

<b>Verantwortlich</b> Maximus und Colima	<b>Datum</b> 13.07.2018	<b>Zeit</b> 09:30-12:00
<b>Ort</b> Lagerplatz	<b>Ziele</b> sportlicher Wettkampf in Lagergruppen	

**Integration Geschichte**

Der Kapitän befiehlt uns, den Schatz auf das Schiff zu verladen, damit wir bald wieder nach Hause gehen können. Schatz wird nun deshalb aufs Schiff verladen.

<b>Zeit</b>	<b>Methode / Gruppeneinteilung (falls notwendig)</b>	<b>Wer</b>
09:30	<p>Rollenspiel Kapitän Die Aufgabe wird in den Lagergruppen bestritten. (Wir gehen von 5-6 Gruppen aus)</p> <p>Erklärung des Spiels</p>	<p>alle</p> <p>Maximus, Colima</p>
09:45	<p><b>Hauptteil</b></p> <p>Der Schatz ist noch auf der Insel (beim Unterstand) und sollte auf das Schiff (auf der Waldlichtung) gebracht werden. (siehe Kroki) Zwischen der Insel und dem Schiff sind jedoch einige Hindernisse zu überwinden. Die einzelnen Hindernisse werden von Leiterinnen und Leitern betreut.</p> <p>Ziel des Spiels: Das Ziel ist es, möglichst viele Goldmünzen ins Schiff zu bringen. Dazu stehen ihnen 2 Stunden Spielzeit zur Verfügung. Gewonnen hat die Gruppe, welche am Schluss die meisten Goldmünzen in ihrem Gruppentresor auf dem Schiff hat.</p> <p>Hilfsleiter begleiten die 3 jüngsten Gruppen.</p> <p>Münzenausgabe beim Schatz Kontrolle auf Schiff bei Gruppentresore</p> <p>Regeln: Die Gruppe muss immer zusammenbleiben. Es kann jeweils nur eine Münze aufs Mal transportiert werden. Für jede Münze müssen drei Hindernisse überwunden werden.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die Gruppen müssen zuerst vom Schatz durch den Dschungel zum Strand gelangen → Posten auf der Insel (Auswahl: Hindernisparcour, Sackhüpfen, Schlangenphobie)</li> <li>2. Danach müssen sie vom Strand zum Schiff gelangen, indem sie das „Wasser“ überqueren (Posten Schlauchboot). Dieser Posten ist bei jedem Durchgang unumgänglich.</li> <li>3. Das Schiff ist sehr hoch und der Schatz muss irgendwie hinaufgehievt werden → Posten vor dem Schiff (Auswahl: Flaschenzug, Rampe, Turm).</li> </ol> <p>Der Weg vom Schiff zurück zum Schatz kann ohne Hindernisse gelaufen werden.</p> <p>Manche Posten werden doppelt angeboten, damit es möglichst wenig Stau gibt. Um die jüngeren Gruppen zu unterstützen kann ihnen je nach Spielverlauf 2 Münzen aufs Mal mitgegeben werden, um die Chancengleichheit zu sichern.</p>	<p><b>Wer</b></p> <p>Noel, Ignacio, Josua 1-2 Leiter 1-2 Leiter</p>

