

Zeitschrift: Mobile : die Fachzeitschrift für Sport. Praxis
Herausgeber: Bundesamt für Sport
Band: - (1999)
Heft: 5

Artikel: Zurück zum Ursprung des Sportes
Autor: Georg, Pascal
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-992460>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

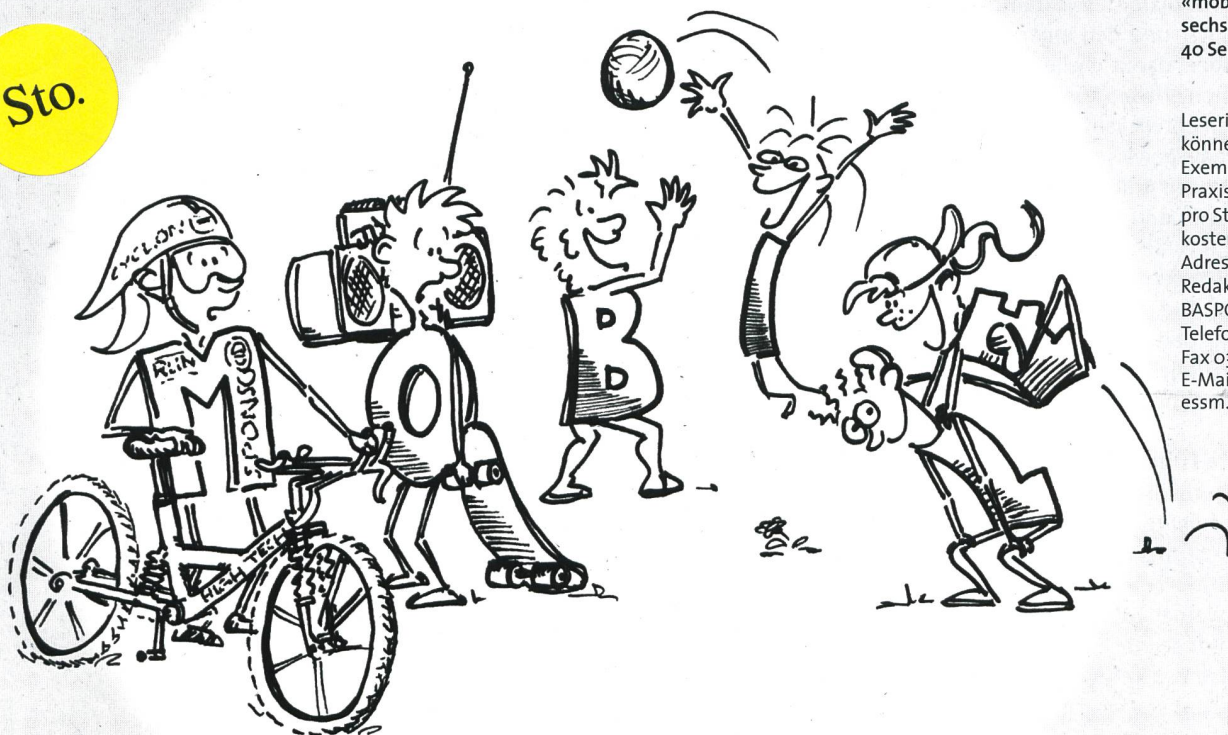
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 31.12.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

P 5 16 486

Sto.



«mobile» Praxis ist eine Beilage von «mobile», der Fachzeitschrift für Sport. «mobile» erscheint sechsmal jährlich mit 40 Seiten Umfang.

Leserinnen und Leser können zusätzliche Exemplare von «mobile» Praxis zum Preis von Fr. 2.50 pro Stück (plus Versandkosten) bei folgender Adresse bestellen:
Redaktion «mobile»,
BASPO, 2532 Magglingen
Telefon 032/327 64 73
Fax 032/327 64 78
E-Mail nicola.bignasca@essm.admin.ch

Ganzheitliche Erlebnissportprojekte

Zurück zum Ursprung des Sportes

Erlebnissportprojekte sind besondere Aktivitäten, welche das gemeinsame ganzheitliche Erleben einer Gruppe unter wesentlichem Einbezug der Jugendlichen in Planung, Durchführung und Auswertung umfassen.

