

# Pfingstlager 2018

Jungwacht und Blauring Kirchberg bei den Galliern

„Asterix und Obelix und die Steuern“



## Detailprogramm

19. Mai bis 21. Mai 2018

Lagerleitung: Valentin Bolt



## Allgemeines Sicherheitskonzept



Schar: JW & BR Kirchberg

Pfingstlager 2018

Zeltlager auf dem Bruberg

## Vom Lagerleiter auszufüllen

### Allgemeine Informationen

|                            |   |
|----------------------------|---|
| Schar: JW & BR Kirchberg   | Art: Zeltlager  |
| Lagerleiter: Valentin Bolt | Lager: 9. Juli – 18. Juli 2018  |
| Coach: Sabrina Felix       | Lagersanitäter: Matthias Marty hat sich als freiwilliger Notfallfahrer für das ganze Lager gemeldet. Er weiss Bescheid wo der Arzt ist und kennt den Weg. |

### Wichtige Telefonnummern

|  |  |
|--|--|
| REGA: 1414   | Meteo: 162   |
| Vergiftung: 145 (Tox. Zentrum)   | Krisentelefon: 0848 57 47 37   |
| <u>Nächstes Spital:</u><br>Spital Wil<br>Fürstenlandstrasse 32<br>9500 Wil | <u>Nächster Arzt:</u><br>Dr. Med. Walter Jung<br>Lerchenfeldstrasse 17<br>9533 Kirchberg |
| Ambulanz: 144  | Polizei: 117   |

### Informationen zum Lagerplatz

|   |  |
|---|--|
| Höhe über Meer: 662 Meter   | Gesicherte Zufahrt: Bis Bauernhof 200m vor Lagerplatz  |
| Genaue Adresse: Lukas Bitschnau, Oberbruberg 4457, 9533 Kirchberg   |  |
| Umgebungsgefahren: Abfallendes Gelände ca. 100m vom Lagerplatz entfernt. Wird gekennzeichnet und gewarnt. |  |
| Natelempfang: ist vorhanden   | Notunterkunft: Gleich neben dem Lagerplatz ist eine Scheune vorhanden, welche wir als Notunterkunft nutzen dürfen. |

Jedes Auto muss mit einer Karte ausgestattet sein, auf der der Weg zum Spital und zum Arzt eingezeichnet ist. Auch ein Zettel mit allen wichtigen Nummern und Kopien der Blätter mit medizinischen Angaben, welche die Eltern vor dem Lager ausgefüllt haben, müssen in jedem Auto vorhanden sein.

Apotheke kontrolliert und ergänzt am:

Ort:

Datum:

Unterschrift:

Hiermit bestätigt der Lagerleiter die Richtigkeit und sorgfältige Erstellung des Siko's.



# Geländespielplatz, Sportplatz

## Checkliste für die Blockleitung

- ☞ Spiele in der Nacht: siehe Anhang 4
- ☞ Gesicherte Zufahrt möglich?
- ☞ Abholpunkt für Krankenwagen (Koordinaten), Landeplatz Helikopter (siehe J&S Notfallblatt)
- ☞ Notfallblatt, Sicherheitskonzept Teil 1 dabei
- ☞ Abbruchkriterien festgelegt (siehe Glossar Anhang 2)
- ☞ Motivation der TN (Übermotivation ist auch gefährlich)
- ☞ Ist der Block stufengerecht, entspricht er dem Leistungsniveau der Kinder
- ☞ Sicherheitsvorschriften sind bekannt und werden eingehalten
- ☞ Alternativen (Schlechtwettervarianten, skalierbare Spielform, Ersatzlösungen)
- ☞ Vorausdenken (sich auf mögliche Gefahrenpotentiale vorbereiten)
- ☞ Verhaltensregeln (für Leitende und Teilnehmende vorher besprechen)
- ☞ Kommunikation (Sichtverbindungen, Meldungen hinterlassen, Natelnummern)
- ☞ Ausrüstung (Was ist verlangt, Funktionstüchtig- und Vollständigkeit kontrollieren)
- ☞ Notfallmaterial (Apotheke, Notfalldecken, Rettungsfolie, Natel)
- ☞ Anzahl TN, Gruppengrösse, Verpflegung

## Lagebeurteilung vorher

- Wetter ermöglicht die geplante Ausführung des Blockes (Wetterbericht, -dienst, momentane Verhältnisse)
- Die Kinder sind fit (Motivation, körperliche Verfassung)
- Das Leitungsteam und Kinder wurde informiert (Orte, Zeiten, Regeln, Signale, Spielfeld, Abbruchkriterien, Standort der Apotheke)
- Jeder kennt seine Aufgabe und man weiss, wie man ihn erreichen kann
- Alle Leitungspersonen und Teilnehmer haben ein Notfallblatt vollständig ausgefüllt
- Das Material / die Ausrüstung der Gruppe und der einzelnen Teilnehmer ist in Ordnung

## Lagebeurteilung während des Blockes und in kritischen Situationen

- Ständige Lagebeurteilung, auf (veränderte) Verhältnisse reagieren (Wetter, Spielverlauf, etc.)
- Situation erfassen und beurteilen
- Erste Sofortmassnahme ergreifen
- Beratung betreffend Gefahrenquelle und weiteren Handlungsmöglichkeiten
- Beschluss des weiteren Vorgehens
- Organisation der Änderungen



# Wanderungen / Orientierungsläufe

## Checkliste für die Blockleitung

- ☞ Leistungsniveau meiner Gruppe, Motivation
- ☞ Gruppengröße, Anzahl Leiter, Verantwortungsbewusstsein der TN
- ☞ Abbruch und Beurteilungskriterien (Wetter, Verhältnisse, körperliche Verfassung, Zustand)
- ☞ Welches Material wird benötigt (Vergleich Gelände – Velo)
- ☞ Kinder sind meistens nicht so gut oder nur mit minderwertiger Ausrüstung ausgestattet.
- ☞ Jeder Leiter hat Notfallapotheke und Notfallblatt im Deckelfach des Rucksacks, es ist allen TN bekannt, wo sie ist.
- ☞ Die Gruppe hat ausreichend Verpflegung und Getränke (Viel Trinken ist besonders wichtig)
- ☞ Pro Gruppe mindestens 3 Karten vorhanden (Pilot, Co-Pilot, mind. 1 Ersatzkarte)
- ☞ Betrifft der Block das Sicherheitsmodul Bergwandern oder ein anderes SM

## Folgende Punkte gehören zwingend in ein Sicherheitskonzept

- Ausstiegspunkte (Wo kann ich aufhören oder noch umkehren)
- Alternativen (Schlechtwettervarianten, skalierbare Spielform)
- Vorausdenken (sich auf mögliche Gefahrenpotentiale vorbereiten)
- Verhaltensregeln (für Leitende und Teilnehmende vorher besprechen)
- Kommunikation (Sichtverbindungen, Meldungen hinterlassen, Natelnummern)
- Ausrüstung (Was ist verlangt, Funktionstüchtig- und Vollständigkeit kontrollieren)
- Notfallmaterial (Apotheke, Notfalldecken (Rettungsfolie), Natel, Rettungsseil)
- Leitungskompetenz (Wer leitet mit, was hat er für Erfahrungen/Ausbildungen)

### Umgebung Lagerplatz

Der Lagerplatz hat in der Nähe einen steilen und steinbrüchigen Abgang dieser wird mit Absperrbar abgesperrt und es wird den Kindern verboten sich dort aufzuhalten.

Der Lagerplatz bietet ansonsten keine spezifischen Umgebungsgefahren mit sich. Das Wasser wird jeweils aus einem Wassertank geholt dieser muss wenn er leer ist mit einem Traktor geholt werden und aufgefüllt und wieder hingebacht werden. Dieser Wechsel passiert immer wenn Kdie Kinder an einem Block sind damit der herumfahrende Traktor keine Gefahren mitsich bringt. Der Tank wird an einem Ort deponiert der gut zugänglich ist und befindet sich am Rande des Lagerplatzes.



## Mottoleitfaden PfiLa 2018 Asterix und Oberlix

### Samstag:

Die Römer wollen ihre Steuern einziehen und dies auch beim kleine Dorf in Gallien. Dies kommt verständlicherweise nicht sehr gut an, bei den Galliern. Doch dieses Geld kriegen wir zusammen wenn wir den Piraten am Meer Wildschweine und Mistelzweige verkaufen. Auf geht's wir brauchen viele Zweige und Wildschweine um den Piraten zu verkaufen.

Nach der Anreise auf der Suche nach Wildschweinen und Mistelzweigen wird klar dass wir das Geld nicht zusammen bringen. Da die Römer natürlich unsere einzige mögliche Geldquelle verschlossen haben. Sie haben alle Wildschweine verjagt und alle Mistelzweige abgelesen.

#### Aussendung Theater:

*Gallier stehen vorne beim Altar bereit. Die Römer kommen im Gleichschritt mit ihren Lanzen auf den Boden klopfend in die Kirche nach Vorne, in der Mitte Cäsar.*

Sie stellen sich vor die Gallier (*Cäsar steht umrundet ausser vorne von den Römern*)

*Cäsar: Hallo Liebe Gallier, Es ist wieder soweit ich erwarte eure Abgaben an das Römische Reich. Diese betragen 10'000 Franken pro Person. Ich werde morgen in aller Herrgottsfrühe wieder bei euch im Dorf ankommen, und dann will ich diese Münzen vor mir sehen. Alea iacta est (Die Würfel sind gefallen)*

*Majestix: (Auf dem grossen Sessel hinten): Die Zeit ist gekommen wir sollten uns ernsthafte Gedanken machen das Geld aufzutreiben.*

*Methusalix: (Abstützend auf dem Stock) Jihaaa schlagen wir sie, Prügelein mag ich. Hahahahaha*

*Verleihnix: Gallien ist und bleibt ein freies Dorf wir gehören nicht zum römischen Reich. Deshalb zahlen wir auch keine Abgaben.*

*Leiter aus dem Publikum: Dein Fisch stinkt sowieso.*

*Verleihnix: Mein Fisch stinkt nicht! Pfff...*

*Miraculix: Wollt ihr auf ewig mit den Römern kämpfen und Ihnen nicht endlich die Steuern zahlen?*

*Alle: Ja wie denn? (heilloses durcheinanderbesprechen wie man zu Geld kommt)*

*Asterix: Wir sind Selbstversoger wir haben liebe Frauen die uns kochen, wir haben einen Druiden der unseren Trank zubereitet, Nahrung finden wir im Wald wir brauchen gar Kein Geld, ach ja wir haben auch noch einen Fischhändler der stinkenden Fische verkauft. Was wollen wir den noch mehr. Sollen sie uns doch in Ruhe lassen.*

*Verleihnix: Mein Fisch stinkt nicht!!!*



Obelix: *(ein bisschen flüsternd zu Asterix):* Ich habe Hunger.

Miraculix stellt euch vor ich bin einmal nicht mehr das was macht ihr ohne mich ihr habt keinen Trank mehr also schaut zu das ihr Geld bekommt.

*Alle stecken ihre Köpfe zusammen:*

Asterix: Hast du denn eine Idee? *(alle zusammen sind auf der Suche nach einer Geldquelle)*

Miraculix: Geht zu den Piraten am Wasser verkauft ihnen Mistelzweige und Wildschweine und Geschmiedete Arbeiten von Automatix die stehen auf solche Gegenstände.

Troubadix: Ich könnte auch eine Konzerthalle füllen und allen vorspielen. Das würde unsere Kassen füllen.

*Obelix haut ihm eins auf den Kopf*

Asterix: Also auf ans Wasser und in den Wald Wildscheine Jagen.

Obelix: Auf geht's die Wildschweine rufen wir treffen und draussen auf der Kiesplatz beim Pfarreiheim.

### **Samstagmittag (Vor Mittagessen)**

Miraculix: So meine lieben Bewohner des gallischen Dorfes ich habe mich mit Majestix beraten und die Anzeichen im Wald deuten auf nur eines hin. Die Römer haben alle Schweine verjagt und alle Mistelzweige abgenommen deshalb haben wir keine gefunden.

Asterix: Was machen wir jetzt bereiten wir uns auf einen Kampf vor?

Obelix: wie wärs mit einem saftigem Wildschwein?

Troubadix: ein schönes Lied von mir?

*(Obelix haut ihm eins auf die Birne)*

Methusalix: *(Bereits mit dem Stock ausgeholt um auf Troubadix einzuschlagen)*

Asterix: hält ihn zurück und da beginnt die Keilerei.

Die Küche gibt das Zeichen Essen zu fassen.

### **Theater nach dem Mittag: (Nach Mittagessen)**

Asterix: nach einer kleinen Keilerei haben wir uns entschieden das wir unser Leben einmal so weiterführen wie immer sollen kommen wer will diese Römer zwingen uns nicht zu irgendwas. Haben wir etwas Spass miteinander heute Nachmittag.

