




Lagersport-Block 2.2

| | | |
|---|--|-----------------------------------|
| Stufe: Sparrows & Express | Zielgruppe und Anzahl Teilnehmende: Kindersport / 7 Teilnehmer | |
| Bezeichnung des Aktivitäten-Teils: Minispiele spielen | Datum: 09.10.2022 | Zeit: 15:00 – 17:00 |
| Ort: Lagergelände | Blockverantwortliche(r): Cédric Wermeille v/o Shark | |
| Themenbereich: <input type="checkbox"/> Unterwegs sein (Wanderungen; Schneeschuhtouren; Touren mit Velo, Bike, Inline-Skates usw.) <input checked="" type="checkbox"/> Sport (Ballspiele, Trendsportarten, andere Sportarten usw.) <input type="checkbox"/> Spiel (Spiel- oder Sportturniere, Geländespiele, Spielfest, freies Spiel, Gruppenspiele, Kämpfen und Raufen usw.) | | |

Blockziel:

- Die Teilnehmer lernen sich ständig durch neue Herausforderungen zu schlagen und darin verschiedene Denkstrategien und Lösungsansätze zu entwickeln
- Durch kreatives Denken kann man die Spiele auf seine Art lösen
- Die Teilnehmer müssen den richtigen Lösungsweg finden für jedes Minispiel

| Zeit: | Programm: | verantwortlich: |
|--------------|---|------------------------|
| 5 Min | <p>Einstieg:</p> <p>Die Teilnehmer wollen sich für die nächste Quest bereit machen. Da sie aber die Welt von Jumanji nicht gut kennen und bei der nächsten Quest nicht genau wissen, was genau auf sie zukommen wird, wollen die Teilnehmer auf alles Mögliche vorbereitet sein. Das machen sie, indem sie zufällig verschiedene kleine Spiele auslosen, bei denen sie immer auf eine andere Art und Weise gewinnen müssen.</p> <p>Sobald sich alle Teilnehmer besammelt haben, wird den Teilnehmer den Ablauf das heutigen nachmittags erklärt. Danach wird ein Schild (Menu von Mario Party) hochgehalten, indem die Teilnehmer auf Start drücken können.</p>  | Shark |

| | | |
|-----------|---|-------|
| | <p>Hauptteil: Der ganze Hauptteil, also das Konzept des Programms, basiert auf Mario Party. Aus dem Grund findet man bei den meisten Spielen, die wir ausgewählt haben, Referenzen zu den eigentlichen Minispielen von der ganzen Mario Party-Serie. Die Spielleiter sind Shark und Tweet. Sie leiten die ganzen Minispiele, die gespielt werden.</p> <p>Minispiel Auswahl Die Minispiele werden durch einen Papierzettel ausgewählt. Ein Teilnehmer ziehen pro Runde immer ein Minispiel heraus, welches wir danach alle zusammenspielen. Mit insgesamt 11 verschiedenen Games kommt sicher jeder Teilnehmer mal dran. Nachdem das Spiel gespielt wurde, wird das Zettelchen woanders hingelegt, damit es nicht zweimal gewählt werden kann. Da die Zettelchen zusammengefoldet sind, kann man nicht sehen, welches Spiel genau gezogen wird. Jedes Spiel dauert zehn Minuten. Inbegriffen in den 10 Minuten ist auch die Zeit für die Spiel Erklärung und die Zeit für das Wechseln des Minigames. Nachdem wir 5 Games gespielt haben, gibt es für die Teilnehmer eine Pause von 10 Minuten. Zwei der untenstehenden Minispiele sind Reserve-Spiele, falls wir mit den 9 verschiedenen Minispielen früher als geplant fertig werden.</p> <p>Minispiele (Erklärung) Pac-Man: (Team vs. Team) Es wird schon im Vorhinein mit Kreide ein Spielfeld aus Linien auf dem Boden gezeichnet (wie auf dem Bild unten). Alle Spieler können sich nur auf der Linie rumbewegen. Vor dem Spiel werden zwei zufällige Teilnehmer ausgewählt die dann Pac-Man sind. Die anderen sind Geister, die Pac-Man fangen müssen. Das tun sie, indem die Fänger einfach Pac-Man berühren. Wenn alle Pac-Men gefangen wurden, ist das Spiel beendet. Das Ziel von Pac-Man ist es, die andere Seite des Feldes zu erreichen. Für die nächste Runde werden die Rollen neu ausgesucht, damit es etwas Abwechslung hat.</p>  <p>Fahnen Wirrwarr: (1 vs. Alle) Jede Person bekommt noch vor dem Spiel zwei Fahnen. Eine Person wird als "Leiter" für dieses Spiel ausgewählt. Diese Person kann dann entweder die rechte oder die linke Fahne raufhalten. Beide auf einmal geht auch. Es ist auch möglich, dass man kurz antäuschen kann, welche Fahne man</p> | Shark |
| 10 Min | | |
| 10 Min | | |

