



Der verlorene Schuh des Jublatu (LS 1)

Zielgruppe(n)	<input checked="" type="checkbox"/> Kindersport / <input checked="" type="checkbox"/> Jugendsport		
Datum / Zeit / Ort	18.07.2021	14.00 – 17.00	Hauptplatz und Umgebung
Leitung	Sarah Anner und Jeannette Meier		
Themenbereich	Unterwegs sein: <input type="checkbox"/> Wanderungen <input type="checkbox"/> Schneeschuhtouren <input type="checkbox"/> auf Rädern <input type="checkbox"/> Sicherheitsakt. Sportlektionen: <input type="checkbox"/> Ballspiele <input type="checkbox"/> Trensportarten <input type="checkbox"/> andere Sportarten Spiele: <input type="checkbox"/> Spiel- und Sportturnier <input checked="" type="checkbox"/> Geländespiele <input type="checkbox"/> Spielfest <input type="checkbox"/> Freies Spiel <input type="checkbox"/> Gruppenspiele <input type="checkbox"/> Kämpfen und Raufen		
Material / Hilfsmittel	<ul style="list-style-type: none"> • Farbige Bänder • Schuh des Jublatu • T-Shirts für Spezialfunktionen • Statuen • Verkleidung für Gangster 	<ul style="list-style-type: none"> • Rätsel mit Hinweisen • Schloss für Landvertrag • Absperrband • Verpackung für Hinweise • Akando • Schliessfach in der Bank 	<ul style="list-style-type: none"> • Koordinaten für Tresor • 8-stelliger Code • Punkteliste • Landeskarten • Indianer
Vorbereitung	Vor dem Lager - Spielregeln schriftlich festhalten und an Scharen verteilen - Erklärvideo erstellen - Statue herstellen und an Scharen verteilen - Schuh des Jublatu mit Schloss basteln und verstecken	Im Lager - Zentralen einrichten, Materialien verteilen - Gefängnis aufbauen	

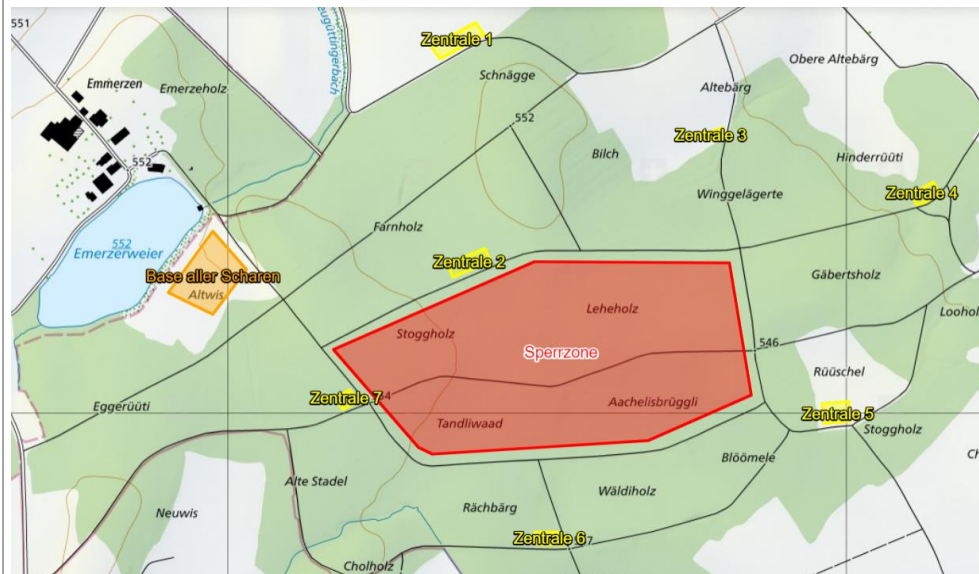
Zeit	Beschreibung	Verantwortlich
	<p>Vor dem Kala: Allen Delegierten werden die Spielregeln schriftlich und per Video (Erklärvideo) zugeschickt. An einem Delegiertentreffen bespricht man die Regeln und klärt Fragen.</p> <p>Im Kala: Vor Spielbeginn (Sonntagmorgen) Jede Schar deponiert seine Statue bis zu einem bestimmten Zeitpunkt (12.00 Uhr) auf einem vorgegebenen Feld. Die Spielleitung besucht jeden einzelnen Statuenplatz und schaut, wo die Statue steht. Wenn die Statue nicht gemäss den Regeln deponiert ist, muss diese nochmals umplatziert werden.</p>	
14.00 Uhr	<p>Einstieg:</p> <p>Alle Scharen befinden sich auf dem Hauptplatz. Die Indianerschar mit Akando, welcher geflüchtet ist, begrüsst uns und erzählt uns von ihrem Problem mit dem verlorenen Schuh des Jublatu und bittet uns um Hilfe. Sie weisen uns darauf hin, dass auch die Gangster auf der Suche nach dem Schuh sind und wir unbedingt vor ihnen den Schuh finden müssen. Die Spielregeln werden nochmals kurz durchgegeben. Danach holt sich ein Spielvertreter der Schar die Materialien bei der Hauptzentrale ab und das Spiel beginnt, sobald die Scharen die Schutzzone verlassen haben. Es kann also direkt zu den ersten Bändelikämpfen vor dem Hauptplatz kommen.</p>	
14.15 Uhr	<p>Hauptteil:</p> <p>Ziele des Geländespiels:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Punkte durch Bändelikampf und Statuen erspielen, um an Hinweise zu kommen. 2. Den Schuh des Jublatu finden und mit dem erspielten Code öffnen, sodass der Landvertrag der Indianer in Sicherheit ist. <p>Ablauf des Spiels: Jede Schar stellt eine Gruppe dar. In dieser versuchen sie möglichst viele Punkte zu machen, um die Punkte in Hinweise umzuwandeln. Punkte kann man auf zwei verschiedene Arten sammeln:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bändelikampf 2. Statue der gegnerischen Scharen finden und klauen <p>Mittels der Punkte können die Scharen Hinweise mit Rätsel erwerben. Diese müssen gelöst werden. Die Lösung ergibt einerseits den Standort für den Schuh des Jublatu,</p>	