(Stichwort zum Spielturnier.)



## Sonntag

Die Römer stehen wie angekündigt am Morgen noch vor dem Morgenessen auf dem Platz und verlangen ihre Münzen. Die Kinder lernen das Schmiedehandwerk, das Fischen und das Brauen des Zaubertranks. Am Nachmittag merken wir, dass Miraculix entführt wurde. Da wir kein Geld auftreiben können, werden wir sie enttäuschen müssen. Die Römer geben uns Aufschub bis Montagabend.

### Theater Sonntagmorgen:

Cäsar: Wo habt ihr das Geld?

Majestix: Tut uns Leid, jemand hat im ganzen Wald die Wildschweine verjagt, jemand hat alle Mistelzweige abgenommen. Wir haben nichts.

Cäsar: *Lacht lauthals, alles Römer tun es ihm gleich.*

Asterix: Wart ihr das?

Cäsar: Neeeeein?!, Ich gebe euch eine weitere Frist bis Montagabend, das Geld bereit! Ansonsten steht euer Dorf in Flammen und wir nehmen keine Gefangenen!!

Asterix: *(beginnt zu handeln mit Cäsar, beide stehen sich anfauchend Nase an Nase gegenüber und verhandeln um die Zeit, welche den Galliern zu Verfügung steht)*

Cäsar verschwindet: Veni vidi Vici!

### Mittagstheater:

Majestix berät mit den Galliern um das Thema, um den entführten Miraculix:

Majestix sofort: Es wird nichts gegessen, bevor Miraculix zurück in diesem Dorf ist!

Obelix: Nein, der alte Mann schafft das schon, ich habe jetzt Hunger *(setzt sich an den Tisch und mit dem Rücken zu den andern)*

Asterix: Ungestärkt auf die Suche können wir nicht gehen, er guckt und setzt sich neben Asterix.

Automatix: Diesen stinken Fisch, esse ich nicht.

Verleihnix: Mein Fisch stinkt nicht!!!

Methusalix schlägt ihn → Keilerei

Nach Mittag

Majestix: bereiten wir uns also auf den Kampf vor, leets go.





## Montag

Montagsmorgen gehen wir auf die Suche nach Miraculix. Die Verstecke von früher nennt uns Methusalix der alte Hase. Während der Suche finden wir Miraculix in einer Waldhütte wir verprügeln die Römer und befreien Miraculix. Den angeschlagenen Miraculix bringen wir zurück nach Gallien von. Wir packen zusammen und machen uns nach diesem Abenteuer auf den Nachhauseweg.

### Theater Sonntagmorgen:

Methusalix erzählt von alten Römerverstecken in denen man einmal nachschauen sollte. In den Altersgruppen machen wir uns auf die Suche nach den verschiedenen Verstecken.

In einem finden wir den gefesselten Miraculix und bringen ihn zurück es wird gefeiert und fein Zmittag gegessen. Danach packen die Kinder ihre Sachen zusammen und wir machen uns auf den Rückweg nach Hause.

### Austiegstheater Tellplatz:

Erzähler: Asterix und Obelix und die Steuern

Methusalix erzählt die Lagergeschichte als alter Mann die er erlebt hat:

JA JA die Römer, hends doch tatsäch Geld wölle vo üs. Mir schlaug und flink wie mer sind (*Oberlix hält sein Bauch und Wackelt damit*) Hemer denkt mir sammlet ganz viel Misteln und Wildschwein und verchauftets de Pirate. Will die bruchet viel Proviant wenn sie wieder is Meer stechet. Drum hend mir ihne das wölle verchaufe. Hets den aber scho kei Wildschwein meh gha im Wald und geschweige den Mistelzweig. Will die Römmer üs bereits alles klaut hend sodass mir kei Geld chönd verdiene.

Jääää, sie sind den wieder cho am Sunntigmorge hend das Geld wölle. Aber mir hend ja ee keis gha. Dank em Asterix hemer nomol en ufschub übercho. Und mir üs drufabe uf en Kampf vorbereitet. Am nomittag den hend die Chöge üs de Miraculix entführt.

Ja den isches loss gange mit de Jagd nach de Römer und uf de suechi nachem Miraculix. Mir henden den au gfunde ime tüüfe Wald, ide Waldhüte hendsen gfesslet und bewacht. Natürli mir starke





Manne und fraue hend den alli Römmer id Flucht gschlage und de Miraculix befreit. Drufabe hemer es grosses Festesse gmacht und gfiiret bis tüüf id nacht.

Wöner au wüsse was geh het?? Jooooooooo -> Stinkende Fisch, hahahah

Dazu unglaublich gueeti Musig vom Troubadix. (*Ironie, Obelix haut ihm auf den Kopf*)

Jää und irgendöpert müesst dem am Automatix schono s'schmiede bibringe.

*Darauf geht Automatix auf methusalix los und und eine Keilerei beginnt. Die Leiter verschwinden mit der Keilerei hinter das Depot.*

Erzähler Jenu schade wars die Gallier sind wieder für ein weilchen beschäftigt: Auf diesem findet ihr alle Tagesberichte und Fotos für 10.- Jetzt bei mir.

Hier ist noch die Fundkiste

Ansonsten Danke und bis glii.



# Großprogramm

| PfiLa 2018 JW & BR Kirchberg |       | Asterix und Obelix und die Steuern                 |  |  |
|------------------------------|-------|--|--|--|
| TV / Ersatz                  |       | Vali   | Vali   | Vali   |
| Tag/Datum                    |       | Sa. 19.05  | So. 20.05  | Mo. 21.05  |
| Tagesmotto                   |       | Suche nach Geld                                    | Entführung Miraculix                                     | Besiegen der Römer                                       |
| Bemerkungen:                 | 6:30  |  |  | 6:30   |
|                              | 7:30  |  |  | 7:30   |
|                              | 7:45  |  | Mottotheater   |  |
|                              | 8:00  |  | Morgenessen  | Morgenessen  |
|                              | 8:15  |  |  | 8:15   |
|                              | 8:30  | Aussendungs - GD                                   |  | 8:30   |
|                              | 8:45  |  |  | 8:45   |
|                              | 9:00  |  |  | 9:00   |
|                              | 9:15  |  | LA 2,1 Pioblock 2,25 h                                   | LS 3,1 OL / Geländespiel 2 h                             |
|                              | 9:30  | LS 1.1 Wanderung zu Lagerplatz 2 h                 |  |  |
|                              | 9:45  |  | Motto: fischen, schmieden, Trank brauen<br>Krafttraining | Motto: Miraculix befeien<br>Römer in die Flucht schlagen |
|                              | 10:00 |  |  |  |
|                              | 10:15 | Suche nach Wildschweinen und<br>Mistelzweigen      |  |  |
|                              | 10:30 |  |  |  |
|                              | 10:45 |  |  |  |
|                              | 11:00 |  |  |  |
|                              | 11:15 |  |  |  |
|                              | 11:30 |  |  |  |
|                              | 11:45 |  |  |  |
|                              | 12:00 | Mittagessen  | Mittagessen  | Mittagessen  |
|                              | 12:15 |  |  |  |
|                              | 12:30 |  |  |  |
|                              | 12:45 | Mottotheater & Amtiplan                            | Mottotheater & Amtiplan                                  | LA 3,1 Abbau 1 h   |
|                              | 13:00 |  |  |  |
|                              | 13:15 |  | Höck   | Zeltabbau und Packen der Kinder                          |
|                              | 13:30 | LA 1,1 Zeltaufbau / Spielplätze 1,5 h<br>Einpuffen | Siesta   |  |
|                              | 13:45 |  |  | LS 3,1 Heimwanderung 1,5 h                               |
|                              | 14:00 |  |  |  |
|                              | 14:15 |  |  |  |
|                              | 14:30 |  |  |  |
|                              | 14:45 |  |  |  |
|                              | 15:00 |  | LS 2,1 Geländespiel 2,5 h                                |  |
|                              | 15:15 |  |  |  |
|                              | 15:30 | LS 1,2 Spielturnier 2 h                            |  |  |
|                              | 15:45 |  | Motto: Fightgame, Kampfvorbereitung                      | Ankunft der Gallier beim Tellplatz                       |
|                              | 16:00 |  |  |  |
|                              | 16:15 | Motto: Spass                                       |  |  |
|                              | 16:30 |  |  |  |
|                              | 16:45 |  |  |  |
|                              | 17:00 |  |  |  |
|                              | 17:15 |  |  |  |
|                              | 17:30 |  |  |  |
| Lagerleitung:                | 17:45 |  |  |  |
| Valentin Bolt                | 18:00 | Abendessen   | Abendessen   | Abendessen   |
| Rosenstrasse 39              | 18:15 |  |  |  |
| 9500 Will                    | 18:30 |  |  |  |
| 079 287 89 95                | 19:00 |  |  |  |
|                              | 19:30 |  |  |  |
|                              | 19:45 |  |  |  |
| Lagerplatz:                  | 20:00 | LP 1,1 Lagerfeuer 2 h                              | LP 2,1 Casino 2 h  |  |
| Brunberg                     | 20:15 |  |  |  |
|                              | 20:30 |  |  |  |
|                              | 20:45 |  |  |  |
|                              | 21:00 |  |  |  |
|                              | 21:15 |  |  |  |
|                              | 21:30 |  |  |  |
|                              | 22:00 |  |  |  |
|                              | 22:15 |  |  |  |



## Tagesprogramm 19.5.18

| Wanderung (LS 1.1)            |   |  |                |
|-------------------------------|---|--|----------------|
| <b>Zielgruppe(n)</b>          | <input type="checkbox"/> Kindersport / <input checked="" type="checkbox"/> Jugendsport  |  |                |
| <b>Datum / Zeit / Ort</b>     | 19.05.2018  | 08:30 – 11:45                                  | Untwerwegs     |
| <b>Leitung</b>                | Vali und Mottopersonen  |  |                |
| <b>Themenbereich</b>          | Unterwegs sein: <input checked="" type="checkbox"/> Wanderungen <input type="checkbox"/> Schneeschuhtouren <input type="checkbox"/> auf Rädern <input type="checkbox"/> Sicherheitsakt.<br>Sportlektionen: <input type="checkbox"/> Ballspiele <input type="checkbox"/> Trensportarten <input type="checkbox"/> andere Sportarten<br>Spiele: <input type="checkbox"/> Spiel- und Sportturnier <input type="checkbox"/> Geländespiele <input type="checkbox"/> Spielfest <input type="checkbox"/> Freies Spiel<br><input type="checkbox"/> Gruppenspiele <input type="checkbox"/> Kämpfen und Raufen |  |                |
| <b>Material / Hilfsmittel</b> | Eigenes Mat.<br>-   | Externes Mat.<br>- Verkleidungen<br>Mottopers. | Einkaufen<br>- |
| <b>Vorbereitung</b>           | Vor dem Lager:<br>- Wanderungen Rekken<br>- Theater auswendig lernen  | Im Lager:                                      |                |

| Zeit        | Beschreibung   | Verantwortlich     |
|-------------|--|--------------------|
| 08:30-09:00 | <p><b>Einstieg:</b><br/>Um 08:30 startet das Lager wir treffen uns in der katholischen Kirche Kirchberg. Die Segnung für ein unfallfreies Lager wird durch Ermin Schlupep (Jugendsozialarbeiter) gemacht. Begleitet durch Gesang werden wir einen kurzen Aussende – Gottesdienst feiern.</p> <p>Die Mottopersonen starten vorne in der Kirche mit einem Theater welches die Aufgabe für das kommende PfiLa aufzeigen wird. Theater siehe Mottoleitfaden.</p> | Mottopersonen      |
| 09:00-11:30 | <p><b>Hauptteil:</b><br/>Zusammen werden wir aufbrechen nach Gallien. In verschiedenen Altersgerechten Gruppen werden wir uns auf die Suche nach Wildschweinen und Distelzweigen machen. Natürlich werden wir nichts finden.</p> <p>Die 4 Wanderungen führen alle zum Lagerplatz. Detail zu allen Wanderungen Siehe weiter unten.</p>  | GL                 |
| 11:30-11:45 | <p><b>Ausstieg:</b><br/>Die erhofften Wildschweine und Distelzweige wurden nicht gefunden da die Römer alle Schweine vertrieben haben. Die Mistelzweige wurden sehr sorgfältig bereits alle abgenommen deshalb fanden wir nichts. Die kommt nach dem Theater am Mittag aus. Deshalb konzentrieren wir uns auf den Spass am Nachmittag und starten mit einem X –Athlon.</p>   | Nadia, Lea, Svenja |

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

|                                 |   |
|---------------------------------|---|
| <b>Sicherheits-überlegungen</b> | Die Wanderungen haben keinen Point of no Return da, wenn das Wetter eine Wanderung nicht zulässt auch kein Lager zulassen wird.<br>Falls das Wetter nur kurze Kapriolen macht wird die Wanderung verkürzt dafür werden wir später ablaufen.<br>Auf der Wanderung haben alle Altersgruppen eine Notfallapotheke bei sich welche sie für kleinere Verletzungen gebrauchen können.<br>Die jeweiligen GL haben die Wanderung gerekt und wissen wo es durchgeht. |
| <b>Schlechtwetter-variante</b>  | Oben genannt Wanderung wird auf kürzestem Weg verschoben. Falls dies auch nicht möglich ist wird das Lager zimlich sicher abgesagt, das dann auch das ganze Lager in Gefahr steht. Diee Entscheidung liegt beim LL zusammen mit den erfahrenen Mitleiter/innen.   |



# Wanderungen zum Lagerplatz

Älteste 2 Gruppen 3 & 2 OS.