Text: Pascal Georg
Zeichnungen: Leo Kühne

Das Leben unserer Jugendlichen und Kinder hat sich in den letzten Jahren in vielen Bereichen wesentlich verändert. Der Wohlstand mit allem Luxus, die Medienbeeinflussung durch modernste Technik und die veränderten Normen unserer heutigen Konsumgesellschaft prägen einen Alltag, in dem Traditionen und soziale Werte an Bedeutung verlieren. Die Orientierung in der Flut der Eindrücke ist für einen Jugendlichen schwieriger geworden. Marketing und Werbung nutzen den Sport als Bühne: Sportsinszenierungen mit immer neuen Trends, immer mehr Spass und Fun, immer extremeren Leistungen und immer grösseren Megaanlässen lassen die ursprünglichen Werte des Sportes in den Hintergrund treten.

Ausbrechen aus der Routine

Erlebnissportprojekte sind eine grosse Chance, dem Sport das Ursprüngliche wieder zurückzugeben. Durch aufbauende Erlebnisse in der Gemeinschaft, das Erreichen von Zielen und das gemeinsame Ausbrechen aus der Routine des Alltags können junge Menschen neue Kraft, Sicherheit und Selbstvertrauen finden. Die Eigenmotivation steigt, die Teamfähigkeit wird verbessert, wenn sie in einer herausfordernden körperlichen Aktivität gemeinsam Erfolg und Bestätigung erleben können. Gelingt es sogar, Erholungsphasen einzubauen, so entstehen Momente, in denen die Sinnfrage gestellt wird. Besonders gut gelingt dies in Outdooraktivitäten, weil die Wunder der Natur als Schöpfung wieder neu entdeckt werden können.



Pascal Georg ist J+S-Fachleiter «Wandern und Geländesport» am Bundesamt für Sport in Magglingen. Adresse: BASPO, 2532 Magglingen.

Gut ausgearbeitete Programmgestaltung

Echte Erlebnisse sind nicht nur in aufwendigen und spektakulären Projekten möglich. Bestehendes soll genutzt und den eigenen Bedürfnissen angepasst werden, damit die Teilnehmenden spannende Aktivitäten erleben können. Sie dürfen auch «verrückte» Ideen entwickeln, und das Umsetzen muss dann innerhalb gewisser Leitplanken möglich sein.

Je nach Anforderungen, die ein Projekt an die Teilnehmer und Teilnehmerinnen stellt, ist es sinnvoll, wenn es abgebrochen werden kann (von einzelnen Aussteigern, eventuell auch durch die Projektleitung). Die Erfahrung zeigt, dass je intensiver sich das Projektleitungsteam während der Vorbereitung mit dem Projekt identifiziert, desto mehr Ängste sich abbauen und sogar Vorfreude eintritt.

Gute Führung ist gefragt

Ausserhalb des Schulzimmers und der Turnhalle werden höhere Anforderungen an die Führung gestellt. Die Leitung soll für die Jugendlichen Zeit haben und die Unternehmungen müssen im Team gut vorbereitet werden. Wichtig ist, gegenseitiges Vertrauen als Basis für echte Erlebnisse zu bilden.

- Klarheit: Eine hohe Bereitschaft der Teilnehmenden zur Kooperation ist gewährleistet, wenn Übersicht vorhanden ist.
- Freiräume: Es muss viel Freiheit gewährt sein, und das Verlangte muss konsequent durchgesetzt werden.
- Erwartungen klären: Reden über Wünsche und Ängste lassen viel Ärger und Enttäuschungen vermeiden.
- Führen als Vorbild: Die Leitung muss die eigenen Bedürfnisse zurückstellen können.
- Information: Rechtzeitig sollen alle Beteiligten, die Behörden und Dritte (Abwarte usw.) umfassend informiert werden. Aus der Erfahrung: Je mehr gutes Papier, desto mehr Akzeptanz.
- Geeignete Begleitpersonen: In der Praxis hat sich bewährt, wenn eine Person etwa im gleichen Alter ist wie der Hauptverantwortliche, so ist man nicht allein. Im Weiteren eine Person, die nur wenig älter ist als die Teilnehmenden (Ehemalige zeigen unverbrauchte Begeisterung und finden meist «den Draht» zu den Teilnehmenden).

Sicherheit in den Vordergrund stellen

- Mit einer positiven Einstellung und angepasstem Sicherheitskonzept in erlebnispädagogischer Arbeit lässt sich auch in den entscheidenden Phasen ruhig Blut bewahren. Appell: Sei mutig, aber nie fahrlässig! Wir wollen ermöglichen, nicht verhindern.
- Die möglichen Gefahren und deren (rechtliche) Folgen sollten im Voraus eingehend geprüft werden. Heikle Bereiche sind: Auto, Fahrrad, Bahnhöfe, aufkommender Nebel oder einbrechende Dunkelheit, fliessende Gewässer, verirrte Teilnehmer und Teilnehmerinnen, Projekte im Regen, organisatorische Pannen, Seilbrücken/Seilbahnen, Bobbahn, Hygiene in Freiluftküchen, unbeschäftigte Teilnehmer.

