

LS Geländespiel

15.07.2010

Verantwortlich:	Ressort Inhalt
Zeit:	10.30 Uhr – 15.30 Uhr
Ort:	Flughafen St. Stephan
Ziele:	<ul style="list-style-type: none"> - Förderung des Sport- und Teamgeistes unter den Scharen. - TN erfahren was Rücksicht, Respekt und Fairplay in grosser Menge bedeutet. - Die TN haben die Möglichkeit gemeinsam Spass zu haben und neue Taktiken zu entwickeln.

Ablauf		<p>Gruppen werden vorgängig auf die fünf Kontinente in 50 Ländergruppen à je 70 TN eingeteilt. (vgl. <i>Stadtspiel</i>)</p> <p>Jede Ländergruppe hat einen Gruppenchef (Kalahelfer). Dieser gibt in den Länderzonen der Gruppen letzte Infos, verteilt das Startkapital (Münzen). Interne Organisation der Gruppen. Die Ländergruppen gestalten ihre eigene Fahne, dichten ihren Schlachtruf.</p> <p>„Urknall“ = Startpfiif, die Spiele mögen beginnen. Während ca. drei Stunden hat jede Ländergruppe Zeit: An den 10 versch. Wettkampfspiele ihren Einsatz zu vermehren, An den Kurzgames neues Kapital zu erspielen, ihre eigene Landeswährung herzustellen. (vgl. <i>Detailspielplan</i>)</p> <p>Schlusspfiif, Spielende. Die Länder sammeln ihre erstellte Landeswährung und geben diese dem Gruppenchef ab. Gemeinsamer Schluss vor der Hauptbühne. Individuelle Abreise der einzelnen Scharen.</p>
10.30 Uhr Einstieg:	Minuten 45'	
11.15 Uhr – 14.30 Uhr Hauptteil:	195'	
14.30 Uhr Ausstieg:	30'-60'	

Material:	Vgl. Materialliste Beiblatt
Sicherheit:	Vgl. allg. Sicherheitskonzept Kala2010
Schlechtwetter Programm:	Programm wird bei jedem Wetter durchgeführt.

J+S Programmblöcke Kantonslager 2010

Detailplan	<p>Einstieg</p> <p>Die Scharen werden bis spätestens 10.00Uhr auf dem Flugplatz St. Stephan eintreffen. Nach der „Begrüßungsfeier“ machen sich die Gruppen auf den Weg in Ihre Länderzone, in die sie eingeteilt worden sind.</p> <p>Auf los geht's los. Die Ländergruppe hat jetzt eine halbe Stunde Zeit mit dem bereitgelegten Material eine Fahne die ihr Land bezeichnet zu kreieren und sich einen Schlachtruf auszudenken. Im Notfall können zu diesem Zeitpunkt mit dem Zonenchef noch Verständnisfragen geklärt werden.</p> <p>Wenn die Landesfahne und der Schlachtruf fertig sind, bekommt die Gruppe das Startkapital an Spielmünzen, das sie nachher für das Spiel brauchen.</p> <p>Hauptteil</p> <p>Die Gruppen beginnen jetzt mit dem Geländespiel. Jede Gruppe teilt sich in 2 x20 Personen auf, um an den Spielwettkämpfen teilzunehmen. Die 20iger Untergruppen können sie nach Belieben immer wieder neu gestalten. Der Rest der Gruppe ist alleine unterwegs oder „arbeitet“ in der Zone.</p> <p>Ziel des Spiels ist es möglichst viele Ländermünzen zu produzieren, die später als KALA-Währung gebraucht werden. Am Schluss des Spiels gewinnt die Gruppe die am meisten Ländermünzen hergestellt hat.</p> <p>Ablauf Erklärung:</p> <ul style="list-style-type: none">- Es wird 50 verschiedenen Ländergruppen geben, aber es spielen nur immer 10 Ländergruppen gegeneinander, in einer Kontinenten Zone- Es gibt 5 Kontinente, dort wird immer dasselbe gespielt: 10 Ländergruppen x 5 Kontinente = 50 Ländergruppen- Eine Ländergruppe besteht aus 70 Teilnehmer- Die Ländergruppen teilen sich in 2x 20 Gruppen auf, und wechseln beliebig <p>Die 20er Gruppe einer Ländergruppe tritt an einem der 10 angebotenen Wettkampfspele gegen eine andere 20er Gruppe einer anderen Ländergruppe an.</p> <p>Die Wettkampfspele können frei gewählt werden, jedoch muss die Ländergruppe genug Münzen haben, um am Wettkampfspiel teilzunehmen.</p> <p>Bsp. Der Einsatz beim Wettkampfspiel „Seilziehen“ beträgt 50</p>
-------------------	--

J+S Programmblöcke Kantonslager 2010

	<p>Münzen, hat die Gruppe Holland 50 Münzen und die Gruppe Italien auch 50 Münzen können sie gegeneinander antreten. Gewinnt die Gruppe Holland gegen Italien bekommt die Gruppe Holland die 50 Münzen von der Gruppe Italien, oder umgekehrt. Alle Wettkampfspiele verlangen gleichviel Einsatzmünzen. Die Wettkampfspiele werden alle einmal angeboten pro Kontinent. Während dem ganzen Spiel sind die Münzen neutral, es sehen alle noch genau gleich aus, wie sie erhalten wurden. Der Rest der Ländergruppe hat die Aufgabe in der Zone die gewonnenen Münzen zur eigenen Landesmünze zu gestalten. (Material, und Landeslogo wird abgegeben)</p> <p>Achtung die Landesgruppe muss taktisch vorgehen und die neutralen Münzen erst zur Landesmünze umgestalten, wenn sie genug neutrale Münzen in Besitz hat, denn gespielt werden darf nur mit neutralen Münzen. Aber am Schluss ist es das Ziel möglichst viele Landesmünzen zu besitzen, um das Spiel zu gewinnen.</p> <p>Weil im Spiel nicht nur gewonnen werden kann, haben die restlichen Teilnehmer die momentan nicht in der 20er Gruppe tätig sind, die Aufgabe neutrale Münzen zu gewinnen. Dies können sie machen, in dem sie an den Kurzgames teilnehmen, die Kurzgames finden in einer neutralen Zone, ausserhalb der 5 Kontinenten statt.</p> <p>Bsp. Ein Teilnehmer der Gruppe Holland geht an den Spielposten Ringwerfen, zahlt den Einsatz von 1 Münze und wirft Ringe auf die aufgestellten Pflöcke, je mehr der Teilnehmer trifft, desto mehr Münzen gewinnt er für sein Team.</p> <p>Es kann aber auch dort Spielposten haben, in dem sie ihren Einsatz verlieren, dies sollte aber nur selten der Fall sein. Es werden 10 verschiedene Posten angeboten, alle 4-mal.</p> <p>Ausstieg</p> <p>Zum Schluss werden alle Ländermünzen dem Gruppenchef abgegeben, damit sie gezählt werden können.</p>
--	---