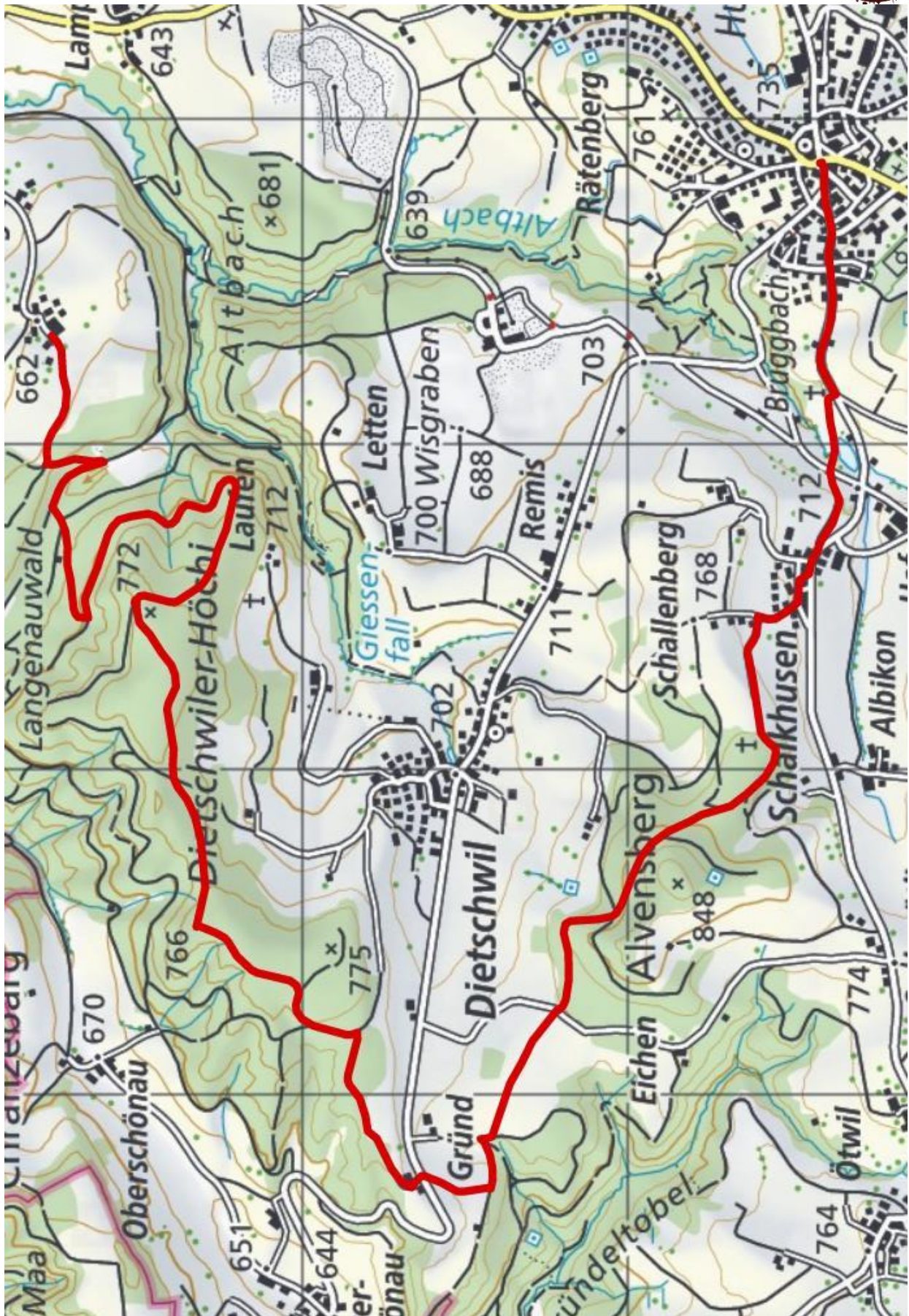
| <b>Marschtabelle</b>                         |              | Route: Älteste                   |                         |                    |              | Datum: 4.10.14                          |                    |                       |                       |        |
|--|--------------|----------------------------------|-------------------------|--------------------|--------------|---|--------------------|-----------------------|-----------------------|--------|
| Erstellt von: Sven Gloor Etienne Gähwiler    |              |                                  |                         |                    |              |   |                    |                       |                       |        |
| Gewünschte Marschgeschwindigkeit (in km/h) : |              |                                  |                         |                    |              |   |                    | 4                     |                       |        |
| Geländepunkt                                 |              | Zwischenwerte                    |                         |                    |              | Gesamtsummen                            |                    |                       |                       | Pausen |
| Landeskarte(n) No:                           |              | von Geländepunkt zu Geländepunkt |                         |                    |              | vom Start zum betreffenden Geländepunkt |                    |                       |                       |        |
| Ort, Flurname oder Koordinaten               | Höhe<br>ü.M. | Horizontaldistanz in km          | Höhendifferenz in Meter | Leistungskilometer | Marschzeit   | Horizontaldistanz in km                 | Leistungskilometer | geplante Abmarschzeit | tatsäch. Abmarschzeit | h:mm   |
|  |              | km                               | m                       | Lkm                | h:mm         | km                                      | Lkm                | hh:mm                 |                       |        |
| Start Kirche                                 | 735          |                                  |                         |                    |              |   |                    | 09:30                 |                       |        |
| See  | 706          | 0,9                              | -29                     | 0,9                | 0:13         | 0,9                                     | 0,9                | 09:43                 |                       |        |
| Kreuzung Waldweg                             | 796          | 1,9                              | 90                      | 2,8                | 0:42         | 2,8                                     | 3,7                | 10:40                 |                       | 0:15   |
| Kreuzung Gründ                               | 739          | 1,3                              | -57                     | 1,3                | 0:19         | 4,1                                     | 5,0                | 11:14                 |                       | 0:15   |
| Kreuzung Wald                                | 763          | 1,5                              | 24                      | 1,7                | 0:26         | 5,6                                     | 6,7                | 11:40                 |                       |        |
| Kreuzung waldrand                            | 663          | 2,0                              | -100                    | 2,0                | 0:30         | 7,6                                     | 8,7                | 12:25                 |                       | 0:15   |
| Ziel   | 665          | 0,6                              | 2                       | 0,6                | 0:09         | 8,2                                     | 9,4                | 12:34                 |                       |        |
| <b>TOTAL Marschzeit ohne Pausen</b>          |              |                                  |                         |                    | <b>02:19</b> |   |                    |                       |                       |        |

**Höhenprofil:**

| km | Höhe (m ü. M.) |
|----|----------------|
| 0  | 735            |
| 1  | 706            |
| 2  | 796            |
| 3  | 739            |
| 4  | 763            |
| 5  | 663            |
| 6  | 665            |







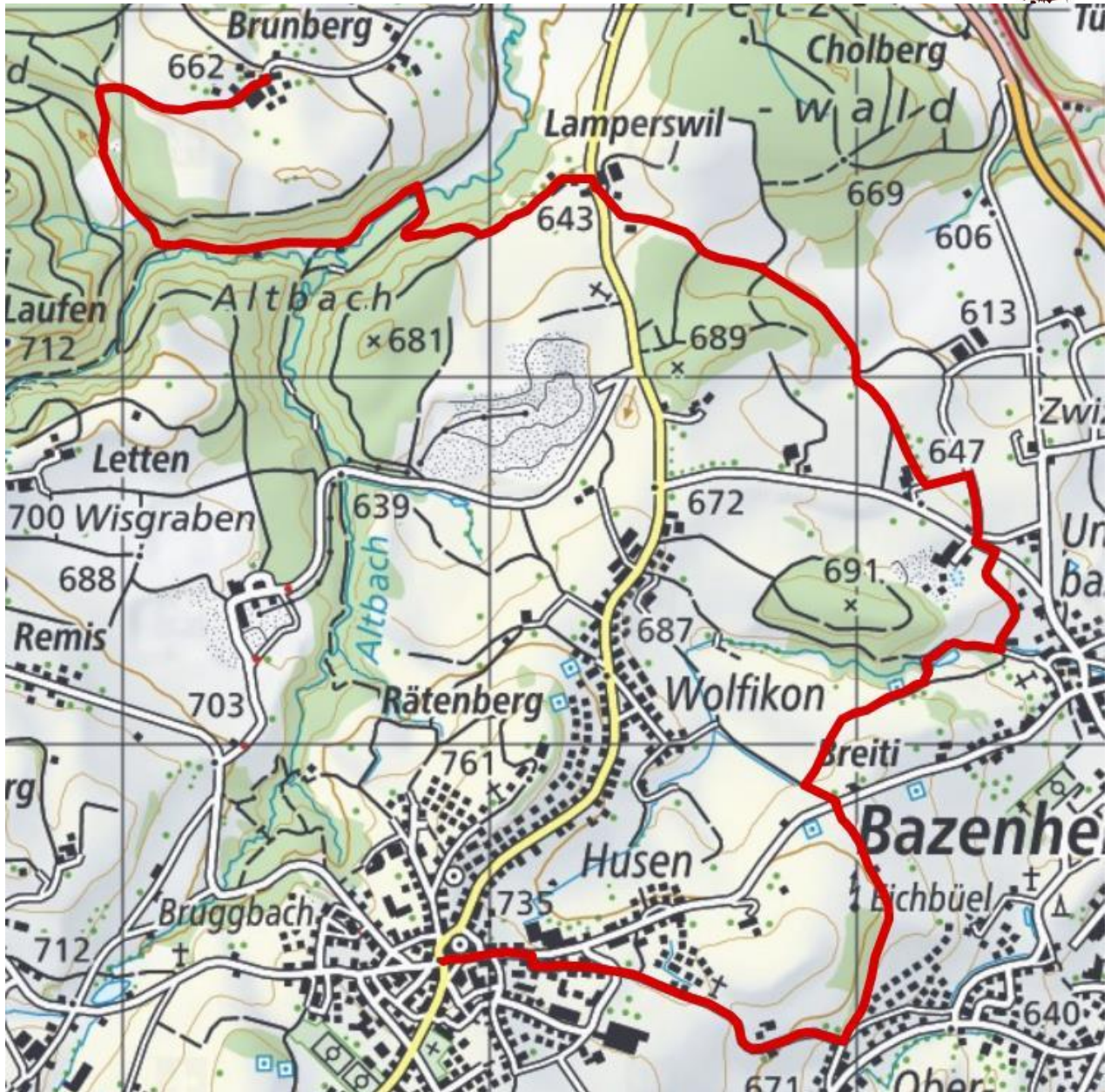
Wanderung 1 OS & 6. Klasse

| <b>Marschtabelle</b>                         |           | Route: OS                        |                         |                    |              | Datum: 4.10.14                          |                    |                       |                       |        |
|--|-----------|----------------------------------|-------------------------|--------------------|--------------|---|--------------------|-----------------------|-----------------------|--------|
| Erstellt von: Sven Gloor Etienne Gähwiler    |           |                                  |                         |                    |              |   |                    |                       |                       |        |
| Gewünschte Marschgeschwindigkeit (in km/h) : |           |                                  |                         |                    |              |   |                    |                       | 4                     |        |
| Geländepunkt                                 |           | Zwischenwerte                    |                         |                    |              | Gesamtsummen                            |                    |                       |                       | Pausen |
| Landeskarte(n) No:                           |           | von Geländepunkt zu Geländepunkt |                         |                    |              | vom Start zum betreffenden Geländepunkt |                    |                       |                       |        |
| Ort, Flurname oder Koordinaten               | Höhe ü.M. | Horizontaldistanz in km          | Höhendifferenz in Meter | Leistungskilometer | Marschzeit   | Horizontaldistanz in km                 | Leistungskilometer | geplante Abmarschzeit | tatsäch. Abmarschzeit |        |
|  |           | km                               | m                       | Lkm                | h:mm         | km                                      | Lkm                | hh:mm                 | h:mm                  |        |
| Start Kirche                                 | 735       |                                  |                         |                    |              |   |                    | 11:45                 |                       |        |
| Kreuzung Rütli                               | 676       | 1,2                              | -59                     | 1,2                | 0:18         | 1,2                                     | 1,2                | 12:03                 |                       |        |
| Haus Norenberg                               | 699       | 0,3                              | 23                      | 0,5                | 0:07         | 1,5                                     | 1,7                | 12:10                 |                       |        |
| Müliwis                                      | 627       | 1,1                              | -72                     | 1,1                | 0:16         | 2,6                                     | 2,8                | 12:26                 |                       |        |
| Lamperswil                                   | 659       | 1,6                              | 32                      | 1,9                | 0:28         | 4,2                                     | 4,8                | 16:30                 | 3:36                  |        |
| Alpbach Haus                                 | 609       | 0,8                              | -50                     | 0,8                | 0:12         | 5,0                                     | 5,6                | 16:42                 |                       |        |
| Kreuzung Waldweg                             | 680       | 1,3                              | 71                      | 2,0                | 0:30         | 6,3                                     | 7,6                | 17:12                 |                       |        |
| Ziel   | 662       | 0,5                              | -18                     | 0,5                | 0:07         | 6,8                                     | 8,1                | 17:19                 |                       |        |
| <b>TOTAL Marschzeit ohne Pausen</b>          |           |                                  |                         |                    | <b>01:58</b> |   |                    |                       |                       |        |

