



Schiffsbau-Wettkampf			
Name Einheit, Lager, Jahr:			
Datum / Zeit / Ort	XX.XX.XXXX	Mindestens 30min	Drinnen und draussen möglich
Themenbereich	☐ Outdoortechniken ☐ Natur und Umwelt ☐ Lagerplatz/ Lagerhaus/ Umgebung ☐ Sicherheit ☒ Pioniertechnik ☐ Prävention und Integration		
Was sollen die TN in diesem Block erlernen und erleben?			
• Zusammenarbeit • Genauigkeit			
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: In diesem spannenden Spiel geht es darum, ein eigenes Boot zu bauen und es dann so schnell wie möglich durch eine Wasserstrasse bis zum Ziel zu steuern. Die Boote werden von einem Lüfter angetrieben, und das Ziel ist es, als erster die Ziellinie zu überqueren. Schritt-für-Schritt-Anleitung: Gestaltung des Bootes - Beginnt mit der Auswahl und Gestaltung des Rumpfs, der den schwimmenden Teil des Boots bildet. Ihr könnt verschiedene Materialien verwenden, um sicherzustellen, dass euer Boot gut schwimmt. Mast bauen - Nehmt einen Spiess, der als Mast für euer Boot dient, und steckt ihn fest in den Rumpf. Der Mast sollte stabil sein und gut im Rumpf verankert werden. Segel erstellen - Nimm ein Blatt Papier und zeichne ein Segel darauf. Schneide das Segel aus. - Verziere das Segel nach Belieben mit Markern, um es individuell zu gestalten. - Stecke das fertig verzierte Segel auf den Spiess, sodass es fest und sicher am Mast befestigt ist. Boot fertigstellen - Dein Boot ist jetzt fertig und bereit für das Rennen. Überprüfe noch einmal, ob alle Teile festsitzen und das Boot gut im Wasser schwimmen kann. Rennvorbereitung - Gehe zum vorbereiteten Wasserlauf und platziere dein Boot am Startpunkt deines Kanals. Dein Gegner macht dasselbe auf seinem Kanal. - Stellt die Uhr auf 0, um den Startzeitpunkt festzulegen. Rennen starten* - Starte den Lüfter, der den Wind simuliert und eure Boote antreibt. - Beobachtet, welches Boot zuerst die Ziellinie überquert. Punktevergabe	

	- Das Boot, das zuerst die Ziellinie erreicht, gewinnt das Rennen. Schreibt eure Punktzahl auf die Anzeigetafel. Spielregeln - Bau des Bootes - Du kannst dein Boot so gestalten, wie du es für am besten hältst. Sei kreativ und experimentiere mit verschiedenen Designs. - Du darfst entscheiden, ob du ein oder mehrere Segel auf dein Boot setzt und welche Grösse die Segel haben sollen. - Während des Rennens Sobald der Lüfter gestartet ist, darfst du dein Boot nicht mehr berühren oder ihm nachhelfen, indem du hineinpustest. Das Boot muss sich allein durch die Kraft des Lüfters fortbewegen.	
Sicherheitskonzept:	☐ Ja, benötigt ein Sicherheitskonzept (auf sep. Blatt) ☒ Nein, benötigt kein Sicherheitskonzept	
Material:		Schlechtwettervariante:
• 2x Wassertubes mit Sensoren • Kanister mit Wasser um zu befüllen • Kork oder Styropor • Holzspiess • Papier • Leim • Klebeband • Farbstifte • Textmarker • Anzeigetafel (für den Spielstand) • Schere • 2 Regenrinnen • Luftbläser (z.B. Föhn)		Kann auch drinnen stattfinden