● Verantwortung: Es ist hilfreich, Verhaltensregeln mit den Schülern schriftlich festzuhalten: zum Beispiel der Lagerpakt. Übertritt ein Schüler klar die Regeln; so können Leiter und Leiterinnen in der Regel nicht belangt werden.

● Versicherung: Vor jeder Unternehmung ist der Versicherungsschutz der Teilnehmenden genau zu prüfen.

Organisation und Planungshilfen

Ungenügende Organisation hat oft Folgen: Es geschehen kleine Pannen, und der Druck auf die Verantwortlichen steigt. Gute Ideen können nicht mehr umgesetzt werden. Improvisation und Entscheidungsfähigkeit gehören zwar meist dazu, aber nicht von Beginn weg. Deshalb:

- Mentale Vorbereitung: Ein geistiger Durchlauf durch die Planung ist in mehreren Phasen des Projektes sinnvoll.
- Beginnen wir mit einfachen Projekten.

m

Literatur

Burg, D.: Quer durch. Erlebnispädagogik in Schule und Freizeit. rex Verlag 1998.

J+S-Broschüre «Ein Lager organisieren» (Dok. 30.26.200 df).

J+S-Broschüre «Das Schullager» (Dok. 30.26.350 df).

J+S-Broschüre «Das Bergtrekkinglager» (Dok. 30.76.865 df).

J+S-Broschüre 1 «Was wir tun, was wir wollen» des Leiterhandbuches «Wandern und Geländesport» (Dok. 30.76.150 df).

Die J+S-Broschüren können bei der J+S-Dokumentation, BASPO, 2532 Magglingen, Telefon 032/327 64 34 bestellt werden.

Umgang mit den Praxisbeispielen

Die Beispiele zeigen erlebnispädagogische Möglichkeiten auf, die als spannende Alternativen mit sozialen Zielsetzungen und als Ergänzung zu traditionellen Formen wie Turnfahrt, Vereinsausflug oder Schulreise gedacht sind. Die Beilage ist so gegliedert, dass im ersten Teil Beispiele für den normalen Unterricht (nicht sportartspezifisch) und im zweiten Teil Beispiele von längerer Dauer (Tagesanlässe, lagerähnliche Anlässe) vorgestellt werden. Es handelt sich dabei um mit Erfolg getestete Beispiele, welche aber auf die eigene jeweilige Situation angepasst werden können.

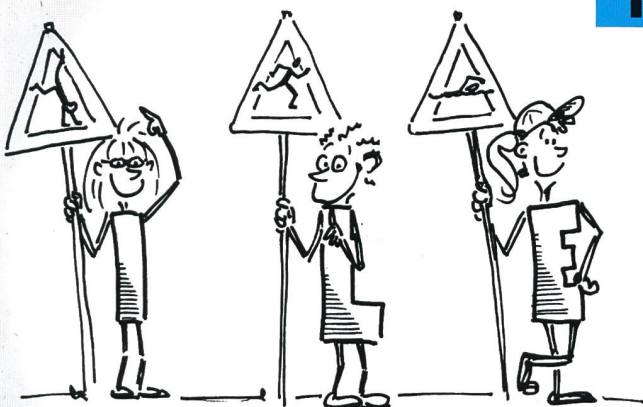
Videoclip

Wie? Die Teilnehmenden filmen sich gegenseitig in einer Sportart und analysieren ihre Technik. Ein fünfminütiger Videoclip kann zusammengeschnitten werden, um damit humorvoll die Animation für die Sportart darzustellen. Allenfalls wird die Thematik mit filmtechnischen Gags und Musik gekonnt verarbeitet. Varianten: Kleiner Schulungsfilm mit übertriebenen Fehlersituationen oder Video zu gestellten Unfallsituationen mit Alarmierung.

Wozu? Einbezogen sein in eine Gruppe. Vor allem schwächere, unsportliche Teilnehmende können in eine Gruppe einbezogen werden, indem sie filmische Verantwortung übernehmen.



