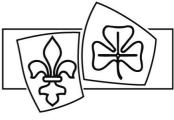
Pfadibewegung Schweiz Mouvement Scout de Suisse Movimento Scout Svizzero Moviment Battasendas Svizra



| Lasermaze – der Laserstrahlen Hindernisparcours | | | | | | |
|---|--|--------------------|-----------------------|--|--|--|
| Name Einheit, Lager, Jahr: | | | | | | |
| Datum / Zeit / Ort | XX.XX.XXXX | Mindestens 30 Min. | In einem dunklen Raum | | | |
| Themenbereich | ☐ Outdoortechniken ☐ Sicherheit ☐ Natur und Umwelt ☐ Pioniertechnik ☐ Lagerplatz/ Lagerhaus/ Umgebung ☐ Prävention und Integration | | | | | |
| Was sollen die TN in diesem Block erlernen und erleben? | | | | | | |
| Geschicklichkeit | | | | | | |
| Methode(n) | Persönlicher Fortschritt fördern und Spielen | | | | | |
| Einkleidung | Gemäss eigenem Motto kann dieser Block eingebunden werden | | | | | |
| Verantwortliche Leitungsperson | Mindestens eine Leitungsperson | | | | | |

| Verantwortliche Leitungsperson | Mindestens eine Leitungsperson | | | |
|-----------------------------------|---|------------|--|--|
| Zeit: | Programm: | Zuständig: | | |
| | Spielbeschreibung: In diesem spannenden Spiel, inspiriert von Agenten-Filmen, musst du einen abgedunkelten Raum oder ein Zelt durchqueren, ohne die Laserstrahlen zu berühren, die den Raum überwachen. Berührst du einen Strahl, wird ein Alarm ausgelöst. | | | |
| | Vorbereitung: 1.Raum abdunkeln - Wähle einen geeigneten Raum oder ein Zelt und sorge dafür, dass es vollständig abgedunkelt ist. Dies verstärkt den Effekt der Laserstrahlen. | | | |
| | 2. Laserstrahlen installieren Spanne mehrere Laserstrahlen quer durch den Raum. Diese Strahlen sollten in unterschiedlichen Höhen und Winkeln angebracht sein, um die Durchquerung anspruchsvoller zu gestalten. Verwende spezielle Laserpointer und Halterungen, um die Strahlen stabil zu fixieren. | | | |
| | 3. Nebelmaschine einsetzen - Verwende eine Nebelmaschine, um die Laserstrahlen sichtbar zu machen. Der Nebel lässt die Strahlen leuchten und erzeugt eine eindrucksvolle visuelle Wirkung. - Schalte die Nebelmaschine einige Minuten vor Spielbeginn ein, damit sich der Nebel gleichmäßig im Raum verteilen kann. | | | |
| | 4. Alarmanlage vorbereiten - Stelle sicher, dass die Laserstrahlen mit einer Alarmanlage verbunden sind. Diese sollte so eingestellt sein, dass der Alarm ausgelöst wird, sobald ein Strahl unterbrochen wird. | | | |
| | Spielablauf 1. Startposition - Beginne an einem festgelegten Startpunkt am Rand des Raums. | | | |
| | Ziel des Spiels Deine Aufgabe ist es, den Raum zu durchqueren, ohne mit irgendeinem Körperteil die Laserstrahlen zu berühren. Dies erfordert Vorsicht, Geschicklichkeit und eine gute Körperbeherrschung. | | | |
| | Durchquerung des Raums Bewege dich langsam und achtsam durch den Raum. Plane deine Bewegungen im Voraus und achte darauf, die Strahlen zu umgehen oder | | | |

| | unter ihnen hindurchzukriechen Nutze deine Geschicklichkeit, um | üher oder unter den Strahlen hin | |
|---|--|---|-----------|
| | | Bereiche, in denen mehrere Strahlen | |
| | 4. Alarm auslösen - Wenn du versehentlich einen Laserstrahl berührst, wird sofort ein Alarmton ertönen. Das bedeutet, dass du den Alarm ausgelöst hast und der Versuch als gescheitert gilt. - Kehre zum Startpunkt zurück und beginne erneut, wenn der Alarm ausgelöst wurde. 5. Erfolgreicher Abschluss - Du hast das Spiel erfolgreich beendet, wenn du den Raum vollständig durchquert hast, ohne einen Laserstrahl zu berühren und ohne den Alarm auszulösen. | | |
| | | | |
| Sicherheits- | ☐ Ja, benötigt ein Sicherheitskonze | pt (auf sep. Blatt) | |
| konzept: | ☑ Nein, benötigt kein Sicherheitskon Raum) | zept (Vorsicht jedoch bezüglich Stolper | fallen im |
| Material: | | Schlechtwettervariante: | |
| LasertechnikNebelmaschiene | | | |

cudesch.pbs.ch

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