

Spielorte



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



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

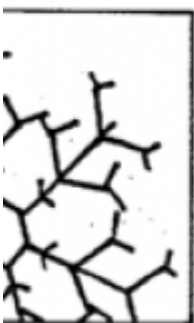


Lange Strecken nie alleine schwimmen! Auch der besttrainierte Körper kann eine Schwäche erleiden.



Wald

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



Schnee

- Schneearten (Pulver-, Hart-, Sulz-, gefrorener f
schnee...) verunmöglichen gewisse Spiele und
ben andere. Daher viele Spielmöglichkeiten in I
ve halten, damit man den Verhältnissen angepe
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 Näss
Regentrainer der beste Schutz
- viel Bewegung mit wenig warmer Kleidung dan
Haus zurück und Kleider wechseln.
- beim Rutschen auf Stecken/Steine im Hang ach
Schlitteln auf Strassen: Auf allfälligen Verkehr

Source reference:

Content: Pascal Georg, Andrea-Carlo Polesello, Max Stierlin Play and Sport, 1990, Leader's Guide

copyright: ESSM, Magglingen, www.ehsm.ch

Photos and drawings: Anna-Barbara and Max Etter, Annemarie and Walter Geissbühler, Hugo Lörtscher