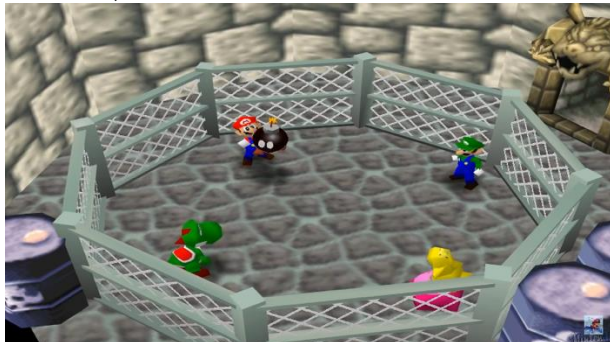
aufhebt. Die Teilnehmer müssen dann auch dieselbe Fahne raufhalten, wie der Leiter in kurzer Zeit. Wer die falsche oder gar keine Fahne aufhält, ist disqualifiziert. Der Leiter muss versuchen in zehn Runden alle Spieler zu disqualifizieren. Wenn der Leiter das nicht schafft, haben die Spieler gewonnen.



10
Min

Heisse Bombe: (Alle gegen Alle)

Die Teilnehmer stehen mit einem Abstand von einer Armlänge pro Person im Kreis. Es gibt dann ein Ball, der als Bombe benutzt wird. Es wird ein Timer auf 20 Sekunden gesetzt. Der bestimmt, wann die Bombe explodiert. Während der Zeit kann man die Bombe zu den anderen Spielern zuwerfen, die im Kreis stehen. Aber auch so, dass die andere Person es fängt. Wer dann am Schluss der Zeit die Bombe in der Hand hält, scheidet aus dem Spiel. Nach jeder Runde wird die Zeit des Timers um eine Sekunde verkürzt, bis es nur noch einen Gewinner am Schluss übriglässt.



10
Min

Grimasse schneiden: (Alle gegen Alle)

Eine Person gibt eine Grimasse vor. Die anderen Spieler stehen so vor der Person, dass sie deren Grimasse sehen können und müssen so gut wie möglich die Grimasse nachstellen. Die Person, die die Grimasse vorgezeigt hat, kann dann bestimmen, wer die beste Kopie erstellt hat.

10
Min

Plattform Mix-Up: (Alle gegen Alle)

Es werden sieben Bereiche festgelegt mit den Blachen.