**Höhenprofil:**



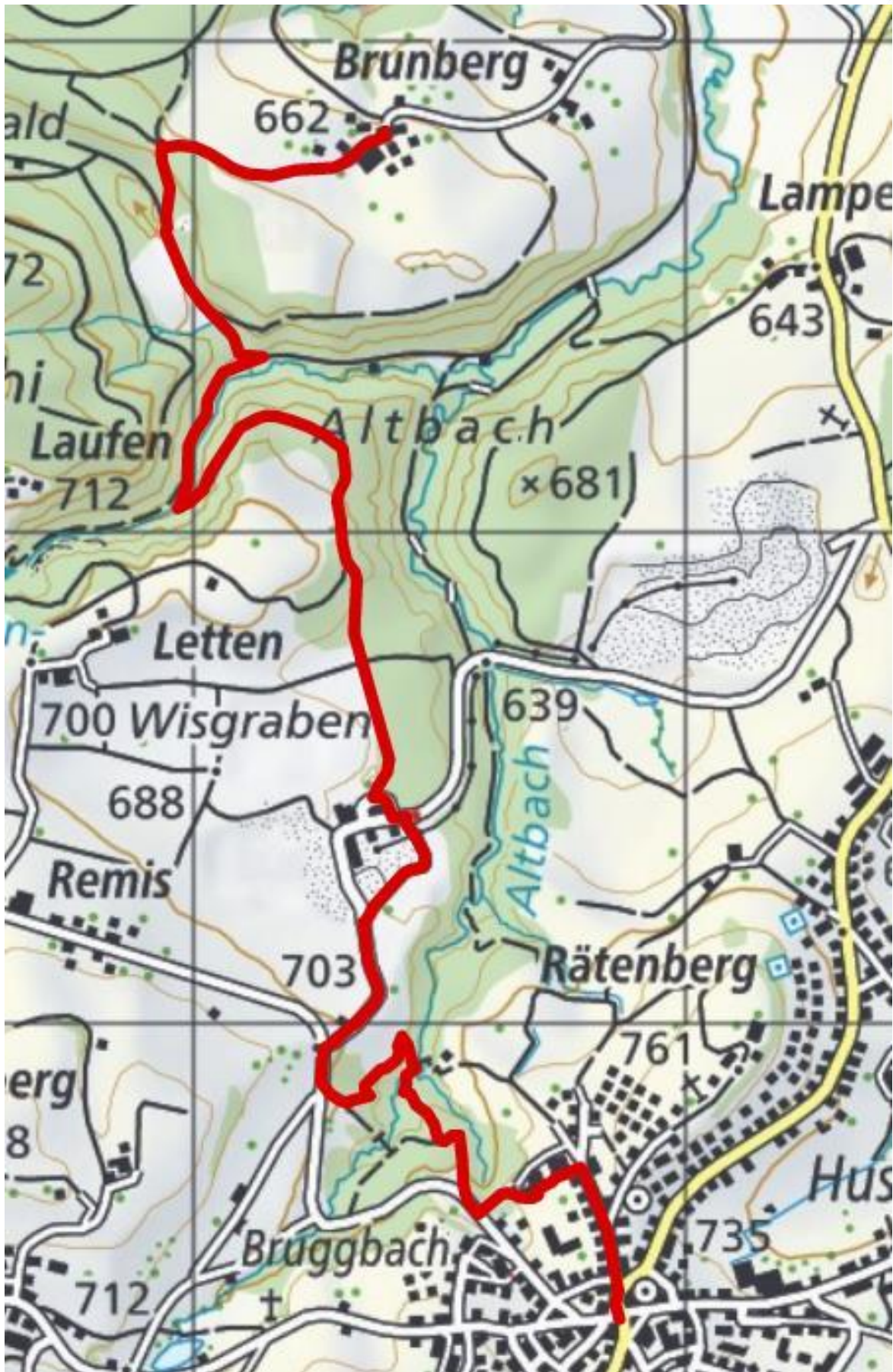






Wanderung 5 Klasse

| <b>Marschtabelle</b>                         |      | Route: Kiesgrube                 |                         |                    |            | Datum: 4.10.14                          |                    |                       |                       |        |
|--|------|----------------------------------|-------------------------|--------------------|------------|---|--------------------|-----------------------|-----------------------|--------|
| Erstellt von: Sven Gloor Etienne Gähwiler    |      |                                  |                         |                    |            |   |                    |                       |                       |        |
| Gewünschte Marschgeschwindigkeit (in km/h) : |      |                                  |                         |                    |            |   |                    |                       |                       | 4      |
| Geländepunkt                                 |      | Zwischenwerte                    |                         |                    |            | Gesamtsummen                            |                    |                       |                       | Pausen |
| Landeskarte(n) No:                           |      | von Geländepunkt zu Geländepunkt |                         |                    |            | vom Start zum betreffenden Geländepunkt |                    |                       |                       |        |
|  | Höhe | Horizontaldistanz in km          | Höhendifferenz in Meter | Leistungskilometer | Marschzeit | Horizontaldistanz in km                 | Leistungskilometer | geplante Abmarschzeit | tatsäch. Abmarschzeit |        |
| Ort, Flurname oder Koordinaten               | ü.M. | km                               | m                       | Lkm                | h:mm       | km                                      | Lkm                | hh:mm                 |                       | h:mm   |
|  |      |                                  |                         |                    |            |   |                    |                       |                       |        |
| Start Kirche                                 | 735  |                                  |                         |                    |            |   |                    | 09:30                 |                       |        |
| OS Parkplatz Dietschwil                      | 713  | 0,2                              | -22                     | 0,2                | 0:03       | 0,2                                     | 0,2                | 09:33                 |                       |        |
| Feuerstelle                                  | 690  | 0,2                              | -23                     | 0,2                | 0:03       | 0,4                                     | 0,4                | 09:36                 |                       |        |
| Brücke Alpbach                               | 665  | 0,3                              | -25                     | 0,3                | 0:04       | 0,7                                     | 0,7                | 09:40                 |                       |        |
| Kreuzung Dietschwilerstrasse                 | 702  | 0,4                              | 37                      | 0,8                | 0:11       | 1,1                                     | 1,5                | 10:06                 |                       | 0:15   |
| Kreuzung anfang Kiesgrube                    | 688  | 0,7                              | -14                     | 0,7                | 0:10       | 1,8                                     | 2,2                | 10:16                 |                       |        |
| anfang wald                                  | 671  | 0,9                              | -17                     | 0,9                | 0:13       | 2,7                                     | 3,1                | 10:29                 |                       |        |
| Brücke 2                                     | 635  | 0,9                              | -36                     | 0,9                | 0:13       | 3,6                                     | 4,0                | 10:42                 |                       |        |
| Oberbruberg                                  | 662  | 1,4                              | 27                      | 1,7                | 0:25       | 5,0                                     | 5,6                | 11:07                 |                       |        |
|  |      |                                  |                         |                    |            |   |                    |                       |                       |        |
| <b>TOTAL Marschzeit ohne Pausen</b>          |      |                                  |                         |                    |            | <b>01:22</b>                            |                    |                       |                       |        |
| <b>Höhenprofil:</b>                          |      |                                  |                         |                    |            |   |                    |                       |                       |        |
|  |      |                                  |                         |                    |            |   |                    |                       |                       |        |











| <b>Aufbau (LA 1.1)</b>        |   |                                       |            |
|-------------------------------|---|---------------------------------------|------------|
| <b>Zielgruppe(n)</b>          | Jugendsport   |                                       |            |
| <b>Datum / Zeit / Ort</b>     | 19.05.2018  | 13:30 – 15:00                         | Lagerplatz |
| <b>Leitung</b>                | Valentin Bolt   |                                       |            |
| <b>Themenbereich</b>          | Pioniertechnik, Lagerplatz / Lagerhaus / Umgebung   |                                       |            |
| <b>Material / Hilfsmittel</b> | Spatzen<br>Blachen<br>Zelteinheiten   | • Seile<br>Werkzeuge                  |            |
| <b>Vorbereitung</b>           | Vor dem Lager:<br>- Lagerplatz rekken<br>- Wohin mit welcher<br>Infra<br>- Material mitnehmen | Im Lager:<br>- Material bereitstellen |            |

| <b>Zeit</b>      | <b>Beschreibung</b>   | <b>Verantwortlich</b> |
|------------------|---|-----------------------|
| 14:00 –<br>14:10 | <b>Einstieg</b><br>Jede Gruppe bekommt ihr Zelt (Spatzen) und sucht sich einen Platz, von den vorgegebenen Orten aus. Der Platz wird nach den Kriterien: nicht in Senke, gerade Fläche, Öffnung nicht gegen Wetterrichtung gewählt.   | GL, Matchchef         |
| 14:10 –<br>15:15 | <b>Hauptteil</b><br>Je ein GL stellt mit seiner Gruppe das Zelt auf. Mithilfe von Blachen und Zelteinheiten wird auch gleich ein Vorzelt aufgestellt.<br>Falls die Kinder wünschen können sie auch ihr eigenes, Schuhgestell, Wäscheleine oder anderes gebaut werden.<br><br>Leiter die nicht bei ihrer Gruppe helfen stellen die Sanitären Anlagen auf, zuerst das WC, Dusche usw... | GL                    |
| 15:15 –<br>15:30 | <b>Aussieg</b><br>Es wird einmal mit allen über den Lagerplatz gelaufen und es wird jedem Kind gezeigt wo das WC, Dusche, Küchenzelt und die Spielplätze sind.  | Vali                  |

**LA: Was sollen die TN in diesem Block erlernen?**

|                                |   |
|--------------------------------|---|
|                                | Die Kinder sollen lernen ihr eigenes Zelt aufzustellen und sich für 10 Tage im Zelt komfortabel einzurichten.<br>Die grösseren Kinder dürfen eine Hochbau stellen sie sollen ihre Kenntnisse in diesem Bereich vertiefen. |
| <b>Sicherheitsüberlegungen</b> |   |
| <b>Schlechtwettervariante</b>  | Falls es unmöglich ist mit den Kindern die Zelte aufzustellen werden einige Leiter die Kinder der Notunterkunft betreuen, während der andere Teil der Leiter alle Spatzen aufstellt und für trockene Treffpunkte sorgt.   |



