Lagersport-Block 3.1 (Tag und Block-Nr.)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Stufe:  Sparrows | Zielgruppe und Anzahl Teilnehmende:  Kindersport / 4 Teilnehmer | |
| Bezeichnung des Aktivitäten-Teils:  Sport Aktivität | Datum:  24.05.2021 | Zeit:  07:15 – 07:45 |
| Ort:  Lagergelände (Wiese) | Blockverantwortliche(r): | |
| Themenbereich:  [ ] Unterwegs sein (Wanderungen; Schneeschuhtouren; Touren mit Velo, Bike, Inline-Skates usw.)  [x] Sport (Ballspiele, Trendsportarten, andere Sportarten usw.)  [ ] Spiel (Spiel- oder Sportturniere, Geländespiele, Spielfest, freies Spiel, Gruppenspiele, Kämpfen und Raufen usw.) | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Blockziel:   * Die TN lernen strategisch im Team zu spielen * Die TN müssen lernen die Ausdauer sich einzuteilen * Die TN lernen strategisch in einem Team zu spielen * Die TN lernen in aktiven Spielen schnell zu reagieren | | |
| Zeit: | Programm: | verantwortlich: |
| 5 min | Einstieg:  Als Einstieg wärmen sich alle zusammen ein.  Wir wärmen uns mit dem Spiel „Pferderennen“ ein. Dabei erzählt jemand eine Geschichte, in der es darum geht von jemanden davon zu rennen. Alle rennen an der Stelle und machen das nach was der Erzähler der Geschichte sagt.  Bei der Geschichte wechseln sich Tweet und Shark immer wieder ab. Wir erzählen die Geschichte frei, mit folgenden Inhalten:   * normal rennen * schnell rennen (von Räuber verfolgt werden) * beide Höher beim Rennen (Räuber kommen näher) * springen (über eine Grubbe) * ducken (Ast oben dran) * im Galopp rennen (Kommt zu einem Pferdestall) * seitlich rennen (Schmaler Weg) * kriechen (kleiner Tunnel) * rückwärts rennen (ist den falschen Weg gegangen) | Tweet & Shark |
| 20 min | Hauptteil:  Als Hauptteil spielen alle zusammen zwei Spiele.  Völkerball  Als erstes werden von den Leitern die Regeln und das Spiel erklärt. Das Spiel funktioniert so:  Wir werden ein Königsvölkerball spielen. Es werden zwei Gruppen benötigt.  Es hat zwei Gruppen. Jede Gruppe bestimmt für sich einen König, denn die andere Gruppe nicht wissen darf. Als zweites wird noch jemand gewählt, der den König beschützt. Diese Person kann es nie haben und muss somit auch nie in den Himmel. Die Spieler müssen sich gegenseitig mit einem Ball abschiessen. Wenn es jemand getroffen hat, dann muss diese Person in den Himmel und darf nur von dort aus weiterspielen. Wird der Ball jedoch gefangen das geht das Spiel weiter und niemand muss in den Himmel. Schafft es diese Person jedoch vom Himmel aus jemanden zu treffen, dann ist diese Person wieder frei und darf zurück ins Spielfeld (Ausser es ist sonst keine Person mehr im Himmel). Sobald es den König getroffen hat, ist das Spiel vorbei und die andere Mannschaft hat das Spiel gewonnen.  Das Spielfeld wurde im Vorhinein von der Leiter markiert.  Stafette  Als erstes werden von den Leitern die Regeln und das Spiel erklärt. Das Spiel funktioniert so:  Als zweites Spiel machen wir eine Stafette mit Karten.  Es gibt zwei Gruppen. In jeder Gruppe muss je jemand durch einen kleinen Slalom zu den Karten rennen. Dabei darf die Person eine Karte aufdecken. Wenn es die kleinste von allen ist, darf er sie nehmen und zurück rennen. Wenn er nicht die kleinste hat, muss er ohne wieder zurück. Dabei muss die Gruppe möglichst schnell alle Karten in der richtigen Reihenfolge zurückholen. Das Team das am schnellsten Fertig ist hat das Spiel gewonnen. | Shark                   Tweet |
| 5 min | Ausklang:  Wir schauen alle gemeinsam das jeder jetzt wach und fit für den Tag ist. Wer noch nicht fit ist soll noch eine Runde rennen. |  |

|  |
| --- |
| Sicherheitsüberlegungen und -Massnahmen: |
| Wir achten darauf das alle fair und ordnungsgemäss miteinander umgehen. |

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

|  |  |
| --- | --- |
| Material: | |
| Anzahl: | Artikel: |
| 1  1  1  10  2 | Sani-Tasche  Ball  Jass Karten  Fähnchen  Blachen |

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