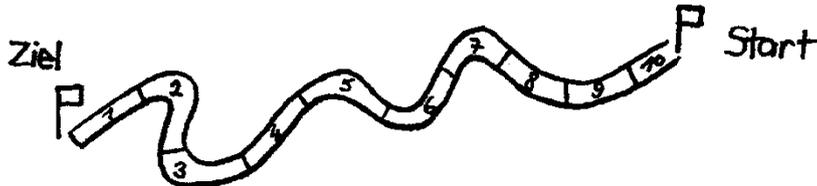


1 Jungschärler

a) Im Labyrinth

Auf dem Boden wird ein kurvenreicher Weg mit Sägemehl-Begrenzungen auf beiden Seiten eingezeichnet. Der ganze Weg wird in 10 gleich lange Abschnitte unterteilt, die fortlaufend von 1-10 nummeriert werden. Der Blinde muss nun in 1 Minute nach Kommando eines sehenden Gruppenkameraden möglichst weit kommen.



Material: Sägemehl oder Grenzbänder (evtl. Aeste), 1 Stoppuhr

Bewertung: Distanz so wählen, dass ein sehr flinker JSler auf 10 Punkte kommen kann! Der erreichte Abschnitt in einer Minute entspricht der einzutragenden Punktzahl.

b) Treffübung

2 Jungschärler

Der Blinde stellt sich mit einem Fussball ca. 3m vom Postenchef entfernt auf. Während sich dieser nun durch Rufe bemerkbar macht, versucht der JSler den stillstehenden Postenchef zu treffen.

Material: 1 Ball (besser: 2-3 Bälle), Uhr

Bewertung: 2 JSler führen je 5 Würfe in höchstens 1 Minute aus - pro Treffer 1 Punkt.

c) Tastkünstler 1 Jungschärler

Der Blinde erhält fünf vom Postenchef ausgewählte Gegenstände: z.B. Thermoskrug, usw. Er hat 1 Minute lang Zeit zum Tasten und muss die Gegenstände anschliessend sofort nennen.

Material: 5 Gegenstände nach Wunsch, Uhr

Bewertung: 2 Punkte pro richtig erratener Gegenstand (bei leichten Gegenständen allenfalls 10 Stück wählen und pro erratener Gegenstand 1 Punkt geben!)

d) Hürdenläufer 1 Jungschärler

Der Blinde muss unter Anweisung eines Sehenden fünf Hürden (=je nachdem Flaschenreihen, gespannte Schnüre oder andere Hindernisse) überwinden.



Material: 50 mit Wasser gefüllte Flaschen oder Stecken mit Schnüren, je 1 Ziel- und Start-Wimpel, Uhr

Bewertung: Distanz so wählen, dass ein flinker JSler alle Hindernisse überwinden kann! Pro überwundenes Hindernis 2 Punkte.

e) Verkäufertest 1 Jungschärler

Der Blinde erhält Fr. 12.35 in Kleingeld und muss dies innerhalb von 1/2 Minuten möglichst genau zählen.

Material: Fr. 12.35 in Kleingeld (grösste Münze z.B. Fr. 2.-), Uhr

Bewertung: 10 Punkte für Fr. 12.30-12.40, dann pro 10 Rappen Abweichung 1 Punkt Abzug. Der Postenchef muss die Übung selbst ausprobieren!

f) Pilotentest 2 Jungschärler

Der Blinde stellt innerhalb von 1/2 Minuten ein möglichst flugtüchtiges Papierflugzeug her, das anschliessend von einem sehenden Jungschärler möglichst weit geworfen wird.

Material: 1 Block mit A4-Blättern, Messband (für geworfene Distanzen), Uhr

Bewertung: Pro geworfenen Meter 1 Punkt, wobei nicht ein Schaufwurf, sondern die Distanz bewertet wird.

g) Hausfrauenstolz 1 Jungschärler

Der Blinde hat einen Tisch in 1/2 Minuten mit Teller, Unterteller, Tasse und Besteck für 4 Personen möglichst fachgerecht zu decken.