**X-Athlon (LS 1.2)**

|                               |   |  |  |
|-------------------------------|---|--|--|
| <b>Zielgruppe(n)</b>          | <input type="checkbox"/> Kindersport / <input checked="" type="checkbox"/> Jugendsport  |  |  |
| <b>Datum / Zeit / Ort</b>     | 19.05.2018  | 15.30 – 17.30  | Lagerplatz   |
| <b>Leitung</b>                | Svenja Janke, Nadia Felix, Lea Holenstein   |  |  |
| <b>Themenbereich</b>          | Unterwegs sein: <input type="checkbox"/> Wanderungen <input type="checkbox"/> Schneeschuhtouren <input type="checkbox"/> auf Rädern <input type="checkbox"/> Sicherheitsakt.<br>Sportlektionen: <input type="checkbox"/> Ballspiele <input type="checkbox"/> Transportarten <input type="checkbox"/> andere Sportarten<br>Spiele: <input checked="" type="checkbox"/> Spiel- und Sportturnier <input type="checkbox"/> Geländespiele <input type="checkbox"/> Spielfest <input type="checkbox"/> Freies Spiel<br><input type="checkbox"/> Gruppenspiele <input type="checkbox"/> Kämpfen und Raufen |  |  |
| <b>Material / Hilfsmittel</b> | - 6 Stoppuhren (Handy)<br>- Postenkarten<br>- Pantomime Karten<br>- 4 Kessel  | - 10 Springseile<br>- 20 Zeltstöcke<br>- 1 Jutensack<br>- 1 Becher | - 10 Springseile<br>- 20 Zeltstöcke<br>- 1 Jutensack<br>- 1 Becher |
| <b>Vorbereitung</b>           | Vor dem Lager:<br>Posten vorbereiten  | Im Lager:  |  |

| Zeit        | Beschreibung   | Verantwortlich         |
|-------------|--|------------------------|
| 15.30-15.50 | <p><b>Einstieg:</b><br/> <b>Tannenbaumfangis:</b><br/>                     Es werden 6 Fänger bestimmt. Danach geht das Fangis los. Wer gefangen wurde, muss wie eine Tanne (Beine auseinander und Arme waagrecht zur Seite gestreckt) stehen bleiben und warten, bis ein anderer TN zwischen seinen Beinen hindurch kriecht.</p> <p><b>Kettenfangis:</b><br/>                     Es wird ein Fänger bestimmt. Wer gefangen wird, muss sich auf der Seite anschliessen, von der er gefangen wurde. Es entsteht eine Kette. Es dürfen nur die äussersten Arme der Kette fangen. Wenn die Kette verreisst, muss sie sich zuerst wieder zusammenschliessen bevor sie weiterfangen darf. Wenn alle gefangen sind, bleiben die TN in der Reihe stehen und nummerieren auf 6 durch. Somit entstehen die Gruppen für den X-Athlon.</p>   | Svenja<br>Nadia<br>Lea |
| 15.50-17.10 | <p><b>Hauptteil X-Athlon</b><br/>                     Zuerst gehen wir alle zusammen jeden Posten durch und erklären diesen einmal! Anschliessend haben die TN's 2 x 30 Minuten Zeit, die Posten zu absolvieren und Punkte zu sammeln.</p> <p><b>Posten 1_Seiligumpä:</b><br/>                     Jedes Gruppenmitglied springt 3 Minuten mit einem Springseil und zählt die Sprünge. Wenn es einen Unterbruch gibt, beginnt der TN wieder bei 0 zuzählen. Wenn die 3 Minuten abgelaufen sind, nennt jedes Gruppenmitglied seine höchste Punktzahl welche dann alle zusammen addiert werden.</p> <p><b>Posten 2_Garettälauf:</b><br/>                     Jedes Gruppenmitglied absolviert einen Parcours. Die Schwierigkeit besteht darin, dass er dies auf den Händen macht, während ein anderes Gruppenmitglied seine Beine hoch hält. Die Zeit wird gestoppt sobald alle den Parcours absolviert haben.</p> <p><b>Posten 3_Pantomime:</b><br/>                     Ein Gruppenmitglied zieht einen Begriff, welchen er danach der Gruppe vorzeigt. Dabei darf er weder sprechen, Geräusche machen noch etwas schreiben. Es hat maximal 20 Begriffe und die Zeit ist auf 5 Minuten begrenzt.</p> <p><b>Posten 4_Sackhüpfen:</b><br/>                     Jedes Gruppenmitglied absolviert in einem Sack hüpfend einen Parcours. Die Zeit wird gestoppt sobald alle den Parcours absolviert haben.</p> <p><b>Posten 5_Zeitungfalten:</b><br/>                     Der Gruppe steht ein Zeitungsbogen zur Verfügung. Diese müssen Sie so oft falten, dass noch die gesamte Gruppe 5 Sekunden draufstehen kann. Pro Falt gibt es einen Punkt.</p> | Svenja<br>Nadia<br>Lea |



|             |   |                        |
|-------------|---|------------------------|
|             | <p><b>Posten 6_Blachenschlauch:</b><br/>Die Teilnehmer müssen aus 6 Blachen einen Schlauch knüpfen welchen anschliessend jedes Gruppenmitglied durchqueren muss. Die Zeit wird gestoppt wenn DER letzte durch den Schlauch ist.</p> <p><b>Posten 7_Wassertransport:</b><br/>Jedes Gruppenmitglied muss nacheinander mit einem Becher gefüllt mit Wasser einen Parcours absolvieren und am Ende das Wasser in einen Eimer leeren. Die Gruppe hat dafür 5 Minuten Zeit. Pro Liter Wasser welcher sich nach ablaufen der Zeit im Eimer befindet gibt es 10 Punkte.</p> <p><b>Posten 8_Tennisball einlochen:</b><br/>Jeder aus der Gruppe schießt der Reihe nach 3 Tennisbälle auf 3 Kessel, welche verschieden weit voneinander entfernt stehen. Kessel 1 gibt 1 Punkt, Kessel 2 gibt 2 Punkte und Kessel 3 gibt 3 Punkte. Es zählen nur Bälle, welche im Kessel liegen bleiben. Dafür hat die Gruppe 5 Minuten Zeit. Am Ende werden alle Treffer zusammengezählt.</p> |                        |
| 17.10-17.30 | <p><b>Aussstieg:</b><br/>Menschliche Schnaufmaschine:<br/>Alle TN legen sich einem anderen TN auf den Bauch und versuchen dann im gleichen Rhythmus zu atmen. Somit kommen alle wieder ein wenig runter.</p> <p>Rangverkündigung</p>  | Svenja<br>Nadia<br>Lea |

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

|                                |   |
|--------------------------------|---|
| <b>Sicherheitsüberlegungen</b> | Alle Spiele und Posten mit Schürgefahr finden auf der Wiese statt. Die Apotheke liegt am bekannten Ort bereit und ein Notfallauto ist vorhanden |
| <b>Schlechtwettervariante</b>  | Findet bei jedem Wetter statt.  |





### Lagerfeuer (LP 1.1)

|                               |  |                              |                               |
|-------------------------------|--|------------------------------|-------------------------------|
| <b>Zielgruppe(n)</b>          | <input type="checkbox"/> Kindersport / <input checked="" type="checkbox"/> Jugendsport |                              |                               |
| <b>Datum / Zeit / Ort</b>     | 19.05.2018   | 20:00 – 22:00                | Lagerplatz                    |
| <b>Leitung</b>                | Amanda und Moira   |                              |                               |
| <b>Material / Hilfsmittel</b> | Eigenes Mat.<br>- Liederbücher<br>- Zaubertrank<br>- Evtl. Gitarre                     | Externes Mat.<br>- Holz<br>- | Einkaufen<br>- Schoggibananen |
| <b>Vorbereitung</b>           | Vor dem Lager  | Im Lager:                    |                               |

| Zeit         | Beschreibung   | Verantwortlich |
|--------------|--|----------------|
| 20.00<br>15' | <p><b>Einstieg:</b><br/>Als Einstieg machen wir ein Hinkelstein-spiel. Die TN werden in zwei gleichgrosse Gruppen eingeteilt. Die 1. Gruppe hat 10 Sekunden zeit so weit wie möglich wegzurennen. Nach 10 Sekunden ruft die 2. Gruppe „Stopp“ und alle TN der 1. Gruppe müssen als Hinkelsteine erstarrt in der Position in der sie sich gerade befinden stehen bleiben. Die 2. Gruppe muss nun die Hinkelsteine zurück transportieren und am Startpunkt in eine Reihe legen. Sobald alle Hinkelsteine zurücktransportiert wurden, wird die Zeit gestoppt und aufgeschrieben. Danach ist die 2. Gruppe dran. Am Schluss gewinnt diese Gruppe, welche weniger Zeit zum transportieren der Hinkelsteine benötigt hat. Währenddessen bereiten einige Leiter das Lagerfeuer vor.</p> <p>Leider müssen wir am Ende feststellen, dass sich einige Leiter/- innen tatsächlich in Hinkelsteine verwandelt haben und nun reglos daliegen. Wir suchen rat bei Miraculix.</p> |                |
| Ca. 90'      | <p><b>Hauptteil:</b><br/>Miraculix muss einen äusserst schwierigen Trank brauen um die Leiter/-innen zurückzuverwandeln. Mit einem Zauberspruch hat er es zumindest geschafft, dass sich die „versteinerten“ wieder aufrichten, jedoch noch nicht vollständig bewegen können. Miraculix nimmt sein Zaubertrankbuch zur Hand und mischt den Trank. Die grösste Schwierigkeit an diesem Trank ist die Wirkungsentfaltung, welche nur stattfindet, wenn viele Singen. So nehmen alle ihre Singbücher zur Hand und wir singen ein paar Lieder.<br/>Miraculix findet eine weitere Schwierigkeit im Rezept. Nachdem die „versteinerten“ den Trank getrunken haben brauchen sie eine hohe Energiezufuhr. Dazu legen wir die Schoggibananen ins Feuer.</p>   |                |
| 15'          | <p><b>Ausstieg:</b><br/>Der Trank ist fertig und alle Leiter/-innen können zurückverwandelt und mit einer Schoggibanane gestärkt werden.<br/>Es werden noch weitere Lieder gesungen. Kinder die müde sind dürfen bereits zurück ins Zelt die Anderen noch eine Zeit am Feuer bleiben.</p>  |                |

|                                 |  |
|---------------------------------|--|
| <b>Sicherheits-überlegungen</b> | Vorsicht im Umgang mit dem Feuer<br>Min. ein Leiter muss immer anwesend sein<br>Es gilt das Allgemeine Sicherheitskonzept<br>Die Notfallapotheke und das Notfallauto stehen bereit |
| <b>Schlechtwetter-variante</b>  | Es gibt kein schlechtes Wetter nur schlechte Kleidung....<br>Evtl. Feuer unter Sarasani machen   |



## Tagesprogramm 20.05.2018

| Lageraktivität (LA 2.1)       |   |   |  |
|-------------------------------|---|---|--|
| <b>Zielgruppe(n)</b>          | <input type="checkbox"/> Kindersport / <input checked="" type="checkbox"/> Jugendsport  |   |  |
| <b>Datum / Zeit / Ort</b>     | 20.05.2018  | 9:00-11:30  | Lagerplatz   |
| <b>Leitung</b>                | Nadia , Cyrill, Nayra und Mottopersonen   |   |  |
| <b>Themenbereich</b>          | <input type="checkbox"/> Outdoortechniken <input type="checkbox"/> Sicherheit <input type="checkbox"/> Natur und Umwelt <input checked="" type="checkbox"/> Pioniertechnik <input type="checkbox"/> Lagerplatz / Lagerhaus / Umgebung <input type="checkbox"/> Prävention und Integration                   |   |  |
| <b>Material / Hilfsmittel</b> | Eigenes Mat.<br>- Ball/ Gruppeneinteilung<br>- Hering<br>- Gummihammer/Hammer<br>- Zeitung<br>- Zelteinheit 3 Stk.<br>- Blachen 13 Stk. Eine A Blache<br>- Hanfseile 10 Stk.<br>- Statik seile 3 Stk<br>- Bergseile 2 Stk.<br>- Tischgarnitur 2 Stk.<br>- Klettergstältli 3 Stk.<br>- Karabiner 6 Stk.<br>- | Externes Mat.<br>- Ambos 2stk.<br>- Hämmer 2stk<br>- Feilen/Schleifpapier 10stk<br>-  | Einkaufen<br>- Speckstein: 25 „Scheiben“ 25 „Klötzli“<br>- Gartenhandschuhe 20 stk<br>- Süßigkeiten Sugus/Schokolade |
| <b>Vorbereitung</b>           | Vor dem Lager<br>Gruppen einteilen<br>Material besorgen   | Im Lager<br>Posten aufstellen<br>Schmiede Einheizen<br>Tische aufstellen für die Specksteine<br>Seilbrücke bauen<br>Klettervorrichtung aufbauen<br>Firstzelt aufstellen |  |

| Zeit       | Beschreibung   | Verantwortlich |
|------------|--|----------------|
| 9:00-9:15  | <b>Einstieg</b><br>Am Anfang machen wir das Spiel Bombe, der TN der verliert wird von den Leitern in eine Gruppe eingeteilt. Zu jeder Gruppe werden 2-3 Leiter eingeteilt.<br><br>Spielbeschreibung:<br>Die TN's stellen sich in zwei Kreise auf und ein Leiter sitzt in die Mitte und zählt vom 20 runter bis 0. Dieses Kind welches den Ball in diesem Moment in der Hand hält fällt raus und wird von den Leitern in die Gruppe eingeteilt.   | Nayra          |
| 9:15-11:10 | <b>Hauptteil</b><br>Wir machen einen Postenlauf mit 5 Posten, bei jedem Posten sind 3-4 Leiter eingeteilt, welche den TN's den Posten erklären und ihn mit ihnen durchführen. Die TN's haben pro posten 20 min und 5min wechselzeit. <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Speckstein schleifen: → Leitet Obelix<br/>               Bei diesem Posten dürfen die Kinder aus einem Speckstein etwas schleifen mit feilen und Schleifpapier. Dazu müssen sie Garten Handschuhe tragen damit sie sich nicht in die Hand feilen.<br/>               Ideen:<br/>               Hinkelstein, Briefbeschwerer, Herze, Ringe (Runder stein), Laub Blatt,</li> <li>2. Blachen Kunde:<br/>               Bei den Blachen Kunde steht ein 2er Firstzelt und im Firstzelt liegt Material.</li> </ol> | Cyrril         |



Alle Kinder dürfen etwas auswählen danach stehen alle in einen Kreis. Die Kinder müssen sagen was sie haben und wenn sie es wissen sagen sie für was es gebraucht wird der Leiter fügt etwas hinzu und korrigiert sie, wenn es nicht stimmt. Danach haben alle einen Namen für das Zeitungsspiel

Zeitungsspiel → es stehen alle im Kreis, der mit der Zeitung steht in der Mitte. Dann fängt ein TN an und ruft einen Gegenstand, (Person) der in der Mitte muss versuchen diese Person mit der Zeitung zu berühren, wenn er es schafft wechseln diese zwei Personen. Derjenige der von der Mitte in den Kreis steht darf dann beginnen.

