

<b>Blocknummer</b>	<b>43</b>		
<b>Ort:</b>	Ums Pfadiheim	<b>Datum:</b>	Mittwoch 12.04.06
<b>Leitung:</b>	Swusch+1 Pers	<b>Zeit:</b>	14.30 - 15.30 Uhr
<b>Ziele:</b>			
- Grundlagen repetieren - Anwendungsbeispiel für die 1.Stufe			
<b>Ziel/Methode:</b>			
- Spiel			
<b>Inhalt:</b>			
<b>Zeit:</b>	<b>Beschreibung:</b>	<b>Material:</b>	
14.30	Aktivitätenstafette: Kleiner Hindernisparcours ist aufgestellt. Jede Person erhält eine Beziehung oder eine Methode.	2 Sätze Beziehungen und Methoden 2 Joker	
10'	Die Gruppen formen sich so, dass nur einmal jede Beziehung und Methode vorkommt. (2x(5+7) und zwei doppelte)	Sicherheitsnadeln zum Anheften	
	Sobald der Leiter eine Aktivität nennt, rennen alle Beziehungen und Methoden, die sich angesprochen fühlen den Parcours ab. Zwischendrin wird gestoppt und verglichen was unterschiedlich ist bei den beiden Gruppen und wieso Nach 5 Minuten werden die Zettel untereinander getauscht.	Aktivitätenliste	
15'	In 4er Gruppen soll eine 3 Minütige einprägsame Präsentation der Pfadgrundlagen vorbereitet werden. So wie sie Eltern oder sonstigen Aussenstehenden erklärt werden können.	Packpapier Grundlagenbrochure Stifte Merkblätter	
10'	Kurze Vorstellung untereinander.		
20'	Stufenprofile Wie verändern sich die Methoden in den verschiedenen Stufen. Am Beispiel Bändelkampf (Methode Spiel) wird die Veränderung der Ansprüche durchgespielt. <b>1.Stufenvariante:</b> die Hälfte ist mit, die andere ohne Schwanz, die mit Schwanz sind gejagte, die ohne die Jäger. <i>Erklärung, das Erlebnis zählt, die Kinder wollen sich viel bewegen, egal ob Sieger oder Gewinner</i> <b>2.Stufenvariante:</b> Alle Spieler haben einen Bändel. Wer keinen mehr hat scheidet aus. Der mit den meisten Bändel am Schluss ist Sieger. <i>Erklärung: der Wettkampf ist wichtig, die Kinder haben viel Bewegungsdrang</i> <b>3.Stufenvariante:</b> Blau gegen Gelb. Die Gruppen haben ein Bändeldepot, wo wieder neue Lebensbändel geholt werden können. Nach 2 Minuten ist Schluss. <i>Erklärung: Die Teilnehmer wollen nicht zur Schau gestellt werden, sie tauchen lieber in der Gruppe unter, sie müssen evtl. zusätzlich motiviert werden. (Die Siegergruppe wird vom Abwasch befreit... oder so)</i>	Je 20 Bändel in zwei Farben	
5'	Aufzählung anderer Beispiele gibt es für stufengerechte Durchführung von Aktivitäten.	Ball	
15.30	Ball wird im Kreis gespielt und der Fänger gibt ein Beispiel		
<b>Einkleidung:</b>			
<b>Vorbedingungszeit vor dem Block im Kurs:</b>		10 min, Programm vor Augen führen	
<b>Handout:</b>		(Broschüre Grundlagen mitbringen vom 1.Block)	
<b>Kosten:</b>		30 Farbkopien	