und andererseits je eine Nummer, welche gebraucht wird, um den Schuh des Jublatu zu öffnen und an den Landvertrag zu kommen. Insgesamt muss ein 4-stelliger Code gefunden werden. Dieser 4-stellige Code darf nur vom 2. jüngsten TN eingegeben werden. Dieser ist durch eine spezielle T-Shirtfarbe (**Neonorange**) gekennzeichnet. Sieger des Spiels ist diejenige Schar, welche als Erste den Schuh des Jublatu knackt und den Landvertrag den Indianern übergibt.

Spielregeln Bändelikampf:

Jeder TN erhält einen Papierbändel, welcher am Oberarm montiert wird. Die Papierbündel haben zwei verschiedene Farben. Diese definieren, wer gegen wen kämpfen darf. Die Bündelfarbe wird anhand der Altersstufe abgegeben (blau = 1. Klässler – 5. Klässler, rot = 6. Klässler – 3. Sek.). Wird ein Bündel entrissen, darf man nicht mehr auf Bündeljagd gehen, sondern muss sich in der Zentrale einen neuen Bündel holen. Insgesamt gibt es sieben Zentrale. Diese befinden sich auf logistisch gut gewählten Standorten (siehe Karte).



Während dem Kampf gilt Fairplay; dies bedeutet, dass nicht gebissen, gekratzt und gespuckt wird. Wenn der Kampf jemandem zu viel wird, kann Forfait gegeben werden, d.h. der Spieler gibt auf und übergibt den Bündel dem Gegner. Gewonnene Bündel müssen in der Zentral abgegeben werden. Dafür kriegt die Schar Punkte gutgeschrieben. Diese Punkte werden später für die Hinweisvergabe verwendet.

Spielregeln Statue klauen:

Jede Schar besitzt die Statue aus der Vorwerbung. Diese Statue muss auf dem vorgegebenen Feld/Platz deponiert werden. Folgende Bedingungen müssen eingehalten werden:

- Darf nicht vergraben werden
- Darf nicht versteckt werden
- Darf nicht auf Bäume gehängt werden
- Muss von mind. 5m Entfernung ersichtlich sein

Die Statue darf nur von einem TN mit einem bestimmten T-Shirt (**Neongrün**) «geklaut/transportiert» werden. Ausserdem muss dieser TN über einen intakten Bündel verfügen. Natürlich darf diese spezielle Person von anderen «normalen» TN geschützt werden.