Trainingsatelier



Wie? Die Teilnehmenden bereiten sich selbständig auf einen Anlass vor, welcher als Test oder Wettkampfanlass ausgelegt ist. Die Leitung definiert (evtl. zusammen mit den Teilnehmenden) die Vorgaben und Rahmenbedingungen. Es müssen genügend Lektionen zur Verfügung stehen, und spielerische Übungsformen sollen durch die Leitung aufgezeigt werden. Selbstverständlich steht ein Coach zur Verfügung, um wenn nötig weiterzuhelfen. Vorbereitung auf folgende mögliche Anlässe: Volkslauf, Regionaler OL, rund um den See mit Inlineskates, Geräteturnprüfung, Jugitag, kantonaler Schulsportwettkampf, Schwimmabzeichen, Leichtathletik-Test, Skirennen (Slalomtraining).

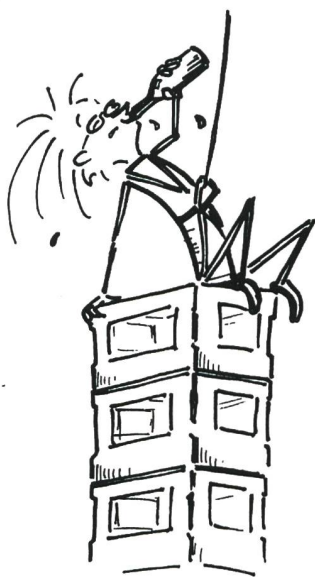
Wozu? Verantwortung übernehmen. Jede Teilnehmerin und jeder Teilnehmer übernimmt die Verantwortung dafür, das gesteckte Ziel zu erreichen.

Hallen-Gotscha



Wie? Zwei Teams dürfen den ganzen Geräteraum einer Sporthalle ausräumen und mit dem ihnen zugeteilten Material in einem Hallenteil eine Festung bauen. Darin wird der eigene Burgschatz versteckt (zum Beispiel eine Keule). Nach dem Startzeichen versuchen die beiden Teams die gegnerische Festung mit Softbällen zu knacken. Wer getroffen wird, scheidet kurz aus und muss eine Zusatzaufgabe lösen. Mit Hilfe von Mattenwagen usw. kann unter Deckung angegriffen werden. Zeitaufwand: eine Doppellektion. Varianten: Sisyphus-Materialschlacht im Lehrschwimmbecken. Alle Schwimmgeräte stehen zur Verfügung und müssen in einer bestimmten Zeit in die andere Badhälfte (durch eine Leine abgetrennt) «spediert» werden. Die zwei Teams versuchen, weniger Material in der eigenen Hälfte zu haben.

Wozu? Spannendes erleben und gemeinsame Taktiken entwickeln. Jede Gruppe hat die Möglichkeit, durch eine clevere Verteidigungsstrategie ihr Angriffspotential zu optimieren. Nebeneffekt: Der Geräteraum kann in Absprache mit dem Abwart gereinigt und wieder sorgfältig aufgeräumt werden.

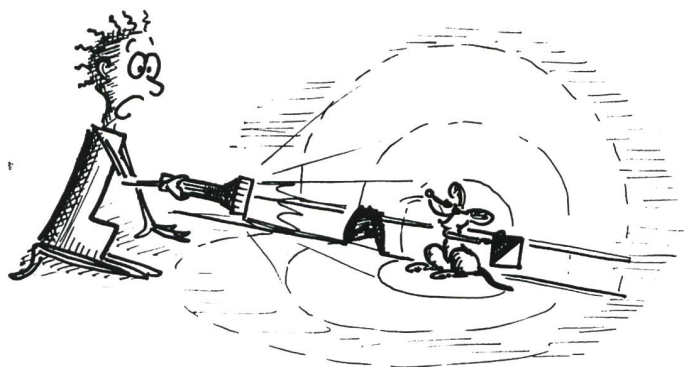


Die Risiko-Lektion

Wie? Die Teilnehmenden können unter fachkundiger Leitung in einer Risiko-Sportart schnuppern, welche subjektiv gefährlich aussieht, aber objektiv sicher ist. Zuerst findet eine technische Einführung mit einem professionellen Spezialisten statt, dann kann sich der Teilnehmer an der eigentlichen Mutprobe versuchen. Möglichkeiten: Harassenturmklettern: Wer baut und kommt am höchsten (mit einer Top-rope-Sicherung von oben)? Abseilen an der Turnhallenwand. Klettern im Turnhallen- oder Hallenbadgewölbe. Haus-Running an der Schulhausfassade. Seilbahnli/Tyrolienne über eine Schlucht oder einen Fluss. Kajak fahren auf einem fliessenden Gewässer. Hydrospeed/Riverboogie auf dem noch sanfteren Wildwasser. Extrembaumklettern.

Wozu? Den eigenen Mut testen und Spannendes erleben.