Alle TN behalten ihren Gegenstand als Name

Die Person die beginnt hat der Name Zeitung oder darf ein Zelt sein. (Firstzelt, Berliner, Sarasani, Gotthard)

Material:

Zeitung → derjenige der die Zeitung hat beginnt mit dem Zeitungsspiel.

Seil → Ein Seil wird für grössere zelte benötigt um diese zu spannen.

Hammer → Wird gebraucht um den Heringe in die Erde zu bekommen.

Tasche → um die Heringe und Zeltstöcke zu versorgen dies ist eine Zelteinheit.

Eine A Blache, → ist 4 Farbig, wird gebraucht um Zelter zu bauen und hat eine Zeltschnur.

Ein Hering, → besteht aus Aluminium wird gebraucht um das Zelt zu befestigen.

Eine Zeltschnur, → wird gebraucht um die Blache zu spannen.

Einen Zeltstock → wird gebraucht um die Blache des Zelttes zu halten.

### 3. Heringe schmieden: → Leitet Automatix

Bei diesem Posten wird den Kindern das schmieden beigebracht

Wir Schmieden Heringe für den Ausstieg des Blockes

Da der Automatix Schmied ist und das schmieden beherrscht wird er alles erklären, um Verbrennungen zu verhindern wird lang ärmliger Pullover getragen und Handschuhe, da man auf Metall schlägt muss man noch Schutzbrillen und Gehörschutz tragen.

### 4. Knöpfe

Bei diesem Posten werden den Kindern verschiedene Knöpfe erklärt und im Anschluss geübt. Ihnen wird an der Seilbrücke auch noch gezeigt wie man die knöpfe verwenden kann. Und durch das ausprobieren der seilbrücke sehen sie das die knöpfe halten.

Mastwurf:





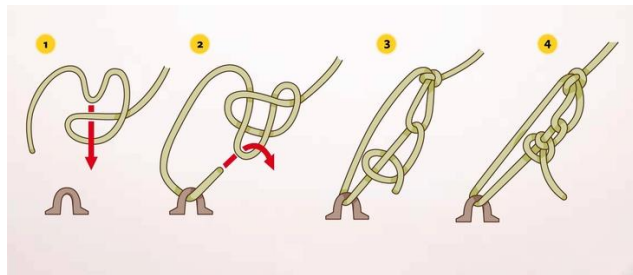
Achterknoten:



Maurerknoten:



Spanner

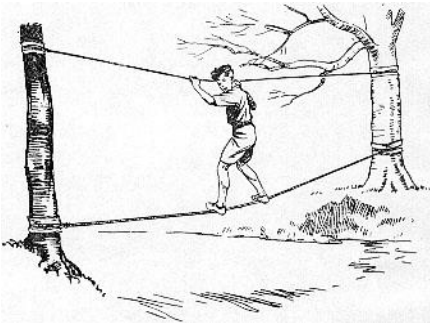
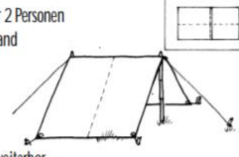


Seilbrücke:

Bei diesem Posten werden den TN's die Grundlagen der Brücke so wie die Knöpfe erklärt und zum Schluss dürfen sie sie noch ausprobieren. ( falls früher fertig Spiel) Gordischer Knoten/ Ninja

Aufgestellt wird die Seilbrücke von Cyrill mit Kontrolle und Hilfe von Valentin  
Benötigte Knöpfe:



|                    |   |              |
|--------------------|---|--------------|
|                    | <p>Spanner, Mastwurf, Achterknote,</p>  <p>5. Klettern aufgebaut wird dieser Posten von Valentin und einem anderen Leiter. dieser Posten leiten vier von diesen Leitern. Ramon, Cyrill, Simon, Antoin, Vali wir befestigen an zwei verschiedenen Bäumen ein Seil so können die Kinder sicher am Baum hochklettern, wenn sie nicht mehr weiter möchten oder wenn sie oben angekommen sind werden sie wieder heruntergelassen.</p>   |              |
| <p>11:10-11:30</p> | <p><b>Ausstieg:</b><br/>         Zum Schluss machen die Kindern in den Gruppen einen kleinen Gruppenwettkampf, bei diesem wird das Wissen, welches sie bei den verschiedenen Posten erhielten umgesetzt.<br/>         Mit dem wissen des Postenlaufes der Hering, den Knopftechniken und der Blachenkunde bauen sie zu Schluss ein 2er Firstzelt alle Gleichzeitig die Schnellste Gruppe mit dem Schönsten Zelt hat gewonnen.</p> <div data-bbox="384 1039 798 1256"> <p><b>2er Firstzelt</b></p> <p>Anwendung: Schlafstelle für 2 Personen<br/>             Gepäckunterstand</p> <p>Material: 2 Blachen<br/>             6 Zeltstöcke<br/>             2 Zeltschnüre<br/>             6 Heringe</p> <p>Hinweise: Ist beliebig erweiterbar<br/>             Ein Blachenboden ist möglich</p>  </div> <p>Die Leiter bewerten das Zelt zum Schluss und verteilen Punkte welche dann in der Rangverkündigung gesagt werden.<br/>         Sie dürfen dann der Reihe nach bei den Leitern etwas Süßes <b>abholen/aussuchen</b>.</p> | <p>Nadia</p> |

**LA: Was sollen die TN in diesem Block erlernen?**

|  |   |
|--|---|
| <p><b>Sicherheits-überlegungen</b></p> | <p>Passende Kleidung für das schmieden gegen Verbrennung, wenn sich doch jemand verbrennt ist der Sani Koffer in der Nähe so dass man die verbrennte stelle behandeln kann.<br/>             Beim Schmieden einen Eimer Wasser bereitstellen<br/>             Das Einstiegsspiel wird auf der Wiese gespielt deshalb müssen vorher alle steine und sonstige harte Gegenstände weggeräumt werden<br/>             Um die seilbrücke zu überqueren werden die Kinder gesichert.<br/>             Beim specksteinschleifen müssen sie Handschuhe tragen damit sich die Kinder nicht in die Hand feilen. Ansonsten wird die wunde behandelt.<br/>             Bevor die Kinder beim Baum Hoch Klettern kontrolliert ein weiterer Leiter ob alles stimmt</p> |
| <p><b>Schlechtwetter-variante</b></p>  | <p>Wird bei jedem Wetter durchgeführt<br/>             Der Standort der Posten wird bei schlechtem Wetter verschoben<br/>             Geschmiedet wird unter dem Sarasani.<br/>             Das Specksteinschleifen wird in ein Zelt verschoben.<br/>             Der Rest wird im Wald weitergeführt.</p>  |





| <b>Geländespiel (LS 2.1)</b>  |   |  |                |
|-------------------------------|---|--|----------------|
| <b>Zielgruppe(n)</b>          | <input type="checkbox"/> Kindersport / <input checked="" type="checkbox"/> Jugendsport  |  |                |
| <b>Datum / Zeit / Ort</b>     | 20.05.2015  | 15:00 – 17:30  | Lagerplatz     |
| <b>Leitung</b>                | Haas, Estelle, Pauline  |  |                |
| <b>Themenbereich</b>          | Unterwegs sein: <input type="checkbox"/> Wanderungen <input type="checkbox"/> Schneeschuhtouren <input type="checkbox"/> auf Rädern <input type="checkbox"/> Sicherheitsakt.<br>Sportlektionen: <input type="checkbox"/> Ballspiele <input type="checkbox"/> Trensportarten <input type="checkbox"/> andere Sportarten<br>Spiele: <input type="checkbox"/> Spiel- und Sportturnier <input checked="" type="checkbox"/> Geländespiele <input type="checkbox"/> Spielfest <input type="checkbox"/> Freies Spiel<br><input type="checkbox"/> Gruppenspiele <input type="checkbox"/> Kämpfen und Raufen |  |                |
| <b>Material / Hilfsmittel</b> | Eigenes Mat.<br>- Sani-koffer<br>- Jass Karten<br>- Blachen<br>- Geld (Jass Karten)<br>- 4 verschiedene Farben<br>- Block und Schreibzeug<br>- Schnur<br>- Hammer und Nägel<br>- Sägen<br>- Seile<br>- Beile<br>- Panzertape<br>- Packpapier  | Externes Mat.<br>-   | Einkaufen<br>- |
| <b>Vorbereitung</b>           | Vor dem Lager:<br>- Mat richten   | Im Lager:<br>- Spielfeld abgrenzen<br>- Mat richten<br>- Spielregeln lesen<br>- Preise für mat aufschreiben<br>- Schlechtwetter Entscheidung |                |

| <b>Zeit</b> | <b>Beschreibung</b>  | <b>Verantwortlich</b> |
|-------------|--|-----------------------|
| 15:30-15:45 | <b>Einstieg:</b><br>Als aller erstes Erklären wir warum wir jetzt trainieren müssen. (potentieller Kampf gegen Römer, usw.)<br>Helmschisse<br>Die TN stehen im Kreis und halten sich an den Händen. Einer rennt rundherum und schlägt plötzlich einem Paar die Hände auseinander und nimmt breitbeinig den Platz dazwischen ein. Die zwei anderen TN Rennen in entgegengesetzter Richtung davon und versuchen mit einer Umrundung des Kreises zwischen den Beinen der breitbeinigen Person hindurch, die Kappe in der Mitte des Kreises zu berühren. Der der verloren hat läuft als nächster rundherum.<br><br>Die Gruppen werden durch Durchnummerierung gebildet.  | Pauline               |
| 15:45-17:15 | <b>Hauptteil:</b><br>Die Clans werden weiterhin als Motto gruppe bleiben. Jede Gruppe bekommt eine zugeteilte Farbe.<br><br>Räuber-Räuber<br>Die Gruppen suchen sich eine Basis und errichten diese mit absperband und Blache. Es ist eine Hauptbasis in der Mitte mit Material Ausgabe ausgestellt. Zu Beginn des Spieles halten sich alle Clans in der entsprechenden Basis auf und warten auf den Startschuss. Ab Start ist das Ziel des Spieles gegnerische Spieler in die eigene Basis zu «entführen». (Oberstüfler und 6 Klässler erhalten ein Kreuz auf Stirn und alle jüngeren einen Punkt in ihrer Farbe. Punkt gegen Punkt oder Kreuz gegen Kreuz müssen sich zur eigenen Basis schleppen. TN mit Punkten müssen den TN mit Kreuz nur dreimal auf die Schulter klopfen, aber die Füße dabei am Boden lassen, sonst zählt es nicht. TN mit Kreuz müssen die TN mit Punkt allerdings auch zur eigenen Basis schleppen). Die entführten Gegenspieler kann man dann bei der Leiterbasis verkaufen. Der Clan des entführten TN muss den TN dann billiger zurückkaufen, sonst können sie nichts mehr | Haas                  |





|             |  |         |
|-------------|--|---------|
|             | <p>verkaufen oder einkaufen. Die TN sind in der eigenen- oder in den Leiterbasen sicher. Während dieses Spiel läuft können die TN auch bei einigen Leitern Aufgaben lösen oder Fragen beantworten um sich Geld zu erwirtschaften. Die Leiter werden auch herumlaufen und ein bisschen Geld fallen lassen. Das Ziel des Spiels ist es ein Thron für Majestix mithilfe von Naturgegenständen aus dem Wald und Werkzeug von Der Leiterbasis zu bauen. Die Einzelteile und Werkzeuge können in der Leiterbasis gekauft werden. Diese Teile und Werkzeuge dürfen nicht beim Transport geklaut werden. Zwei Räuber (Leiter) werden im Laufe der Zeit Mit einem Band um dem Arm herum Laufen und TN entführen oder Geld Klauen.</p> |         |
| 17:15-17:30 | <p><b>Ausstieg:</b><br/>Die Throne werden von Majestix Bewertet. Dabei wird die Kreativität und Schönheit des Thrones begutachtet und bewertet. Die Gruppe die Gewonnen hat, wird von Majestix zu Ehren Galliern erklärt und darf am Abend als erstes essen fassen.</p>  | Estelle |

