

		<h1>Programmblock</h1>		<h2>Nr. 027</h2>	
<h3>Handicap Spiele</h3>			<h3>Physische Gesundheit</h3>		<h3>D</h3>
Tn-Anzahl:	Alle Teilnehmer				
Altersstufe:	7 – 17 Jahre				
Ort:	Haus- oder Zeltlager				

Ziel

Die Teilnehmer lernen mit Einschränkungen klar zu kommen

Ablauf

Einstieg

Zum Aufwärmen wird «Fang den Muni» gespielt. Dabei sind zuerst alle TN ausser dem Fänger auf allen Vieren. Diese werden gefangen, indem ihnen der Fänger dreimal auf den Rücken schlägt. Die gefangenen werden auch zu Fängern. Das geht so, bis alle Fänger sind.

Frage an TN: Warum hatte der Fänger so einen Vorteil?

Hauptteil

Danach wird «Fels gegen Thur»-Rugby gespielt. Wenn ein Spieler einen Punkt macht, bekommt er danach eine Einschränkung. Um die Einschränkung zu bestimmen, wird gewürfelt. Dabei kann z.B. «darf nur kriechen», «darf nur auf einem Bein stehen», «darf nur eine Hand nehmen», «darf nicht sprechen», «bekommt eine Augenklappe», «darf sich nur rückwärts bewegen», «hört nicht mehr so gut» herauskommen. Sieger ist, wer als erster so viele Punkte hat, wie Mitspieler in der Mannschaft sind.

Beim zweiten Spiel werden den TN die Augen verbunden. Sie müssen den Leiter finden, der sich nicht bewegt, der aber immer wieder mal Laute von sich gibt. Wer den Leiter gefunden hat, darf die Augen aufmachen und den anderen TN helfen, aber nur mit Worten.

Dann wird gemeinsam ein Hindernisparcours aufgestellt, den die TN dann zu zweit (einer mit verbundenen Augen, einer leitet den andern nur mit Worten) durchlaufen.

Ausstieg

Die Fragen der Reflexion werden mit den Teilnehmern besprochen.

Inhalte für die Reflexion

Was haben sie am schwierigsten gefunden? Mit welchem Handicap können sie am wenigsten umgehen? Wie war die Hilfe und Unterstützung der andern? Welche echte Behinderung im echten Leben finden sie eine Herausforderung?

Material

Rugby, Augenklappe, Gehörschutz, Würfel, Augenbinden, Seile, Hindernisse