Lagersport-Block 2.2

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Stufe:  Sparrows | Zielgruppe und Anzahl Teilnehmende:  Kindersport / 4 Teilnehmer | |
| Bezeichnung des Aktivitäten-Teils:  Korkodrom | Datum:  23.05.2021 | Zeit:  13:00-15:30 |
| Ort:  Lagergelände (Wiese / Wald) | Blockverantwortliche(r):  Fabian Wydler v/o Adler | |
| Themenbereich:  [] Unterwegs sein (Wanderungen; Schneeschuhtouren; Touren mit Velo, Bike, Inline-Skates usw.)  [] Sport (Ballspiele, Trendsportarten, andere Sportarten usw.)  [x] Spiel (Spiel- oder Sportturniere, Geländespiele, Spielfest, freies Spiel, Gruppenspiele, Kämpfen und Raufen usw.) | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Blockziel:   * Die TNs lernen ein neues Spiel kennen * Die TNs verstärken ihr kompetitives Bewusstsein * Die TNs trainieren Koordination, Zielgenauigkeit und strategisches Denken * Die TNs lernen strategisch im Team zu spielen | | |
| Zeit: | Programm: | verantwortlich: |
|  | Einstieg:  Ritter sind bekannt dafür, dass sie um ihre Schätze kämpfen, bis einer der beiden Teams siegt. Dabei sind Faktoren wie Geschicklichkeit, Treffsicherheit und Strategie sehr wichtig. Um dies unseren neuen Rittern effizient beizubringen, bietet sich Korkodrom, als eine gute Trainingseinheit für den Ernstfall an.  Zu Beginn wird den TN’s das Spielfeld vorgestellt. Darin befinden sich bereits diverse Hindernisse und Gegenstände, die von den Leitern aufgebaut wurden. Danach haben die TN’s mit bereitgestelltem Material die Chance diese Hindernisse noch zu verändern und anzupassen, sodass das Spielfeld ihren Wünschen entspricht:   * Pavatex-Platten als Deckung * Tarnnetz * Holz aus dem Wald * etc.   Dabei muss darauf geachtet werden, dass die Hindernisse keine Gefahrenzone darstellen und dass keine gefährlichen Materialien herumliegen. |  |
|  | Hauptteil:  Die Leiter erklären den TN’s die verbindlichen Spielregeln:   * Es gibt keinen Körperkontakt * Der Mindestschussabstand zwischen den beiden Parteien ist 2m * Wenn ein Spieler „Time Out“ ruft, muss dieses akzeptiert und berücksichtigt werden * Man behandelt die Gegner sowie die Mitspieler mit Respekt * Die Velopumpen sind keine Schlagstöcke * Jeder Spieler muss die Schutzbrillen im Spielfeld tragen * Wer eine Regel nicht befolgt, muss für eine beschränkte Zeit auf die Strafbank * Kopftreffer sollten vermieden werden   Folgende drei Spielmodi sind geplant:  «Infinity»  Die TNs werden von den Leitern leistungsgerecht auf zwei gleich starke Gruppen aufgeteilt.  Es wird nun auf dem grossen Ritter-Schlachtfeld mit vielen Hindernissen, Sichtschützen und Verstecken gespielt. Ziel des Spiels ist es, gegnerische Spieler mit Korkzapfen abzuschiessen.  Die Hindernisse und Sichtschutze dienen dabei als Verstecke und ermöglichen es zudem, sich anzuschleichen und Überraschungsmomente herzustellen.  Wenn man getroffen wird, gibt man dies zu Erkennen und geht zurück zu einem vorgängig definierten teamspezifischen Startpunkt. Danach darf man wieder normal weiterspielen.  «Capture the Flag»    Das Ritter-Schlachtfeld wird in zwei gleich grosse Hälften aufgeteilt. Dabei soll darauf geachtet werden, dass die Anzahl und die Art der Hindernisse, Sichtschutze und Verstecke so ähnlich wie möglich sind, damit die Spielfelder für beide Teams fair sind.  Die TNs treten wieder in 2 Teams gegeneinander an. Ziel ist es, in der gegnerischen Hälfte die Flagge des Gegnerteams zu stehlen, ohne dabei von Korkzapfen getroffen zu werden. Dabei wird parallel angegriffen und verteidigt, somit gibt es verschiedene Aufgaben in dem Spiel, die sich die TNs selbstständig aufteilen.  Getroffene Personen kommen ins „Gefängnis“, dort können sie durch Abklatschen wieder befreit werden.  Vor der zweiten Spielform haben die TN’s noch einmal die Chance, die Hindernisse umzustellen und anzupassen.  Die Leiter erklären den TN’s die zweite Spielform.  Wenn man getroffen wird, muss man das Spielfeld verlassen. Man kann erst wieder mitspielen, wenn ein Mitspieler des Gegnerteams getroffen wurde.  Die TN’s helfen beim Aufräumen und Verräumen der Hindernisse. |  |
|  | Ausklang:  Zum Schluss werden alle Korken gesammelt. Wer am Schluss am meisten Korken in den Händen haltet, hat gewonnen. |  |

|  |
| --- |
| Sicherheitsüberlegungen und -Massnahmen: |
| -Wir achten beim Bau darauf dass die Hindernisse keine Gefahrenstellen beinhalten.  -Die TNs tragen sobald sie im Spielfeld sind immer eine Schutzbrille  -Wir weisen die TNs darauf hin, dass Kopfschüsse möglichst vermieden werden sollten.  -Sonst allgemeines Siko genügend |

|  |
| --- |
| Alternativprogramm: |
| Es ist kein Alternativprogramm vorgesehen, das Programm wird in jedem Fall wie geplant durchgeführt. |

|  |  |
| --- | --- |
| Material: | |
| Anzahl: | Artikel: |
| 1  1  10  20  1  2  2  1  1  1  1  1 Rolle  4 | Material (bestellen):  Sani-Tasche  Korkodromset (mit Schutzbrillen)  Ausschussblache  Pflocksäcke  Tarnnetz  ZKB-Fähnli  Schalltafel  Beil, klein  Vorschlaghammer, gross  Bügelsäge  Bändel-Set  Material (selber organisieren, in Rako-Kisten verpacken):  Schnur Luchs  Pavatexplatten Adler |

|  |
| --- |
| Beilagen / Bemerkungen: |
| - |