Lagerprogramm-Block 1.2

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Stufe:  Sparrows | Zielgruppe und Anzahl Teilnehmende:  Kindersport / 5 Teilnehmer | |
| Bezeichnung des Aktivitäten-Teils:  Geländespiel – Räuber im Dorf finden | Datum:  04.06.2022 | Zeit:  19:30 bis 21:30 |
| Ort:  Wiese Lagergelände | Blockverantwortliche(r):  Lino Bertschinger v/o Tweet | |
| 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 verschiedene Hinweise zu kombinieren. * Die TNs fördern das strategische Denken. * Die TNs lernen im Team zu agieren. | | |
| Zeit: | Programm: | verantwortlich: |
| 10min. | **Einstieg:**  Den TNs wird das Spiel erklärt.  Ein Leiter geht den ganzen Abend immer mit dem Teilnehmer mit und macht am Anfang auch den Einstieg. Das Geländespiel beruht auf dem Spielprinzip des Online Games Among Us.  Das ganze Geländegame findet auf der Wiese auf dem Lagergelände statt.    Hier im kleinen Dorf sind in letzter Zeit immer wieder gewisse Dinge verschwunden. Da dies ein sehr kleines Dorf ist, in welchem es praktisch keinen Besuch von ausserhalb gibt, kommen schnell Gerüchte unter den Bewohner auf, wer dies nun sein könnte. In den Gerüchten kam oft Seppli und Kasperli vor. Da den ganzen Tag immer wieder was geklaut worden ist und die Leute im Moment immer Wache halten müssen und somit nicht schlafen gehen können, müssen die TNs unbedingt noch heute Abend den Täter überführen.  Dabei sollen sie zu den verschiedenen Personen im Dorf gehen und verschiedene Aktivitäten mit ihnen durchführen. Beim Spielen sollen sie die Personen genau beobachten um dann am Schluss mit verschiedenen Hinweisen, die sie gesehen haben, den Täter ausfindig machen und überführen können. Dabei spielt jeder die Rollen so, dass die TNs mit den verschiedenen Hinweisen gut sehen können, wer der Täter ist. Für die TNs Jedoch ist es wichtig, dass sie die richtige Person am Schluss überführen, sonst können die Personen wütend werden.  Zudem bekommen sie bei jedem Spiel drei Münzen als Belohnung, die sie sammeln müssen. | Tweet |
| 1h 40 min | **Hauptteil:**  Es gibt zwei Posten, bei welchen immer eine Person ist, zu denen die TNs gehen können. Bei den Posten können sie verschiedene Spiele spielen, um herauszufinden, wer der Räuber unter den Personen ist.   1. **Posten: (Täter/Imposter)** Der **Räuber** ist als Kasperli verkleidet. Bei ihm werden die drei Spiele “Königsvölk”, “Schere Stein Papier” und “Mörderlis” gespielt.   **Königsvölk:** Es treten zwei Gruppen gegeneinander an. Vor dem Spiel wird in der Gruppe entschieden, wer der König. Die andere Gruppe darf es aber nicht wissen. Es wird mit einem Ball gespielt. Wie in einem normalen Völk, muss der Spieler, der getroffen wurde, in den Himmel gehen, dass hinter dem Feld des Gegners liegt. Ziel ist es, dass der König abgeschossen wird. Wenn der König getroffen wurde, endet das Spiel direkt und das Team mit einem stehenden König gewinnt.   **Schere Stein Papier:** Zwei Spieler treten gegeneinander an. Nachdem man “Schere, Stein, Papier” sagt, muss man eins von drei Optionen nehmen. Schere ist effektiv gegen Papier, Stein ist effektiv gegen Schere und Papier ist effektiv gegen Stein. Ziehen beide Spieler das Gleiche, müssen sie erneut das Spiel von neu machen.   **Mörderlis:** Bei Mörderlis wird ein Kreis gebildet. Jemand geht im Kreis herum und flüstert zu allem zu, ob die Person der Mörder ist, oder nicht. Es hat immer nur ein Mörder. Es wird auch noch ein Detektiv bestimmt, der in der Mitte des Kreises steht. Er muss dann herausfinden, wer der Mörder ist. Der Mörder kann während des Spiels Leute umbringen, indem er ihnen ein Signal gibt (wie anblinzeln oder Zunge rausstrecken). Die Personen im Kreis, denen ein Signal vom Mörder gegeben wurden, müssen an der Stelle hinhocken.  Beim Spiel soll er immer wieder ein bisschen bescheissen und er soll auch versuchen ein paar Münzen zu klauen, so dass die TNs dies bemerken können, aber es nicht zu offensichtlich ist.   1. **Posten: (Kein Täter) Tweet** Beim **Seppli** werden drei Rennspiele gespielt. Das wären der “Eierlauf”, die “Kartenstafette” und ein Parcour, der mit Hindernissen belegt ist.  **Eierlauf:** Beim Eierlauf läuft man eine bestimmte Strecke ab mit einem Ei, den man auf einem Löffel hält. Man muss erstmals vorsichtig durch einen Slalom laufen. Bei der hintersten Fahne muss man fünf Mal um die Fahne herumdrehen und wieder durch den Slalom zurückgehen. Ziel ist es, den Parcour abzuschliessen, ohne dass das Ei herunterfällt.   **Parcour (mit Hindernissen):** Die TNs müssen beim schon oben genanntem Parcour so schnell wie möglich Abschliessen. Sie rennen als erstes durch den Slalom durch. Anschliessend müssen die TNs 10-Mal um die hinterste Fahne drehen. Auf dem Rückweg gehen sie den geraden Weg zurück. Sie müssen auf dem Rückweg aber noch auf einem Bein hüpfen. Es gibt noch zwei Hindernisse (Äste) über die sie noch drüber springen müssen.  Start/Ziel    Start/Ziel  **Karten-Stafette:** Es werden zwei Gruppen gebildet. Die TNs müssen in der Gruppe nacheinander an den Schluss einer Strecke rennen und wieder zurück. Am Ende der Strecke sind noch Karten. Man kann nur eine auf einmal aufdecken. Das Ziel ist, dass man die Karten der Zahlenreihe nach aufdeckt. Das heisst, wenn man die Nummer eins aufdeckt, muss man die Karte zur Gruppe mitnehmen. Als nächstes mit der Nummer 2, 3, 4, usw., bis man alle Karten bei sich hat. Tut man aber zum Beispiel die Nummer 6 aufdecken, nachdem man die eins hatte, muss man die Karten umdrehen und ohne Karte zurück rennen. | Shark |
| 10min | **Ausklang:**  Nun haben die Teilnehmer nochmals ein bisschen Zeit, um miteinander diskutieren zu können, was sie alles gesehen haben. Mit all den Hinweisen sollen sie sich dann für eine Person entscheiden, zu dieses Hinrennen und Überführen.  Wenn die TNs die Grossmutter oder den Seppli überführen wollen, werden sie etwas zornig, dass sie verdächtigt wurden, und zwingen den TNs eine Bestrafung auf. Bei der Bestrafung müssen die TNs 10 Liegestützen machen.  Falls die TNs den Räuber überführen wollen, der als Kasperli verkleidet ist, versucht der Räuber sich erstmals rauszureden. Während er versucht seine Ausreden mitzuteilen, löst sich aus Versehen seine Verkleidung auf und die Wahrheit kommt schlussendlich ans Licht, dass er der Räuber ist. | Tweet |

|  |
| --- |
| Sicherheitsüberlegungen und -Massnahmen: |
| Das allgemeine Sicherheitskonzept ist ausreichend, es sind keine zusätzlichen Sicherheitsüberlegungen und -Massnahmen notwendig. |

|  |
| --- |
| Alternativprogramm: |
| Es ist kein Alternativprogramm vorgesehen, das Programm wird in jedem Fall wie geplant durchgeführt. Die Spiele können alle auch im Regen durchgeführt werden. |

|  |  |
| --- | --- |
| Material: | |
| Anzahl: | Artikel: |
| 2  30  1 Rolle  2  2 9  18  1 | **Material (bestellen):**  Softball  Fähnchen  Absperrband  **Material (selbst organisieren, in Rako-Kisten verpacken):**  Pingpong Bälle (Tweet)  Löffel (Tweet)  Karten 1 bis 9 (Tweet)  Münzen (Shark)  Beutel (Shark)  Verkleidung |

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