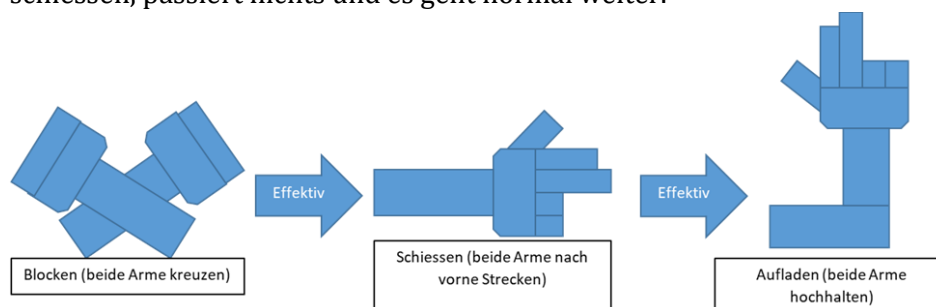


10
min

Es gibt einen Richter, der bestimmen kann, zu welcher "Plattform" (Blachen) die Spieler hinmüssen. Die Blachen werden durch Nummern identifiziert. Die Teilnehmer müssen nach der Bestimmung der Plattform so schnell wie möglich auf die Plattform draufstehen, oder sie berühren. Immer die letzte Person, die die Blache berührt, wird disqualifiziert. Wenn es aber schwer zu erkennen war, wer die Blache zuletzt berührt hat, dann scheidet niemand aus und es wird normal weitergespielt. Es geht so lange, bis nur noch jemand übrig ist.

Western Duell: (1 vs. 1)

Es ist ein eins-gegen-eins-Duell, dass ähnlich wie "Schere-Stein-Papier" funktioniert. Jeder Spieler sucht sich einen Partner aus, um das Spiel zu spielen. Wie bei "Schere-Stein-Papier" hat man drei Aktionen zur Auswahl. Die wären "Blocken", "Aufladen" und "Schiessen". Dabei ist noch zu beachten, dass man erst schießen kann, nachdem man mindestens einmal aufgeladen hat. Wie viel man auflädt ist nicht begrenzt. Man muss es sich nur gut merken. Man kann aber den Gegner nur auf eine Art besiegen; und zwar durch "Schiessen". Mit Blocken kann man sich aber davor schützen. Man muss nur darauf achten, dass man seine Deckung, durch das Aufladen, nicht im falschen Moment offenlässt. Wenn beide Spieler gleichzeitig schießen, passiert nichts und es geht normal weiter.



Vor jeder Aktion klopft man sich noch zweimal auf die Beine, damit beide Spieler den Rhythmus des Spiels bestimmen. Für Anfänger würde ich raten mit einem langsamen Klopfrhythmus anzufangen. Für intense Spiele kann man einen schnellen Rhythmus nehmen. Nachdem man gewonnen hat, sucht man sich einen neuen Partner aus.

10
Min

Schlüsselweg: (Team vs. Team)

Das Spielfeld in diesem Minispiel wäre das Kreide-Feld (vom Pac-Man-Spiel, die Linien sind aber nicht relevant für dieses Mini-Spiel). Dazu werden zwei Gruppen erstellt. Eine Gruppe besitzt einen Ball, der als Schlüssel verwendet wird. Den müssen sie dann am anderen Ende des Spielfelds bringen. Jedoch muss die andere Gruppe versuchen, dass das Team das nicht schafft, da sie die Fänger sind. Sie dürfen den Schlüssel nicht wegnehmen, sondern nur die Person berühren, die den Schlüssel hat. Somit muss der Spieler den Schlüssel fallen lassen und warten, bis es ein Teamkollege wieder aufgenommen hat. Sie dürfen untereinander noch mit dem Schlüssel rumpassen, da man limitiert laufen kann. Mit dem Ball darf man maximal drei Schritte laufen und danach nur noch einen Sternenschritt machen. Währenddessen läuft noch ein Timer, damit es das Spiel nicht ewig in die Länge zieht. Das Spiel endet, wenn entweder das



