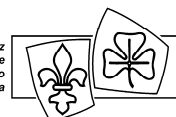


Musterblock LS / 1. Stufe

cudesch PBS.3045.01.de

Pfadibewegung Schweiz
Mouvement Scout de Suisse
Movimento Scout Svizzero
Moviment Battasendas Svizra



LS-Block 3a: Zauberer-Olympiade		Herbstlager Grenchen, Pfadi Johanniter, 2007
Datum:	Montag, 08.10.2007	
Zeit:	09.00–12.30 Uhr	
Ziele:	<ul style="list-style-type: none"> • Die Wölfe trainieren Geschicklichkeit und das Gleichgewicht. • Die Wölfe erleben einen sportlichen Wettkampf in Gruppen. 	
Ort:	Spielwiese	
Einkleidung:	Die Teilnehmenden treffen sich auf dem Olympiadengelände und werden vom Veranstalter begrüsst. Heute haben sie die Möglichkeit, ihr Geschick mit den anderen Zauberern zu messen. Der Sieger wird zum Zauberer des Tages gewählt und bekommt getrocknete Spinnenbeine (Grillies-Chips).	
Verantwortlich:	Schnüfu	
Zeit:	Programm:	Zuständig:
09.00 Uhr	Einstieg: Die Zauberer werden vom Olympiadenveranstalter zur ersten Zauberer-Olympiade begrüsst. Dazu spielen die Zauberer ein «Feuerball» (Sitzball).	Schnüfu
09.15 Uhr	Hauptteil: Die Gruppen werden mit einem «Atömlli-Spiel» gebildet. Der Ablauf der Olympiade wird erklärt: Jede Gruppe erhält ein Laufblatt. Jede Gruppe absolviert alle Posten/Disziplinen. An jedem Posten muss eine Aufgabe gelöst werden. Ziel ist es, möglichst viele Zauberaufgaben zu lösen und am meisten Punkte zu sammeln. Alle Disziplinen werden vorgestellt. Jede Gruppe wählt eine Königsdisziplin aus. Dort bekommen sie die doppelte Punktzahl (muss im Voraus angegeben werden, wird auf Laufblatt vermerkt). Disziplinen: <ul style="list-style-type: none"> • Zauberstabweitwurf • Zauberhut-Hindernislauf: Zauberhut darf nicht hinunterfallen. • magische Pyramide (Menschenpyramide) • magisches Büchschenschiessen 	Lira Sprudel Biber Siam Micio
09.30 Uhr	Start Wettkampf	
10.30 Uhr	Pause mit Znüni: Alle treffen sich beim Pfadiheim.	
11.00 Uhr	Wettkampf wird weitergeführt mit neuen Disziplinen: <ul style="list-style-type: none"> • Zauberspruch-Stafette: Zauberspruch zusammensetzen (Wörter sind am Rande der Spielwiese aufgehängt, Wörter holen.) • Zaubersackhüpfen • Zaubertrank-Wettbrauen • Zauberlehrlings-Fight: Lehrlinge müssen sich gegenseitig von einem Balken schubsen, ohne dabei selber hinunterzufallen. 	Sprudel Biber Siam und Micio
12.00 Uhr	Ausstieg: Siegerehrung und Preisverleihung, anschliessend verabschieden sich die Zauberer mit einem «Ade Herr Zauberer» (wie Grüezi Frau Meier), bevor sie die grosse Heimreise antreten.	Schnüfu
Sicherheitskonzept:	<input type="checkbox"/> Ja, benötigt ein Sicherheitskonzept (sep. Blatt). <input checked="" type="checkbox"/> Nein, benötigt kein Sicherheitskonzept.	
Material:	<ul style="list-style-type: none"> • Ast und Säcke für Sackhüpfen (Lira) • Zauberhüte der Leiter (Lira) • Balken (Biber) • Zaubertrank (Siam) • Puzzle mit Zauberbild und Zauberbuch (Schnüfu) • Büchsen und Tennisball (Micio) • Wörter für Zauberspruch (Sprudel) • Zaubertrank und Grillies-Chips (Küchenteam) 	Schlechtwettervariante: Alle Disziplinen sind im Freien, ausser: <ul style="list-style-type: none"> • Zauberspruch zusammensetzen: Esssaal • Zauberhut-Hindernislauf: Gruppenraum • Zauberlehrling-Fight: Waldhaus • Zaubersackhüpfen: Waldhaus • Pause und Znüni: Esssaal

LS-Block:		
Name Einheit, Lager, Jahr:		
Datum:		
Zeit:		
Ziele:		
Methoden:		
Ort:		
Einkleidung:		
Verantwortlich:		
Zeit:	Programm:	Zuständig:
Sicherheitskonzept:	<input type="checkbox"/> Ja, benötigt ein Sicherheitskonzept (auf sep. Blatt). <input type="checkbox"/> Nein, benötigt kein Sicherheitskonzept.	
Material:	Schlechtwettervariante:	
<ul style="list-style-type: none"> • • • • • • • 		