



Der heisse Draht			
Name Einheit, Lager, Jahr:			
Datum / Zeit / Ort	XX.XX.XXXX	2 – 5 Minuten pro Person	Muss Draussen stattfinden
Themenbereich	☐ Outdoortechniken ☐ Natur und Umwelt ☐ Lagerplatz/ Lagerhaus/ Umgebung ☐ Sicherheit ☒ Pioniertechnik ☐ Prävention und Integration		
Was sollen die TN in diesem Block erlernen und erleben?			
Geschicklichkeit und Feinmotorik fördern, erkennen wie ein Stromkreis läuft und funktioniert			
Methode(n)	Persönlicher Fortschritt fördern, Leben in der Gruppe und Spielen		
Einkleidung	Gemäss eigenem Motto kann dieser Block eingebunden werden		
Verantwortliche Leitungsperson	Mindestens eine Leitungsperson		

Zeit:	Programm:	Zuständig:
	Spielbeschreibung: Dieses Spiel fordert deine Konzentration und Geschicklichkeit heraus. Es geht darum, einen verwinkelten Draht mit einer Drahtschleife zu umfahren, ohne diesen zu berühren. Berührungen lösen einen Alarmton aus und du musst von vorne beginnen. Vorbereitung 1. Spielfeld aufbauen - Spanne einen Draht in verwinkelter Form über eine Strecke von 1 Meter. Dieser Draht sollte festgespannt sein und unterschiedliche Biegungen und Kurven aufweisen, um die Herausforderung zu erhöhen. 2. Werkzeug vorbereiten - Nimm eine Stange in die Hand. Am Ende dieser Stange ist eine Drahtschleife befestigt. Diese Schleife muss groß genug sein, um den verbogenen Draht zu umschliessen, aber klein genug, um die Geschicklichkeit zu testen. Spielablauf: 1. Startposition - Stelle dich an den Anfang der Strecke, in der die Drahtschleife den Startpunkt des verwinkelten Drahts umschließt. 2. Ziel des Spiels - Deine Aufgabe ist es, die Drahtschleife entlang des gesamten Drahtes zu führen, ohne den Draht zu berühren. Dies erfordert ruhige Handbewegungen und volle Konzentration. 3. Vermeidung von Berührungen - Bewege die Drahtschleife langsam und vorsichtig entlang des Drahtes. Passe deine Bewegungen an die Biegungen und Kurven an. - Sollte die Drahtschleife den Draht berühren, wird ein Alarmton ausgelöst. Dieser Ton signalisiert, dass du den Draht berührt hast. 4. Neuanfang bei Berührung - Sobald der Alarmton ertönt, musst du zum Anfang der Strecke zurückkehren und erneut beginnen. - Versuche, die Berührungspunkte zu identifizieren und bei deinem nächsten Versuch zu vermeiden. 5. Erfolgreicher Abschluss - Das Spiel ist erfolgreich beendet, wenn du die Drahtschleife vom Start bis zum Ende der 1-Meter-Strecke geführt hast, ohne den Draht zu	

	berühren und ohne dass der Alarmton ausgelöst wurde. Tipps für Erfolg - Ruhe bewahren - Bleibe ruhig und konzentriert. Hektische Bewegungen erhöhen das Risiko einer Berührung. Feinmotorik üben Übe, deine Hand ruhig zu halten und kleine, präzise Bewegungen zu machen. Strategie entwickeln - Beobachte den Draht genau und plane deine Bewegungen im Voraus, insbesondere bei schwierigen Kurven.	
Sicherheits-konzept:	☒ Ja, benötigt ein Sicherheitskonzept (auf sep. Blatt) (für den Auf- und Abbau) ☐ Nein, benötigt kein Sicherheitskonzept	
Material:		Schlechtwettervariante:
• 1 Grosser Kupferdraht mit einem nicht leitenden Ruhepunkt • 1 leitfähiger geometrische Figur mit einem Griff • 1 Transformator • 1 Stoppuhr • 1x Verlängerungskabel		