| | | |
|--------|---|-------|
| | <p>eine Team den Schlüssel auf die andere Seite bringen konnten oder wenn die Zeit vorbei ist.</p> | |
| 10 Min | <p>Bowl Over: (1 vs. Alle)</p> <p>In diesem Minispiel wird Bowling gespielt, aber die Kegel sind die Spieler! Die Spieler, die sich aufstellen müssen, müssen sich so hin platzieren, dass die Person, die den Ball werfen wird, es schwer haben wird alle Kegel zu treffen. Das Feld zum Aufstellen wird je nach Anzahl Personen begrenzt, sodass mindestens zwei Personen nicht in der gleichen Reihe stehen, wie die anderen Kegel. Das Feld wird auch dementsprechend mit Fahnen gekennzeichnet, wo man sich aufstellen muss. Als Werfer hat man zwei Versuche, um alle Kegel zu treffen. Wenn man als Kegel getroffen wurde, muss man wegstehten, bis die Runde vorbei ist.</p> <p>Es wird nach jeder Runde eine Person ausgetauscht, die als nächsten werfen muss.</p> <p>Die Person mit den meisten Treffern gewinnt.</p> | |
| 10 Min | <p>Unter Beschuss: (Team vs. Team)</p> <p>Es wird auf dem mit Kreide eingezeichnetem Feld gespielt. Ein paar Spieler bewegen sich nur auf den Linien herum. Währenddessen können die Gegner von ausserhalb des Feldes versuchen die Spieler mit dem Ball abzuschliessen. Es geht so lange, bis es keine Spieler mehr auf dem Feld hat. In der nächsten Runde werden die Rollen gewechselt.</p> | |
| 10 Min | <p>Fussgolf: (Alle gegen Alle)</p> <p>Es wird erstmals eine Fahne in den Boden gesteckt, das als Ziel markiert ist. Als nächstes müssen alle Teilnehmer einen nach dem anderen den Ball möglichst nahe an die Fahne kicken. Doch jeder Spieler hat nur einen Versuch. Nachdem jemand geschossen hat, kann der Spieler eine Fahne dort einstecken, wo sein Ball gelandet ist. Danach kommt der nächste dran, bis alle dann dran waren. Gewonnen hat schlussendlich die Person, die den Ball am nächsten zur Fahne gebracht hat.</p> | |
| 10 Min | <p>Entchen-Reihe: (1 vs. Alle)</p> <p>Als erstes wird eine führende Person ausgewählt. Die leitende Person läuft im Kreis, während alle anderen ihm folgen. Die leitende Person zählt dann in egal welchem Tempo auf drei. Die Schnelligkeit des Zählens bestimmt auch, wie schnell die Teilnehmer laufen müssen. Nachdem auf drei gezählt wurde, hören alle auf zu laufen und alle neigen sich auf eine Seite (rechts/links). Wer nicht in die gleiche Richtung neigt, wie die leitende Person, fliegt aus der Reihe raus. Ausserdem, wenn man während dem Laufen eine andere Person berührt, fliegt man ebenso raus.</p> <p>Die vorderste Person muss aber noch beachten, dass sie nur fünf Versuche hat, deren "Mitglieder" von der Reihe rauszuschmeissen.</p> <p>Das Spiel endet, wenn entweder alle Mitglieder in der Reihe raus sind oder alle Versuche des Anführers ausgegangen sind.</p> | |
| 5 Min | <p>Ausklang:</p> <p>Die Teilnehmer haben nun ein Gefühl dafür bekommen, wie es ist, sich schnell für ein Spiel zu umorientieren. Dabei haben sie in manchen Minispielen deren</p> | Shark |



| | | |
|--|--|--|
| | Teamwork gestärkt. Dadurch sind sie bereit für die nächste Quest! | |
|--|--|--|

Sicherheitsüberlegungen und -Massnahmen:

Es gilt das allgemeine Siko und die Sani Tasche ist auch immer dabei.

In manchen Minispielen, wo der Körperkontakt vorhanden ist, wird schon in der Regel-Erklärung davon abgehalten mit der körperlichen Aktivität zu übertreiben. Damit werden starke Aufeinander-Treffen oder auch andere Verletzungen vermieden.

Alternativprogramm:

Es ist kein Alternativprogramm vorgesehen.

Material:

| Anzahl: | Artikel: |
|---------|----------|
|---------|----------|

| | |
|----|------------------------------|
| | Material (bestellen): |
| 1 | Sani-Tasche |
| 1 | Softball |
| | Kreidenschachtel |
| 10 | Ausschussblachen |

| | |
|--|--|
| | Material (selber organisieren): |
| | Fahnen (Selbstgemacht) |
| | Zettel mit Box |

Beilagen / Bemerkungen: