Lagersport/Lageraktivität

**LS-Vorbereitung der Agenten**

**2.2 Vorbereitung der Agenten**

|  |  |
| --- | --- |
| Gruppenname |  |
| Ort, Datum, Zeit | **Lagerplatz,** Sonntag 13.08, 14.00-16.30 |
| Zielgruppe(n) und Anzahl Teilnehmende | 30 Kinder  |
| Blockverantwortliche |  |
| Beilagen |  |  |  |  |
| **Zeit** | **Programm** |  **Verantwortlich** |
| 14:00 | **Einstieg**.Die TN werden in 4 Gruppen eingeteilt. Danach wird ein Keulenvölk mit stehlen gespielt. (Normales Keulenvölk aber der Getroffene darf bei den Gegnern versuchen eine Keule zu klauen, ohne gefangen zu werden. Hat er das geschafft, darf er weiterspielen). Das Spiel wird 2-mal gespielt. Dieses Spiel zählt als Einwärmen. |  |
|  |   |  |
| 14.30 | **Hauptteil**Jedes Team wird nun einem Spezialagenten (Leiter) zugeordnet. Ziel von jedem Team ist es, alle kommenden Gruppenaufgaben zu bestehen, was ihnen Zeit gibt, um den grossen Abschlussparkour zu bestehen. **Challenge 1: Tarnen**Die TN dürfen sich eine Umgebung aussuchen, in der sie sich tarnen möchten. Sie dürfen sich dann vorbereiten, indem sie sich schminken, anziehen usw. Der Gruppenleiter muss zufrieden mit der Tarnung der Gruppe sein.**Challenge 2: Ausdauer**Die TNs müssen eine bestimmte Strecke (ca.1km) im Team laufen. Sie dürfen aber selbst entscheiden wer wie viel läuft. Dabei ist es wichtig, dass der Lauf nie unterbrochen wird. Ein Stab, den der Läufer immer mit sich trägt, muss also auch schnell übergeben werden.**Challenge 3: Kraft**Es wird ein Sally gemacht. Die TN dürfen auswählen wie (Planks, Liegestützen, Squads). Die Hälfte der Gruppe stellt sich nun in die Mitte eines Kreises, der von der anderen Hälfte gebildet wird. Jedes Kind im Kreis, muss nun so lange Burpees machen, bis alle Kinder der Gruppe des Kreises 100-mal Seil gesprungen sind.**Challenge 4: Geschicklichkeit**Zuerst wird er Millitärgeschicklichkeitsbalance-Test durchgeführt (30s. Auf einem Bein, 30s mit Augen zu, 30s mit Kopf nach hinten)Danach muss jedes Kind durch ein Laserlabyrinth (Netz aus Seil). Jeder Posten dauert 10min danach gibt es einen Pfiff und die Gruppe plus Leiter wechseln.Wenn die Gruppe die Aufgabe in diesen 10 min meistert, bekommen sie 3 Sekunden für den Schlussparcour zugeschrieben. |  |
|  |  |  |
| 15.10 |  **Ausklang :**Nun wird es ernst. Jedes Kind bekommt jetzt die entsprechenden Sekunden die seine/ihre Gruppe verdient hat. Das Ziel ist es jetzt den Parkour, die die vorigen Leiter während der Vorbereitung der TN aufgestellt haben, schneller zu absolvieren als Odin. Ist das geschafft, bekommt jedes Kind einen Stempel in ihr Büchlein |  |
| 16.30Uhr | **Blockende** |  |
|  |  **Material**4 SoftbälleAbsperrbandGruppenbändelKeulen (oder ähnliches)staffetenstab4 StopuhrenBoomboxSeileTarnstiftBlachenBänkeSeileFänchenBälleStrickleiterStempel |
| Sicherheit |  Notfallapotheke |
| Schlechtwettervariante |  Da wir für dieses Spiel draußen sein müssen gehen wir, wenn es wirklich fest gewittert, in das Haus oder Bunker und machen Spiele |