Material: 2 Tische, Gedeck für 4 Personen, Uhr

Bewertung: 10 Punkte für einwandfreies Tischdecken, pro falsch gelegter Gegenstand 1 Punkt Abzug - Postenchef bitte ausprobieren!

h) Würfelspiel

1 Jungschärler

In einem Kinderwürfel (aus Holz oder Plastik) mit geometrischen Löchern müssen die je zum Loch passenden geometrischen Figuren versorgt werden. Zeit: 2 Minuten.

Material: 1 Würfel (Holz oder Tupperware), Uhr

Bewertung: Pro versorgter geometrischer Figur 1 Punkt, max. 10 Punkte.

i) Wasserträger

1 Jungschärler

Mit einem Litermass muss der Blinde auf Anweisung eines Sehenden Wasser aus einem gefüllten Wasserbehälter schöpfen, ca. 5m weit gehen und es in einen leeren Behälter giessen. Zeit: 1/2 Minuten.

Material: Litermass, je 1 gefüllter und leerer Wasserbehälter, Uhr, Wasserreserve.

Bewertung: Pro 1/2 Liter transportiertes Wasser 1 Punkt - bitte vom Postenchef ausprobieren lassen!

k) Turmbau zu Babel

1 Jungschärler

Der Blinde baut aus 10 Klötzen einen möglichst hohen Turm, ohne dass die Klötze umfallen. Zeit: 1/2 Minuten.

Material: 10 Spielklötze, feste Unterlage, Uhr

Bewertung: Pro aufeinandergestellter Klotz 1 Punkt

l) Modeschöpfer

2 Jungschärler

In 1/2 Minuten muss der Blinde auf Anweisung eines Sehenden (=2. Jungschärler) 5 Kleidungsstücke anziehen, wobei sich der Sehende nur mit Worten beteiligen darf.

Material: 5 Kleidungsstücke, Uhr

Bewertung: 2 Punkte pro vollständig angezogenes Kleid, 1 Punkt pro teilweise angezogenes Kleidungsstück

m) Küchenchef-Qualitäten

1 Jungschärler

Der Leiter hat zehn Probier-Esswaren vor sich liegen, die er dem Blinden nun füttert. Er fährt jedoch mit dem nächsten Nahrungsstück erst fort, wenn der Blinde erraten hat, was es ist. Esswaren zum Probieren: Tomatenstück, Salami, Orangenstück.....Kaugummi. Spieldauer: 1/2 Minuten.

Material: 10 Probier-Esswarensorten, Uhr

Bewertung: Pro erratener Gegenstand 1 Punkt

n) Schätzen

1 Jungschärler

Der Blinde hat während 2 Minuten folgende Gegenstände zu schätzen:

- 10m lange Schnur
- 80 Erbsen
- 3,3 kg schwerer Stein (z.B.)

Material: 10m Schnur, 80 Erbsen (greifbar), Stein, Uhr

Bewertung: Für alle drei Schätzungen 10 Punkte als Maximum nehmen und am Schluss durch drei teilen; angebrochene Punktzahl aufrunden!
- Schnur: pro Meter Abweichung 1 Punkt Abzug
- Erbsen: pro 10 Erbsen Abweichung 1 Punkt Abzug
- Stein: pro 200g Abweichung 1 Punkt Abzug

o) Zusammenarbeit 5 Jungschärler

Die vier sehenden Jungschärler stellen sich je auf eine eingezeichnete Sägemehl-
linie, wobei der Vierte sich direkt vor einen Stuhl stellt. Auf Kommando startet
der Blinde, der 1. Sehende ruft, bis der Blinde unter seinen gegrätschten Beinen
durch ist, dann ruft der 2. Sehende..... Schliesslich setzt sich der Blinde nach
dem 4. Sehenden auf den Stuhl - die vier Sehenden packen diesen und tragen den
Blinden darauf ins Ziel.