Mikro-OL in Sternform



Wie? Alle Teilnehmenden setzen einen eigenen Posten (Grösse zum Beispiel 1 cm x 1 cm rot-weiss) auf dem Schulareal oder im Lagerhaus und erstellen dazu einen möglichst genauen Plan oder eine Postenbeschreibung in Worten. Zwei Teams treten gegeneinander an, wobei jedes Mitglied jeden Posten der anderen Gruppe anlaufen muss. Varianten: Postenbeschreibung mit Azimut (Kompass), Horizontaldistanz und Höhenangabe. Nachtlauf mit Taschenlampen (die Sicherung des Hauses wird dazu ausgeschaltet). Blinden-OL: A führt B (mit verbundenen Augen) von Posten zu Posten, wobei A nur verbale Anordnungen geben darf.

Wozu? Verantwortung für exaktes Arbeiten übernehmen. Die Teilnehmenden sind dafür verantwortlich, dass die Posten durch die anderen auch gefunden werden können. Brauchbare Informationen müssen abgegeben werden. Es kann als Belohnung auch ein Preis für die exakteste Postenbeschreibung/Kartenskizze/Plan gegeben werden.

Spezials Spiele entwickeln

Wie? Die Teilnehmenden erhalten eine Spielidee (zum Beispiel Linienball, Stafette zu zweit, Abtreffspiel usw.) und entwickeln gemeinsam die Spielregeln unter folgenden möglichen Bedingungen: kein Körperkontakt, Spielgerät schonend behandeln, dynamisches Spiel: alle müssen sich bewegen, schnell abspielen, nicht Laufen mit dem Ball, usw. Dann beginnen die Teilnehmenden zu spielen. Nach kurzer Zeit wird unterbrochen, die Spielregeln optimiert, dann wieder gespielt und wieder angepasst, bis die beste Spielform läuft. Diese Art «Spiel anpassen» eignet sich vor allem für draussen in Feld, Wald und Wiese. Ideen: Wald- oder Hangfussball, Linien-Intercross/Frisbee, Ultimate-Indiaca, vom Rugby zum American Football (mit Inlinehelm, Knie- und Ellenbogenschoner, Schwimmweste), Eisfussball, Brennball mit Hindernissen, Minigolf mit Unihockeyschlägern, Bike-Fussball, Bike-Polo.

Wozu? Gemeinsam die Spielregeln entwickeln und das eigene «Special Game» erleben. Die Teilnehmenden sollen so lange Spielregeln ändern und anpassen, bis das Spiel spannend erlebt wird. Dabei sollte es ohne Schiedsrichter funktionieren.



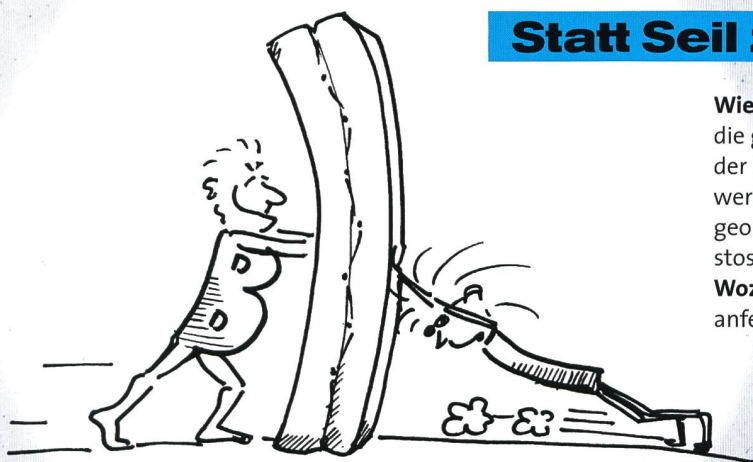
Humoristischer Team-Hindernislauf

Wie? In der Sporthalle oder auf einem Terrain werden auf einem festgelegten Parcours mit den Teilnehmenden abschnittsweise lustige koordinative Aufgaben entwickelt, ausprobiert und aufgestellt. Am besten eignen sich Bewegungen, bei denen sich Partner gegenseitig behindern und zuerst eine Technik entwickeln müssen, um die Aufgabe effizient zu lösen: Amöbenlauf (Rücken gegen Rücken zu viert), Dreibein-Fussballslalom, anspruchsvolle Hindernisse für Zweierteams, Blinden-Führer-Strecke, Schubkarren, Aufgabe mit Behinderung durch Aussenstehende wie beim Balkengang, wobei jemand mit an Seil befestigten Sandsäcken heruntergeholt werden kann, usw. Varianten: Lustige Postenspiele mit diversen Angeboten mit Gleichgewichtsaufgaben. Zum Beispiel: Rodeo (sitzend auf einem Schwebebalken versuchen sich zwei Gegner mit Kissen herunterzuschlagen), Zockeln usw. Aufgaben zur Gewandtheit: Ballon zwischen den Beinen und laufen, Vierbeiner-Gang auf Tennisbällen, Wasserrutsche auf Plastikbahn, Rauschlimann-Lauf usw. Der Abschusslauf auf dem Balken: Ziel ist, möglichst viele Spieler eines Teams über einen Balken balancieren zu lassen, ohne dass sie dabei von der gegnerischen Mannschaft mit Softbällen «abgeschossen» werden. Jedes Team hat eine Runde lang Zeit.

