

Das Schtifti Powergame im Rahmen des Coop Gemeinde-Duells

Einsatz während der Sportwoche

Jede austragende Gemeinde des Coop Gemeinde-Duells erhält im Rahmen ihrer Teilnahme das Schtifti Powergame kostenlos zugestellt, beinhaltend den kompletten Spielsatz mit Spielblache, Zubehör und einer Anleitung. Während der Sportwoche soll das Spiel im Start-/Zielbereich aufgestellt und unter Anleitung gespielt werden (die Spielblache misst ca. 5x5 Meter). Die Spielzeit jeder Spielerin und jedes Spielers gilt als Aktivitätszeit und zählt somit 1:1 für das «Coop Gemeinde Duell».

Elemente des Schtifti Powergames

- Spielblache (ca. 5x5 Meter)
- Zubehör
 - 6 Caps
 - 6 Springseile
 - 6 Footbags «schule.bewegt»
 - 2 Schaumstoffwürfel
- Spielanleitung
 - Die Spielanleitung liefert alle nötigen Angaben zum optimalen Einsatz und Betrieb des Spiels.
- So einfach geht's: Spielblache auffalten, ausbreiten und los!
 - Nach Gebrauch wird diese zusammengefaltet und zusammen mit dem Zubehör in den mitgelieferten Taschen verstaut.
- Folgende Materialien / Verpflegung sollen durch den / die SpielleiterIn bereitgestellt werden:
 - Wasser, Trinkmöglichkeit (Pausenfeld)
 - Schokolade oder andere Süssigkeit (Genussfeld)
 - Gesunde Zwischenverpflegung wie Vollkornbiscuits, Früchte etc. (Bonusfeld)

Spielverwaltung

Anlässlich der regionalen Schulungen im März 2009 wurden Sie mit dem Einsatz des Schtifti Powergames während der Sportwoche vertraut gemacht. Wir zeigten Ihnen ebenfalls auf, wie Sie das Game im Anschluss an die Sportwoche in Ihrer Gemeinde verwalten und den nachhaltigen Gebrauch sicherstellen können. Das Spiel soll insbesondere an Schulen, beispielsweise im Rahmen von schule.bewegt, aber auch bei anderen Anlässen in der Schule oder ausserhalb eingesetzt werden.

Verantwortliche Person für das Schtifti Powergame

Die austragenden Gemeinden erhalten anlässlich der regionalen Schulungen schweiz.bewegt den Einsatz und die Handhabung des Games vermittelt. Jede Gemeinde meldete eine verantwortliche Person, welche das Schtifti Powergame verwaltet und die Verwendung während und nach der Sportwoche koordiniert und sicherstellt. Die Person weist mit Vorteil Erfahrung im Bereich Bewegung und Ernährung auf (z. B. Lehrperson, evtl. aus dem Bereich Sport oder Hauswirtschaft, Familienfrau, Ernährungsberaterin etc.), und kann somit das Spiel auch über die Sportwoche hinaus verwalten und dessen sinnvollen Einsatz sicherstellen. Die verantwortlichen Personen sind der Projektleitung von schweiz.bewegt bekannt. Das ist wichtig für die Sicherung eines langfristig ausgerichteten Einsatzes des Spiels. Beispielsweise sollen auch andere Gemeinden vom Spiel profitieren können und dieses bei der verwaltenden Gemeinde ausleihen dürfen (siehe Einsatzbereich in der Schule).

Organisatorische Voraussetzungen

Schaffen Sie eine Spielzone für das Schtifti Powergame, welche in den Start-/Zielbereich integriert ist und gleichzeitig Raum für die Spielenden lässt. Rings um die Spielblache muss ein bisschen Platz zur Verfügung stehen, damit die Bewegungsaufgaben gleich vor Ort ausgeführt werden können (ca. 7x7 Meter).

Das Spiel wird in einer Tasche geliefert und kann einfach aufgestellt und abgeräumt werden. Die Elemente eignen sich auch für den Einsatz im Outdoor-Bereich. Trotzdem möchten wir Sie anhalten, zum Spiel Sorge zu tragen und es bei nasser Witterung nur sparsam einzusetzen. Somit kann eine lange Lebensdauer erreicht werden.

Die Spielidee

Das Spiel basiert auf dem Prinzip des Leiterispiels: Vier bis maximal sechs Gruppen versuchen möglichst schnell vom Startfeld (1) zum Zielfeld (100) zu gelangen. Vorwärts kommen sie einerseits durch Würfeln und andererseits durch das Ausführen verschiedener Aktivitäten der Aktionsfelder.

Die Spielleitung

Das Spiel wird von einer Person geleitet, welche die Regeln und Vorgehensweise kennt und für optimale Rahmenbedingungen sorgt. Die/der SpielleiterIn (SL) erklärt das Spiel, erläutert alle Felder, den Spielverlauf und die Regeln und leitet das Spiel an.

Spielerinnen und Spieler

Grundsätzlich eignet sich das Spiel für teilnehmende Personen ab ca. 8 Jahren; gegen oben besteht keine Alterslimite. Die Gruppen können den Schwierigkeitsgrad der Aufgaben selbst bestimmen (Level 1 – 3). Wir empfehlen den Gebrauch des Games insbesondere bei Schülerinnen und Schülern des 2. – 9. Schuljahres, aber auch darüber hinaus. Auch Erwachsene lassen sich durch die Fragen und Aufgaben herausfordern. Spannung verspricht beispielsweise das Spiel verschiedener Familien gegeneinander.

Gruppengrösse

Ideal sind vier bis maximal sechs verschiedene gegeneinander antretende Spielerinnen und Spieler, resp. Gruppen, diese können sich jeweils in einer Ecke der Spielblache einfinden. Ideal ist eine Gruppengrösse von 2 bis 6 Personen, d. h. eine Schulklasse mit 24 Schülerinnen und Schüler wird beispielsweise in 4 Gruppen à 6 Personen aufgeteilt. Jeder Gruppe wird eine Spielfarbe zugeordnet, und die Spielfigur wird mit der entsprechenden Mütze ausgestattet. Die Spielfigur steht während des ganzen Spiels auf dem Spielfeld. Wenn die Gruppe Aktivitäten auszuführen hat, legt die Spielfigur ihre Mütze auf das Aktionsfeld und gesellt sich zur Gruppe. Anschliessend begibt sie sich wieder auf das Spielfeld und rückt selbständig die verdienten Felder vor. Der Spielleiter, die Spielleiterin hat es jedoch selbst in der Hand, die Gruppengrösse anzupassen oder eigene Bestimmungen festzulegen.

Spieldauer und Spielorganisation

Die Spieldauer ist je nach Modus individuell beeinflussbar. Erfahrungsgemäss benötigen Sie pro Spieldurchlauf eine Spielzeit von ca. 35 – 45 Minuten. Wir empfehlen Ihnen, den Einsatz des Schtifti Powergames während der Sportwoche zu koordinieren.

Setzen sie beispielsweise Spielstarts zur vollen Stunde an und lassen Sie interessierte Spielerinnen und Spieler sich auf einer vorbereiteten Liste eintragen. Sprechen Sie sich insbesondere mit Schulklassen ab und organisieren Sie die Spielstunden klassenweise. Jede Klasse spielt einmal ein Game à 45 Minuten.