Material: Sägemehl (evtl. Fähnchen oder Stecken), 1 Stuhl, Uhr

Bewertung: Distanz so wählen, dass flinke JSler die Tour in 1½ Minuten
bewältigen können - pro 10 Sekunden Mehrzeit 1 Punkt Abzug.

p) Setzerei-Versuche 1 Jungschärler

Der Blinde erhält 16 Grossbuchstaben aus einem Kinder-Setzspiel (allenfalls
auch Kartonbuchstaben), mit denen er "Mit Jesus gewinnen" schreiben muss. Zeit:
1½ Minuten. Die sehenden Kameraden dürfen mit Worten mithelfen.

Material: Kinder-Setzspiel, Uhr

Bewertung: Pro falsch oder nicht gesetzter Buchstabe 1 Punkt Abzug.

q) Zeichen-Künstler 2 Jungschärler

Je ein Blinder und Sehender haben ein Blatt im Format A4 in 1 Minute mit einem
dicken Filzstift - vom Blinden geführt und vom Sehenden mit Worten angeleitet -
möglichst vollständig auszufüllen.

Material: dicker Filzstift, A4-Blätter, Uhr

Bewertung: Es ist hilfreich für den Postenchef, die A4-Blätter vorher in
fünf gleich grosse Felder einzuteilen. Jedes praktisch ganz (über
3/4) ausgefüllte Feld ergibt dann 2 Punkte, jedes knapp bis gut
halb ausgefüllte Feld 1 Punkt.

r) Äpfel auflesen 1 Jungschärler

Ein Kreis im Durchmesser von ca. 6-8m wird mit einem Band markiert und in die
Mitte ein leerer Korb gestellt. Innerhalb des Kreises werden nun 10 Tennisbälle
verteilt, die nun der Blinde mit Anleitungshilfe eines Sehenden innert 1½ Minu-
ten möglichst vollzählig sammeln und in den Korb legen muss.

Material: Korb, 10 Tennisbälle, Grenzband zur Kreis-Markierung, Uhr

Bewertung: Pro versorgter Ball 1 Punkt, pro erst gefundener Ball ½ Punkt

s) Apfelschälen 1 Jungschärler

Mit einem Kartoffel- und Apfelschäler muss der Blinde einen Apfel möglichst vollständig schälen. Zeit: 1 Minute.

Material: Schäler, Aepfel, Becken, Uhr

Bewertung: Der Leiter schneidet den Apfel nach dem Schälen in vier Teile: pro ganz geschälter Teil = 2 1/2 Punkte, gut geschält = 2 Punkte, halb geschält = 1 Punkt, schlecht geschält = 1/2 Punkt.

t) Fussballstation 1 Jungschärler

6 Stecken werden im Abstand von einem Meter eingeschlagen:



Der Blinde versucht nun den Ball möglichst genau in die Mitte der Stecken (= 3 Punkte zu schieben, wobei sein Abstand 6-8m beträgt und 1 Sehender (Ø) hinter den mittleren Stecken steht und dem Blinden die Schussrichtung durch Rufe anzeigt. 7 Schüsse werden insgesamt ausgeführt.

Material: Fussball (evtl. 2 Stück), 6 Stecken, Abschuss-Markierung

Bewertung: 20+21 Punkte = 10 Punkte auf dem Gruppenblatt, pro 2 Punkte weniger 1 Punkt Abzug

u) Zusammensetzspiel 2 Jungschärler

Der Blinde setzt mit mündlicher Hilfe eines sehenden z.B. eine in ihre Teile zerlegte Lampe zusammen. Zeit: 1 1/2 Minuten.

Material: Zerlegbare Nachttischlampe, Uhr

Bewertung: Pro nicht montierten Teil je nach Teilzahl 1 oder 2 Punkte Abzug