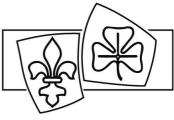
Pfadibewegung Schweiz Mouvement Scout de Suisse Movimento Scout Svizzero Moviment Battasendas Svizra



Der heisse Draht						
Name Einheit, Lager, Jahr:						
Datum / Zeit / Ort	XX.XX.XXXX	2 – 5 Minuten pro Person	Muss Draussen stattfinden			
Themenbereich	<ul> <li>☐ Outdoortechniken</li> <li>☐ Natur und Umwelt</li> <li>☐ Lagerplatz/ Lagerhaus/ Umgebung</li> <li>☐ Prävention und Integration</li> </ul>					
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					
	Mindestens eine Leitungsperson					

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 Drahtschlaufe 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.			
	Werkzeug vorbereiten     Nimm eine Stange in die Hand. Am Ende dieser Stange ist eine Drahtschlaufe befestigt. Diese Schlaufe 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 Drahtschlaufe den Startpunkt des verwinkelten Drahts umschließt.			
	Ziel des Spiels     Deine Aufgabe ist es, die Drahtschlaufe entlang des gesamten Drahtes zu führen, ohne den Draht zu berühren. Dies erfordert ruhige Handbewegungen und volle Konzentration.			
	Vermeidung von Berührungen     Bewege die Drahtschlaufe langsam und vorsichtig entlang des Drahtes. Passe deine Bewegungen an die Biegungen und Kurven an.     Sollte die Drahtschlaufe 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.			
	Erfolgreicher Abschluss     Das Spiel ist erfolgreich beendet, wenn du die Drahtschlaufe 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.				
Sighawhaita	M. la hanëtiat ain Sisharhaitakanza	nt (out oon Dlatt) (für dan Auf und Ah	haul		
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 R  1 leitfähige	unepunkt er geometrische Figur mit einem				
Griff					
• 1 Transformator					
1 Stoppuhr     1 Vorlängerungskahel					
1x Verlängerungskabel					

cudesch.pbs.ch

Muster-LA-Blöcke von J+S findest du  $\underline{\text{online}}$  unter Handbuch  $\Rightarrow$  Aktivitäten LA und LS.