

# Lagersport/Trekking

## LS Burgenvölk

### 4.2 Burgenvölk Leiter vs. Kids

Gruppenname	CEVI SNS	
Ort, Datum, Zeit	Humlikon (Wald), Samstag, 16. August 2022, 14.00 – 16.30 Uhr	
Zielgruppe(n) und Anzahl Teilnehmende	25 Kinder	
Roter Faden		
Ziel	Spass, Die TN lernen in ihren Teams fair zu spielen.	
Blockverantwortliche		
<b>Zeit</b>	<b>Programm</b>	<b>Material</b>
14.00 15min	<p><b>Spielleitung hat: noch offen.</b></p> <p><b>Einleitung</b> Einführung Game, Spielerklärung, Gruppeneinteilung Das Spiel wird im Wald gespielt.</p>	<p>Spielplan, Gruppenkennzeichen: Bündel in 4 – 5 verschiedenen Farben.</p>
14.15 – 16.15 Uhr	<p><b>Hauptteil</b> <b>Start Spiel nach folgenden Regeln:</b></p> <p>Das Spiel stützt sich auf das bestehende Spiel Burgenvölk.</p> <p>Die Teilnehmenden werden in fünf Gruppen eingeteilt. Anschliessend bauen sie ihre Burg: in diesem Spiel ihr Schiff. Dafür bekommen sie 20-30 Minuten Zeit.</p> <p>Das Schiff wird aus Blachen, Balletten und Seilen gebaut (jedes Team bekommt 10 Blachen für ihr Schiff). Die Idee ist, dass ihre Burg effektiv in einer Schiffsform erscheint. Jeder Gruppe hilft ein:e Leiter:in das Schiff zu bauen (pro Gruppe oder Team ein:e Leiter:in als Helfer). Weitere Waldutensilien wie z.B Blätter und Äste dürfen verwendet werden. Auch die Leiter bauen ihr Schiff. Jedes Schiff hat ihr eigenes kreatives Kennzeichen. Leiter die nicht im spiel sind, sind Schiedsrichter.</p> <p>Jede Gruppe hat von jedem Gegenstand 2 Gegenstände in ihrem Schiff. Die Leiter haben 10 Gegenstände.</p> <p>Gruppe 1: besitzt 2x Augenklappen und muss die anderen 2 Augenklappen der Leitenden klauen. Gruppe 2: besitzt 2x Säbel und muss die anderen 2 Säbel der Leitenden klauen. Gruppe 3: besitzt 2x Flagge und muss die anderen 2 Flaggen der Leitenden klauen. Gruppe 4: besitzt 2x Fernrohr und muss die anderen 2 Fernrohre der Leitenden klauen. Gruppe 5: besitzt 2x Gold und muss die anderen 2 Goldstücke der Leitenden klauen. Leitende: Haben dasselbe wie die Gruppen, aber alle Gegenstände. (insg. 10) Die Gegenstände der Leitenden werden mit farbigen Klebern markiert.</p> <p>Ziel des Spieles ist, das die TN bei den Leitenden ihre Gegenstände klauen oder umgekehrt. Das Spiel ist beendet, wenn die TN alle Gegenstände bei den Leitenden oder die Leitenden alle Gegenstände der TN erobert haben.</p> <p>Die Gegenstände werden erobert, indem man sie vom Schiff der</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 50 Blachen</li> <li>• Ballett</li> <li>• Seile</li> <li>• Karton</li> <li>• Absperrband</li> <li>• 6 Augenklappen</li> <li>• 6 Säbel</li> <li>• 6 Fernrohr</li> <li>• 6 Goldstücke</li> <li>• 6 Flaggen</li> <li>• Mind. 10 Softbälle</li> <li>• Farbkleber</li> <li>• Pfeife</li> </ul> <p>Wieso 6? ES sind immer 6 von jedem Gegenstand da es 5 Gruppen gibt und 1 Leiterteam. Und jedes Team muss alle ihre Gegenstände Sammeln das heisst jedes Team (auch Leiter) haben am Schluss 10 der Gleichen Gegenstände.</p>

	<p>anderen klaut. Nur eine Person pro Team darf jeweils im gegnerischen Schiff sein. Gegenstände müssen im Gegnerischen Schiff geholt (ohne Gegenwehr) und ins eigene Schiff gebracht werden. Im Schiff ist so zu sagen Waffenstillstand.</p> <p>Ausserhalb des Schiffes ist die sogenannte Wasser Zone. In dieser Zone dürfen sich Leitende und TN gegenseitig mit einem Softball abschiessen. Wer getroffen wird muss ausserhalb des Spielfeldes warten, bis derjenige, der ihn getroffen hat, auch erwischt wurde. Wenn jemand einen Gegenstand von Schiff zu Schiff transportiert und dabei von einem Ball getroffen wird, muss er den Gegenstand an Ort und Stelle liegen lassen und das Spielfeld verlassen. Die Person, die den Gegenstand als erstes hat, darf diesen ins eigene Schiff mitnehmen. Der Gegenstand muss jedoch ins richtige Schiff gebracht werden.</p> <p>Weitere Regeln:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nicht laufen mit dem Ball</li> <li>- Wenn man getroffen wird, muss man raus bis der dich getroffen wird, der dich getroffen hat.</li> </ul> <p>Falls das Spiel zu einfach ist, kann es folgendermassen angepasst werden: In jeder Gruppe gibt es einen König und einen Beschützer. Wenn der König abgeschossen wird, ist das Spiel für die jeweilige Gruppe beendet und sie müssen aus dem Spielfeld.</p>	
	<p><b>Ausstieg</b> Wenn die TN gewinnen, müssen die Leitenden abwaschen. Wenn die Leiter gewinnen, dürfen sie als erste beim Abendessen anstehen.</p>	
16.30 Uhr	<p><b>Blockende</b> Alle Teams (Teilnehmende) helfen Aufräumen.</p>	

Sicherheit	<p>Sicherheitskonzept <input type="checkbox"/> Ja <input checked="" type="checkbox"/> Nein</p> <p>Wir beziehen uns auf das allgemeine Sicherheitskonzept des Lagers. Apotheke griffbereit</p>
Schlechtwettervariante	<p>Wird bei jedem Wetter durchgeführt. Anstatt Blachen kann bei Regenwetter auch normales Absperrband verwendet werden, um das Schiff zu markieren.</p>
Material	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 50 Blachen</li> <li>• Ballett</li> <li>• Seile</li> <li>• Karton</li> <li>• Absperrband</li> <li>• 6 Augenklappen</li> <li>• 6 Säbel</li> <li>• 6 Fernrohr</li> <li>• 6 Goldstücke</li> <li>• 6 Flaggen</li> <li>• Mind. 10 Softbälle</li> <li>• Farbkleber</li> <li>• Pfeife</li> </ul>

## Spielplan:

