

## Feuerspiel (LS 10.2)

<b>Zielgruppe(n)</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Kindersport <input checked="" type="checkbox"/> Jugendsport		
<b>Datum / Zeit / Ort</b>	17.07.19	14.00-16.30	Lagerplatz
<b>Leitung</b>	Cédric, Lisa, Xavier und Lewyn		
<b>Themenbereich</b>	Unterwegs sein: <input type="checkbox"/> Wanderungen <input type="checkbox"/> Schneeschuhtouren <input type="checkbox"/> auf Rädern <input type="checkbox"/> Sicherheitsakt. Sportlektionen: <input type="checkbox"/> Ballspiele <input type="checkbox"/> Transportarten <input checked="" type="checkbox"/> andere Sportarten Spiele: <input type="checkbox"/> Spiel- und Sportturnier <input checked="" type="checkbox"/> Geländespiele <input type="checkbox"/> Spielfest <input type="checkbox"/> Freies Spiel <input checked="" type="checkbox"/> Gruppenspiele <input type="checkbox"/> Kämpfen und Raufen		
<b>Material / Hilfsmittel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Brennsprit</li> <li>• Feuerzeuge</li> <li>• Zeitung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anzündhilfe</li> <li>• Vogelband</li> <li>• Streichhölzer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zeitung</li> <li>• Wasserballone</li> <li>• Wasserkessel</li> </ul>
<b>Vorbereitung</b>	Vor dem Lager	Im Lager Material bereitstellen, Leiterteilung, Sicherheit wegen Feuer überprüfen	

Zeit	Beschreibung	Verantwortlich
14.00 10'	<b>Einstieg</b> Die TN's versammeln sich in der Gruppe mit ihren 4 Lordschaften. Als Einstieg erfinden sie gemeinsam einen Schlachtruf welchen sie während des Spieles als Erkennungsmerkmal gebrauchen können.	TV's Gruppenleiter
14.10 130'	<b>Hauptteil</b> Ziel dieses Feuerspiels ist, als erste Gruppe ein so hohes Feuer zu kreieren, dass das eigene Seil auf Höhe von ca. 1m-1.5m über dem Feuer durchbrennet. Jede Gruppe wird einem Quadrat von 9m <sup>2</sup> zugeteilt. Diese Zone wird mit Vogelband abgesperrt und darf von den TN's aus Sicherheitsgründen nie betreten! Während dem Spiel können die Teilnehmer weisse Männer fangen um Geld zu erhalten. Mit dem Geld kann die Gruppe Hilfsmittel bei der Zentrale kaufen. Die Zentralen werden in zwei Standorte getrennt. Bei der ersten Zentrale kann man Hilfsmittel kaufen und bei der andern Zentrale Gegenmittel. Hilfsmittel sind Anzünder, Zeitung und Streichhölzer. Gegenmittel sind Wasserballone. Mit dem erworbenen Geld kann sich die Gruppe auch einen schwarzen Mann kaufen. Seine Funktion ist es das eigene Feuer zu beschützen und die gegnerischen zu zerstören. Die schwarzen Männer sind die einzigen die die Zone um das gegnerische Feuer betreten dürfen. So ist auch die Sicherheit der TN gewährleistet. Eine Hilfszentrale liegt in der Nähe vom Wald. Dort gibt es ausserdem eine Zone wo sie ihr Holz gratis abholen/sammeln können. Die Gegenmittelzentrale liegt in der Nähe der Duschen beziehungsweise der Toiletten. Man kann nicht nur Hilfsmittel kaufen, sondern auch Wasser mit dem man einer Gegnermannschaft schaden kann.	Gruppenleiter 8 Weisse Männer 4 Schwarze Männer 2 Zentralen (TV)
16.20 10'	<b>Ausstieg</b> Zum Ausstieg wird ein Braveheart gespielt. Die Gewinnergruppe kann sich eine der anderen Gruppen aussuchen und stellen sich auf eine Seite des Spielfeldes. Die anderen 2 Gruppen stellen sich auf die Gegenüberliegende Seite. Ziel ist es die Gegner mit auf seine eigene Seite zu ziehen. Das Spiel endet sobald alle Leiter und TN auf der gleichen Seite stehen.	Alle Leiter und TN's

### Kontrollfrage: Was sollen die TN in diesem Block erlernen und erleben?

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lernen wie man ein Feuer macht</li> <li>• Teamgeist stärken</li> </ul>
<b>Sicherheitsüberlegungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Allgemeine SiKO</li> <li>• Aufsichtsperson beim Feuer</li> <li>• Sperrzone wo die TN nicht reingehen dürfen</li> <li>• Wasserkessel stehen zur Verfügung um das Feuer zu löschen</li> </ul>
<b>Schlechtwettervariante</b>	Wird bei jeder Witterung durchgeführt.