

Allgemeine Angaben

Tag	Donnerstag	Datum	27. März 2008	Zeit	16.00-17.30Uhr
Ort	Lagerhaus und Umgebung		Leitung	TN (Pritt Rikki)	
Thema/Inhalt	TN Sportblock (Wolle) ((Joker))				
Ziele	<ul style="list-style-type: none"> • Blockleitung üben • sportliche Aktivität • Spielideen sammeln • Repetition Feedback 				

Detaillierte Planung (Aufbau: Einleitung, Hauptteil, Schluss)

Zeit	Ablauf	Sozialform
10min	<p><i>Einleitung</i></p> <p>Pändelifangiss. Jeder TN erhält ein Stück Schnur, welches er sich hinten in die Hose steckt. (Muss mindestens 30cm rausschauen.) Ziel ist es den andern den Bändel zu stehlen. Wer seinen eigenen verliert scheidet aus (behält aber die gestohlenen Bändel). Spiel dauert bis nur noch einer einen Bändel hat. Gewinner ist derjenige der am Schluss am meisten Bändel hat.</p>	Alle
5min 65min	<p>Einteilung in 4 Gruppen nach eigener neuer Idee. (mit Kursleitung vorbesprechen)</p> <p><i>Hauptteil</i></p> <p>Geländespiel:</p> <p>Jede Gruppe hat eine eigene Farbe (Wollknäuel) und eine Neutrale Zone (durch Blache Markiert). Jedes Gruppenmitglied trägt einen Bändel um sein linkes Handgelenk. Ziel ist es, möglichst Viele gegnerische Bändel zu ergattern. Wer seinen Bändel verliert muss zurück in seine neutrale Zone um einen neuen Bändel zu besorgen. Ohne Bändel darf man nicht stehen bleiben (Jogging zurück in die neutrale Zone)</p> <p>Es gibt 3 Möglichkeiten um Bändel zu erhalten.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wenn zwei Spieler aufeinander treffen gilt das Gesetz des Stärkeren. (abreissen) 2. Bei 3 und mehr Spielern gilt ausknobeln. („Knobeln“ wird bis Mitte Lager jeder und jede verstehen, Rikki und Pritt werden dafür sorgen) 3. Ein Leiter ist mit Würfeln unterwegs er hat seine eigenen Regeln und Masstäbe. (Loyalität, Gerechtigkeit, Einheitlichkeit) (Farbe 5) <p>In der neutralen Zone dürfen sich nur Spieler der eigenen Mannschaft befinden, ergatterte Bändel deponiert und neue Bändel Montiert werden. Bändel von Einleitung deine als Startkapital. Die Gruppe die am Ende die Längste Wollkette hat gewinnt. (zusammenknoten)</p> <p>Macht euch Gedanken, wie ihr die Regeln im Detail festlegen wollt damit das Spiel funktioniert. Achtet darauf, dass ihr beim Erklären des Spiels logisch vorgeht. Wenn das Spiel gestartet ist könnt ihr nur noch bedingt Einfluss nehmen.</p> <p>Wie Signalisiert ihr das Ende des Spiels?</p> <p>Überlegt euch wie weit die Neutralen Zonen voneinander entfernt sein sollen/müssen.</p>	Alle
10min	<p><i>Schluss</i></p> <p>Feedbackrunde gemäss Theorie von Sonntag. (üben)</p> <p>Gedankenaustausch: Was könnte man noch mit Wolle machen? Wäre das Spiel so auf die 1. bzw. 2. Stufe anwendbar? Mind 5 Ideen zur Abänderung.</p>	

Variante (bei schlechtem Wetter)

Findet draussen statt bei jedem Wetter

Es gibt kein schlechtes Wetter nur unpassende Kleidung!

Material

- Wollenknäuel in 5 Farben
- 4 Blachen

Die Leitung dieses Blocks dient eurer Ausbildung & Bewertung bitte beachtet folgendes:

- Jedes Mitglied der leitenden Gruppe muss mindestens einmal während dem Block eine Leitungs- bzw. Erklärungsrolle übernehmen.
- Die Leitungs- und Erklärungsaufgaben sollen möglichst gleichmässig auf alle Gruppenmitglieder verteilt sein.
- Kleine Abänderungen des Blocks sind unter Umständen nach Absprache mit der Kursleitung möglich.