

Musterspielblock

Leitung:	Speedy / Ulä	Referenz:	B4 / 1.1	Blocknr.:	20
Datum:	05.04.2009	Zeit: (Bsp. 13.00 – 15.00 Uhr)	09.00 – 10.30Uhr	Ort:	Wiese

Ziele: - TN sollen einen Spielblock erleben - TN sollen Ideen für ihre TN Blöcke mitnehmen können - TN sollen neue Ideen aufschnappen die sie in ihren Stufen umsetzen können - TN erfahren wie die Auswertung der TN Blöcke vorsich gehen wird
--

Inhalt: - In einem Spielblock sollen die letzten Hemungen der neuen Gruppe genommen werden - Die TN sollen sich vor einem Theorie haltigem Tag sich nochmals so richtig Austoben können - Im selben Ablauf wie die TN Blöcke Ausgewertet werden, wird dieser Block Ausgewertet und die TN sollen ihre Fragen stellen können zum Ablauf
--

Detaillierte Inhalt:		
Zeit:	Beschreibung:	Zuständig:
5`	Theoretischer Einstieg für die Vorbereitung der TN Blöcke. Wir wollen den TN aufzeigen, wie man sich Ideen von Broschüren, Heften oder im Internet umsetztn kann und neue Sachen machen kann. Es wird aber den TN klar gesagt, dass dieser Teil nur für die Vorbereitung ist und nicht für die TN Blöcke 1 zu 1 zu übernehmen. Dort wollen wir LS oder LA Blöcke wie man sie in der Abteilung machen würde. Die Kursgruppe versammelt sich vor dem Plackt. Die Leitung erklärt auf dem Plackt die Absicht des nachfolgenden Blockes. Der Block soll zum Thema kämpfen stattfinden. Es soll die TN anregen sich gedanken zu machen wie man das Thema Kämpfen in der Pfadi aufnehmen kann ohne Gewalt anwendung. Die TN werden auf die Regeln und Verletzungsgefahren von Uhren, Schmuck und Ketten aufmerksam gemacht.	Speedy
5`	Einleitung: Der Einstig wird mit einem Wäscheklammernraub gestartet. Alle TN erhalten eine Wäscheklammer und verteilen sich in einem klar Abgestecktem Spielfeld. Anschliessend wird das Spiel mit einem Pfiff gestartet. Jeder versucht so viele Wäscheklammern wie möglich zu erobern.	
3`	Das Spiel wird unterbrochen und es werden zwei Gruppen gemacht. Alle die Klammern haben gehen in ein helfte Spielfeld und alle die keine Klammern habe in die andere Spielhelfte. Alle bekommen wieder eine Klammer und spielen das Spiel nochmals.	
5`	Das Spiel wird nochmals Unterbrochen und die Klammern wieder verteilt. Nun wird wieder im grossen Feld gespielt. Die TN müssen nun wie Kraben auf allen vieren versuchen sich so viele Klammern wie möglich zu ergattern.	
25`	Hauptteil: Im Hauptteil geht es darum eine neue Turnirform kennen zu lernen. Die TN sollen weiter Spiele mit Körperkontkt kennen lernen. Die TN werden durch zwei geteilt und stehen sich in einer Kollone vis a vi. Nun geht es darum immer in drei "Kämpfen" den Sieger zu ermitteln. Der Sieger des Paares wird aufsteigen und der verlierer wird absteigen. Der der zu oberst ist bleibt zu oberst (König) und der der zu unterst ist bleibt zu unterst (Knecht). erster Durchgang: Steirisches Ringen: die zwei TN stellen sich mit einer Fussaussenkante gegeneinander auf. Gleichzeitig fassen sie sich an der Hand. Nun versuchen sie mit ziehen, stossen und drücken zu einem Ausfallschritt oder einem Heben der Beine zu zwingen. zweite Runde: Handstoss: Zwei TN stellen sich gegenüber und legen die Handflächen aneinander. Sie versuchen sich aus dem gleichgewicht zu bringen. Wer zuerst ein Bein hebt hat verloren. dritte Runde: Liegenstützenspiel: zwei TN werden sich gegenüber in Liegenstützen bereit machen. Nun müssen sie versuchen dem andern ein Arm weg zu ziehen. Wer zuerst mit dem Körper am boden ist verliert diese Runde. vierte Runde: Wäscheklammer: Zwei TN stellen sich gegenüber und haben je eine Wäscheklmmer. Sie müssen nun versuchen die Wäscheklammer dem andern TN anzustecken. Nun können die TN selber ihre Position beurteilen wo sie stehen im Königsspiel.	Speedy
10`	In einem zweiten Teil werden die TN die Möglichkeit haben sich im Pflöckziehen zu messen. Sobald eine helfte der TN ausgeschieden ist, wird in einem zweiten Kreis neu angefangen.	
10`	Auskland: Die TN stellen sich in zwei Kreisen gegenüber. Es gibt ein kleinen Kreis innen und einen etwas grösseren Kreis aussen. Es müssen sich immer zwei TN gegenüber stehen. Nun werden wieder drei Runden gespielt und dan Rotiert. Hansschlag: Zwie TN stehen sich gegenüber und strecken die Hände aus. Einer hat die Hände oben der andere unten. Der TN der die Hände unten hat, verucht auf die Handrücken des TN zu schlagen der die Hände oben hat. Stockfall: Im zweiten Druchlauf erhält jedes zweier Team ein "Stöckli". Der eine wird das Stöckli fallen lassen und der zweite muss verusuchen den Stock zu fangen.	Speedy
25`	Auswertung: Der Musterspeilblock wird gleich Ausgewertet wie die TN Blöcke. (Siehe seperates Blatt mit den Auswertungskriterien)	
Sicherheitskonzept: <input type="checkbox"/> Ja, benötigt ein Sicherheitskonzept (auf sep. Blatt) <input checked="" type="checkbox"/> Nein, benötigt kein Sicherheitskonzept.		

Bemerkungen / Einbindung ins Motto:	Das Königsturnier wird umgenant ins Motto Heldenturnier. Der König wird duch die Helden ersetzt und der Knecht wird durch die Bösen ersetzt.
Handout:	Kosten: (Bsp. SFr. 5.00) SFr. -0
Material:	- Absperrband - 15 Pflöckli - 40 Wäscheklammern -