Wozu? Mit Humor, guten Ideen und Gags gemeinsam Freude erleben.



Statt Seil ziehen die Mauer stossen

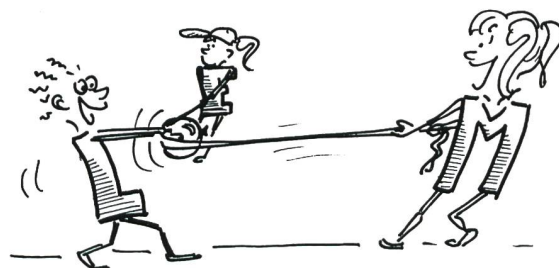


Wie? Die Teilnehmenden müssen versuchen, eine Hochsprungmatte über die gegnerische Startlinie zu stossen. Dabei steht die Matte zu Beginn auf der Mittellinie eines Feldes von 10 m x 20 m. Auf der Start- oder Grundlinie werden von jedem Team Vierergruppen gebildet, welche auf ein Signal (zugeordnete Gruppenzahl) hin loslaufen und nur mit dem Gesicht zur Mauer stossen dürfen. Also das Gegenteil zum klassischen Seilziehen.

Wozu? Den Teamgeist fördern, indem die anderen die aktive eigene Gruppe anfeuern.

Bombenalarm: Überleben ist alles

Wie? Die Teilnehmenden versuchen in vier Mannschaften Punkte zu machen, indem sie «Bomben» ins gegnerische Territorium schleudern und versuchen, die Bomben der gegnerischen Mannschaft mit einem Tuch oder einer Blache aufzufangen. Auf einem Feld von 50 m x 50 m wird je in den Ecken ein rundes Mannschaftsfeld bezeichnet, welches die Teammitglieder nicht verlassen dürfen. Mit Veloschläuchen können Wasserbombenschleudern gebastelt werden. Als Wasserbomben können dienen: Pro Team 20 mit Wasser gefüllte Ballone oder einfach Tennisbälle, Softbälle, Volleybälle usw. Varianten: Blachenvolleyball, Bombenalarm mit Kicken.



Der verrückte Schlauchhügel

Wie? Die Teilnehmenden versuchen in vier Teams möglichst viele Lastwagenschläuche aus der Mitte eines Fussball-Spielfeldes in ihr eigenes Territorium in der Ecke (Kreis: Durchmesser 5 m) des Spielfeldes zu schleppen. Unterwegs ist es erlaubt, dass ein oder mehrere Spieler der gegnerischen Mannschaft einem anderen innerhalb der Grenzen den Schlauch wieder abnehmen. Kein Spieler darf absichtlich mit einem anderen Spieler in Berührung kommen. Ist der Schlauch im sicheren eigenen Territorium, darf er nicht mehr geraubt werden. Variante: Geländespiel im Wald. Statt um Schläuche zu kämpfen, kann in einem Wald das gleiche gespielt werden – bei Begegnungen wird eine Jasskarte gezeigt, und wer höher ist, kann seinen Schlauch oder einen anderen Gegenstand (z.B. Dachlatte) behalten und dazu auch den gegnerischen übernehmen.

Wozu? Einbezug von unsportlicheren Jugendlichen, insbesondere jene, die noch keinen Anschluss an eine Gruppe gefunden haben.