	<p><b>Posten auf Insel:</b></p> <p><u>Hindernisparcour</u> Wegen dem Dickicht muss die ganze Gruppe einen Hindernisparcour bewältigen. Dabei müssen alle Gruppenmitglieder durch einen Blachenschlauch, welcher aus 5 Blachen besteht und durch ein Spinnennetz hindurch.</p> <p><u>Sackhüpfen</u> Auf dem Sand ist das Vorankommen sehr mühsam. Die Gruppe muss eine gewisse Strecke in einem Jutesack hüpfend zurücklegen. Das Ganze geschieht in Stafettenform und das jeweilige Gruppenmitglied darf nach Wechsel in den Sack loshüpfen.</p> <p><u>Schlangenphobie</u> Jemand aus der Gruppe leidet unter fürchterlicher Angst vor Schlangen. Dieses Gruppenmitglied darf selber bestimmt werden und muss von den anderen Gruppenmitgliedern eine gewisse Strecke auf einer Blache getragen werden und darf den Boden nie berühren.</p>	<p>2 Leiter</p> <p>2 Leiter</p> <p>2 Leiter</p>
	<p><b>Posten zwischen Insel und Schiff:</b></p> <p><u>Schlauchboot</u> Von der Insel bis zum Schiff gelangt man nur via Schlauchboot. 2 Gruppenmitglieder ziehen den Anhänger und die restliche Gruppe muss im Anhänger sitzen. Um die ziehenden Personen zu unterstützen, können Stöcke als „Ruder“ (Abstossen auf Boden) zu Hilfe genommen werden.</p>	<p>2 Leiter</p>
	<p><b>Posten vor dem Schiff:</b></p> <p><u>Rampe</u> Teilnehmer ziehen Schlitten (alter Davoser) über die Wiese den Hang hinauf. Auf Schlitten sind unterschiedlich schwere Rakoboxen aufgebunden. Die Rakoboxen werden mit vollen Petflaschen befüllt.</p> <p><u>Flaschenzug</u> Konstruktion auf Baum. Ziel: Holzbündel via Flaschenzug mehrmals auf eine bestimmte Höhe hinaufziehen. Je nach Alter der Gruppe muss das Holzbündel unterschiedlich oft hinaufgezogen werden. (2-12 Mal)</p> <p><u>Turm</u> Klappboxen müssen gestapelt werden. Aber nicht durch hinauflegen einer Kiste auf die anderen sondern durch Anheben des ganzen Turmes und immer eine Kiste darunter zu schieben. Gleichgewicht und Konzentration ist also gefragt.</p>	<p>2 Leiter</p> <p>2 Leiter</p> <p>2 Leiter</p>
11:45	<p>Schlusspfiif. Gesamtes Spielmaterial wird abgebaut und grob zusammengetragen. Spielleitung wertet aus, welche Lagergruppe die meisten Goldmünzen in ihrem Tresor auf dem Schiff hat. Kinder sollen in Lagergruppen beim Zmittag sitzen. Rollenspiel Kapitän. Er verkündet die Siegergruppe und diese darf als erstes Essen fassen.</p>	<p>Maximus &amp; Colima</p>

<p><b>Risiken / Gegenmassnahmen</b></p> <p>Leichte Verletzungen wie Schürfungen, Insektenstich / 2 Notfallapotheken auf dem Gelände (bei Schiff und bei Schatz)</p> <p>Je nach Wetter Gefahr von Sonnenstich, Hitzeschlag / Getränkestation beim Schatz oder Wasserüberquerung, Sicherstellung, dass Teilnehmer genügend Trinken</p>
--

<p><b>Was mache ich, wenn der Block zu früh fertig ist</b></p> <p>Gibt es nicht, denn das Spiel kann solange gespielt werden, wie nötig.</p>
--

<p><b>Schlechtwetteralternativen</b></p> <p>Regenschutz</p>
---

**Bemerkungen / Material (Materialbestellung muss dem Matchchef separat abgegeben werden)**

Goldmünzen (haben wir bestellt)

6 Trinkbecher

Gruppenlisten, um bei den Posten die Vollständigkeit der Gruppe zu überprüfen

2 Notfallapotheken

Trinkbecher und Wasserkarister

Sackhüpfen

3 Jutesäcke

Hindernisparcour

5 Blachen

2 lange Seile für Spinnennetz

Schlangenphobie

2 Blachen

Schlauchboot

10-12 lange Stöcke (können vor Ort gesucht werden)

2 Veloanhänger

Rampe

2 alte Davoserschlitten

2 leere Rakoboxen

40 leere Petflaschen 1.5 Liter

4 Seile (zum Rakoboxen festbinden und Schlitten ziehen)

Flaschenzug

Material für Flaschenzug im Baum oben: Karabiner und Manipulierseil

4 Seile (um Holz zusammenzubinden)

Holzbündel (wird vor Ort erstellt)

Turm

5-7 Klappboxen

**Bemerkungen Coach**