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

|  |  |
|--|--|
| <p><b>Sicherheits-überlegungen</b></p> | <p>Die TN werden auf Gelände Unebenheiten hingewiesen.<br/>Das Spielfeld ist abgesperrt und nicht in Straßen nähe<br/>Auf dem Spielfeld sowie in den Leiterbasen sind Sani Koffer<br/>Die Kinder werden auf sorgfältigen Umgang miteinander hingewiesen.<br/>Der Notfallfahrer steht mit dem Auto bereit.</p>  |
| <p><b>Schlechtwetter-variante</b></p>  | <p><b>Wetten, dass:</b><br/>Jeder Teilnehmer denkt sich eine sportliche Aktivität aus in dem er gut ist z.B. Liegestützen oder Armdrücken. Zur Abwechslung kann man auch wetten wie wassertrinken oder Rüebli essen durchführen. Die Wetten werden in den gesamten Gruppen durchgeführt. Die gruppen Spielen dabei um Jass Karten Welche sie als wett Einsätze benutzen. Die Gruppe die Gewonnen hat, wird von Majestix zu Ehren Galliern erklärt und darf am Abend als erstes essen fassen.</p> |



| Casino (LP 2.1)               |   |   |  |
|-------------------------------|---|---|--|
| <b>Zielgruppe(n)</b>          | Jugendsport   |   |  |
| <b>Datum / Zeit / Ort</b>     | 20.05.2018  | 20:00 – 22:00   | Lagerplatz, Zelt   |
| <b>Leitung</b>                | Simon / Ramon   |   |  |
| <b>Material / Hilfsmittel</b> | Eigenes Mat.<br><ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Pokerchips</li> <li>▶ 5x Poker Set</li> <li>▶ 2x UNO karten</li> <li>▶ Roulette</li> <li>▶ Packpapier</li> <li>▶ Filzstift (Edding)</li> </ul> | Externes Mat.<br>-  | Einkaufen<br><ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Süßigkeiten &amp; Säcke</li> </ul> |
| <b>Vorbereitung</b>           | Vor dem Lager<br>-Prüfen der vollständigen Sets<br>-Chipwerte festlegen   | Im Lager:<br>-Spieltische einrichten<br>-Regelcheck unter Leitern<br>-Küche informieren |  |

| Zeit        | Beschreibung  | Verantwortlich |
|-------------|---|----------------|
| 20:00-20:10 | <b>Einleitung:</b> Nach einer intensiven Kampfvorbereitung werden die TN`s zu einem Casino-Abend eingeladen. Zum Start bekommen alle einen Willkommensdrink zur Stärkung. Mit dem Drink bekommt jeder TN ein Startkapital. Danach wird ein Rundgang durch das Casino gemacht und die Spielregeln erklärt.   | Ramon          |
| 20:10-21:40 | <p><b>Hauptteil:</b> Die TN und Leiter können den ganzen Abend zwischen den Spieltischen selber rotieren. Es gibt zwei Black-Jack Tische, ein Russisches Roulette, zwei Poker-Tisch und zwei Uno-Tisch. Pro Tisch gibt es einen Dealer (Leiter). Das Ziel ist es möglichst viele Chips zu gewinnen. Der Sieger bekommt eine Belohnung.</p> <p>Chipwerte voraussichtlich: 10,20,50,100</p> <p>Poker:</p> <p>Spielablauf:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Die Spielreihenfolge ist im Uhrzeigersinn (linksherum).</li> <li>- Es wird ein Dealer gewählt, und ein Big Blind festgelegt.</li> <li>- Der Dealer gibt jedem Spieler 2 Taschenkarten.</li> </ul> <p>Pre Flop:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Der Spieler links des Dealers macht seinen Einsatz (bet).</li> <li>- Die Spieler nach ihm können nun mitgehen (call), erhöhen (raise).</li> <li>- Jeder Spieler kann jederzeit aussteigen (fold).</li> <li>- Sind alle Gebote gemacht kommt nun der Flop:</li> </ul> <p>Flop:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Der Dealer legt 3 Tischkarten aufgedeckt hin.</li> <li>- Wieder darf geboten, mitgegangen, erhöht und ausgestiegen werden.</li> </ul> <p>Turn:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Der Dealer legt eine 4. Tischkarten aufgedeckt hin.</li> <li>- Wieder darf geboten, mitgegangen, erhöht und ausgestiegen werden.</li> </ul> <p>River:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Der Dealer legt eine 5. Tischkarten aufgedeckt hin.</li> <li>- Wieder darf geboten, mitgegangen, erhöht und ausgestiegen werden.</li> </ul> <p>Showdown:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wenn am Ende der Runde mehr als ein Spieler im Spiel sind, müssen nun die Karten der Reihenfolge nach gezeigt werden.</li> <li>- Wer das höchste Blatt hat, hat gewonnen.</li> </ul> <p>Bleibt nur ein Spieler übrig, gewinnt er den Pot automatisch</p> | Simon          |



|                 |  |
|-----------------|--|
| Royal Flush     |  |
| Straight Flush  |  |
| Four of a Kind  |  |
| Full House      |  |
| Flush           |  |
| Straight        |  |
| Three of a Kind |  |
| Two Pair        |  |
| One Pair        |  |
| High Card       |  |

**Black-Jack:**

Wenn Sie gegen das Haus spielen, wird der Dealer jedem Spieler eine Karte verdeckt austeilen, und der Haushand (seiner eigenen) zuletzt.

Der Dealer teilt dann, von links nach rechts, eine Karte aus, einschließlich der Haushand als letzte Karte. Der Dealer fragt dann jeden Spieler nacheinander, ob er eine oder mehrere Karten benötigt. Als Spieler können Sie um eine oder mehrere Karten bitten bis Sie entweder über 21 gehen oder Sie denken, dass Sie die bestmögliche Hand haben. Sobald Sie alle Karten haben, die Sie brauchen, können Sie "Stand" sagen, d.h. Sie signalisieren dem Dealer, dass Sie keine weiteren Karten mehr wollen. Jeder nachfolgende Spieler entscheidet dann, ob er weitere Karten zieht oder keine Karten mehr zieht.

Nachdem alle Spieler ihre Hände vervollständigt haben oder überzogen sind, zeigt der Dealer seine Hand. Abhängig von den Karten in der Hand des Dealers, bestimmen die Blackjack-Regeln des Hauses für Dealer, ob der Dealer weitere Karten zieht oder nicht. Sobald die endgültige Hand des Dealers feststeht, vergleichen alle Spieler, die nicht überzogen haben, ihre Punkte mit der Hand des Dealers. Diejenigen, die den Dealer schlagen, gewinnen, während der Rest verliert, es sei denn, es ist unentschieden, worauf dem Spieler sein Einsatz wiedergegeben wird.

Bei einem regulären Gewinn erhält der Spieler den eingesetzten Betrag doppelt zurück (inkl. Einsatz). Bei einem «Blackjack», also 21 Punkten erhält der Spieler den dreifachen Betrag (inkl. Einsatz) zurück.

Kartenwerte: Nummerierte Karten → Wert der Zahl  
 Bildkarten → Wert von 10  
 Ass → 1 oder 11



Russisches Roulette:

Ein Roulette Spiel beginnt mit dem Tätigen der Einsätze. Möglich ist dies erst nach der Aufforderung „machen Sie Ihr Spiel“. Sobald der Croupier befindet, dass genügend Wetten am Tisch getätigt worden sind dreht er die Roulettescheibe im Kessel und wirft die Kugel entgegen der Drehrichtung hinein. Spielerinnen und Spieler dürfen auch jetzt noch Einsätze tätigen, bis der Croupier ihnen mit den Worten „nichts geht mehr“ diese Möglichkeit nimmt. Befindet sich die Kugel definitiv in dem Feld einer Gewinnzahl sagt der Croupier diese laut an. Hinzu kommt die jeweilige Farbe. Außerdem werden alle einfachen Gewinnchancen verkündet, die gewonnen haben. Anschließend zieht der Croupier die Einsätze aller verlorenen Wetten vom Spielfeld und beginnt mit der Auszahlung der Gewinnchancen die einen Profit erreicht haben. Hier endet das Spiel und das System beginnt auf ein Neues.

Gewinnchancen:

| Bet | Payout | Numbers   |
|-----|--------|---|
| 1   | 35:1   | eine beliebige Zahl                                 |
| 2   | 17:1   | zwei benachbarte Zahlen, z.B. 11/14                 |
| 3   | 11:1   | drei Zahlen einer Quereinne, z.B. 25/26/27          |
| 4   | 9:1    | 0/1/2/3; beim Amerikanischen Roulette 0/00/1/2/3    |
| 5   | 8:1    | vier angrenzenden Zahlen, z.B. 29/30/32/33          |
| 6   | 5:1    | sechs Zahlen zweier aufeinanderfolgender Querreihen |
| 7   | 2:1    | Zahlen von 1 bis 12                                 |
| 8   | 2:1    | Zahlen von 13 bis 24                                |
| 9   | 2:1    | Zahlen von 25 bis 36                                |
| 10  | 2:1    | Kolonne 1 bis 34; 2 bis 35; 3 bis 36                |
| 11  | 1:1    | Rot oder Schwarz                                    |
| 12  | 1:1    | Zahlen von 1 bis 18                                 |
| 13  | 1:1    | Zahlen von 19 bis 36                                |
| 14  | 1:1    | alle Gerade oder Ungerade Zahlen                    |

Uno:

Der erste Spieler legt eine Karte von seiner Hand auf den Ablegestapel. Dabei gilt: Eine Karte kann nur auf eine Karte der gleichen Farbe oder der gleichen Zahl gelegt werden. Die schwarzen Karten sind spezielle Aktionskarten mit besonderen Regeln (siehe Aktionskarten). Kann ein Spieler keine passende Karte legen, so muss er eine Strafkarte vom verdeckten Stapel ziehen. Diese Karte kann er sofort wieder ausspielen, sofern diese passt. Hat er keine passende Karte ist der nächste Spieler an der Reihe. Wer die vorletzte Karte ablegt, muss „UNO!“ rufen und signalisiert damit, dass er nur noch eine Karte auf der Hand hat. Vergisst ein Spieler das und ein anderer bekommt es rechtzeitig mit, so muss er 2 Strafkarten ziehen. Die Runde gewinnt derjenige, welcher die letzte Karte abgelegt hat. Die Punkte werden addiert und eine neue Runde wird gespielt.

Spezialregeln:

- ▶ Wenn die Kartenfarbe Rot liegt, dürfen die Spieler nicht sprechen, bei einem Verstoß muss pro gesagtem Wort eine Karte vom Stapel ziehen.
- ▶ Wird die Karte «4» gelegt, muss so schnell als möglich mit der Faust auf den Tisch geklopft werden. Der letzte Spieler muss zwei Karten ziehen.
- ▶ Legt ein Spieler die Karte «0», so kann dieser Spieler mit einem beliebigen anderen Spieler die Karten tauschen.

Falls ein Spieler bei der Farbe Rot absichtlich viel Redet um Karten zu erhalten bis er eine «0» erhält, so wird er disqualifiziert.