Länger dauernde Anlässe

Das Einstiegs-Erlebnis



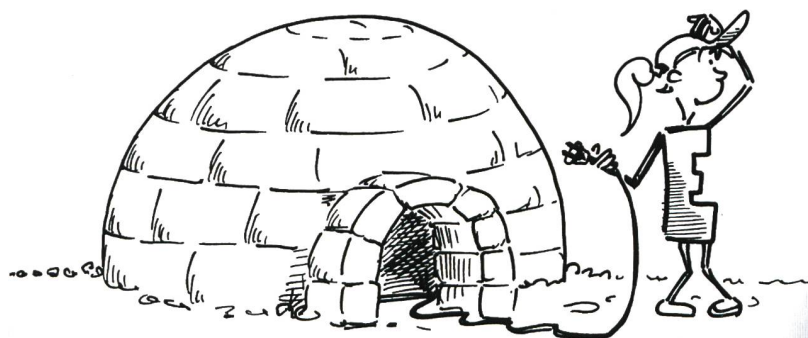
Wie? Um eine neue Zusammenarbeit (neue Mannschaft, neue Schulklasse) von Beginn weg auf guten zwischenmenschlichen Beziehungen aufzubauen, soll eine mehrtägige Einstiegsunternehmung zu Fuss, per Bike oder Inlineskates mit auswärtiger Zeltübernachtung dienen. Die Teilnehmenden sollen einander sofort gegenseitig unterstützen und Zeit erhalten, sich kennen zu lernen. Eine natürliche Situation dazu bietet damit das gemeinsame Unterwegs-sein. Im Voraus müssen dabei Eltern, Behörden oder Vereinsleitung genauestens über Ziel und Aktivität in Kenntnis gesetzt werden. Varianten: Übernachtung unter freiem Himmel oder im Heu/Stroh, Aufenthalt in einer einfachen Alphütte.

Wozu? Gemeinsames Erlebnis als Basis einer ganz neuen Zusammenarbeit. Durch das Erlebnis lernen sich die Teilnehmenden während einer spannenden und natürlichen «Beschnupperungsphase» kennen. Die folgende Zusammenarbeit wird dann sicher ganz toll anlaufen.

Das Überlebens-Sportcamp

Wie? Die Teilnehmenden sollen als Alternative zu einer Fachwoche oder einem Trainingslager Gelegenheit erhalten, sich in ungewohnten Situationen zu begegnen, in welchen sie aufeinander angewiesen sind. Neben intensiven Sportaktivitäten in einem Zeltcamp nehmen Selber-Kochen, Abwaschen und Leben in der Natur viel Zeit in Anspruch. Als Sportarten eignen sich alle Outdoorsportarten: Rivercamp mit Kanufahren, Seecamp mit Windsurfen, polysportives Camp mit Freiluftaktivitäten. Wir lassen dabei alle elektronischen Geräte zu Hause und hören auf die Natur. Varianten: Eine einfache, abgelegene Alphütte (ohne Strom) als Aufenthalt im Winter, wobei mit Fellen oder Schneeschuhen in die Hütte aufgestiegen werden muss. Das Essen wird für eine Woche selber mitgeschleppt und eine Iglunacht gehört dann ebenfalls dazu.

Wozu? Gemeinsames Erlebnis als Basis echter Beziehung. Die Teilnehmenden schränken sich ein, müssen miteinander leben und lernen dabei Einfaches bewusst schätzen. Damit können sich Beziehungen neu aufbauen, und es ist Zeit vorhanden, in welcher zwischenmenschliche Probleme angegangen werden können.



Teamwettkampf in Einzelsportarten

Wie? Mit einem Fragebogen wird bei den Teilnehmenden zum Beispiel einer Gesamtschule nach den Interessen für Einzelsportarten nachgefragt und so ein Programm erarbeitet, welches einen Teamwettkampf ermöglicht. Dabei werden die Älteren und Jüngeren gemischt. Sie können altersangepasste Einzelwettbewerbe bestreiten, um für das eigene Team Punkte zu sammeln (einfachste Wertung: nach Rangpunkten). Der Teamschlachtruf und die Teamfahne geben ebenfalls Punkte. Varianten: Die Dorfstaffette mit Biker, Inlineskater, Trottinettler, Flusspferdläufer, Dreibeiner, Talläufer, Bergläufer, usw.

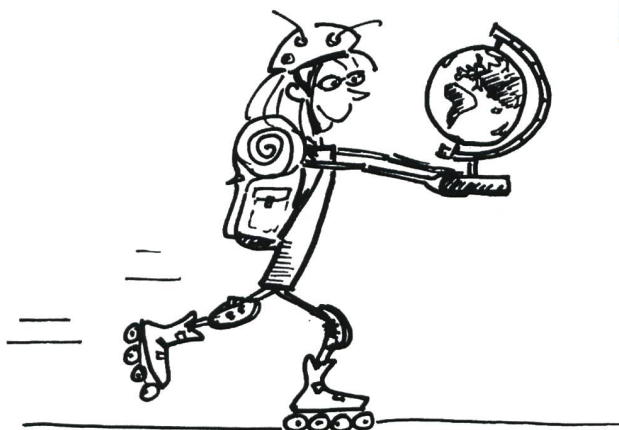
Wozu? Ältere führen Jüngere, und alle sammeln für das Team Punkte. Alle helfen einander zu Bestleistungen, und jeder leistet dabei seinen Beitrag. Die Älteren (z.B. Oberstufenschüler) tragen als «Göttis» die Verantwortung, dass die Kleinen (Unterstufenschüler) zur rechten Zeit am richtigen Ort im Einsatz stehen.



