

Spēļu norises vietas



Nicht in tiefe oder unbekannte Gewässer springen! – Unbekanntes kann Gefahren bergen.



Luftmatratzen und Schwimmhelfer gehören nicht ins tiefe Wasser! – Sie bieten keine Sicherheit.



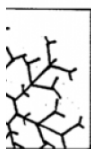
Lange Strecken nie alleine schwimmen! – Auch der besttrainierte Körper kann eine Schwäche erleben.

Noderīgi padomi dažādām spēļu vietām un situācijām



Wald

- auf Schongebiete, Sperrzonen, Aufforstungen f
- Jagdzeiten und Setzzeiten der Rehe beachten
- Dickichte sind Zufluchtsorte für das Wild
- nicht mit Auto und ~~Id~~ herumfahren
- am Schluss wieder alle Spieleinrichtungen und -markierungen abräumen
- in unübersichtlichem Gelände Grenzen bekannt und Treffpunkte für Verirrte bezeichnen
- bei Geländespielen, OL-Übungsformen usw. h
- Armbanduhren mit, den Spielabschluss einzuh
- oder den Treffpunkt zu erreichen
- Trainer schützen besser als Tumhosen und -lei
- gegen Dornen, Zecken, Schürflungen
- Holzbeigen wieder wie vorher aufschichten



Schnee

- Schneearten (Pulver-, Hart-, Schl-, gefrorener f
- schnee...) verunmöglichen gewisse Spiele und ben andere. Daher viele Spielmöglichkeiten in f
- ve halten, damit man den Verhältnissen angep
- Spiele durchführen kann.
- Die Nässe (beim Kontakt mit Schnee) ist das g
- Problem als die Kälte: Meistens hat man zu vie
- der an und schwitzt beim Spielen. Gegen Näs
- Regentrainer der beste Schutz
- viel Bewegung mit wenig warmer Kleidung dan
- Haus zurück und Kleider wechseln.
- beim Rutschen auf Stecken/Steine im Hang a
- Schlitteln auf Strassen: Auf allfälligen Verkehr

Uzmanību, pasākuma norises vieta!

Avota atsauce:

Saturs: Pascal Georg, Andrea-Carlo Polesello, Max Stierlin „Play and Sport“, 1990, Vadītāja rokasgrāmata

autortiesības: ESSM, Magglingen, www.ehsm.ch

Fotogrāfijas un zīmējumi: Anna-Barbara un Max Etter, Annemarie un Walter Geissbühler, Hugo Lörtscher