

Titel:	<b>Mustersportblock</b>	Tag/Datum:	Sonntag, 4 April 04
		Zeit:	9.30 – 11.00
Verantwortlicher Leiter: Isis; Kaukasus			Nummer: 1
Ziele:		Referenz AHB/LHB/anderes:	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Umgehen mit Sportgerät Frisbee,</li> <li>• verschiedene Wurf- und Fang Möglichkeiten ausprobieren und üben</li> <li>• Nach Theorieblock wieder mal richtig Bewegen</li> </ul>			
Zeit	Was	Wer	
15 min	Einstieg: Üben mit MIRUS™	2-3 Gruppe Isis	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Freies Zuspielen des MIRUS™</li> <li>2. MIRUS™ möglichst schnell und viel Zirkulieren lassen</li> <li>3. MIRUS™ unter dem Bein durchspielen</li> <li>4. Nur mit einer Hand werfen und fangen</li> <li>5. Backhand schießen</li> </ol>		
45 min	Hauptteil: Mit MIRUS™ umgehen	2x2 Gruppen Kauki	
	Gruppeneinteilung (Leiter schmeissen MIRUS™ jeder hat eine Nummer alle mit gleichen Nummern sind in einer Gruppe)		
	1.: Im ersten Teil wird normales Linienball mit Frisbee (MIRUS™) gespielt der MIRUS™ muss hinter der gegnerischen Linie auf den Boden gelegt werden.	Isis	
	<b>REGELN:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spieler die im Besitz des MIRUS™ sind dürfen nicht laufen</li> <li>• Wenn der MIRUS™ auf den Boden fällt oder über das Spielfeld kommt, bekommt der MIRUS™ die Mannschaft die ihn NICHT zuletzt berührt hat.</li> <li>• Kein Festhalten des Gegners (kein Schupsen, Treten, Gingen, etc.) das Mutwillige schlagen des Gegners mit dem MIRUS™ ist ebenfalls nicht erlaubt</li> <li>• Punktet eine Mannschaft so bekommt die andere Mannschaft den MIRUS™ und spielt von Hinten weiter. Die andere Mannschaft zieht sich in die eigene Spielfeldhälfte zurück bis der MIRUS™ abgespielt ist.</li> </ul>		
	2.: Variation 1 MIRUS™ als Waffe Zauberer kommt und verzaubert den MIRUS™ jetzt kann er als Waffe verwendet werden	Kauki	
	Das Spiel geht gleich weiter wie vorher. Nur das der MIRUS™ jetzt nur mit Zauber gespielt werden darf. Sobald er auf den Boden fällt verliert er den Zauber. Er muss von nun an bevor er aufgehoben wird mit dem Kopf berührt werden, um		

10 min	<p>den Zauber wieder zu aktivieren. Jener Spieler der ihn zuerst berührt, kann ihn aufheben und weiterspielen. (Egal welche Mannschaft ihn zuletzt berührt hat)</p> <p>Bemerkung: verlässt er das Spielfeld so gibt es Einwurf der Mannschaft, die ihn nicht zuletzt berührt hat. (Bei Var 2, und 3 muss er zusätzlich aufgeladen werden)</p> <p>3.: Variation 2 Ruhm und Ehre sammeln</p> <p>Frau kommt und ist voll begeistert von unserem Können. Sie überreicht uns ein Geschenk.</p> <p>Regel bleibt wie vorher. Zusätzlich bekommt jeder der von nun an ein Tor schießt ein Geschenk (Ballast). Die Geschenke werden immer grösser je mehr Tore geschossen werden (Der Ruhm wird ja auch immer grösser)</p> <p>Ausklang:</p> <p>Zum Schluss üben wir noch Zielen mit dem MIRUS™ jeder bekommt ein MIRUS™ und diesen muss er möglichst genau in ein Ziel treffen.</p> <p>Rangverkündigung</p>	<p>Isis</p> <p>4er Gruppen Kauki</p>
<p>Material</p> <p>26 x MIRUS™ (Frisbee)</p> <p>Absperrband (Felder/Ziele)</p> <p>2 Pfeifen 2 Notizzettel und Schreiber</p> <p>Gegenstände für Ballast</p> <p>Zauberer</p> <p>Alte Frau</p> <p>Heringe zum Abstecken und Markieren der Ziele</p> <p>Schnurr</p> <p>Apotheke / Natel</p>	<p>Material TN</p> <p>Zweckmässig gekleidet (Wetter abhängig) mit Turn- oder Wanderschuhe</p> <p>Sonnencreme und Hut</p>	
<p>Sicherheitskonzept</p> <p>Erste Hilfe dabei</p> <p>Spielfeld richtig wählen (Steine, Sumpf...)</p> <p>Info Wetter</p>	<p>Einkleidung</p> <p>MIRUS™ ist DIE neue Waffe in der Ritterszeit. Damit lassen sich gegnerische Rüstungen auftrennen (Büchsenöffner), Drachen auf Distanz enthaupten, Jungfrauen, welche irgendwo runterfallen auffangen (es ist ihnen dann trümlig aber sie überleben immerhin). Ziel ist es, den MIRUS™ möglichst gut zu beherrschen, um die Weltherrschaft an uns reissen zu können.</p>	
<p>Vorbereitungen</p> <p>Felder abstecken</p> <p>Ballast Gegenstände richten</p> <p>Der Küche sagen das wir Getränke benötigen</p>	<p>Varianten (schlechtes Wetter)</p> <p>Solange es nicht Hunde und Katzen regnet wird mit der richtigen Kleidung gespielt,</p>	