Die Statue kann verteidigt werden, indem man den Gegner die Bündel klaut. Diese müssen sich dann nämlich vor dem nächsten Angriff einen neuen Bündel aus der Zentrale holen.

Spielregeln Hinweise ergattern:

Ab einer gewissen Anzahl Punkte, welche variieren kann, können Hinweise ergattert werden. Die Hinweise beinhalten Rätsel, welche durch die Scharen gelöst werden müssen. Die Lösung hilft weiter, um den Schuh des Jublatu zu finden. Die Hinweise



	<p>werden in allen sieben Zentralen verteilt. Jeden Hinweis gibt es mehrere Male und wird nach System den Scharen verteilt. Alle Scharen erhalten den Hinweis mit den Koordinaten als Erstes.</p> <p>Der jüngste TN hat eine entsprechende Farbe des T-Shirts (Neonpink), mit welchem er die Hinweise zurück zum Scharplatz bringen kann.</p> <p>Die Hinweise sind in einer speziellen und grösseren Form verpackt, damit sie jederzeit ersichtlich sind.</p> <p>Hinweisideen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Puzzleteile 2. Fotos 3. Kreuzworträtsel 4. Sudoku 5. Bimaru/Binox 6. usw. <p>Der Schuh des Jublatu:</p> <p>Der Schuh des Jublatu ist fix an einem Ort deponiert. Die Koordinaten sind nur über die Hinweise zu gewinnen. Wenn die Schar alle Hinweise (Koordinaten und Code) besitzt, kann der 2. jüngsten TN (T-Shirtfarbe Neonorange) den Code beim Schuh eingeben und kommt so an den Landvertrag. Die schnellste Schar, die dies schafft ist Sieger des Spiels und bringt den Landvertrag auf den Hauptplatz. Der Landvertrag kann von keinem TN mehr geklaut werden. Nur die Gangsterband versucht dann noch an den Landvertrag zu kommen. Somit müssen alle Scharen gemeinsam dafür sorgen, dass dieser 2. jüngste TN (T-Shirtfarbe Neonorange) den Landvertrag sicher auf den Hauptplatz bringt.</p> <p>Gangsterbande:</p> <p>Die Gangsterbande besteht aus Helfenden. Ziel dieser ist es, als Erstes an den Landvertrag zu kommen und das Spiel aufzumischen. Grundsätzlich gelten die gleichen Spielregeln, jedoch können die Gangstergruppen alle Altersgruppen angreifen. Sie sorgen auch dafür, dass die TN sich sportlich betätigen, indem sie TN «angreifen», die gerade nur rumsitzen oder ihre Statue bewachen.</p>	
16.45 Uhr	<p>Ausstieg:</p> <p>Die Siegesscharen übergeben den Indianern den Landvertrag. Diese bedanken sich für unsere Mithilfe und schliessen den Landvertrag in ein Schliessfach in der Bank auf dem Hauptplatz ein. Die Indianer wünschen uns von Herzen eine tolle Lagerwoche auf ihrem Land.</p>	
17.00 Uhr	<p>Ende:</p> <p>Alle Scharen verlassen gemäss Abfahrtsplan den Hauptplatz.</p>	

LS: Was sollen die TN in diesem Block erlernen und erleben?

	<ul style="list-style-type: none"> • Die TN verteidigen gemeinsam als Schar ihre selbst bemalte Statue und üben sich Teamarbeit. • Die TN spielen und kämpfen fair gegeneinander. • Die TN wenden Koordinaten korrekt an und finden den Schuh des Jublatu. • Die TN betätigen sich sportlich und erkunden die gesamte Kalaumgebung.
Sicherheitsüberlegungen	<ul style="list-style-type: none"> • siehe allgemeines Siko
Schlechtwettervariante	<p>Spiel kann bei fast allem Wetter durchgeführt werden, ausser bei Sturmwarnungen. In diesem Fall wird das Geländespiel auf den Montag verschoben. Wenn auch am Montag das Geländespiel nicht stattfinden kann, wird es nicht durchgeführt.</p>