Hat ein Spieler KEINE Chips mehr, so hat er die Möglichkeit an der Kasse für die Erledigung einer kleinen Aufgabe einige Chips zu erhalten.



|             |  |       |
|-------------|--|-------|
|             | Gewinne: Süssigkeitensäckchen  |       |
| 21:40-22:00 | <b>Ausstieg:</b> Nach dem die Chips ausgezählt wurden und der Sieger des Abends gekürt wurde, gibt es aus der Küche einen Festlichen Dessert. Nach dem Dessert wird das Ämtli gemacht und danach geht's in die Schlafsäcke, damit wir am nächsten Morgen Fit sind. | Simon |

|                                      |   |
|--------------------------------------|---|
| <b>Sicherheits-<br/>überlegungen</b> | Lager-Siko<br>Chips nicht herunterschlucken<br>Für allfällige Verletzungen den Sani-Koffer vor Ort haben<br>Notfallfahrer & Auto bereit |
| <b>Schlechtwetter-<br/>variante</b>  | Keine, Casino findet im Zelt statt.   |



## Tagesprogramm 21.05.2018

| Stern-OL (LS 3.1)             |  |  |                         |
|-------------------------------|--|--|-------------------------|
| <b>Zielgruppe(n)</b>          | <input type="checkbox"/> Kindersport / <input checked="" type="checkbox"/> Jugendsport   |  |                         |
| <b>Datum / Zeit / Ort</b>     | 21.05.2018   | 09:00-11:00  | Lagerplatz und Umgebung |
| <b>Leitung</b>                | Etienne, Bax, Laura, Lanoa   |  |                         |
| <b>Themenbereich</b>          | Unterwegs sein: <input type="checkbox"/> Wanderungen <input type="checkbox"/> Schneeschuhtouren <input type="checkbox"/> auf Rädern <input type="checkbox"/> Sicherheitsakt.<br>Sportlektionen: <input type="checkbox"/> Ballspiele <input type="checkbox"/> Trensportarten <input checked="" type="checkbox"/> andere Sportarten<br>Spiele: <input type="checkbox"/> Spiel- und Sportturnier <input type="checkbox"/> Geländespiele <input type="checkbox"/> Spielfest <input type="checkbox"/> Freies Spiel<br><input checked="" type="checkbox"/> Gruppenspiele <input type="checkbox"/> Kämpfen und Raufen |  |                         |
| <b>Material / Hilfsmittel</b> | Eigenes Mat.<br>- Gegenstand für Chappenschiise<br>- Helme der Römer (ca. 5)<br>- Militärbüchlein<br>- Absperrband<br>- Getränke und Snack<br>- Feuerzeug und Zeitung<br>- Krokki inkl Lösung für HB<br>- Objekte für Hindernissparcours<br>- 5 Seile  | Externes Mat.<br>- Herzen<br>- Blumen<br>- Lupe<br>- Notenblatt<br>- Flora-Quiz<br>- Spuren-Memory | Einkaufen<br>-          |
| <b>Vorbereitung</b>           | Vor dem Lager:<br>- Flora-Quiz<br>- Spuren-memory<br>- Notenblatt<br>- Blumen<br>- Herzen  | Im Lager:<br>- Krokki<br>- Verstecke vorbereiten   |                         |

| Zeit        | Beschreibung   | Verantwortlich |
|-------------|--|----------------|
| 09:00-09:20 | <b>Einstieg Ninja:</b><br>Bei diesem Spiel stellen sich die Beteiligten im Kreis auf. Zu Beginn machen alle ein Ninja Geräusch und nehmen gleichzeitig eine gute Kampfposition ein. Eine Person beginnt, mit einem Schlag die Handoberfläche ihres Nachbarn zu treffen (egal ob links oder rechts). Hat sie die eine Bewegung fertig ausgeführt, ist die nächste Person mit Schlagen an der Reihe. Die Spielrichtung geht rechts rum, die Schlagrichtung ist jedoch nicht vorgegeben (für Fortgeschrittene kann die Variante gespielt werden, in der jeder, der an der Reihe ist, auswählen kann, wen er schlagen wird). Trifft jemand die Handoberfläche einer anderen Person (die angegriffene Person kann sich jeweils mithilfe einer Bewegung verteidigen), fällt die Hand dieser Person aus dem Spiel. Mit der anderen Hand kann aber so lange weitergespielt werden, bis auch die zweite Hand getroffen wird. Gespielt wird, bis nur noch eine Person im Spiel ist, welche alle anderen Ninja-Kämpfer besiegt hat. | Etienne        |
| 09:20-10:45 | <b>Hauptteil Stern-OL:</b><br>Für die Gruppeneinteilung stehen alle TN`s der Schuhgrösse nach in eine Reihe. Danach wird jedem Kind eine Zahl von 1-5 zugeteilt. Die Kinder mit der gleichen Zahl bilden dann eine Suchgruppe.<br><br>Da Methusalix sich nicht mehr an die genauen Standorte der Verstecke erinnern kann, gibt er jeder Gruppe ein Krokki. Darauf sind die ungefähren Standorte eines angeblichen Römerversteckes abgebildet. Jede Gruppe soll nun die Verstecke nach Miraculix absuchen. Wer ihn zuerst findet, gewinnt. Folgende Verstecke gibt es: <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Grotte/Felssturz:</b> Die ankommenden TN`s werden dort von den Römern gefangen genommen. Um wieder frei zu kommen, müssen die TN`s die verlorenen Helme der Römer suchen, welche in der Nähe zu finden sind.</li> <li>- <b>Liebesnest:</b> Das angebliche «Römer-Versteck» ist in Wirklichkeit das Liebesnest von Falbala. Sie ist völlig verzweifelt auf der Suche nach den passenden</li> </ul>      | Bax<br>Laura   |



|                    |  |              |
|--------------------|--|--------------|
|                    | <p>Worten für ihren Verehrer. Die TN`s sollen sie trösten und ihr eine romantische Liebesgeschichte bzw. ein perfektes Date mit Flirttipps vorspielen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Flora-Point (Wiese):</b> Ein Römer auf der Suche nach Heilkräutern schwirrt auf einer Blumenwiese umher. Seine Frau ist schwer krank und liegt zu Hause im Bett. Die TN`s müssen nun ein Kreuzworträtsel zum Thema Gift- und Heilpflanzen lösen. (z.B. Fliegenpilze, Misteln, Brennnesseln, Kamille etc.)</li> <li>- <b>Spurensuche.</b> Ein Versteck ist an diesem Ort leider nicht zu finden. Allerdings ist dort ein alter, vergesslicher Römer, welcher sich im Wald verirrt hat. Er hat seinen Trupp verloren und weiss nicht mehr, welchen Spuren er folgen soll. Die TN`s müssen bei diesem Posten ein Memory lösen. Die Spurenbilder sind den entsprechenden Lebewesen zuzuordnen.</li> <li>- <b>Take it easy:</b> Hier darf die Gruppe 5-10 Minuten Trinkpause machen</li> <li>- <b>Troubatix:</b> Der Galliersänger ist auf der Suche nach Lieder-Inspiration. Die TN` müssen hier bei ihm ein Lied vortragen, bevor er sie wieder gehen lässt.</li> <li>- <b>Rückschlag:</b> Einige böse Römer sitzen am Feuer im Wald. Sobald sie die TN`s sichten, wollen sie die Karte auch sehen, werfen diese danach aber absichtlich ins Feuer. Die TN` müssen nun in die Hauptbasis zurück, um dort eine neue (anderes Krokki!) Karte zu erhalten. (Hier bekommen sie kein Gegenstand)</li> <li>- <b>Parcours:</b> Die Römer aus diesem Versteck machen sich einen Spass daraus, die Gallier auf der Suche nach Miraculix ein wenig aufzuhalten, sie werden gezwungen, einen Hindernisparcour im Wald zu machen.</li> </ul> <p>Wenn eine Gruppe ihren erstes Versteck abgesucht hat, geht sie in die Hauptbasis, um dort ein weiteren Standort auf ihr Krokki eingezeichnet zu bekommen. Um ihr Besuch im Versteck zu beweisen, erhalten sie jeweils einen Gegenstand (Seil, Herzen, Blumen, Lupe, Notenblatt). Wenn eine Gruppe alle Verstecke abgesucht hat, fällt Methusalix nach langem Überlegen noch ein weiterer Ort ein. Dort finden die TN`s Miraculix. Zuerst müssen sie jedoch noch gegen die Römer kämpfen.</p> |              |
| <p>10:45-11:00</p> | <p><b>Ausstieg:</b><br/>Alle ankommenden Gruppen werden der schnellsten Gruppe hinterhergeschickt, um bei der Rettung von Miraculix zu helfen. Die Römer werden von den TN`s gefesselt (mit den Seilen von der Grotte) und Miraculix befreit. Um die Befreiung gemeinsam zu feiern, machen wir zusammen ein Chiaiai.</p>   | <p>Lanoa</p> |

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

|                                       |   |
|---------------------------------------|---|
| <p><b>Sicherheitsüberlegungen</b></p> | <p>Ein Kind könnte stürzen und sich schürfen bzw. ein Gelenk o.Ä. verstauchen. Hierfür haben wir den Sanirucksack in der Hauptbasis<br/>Damit die Kinder genügend trinken, soll jedes Kind vor dem Block seine Wasserflasche in der Hauptbasis deponieren<br/>Weiteres siehe allgemeines SIKO</p> |
| <p><b>Schlechtwettervariante</b></p>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Das Programm wird bei jedem Wetter durchgeführt. Bei sehr starkem Gewitter wird der Block abgebrochen.</li> </ul>  |





### Abbau (LA 3.1)

|                               |  |               |                       |
|-------------------------------|--|---------------|-----------------------|
| <b>Zielgruppe(n)</b>          | <input type="checkbox"/> Kindersport / <input checked="" type="checkbox"/> Jugendsport   |               |                       |
| <b>Datum / Zeit / Ort</b>     | 21.05.2018   | 12:30 – 13:30 | Lagerplatz & Umgebung |
| <b>Leitung</b>                | Antoine Gähwiler, Luca Speck   |               |                       |
| <b>Themenbereich</b>          | <input type="checkbox"/> Outdoor-Techniken <input type="checkbox"/> Sicherheit <input checked="" type="checkbox"/> Natur und Umwelt <input type="checkbox"/> Pionier-Technik <input checked="" type="checkbox"/> Lagerplatz / Lagerhaus / Umgebung <input type="checkbox"/> Prävention und Integration |               |                       |
| <b>Material / Hilfsmittel</b> | Schönes Wetter   |               |                       |
| <b>Vorbereitung</b>           | Vor dem Lager  | Im Lager      |                       |

| Zeit        | Beschreibung   | Verantwortlich  |
|-------------|--|-----------------|
| 12:30-12:45 | <b>Einstieg:</b><br>Da die Römer nun besiegt sind, ziehen die Gallier nun mit stolzen Herzen ab. Nun werden die Teilnehmer zu ihren Leitern, in die Gruppen geschickt. Mindestens ein Leiter pro Gruppe um die Teilnehmer zu unterstützen.   | Luca            |
| 12:45-13:15 | <b>Hauptteil:</b><br>Sobald eine Gruppe mit ihrem Gruppenzelt fertig ist, wenden sie sich an den Materialchef (Cyrill) um weitere Arbeit zu erhalten.<br>Bauten wie Material- oder Küchenzelt, Sarasani und WC müssen abgebaut und fachgerecht freiräumt werden.<br>Die Teilnehmer sollten lernen mit dem Material verantwortungsbewusst umzugehen und es zu pflegen. Die Leiter zeigen ihnen wie man ein Zelt für eine gute Lagerung bereit macht.<br>Ihnen wird gezeigt wie man das J&S Material wider zusammengelegt und richtig verpackt wird. Auch wie man Feuerstellen im Wald so verlässt, dass keine Gefahr von Waldbränden bestehen.<br><br>Die Aufgaben sollen dem Alter und Können der TNs angepasst werden.<br>Der Materialchef hat die Aufsicht über das Aufräumen, die anderen Leiter und TNs wenden sich mit Fragen bezüglich Material und Arbeit an ihn. | Antoine, Cyrill |
| 13:15-13:30 | <b>Aussieg:</b><br>Zum Schluss stehen alle nochmals in eine Reihe und laufen über den Lagerplatz um alle Fetzen zu sammeln und zu entsorgen. Wenn dies gemacht wurde machen wir noch ein Kettenfangis da halten sich zwei Personen (kleine Kette) und versuchen andere zu fangen, wenn es eine andere Person hat muss diese sich an die anschließen um zu helfen die anderen zu fangen.  | Luca            |

#### LA: Was sollen die TN in diesem Block erlernen?

|                                |  |
|--------------------------------|--|
|                                | <p>Die Kinder sollen lernen, dass man einen Platz sauber verlässt und keinen Abfall hinterlässt.</p> <p>Die Kinder sollen wissen wie man Blachen und Wolldecken zusammenlegt.</p> <p>Die Kinder sollen in Kontakt mit dem J&amp;S Leihmaterial kommen und lernen wie man es regelkonform versorgt.</p> <p>Die Kinder sollen lernen wie man eine Feuerstelle zurücklässt.</p> |
| <b>Sicherheitsüberlegungen</b> | <p>Kinder sollen Arbeiten erledigen, welche ihrer Stufe entsprechen. (Jüngste nicht beim Küchenzelt abbrechen helfen etc..)</p>  |
| <b>Schlechtwettervariante</b>  | <p>Sollte das Material noch nass sein, so können Blachen im Atlantis zum Trocknen aufgehängt werden.</p> <p>Bei extrem schlechtem Wetter wird der Abbau vorgezogen, die Zeit in der Notunterkunft wird mit Hosensackspielen und Gesellschaftsspielen überbrückt</p>  |