Das verrückte Projekt

Wie? Es soll ein Anlass ausgeheckt werden, der die eigenen Grenzen erleben lässt. So kann einmal ein verrückt «vernünftiger» Traum realisiert werden. Beispiele: Direttissima quer durch eine Region. In 48 Stunden zu Fuss möglichst weit gelangen. Mit dem Bike über kleine, unbekannte Pässe. Die Inlinetour du Canton. Entlang einem Fluss von der Quelle bis zur Landesgrenze mit Fortbewegungsmittel aus eigener Kraft. Entlang der Grenze der Gemeinde/des Kantons. 100-km-Lauf. Zu Fuss/per Bike ins Klassenlager.

Wozu? Bestätigung erleben: Ich schaffe das. Jeder soll zum Versuch starten, hat aber jederzeit die Möglichkeit, auszusteigen. So wird keine Überforderung erlebt.



Der Tagesanlass mit Luxusbelohnung

Wie? Die Teilnehmenden sollen in der Natur eine anspruchsvolle, strenge Aktivität erleben und anschliessend als Belohnung von einem luxuriösen Angebot profitieren. Damit lernen sie bewusst, Luxus zu schätzen und nicht einfach für selbstverständlich hinzunehmen. Mögliche Outdoor-Aktivitäten: Biketour, OL, Postenmarsch, Flusswanderung, Skitour, Kanutour, Klettersteig, Höhlentrekking, Schneeschuhtour, Flossfahrt. Konkrete Beispiele und Orte: Nidelloch/Hölloch – Höhlentrekking. Klettersteige Tälli (Susten), Grindelwald, Leukerbad. Lohnenswerte Luxus-Orte: Erlebnis-Bäder mit Rutschbahnen, Sol- und Dampfbäder, Rodelbahnen, Curling-Anlagen, Wasserskiliffahren in Estavayer-le-Lac, Hydrobiking usw. Variante «umgekehrt»: Die Teilnehmenden erhalten die Gelegenheit, aus dem traditionellen Aktivitätsrahmen auszuberechnen, indem die Aktivität umgekehrt zum allgemein Üblichen durchgeführt wird. So besucht eine Gruppe in der Stadt am Abend einen guten Kinofilm, einen Play-off-Final oder ein Theater. Anschliessend kehren die Teilnehmenden zusammen mit der Leitung in der Nacht gemeinsam auf einer Fackelwanderung nach Hause zurück, wobei die Leistung gut bis zum Morgenessen dauern darf. Es ist viel Zeit vorhanden, das Erlebte zu diskutieren.

Wozu? Luxus gezielt als Belohnung für eine gute Leistung oder als Motivation einsetzen. Die Variante zeigt eine Form auf, bei der das Ziel ein Ausbrechen aus dem Alltag darstellt. Das Ausbrechen in Verein und Schule zu erleben, ist eine erlebnispädagogisch sehr wertvolle Form des Abenteuers.



Der mobileclub

Im mobileclub bieten wir den Clubmitgliedern in jeder Ausgabe attraktive Zusatzangebote an. Diese können in folgende Kategorien unterteilt werden:

- (Medien-)Angebote BASPO und SVSS (Rabatte bis 20 Prozent)
- Erlebnistage
- Besuch von Sportveranstaltungen
- Besuch von Ausbildungsstätten
- Reisen
- Angebote von Partnern/Sponsoren

Wir bieten qualitativ hochstehende Angebote, welche in dieser Form auf dem Markt nicht erhältlich sind. Die Inhalte sind immer auf die sportpädagogische Tätigkeit abgestimmt. Der Bezug zu «Bildung und Sport» ist stets gewährleistet.

So funktioniert es

Interessierte Abonnentinnen und Abonnenten melden sich als Mitglied im mobileclub an. Sie werden von der externen Geschäftsstelle des mobileclub direkt mit den nötigen Unterlagen bedient.

Die Angebote gelten ausschliesslich für eingeschriebene Clubmitglieder. Bestellungen von Nicht-Mitgliedern werden zurückgewiesen.

mobileclub

Leserclub für «mobile»-Abonnenten

Besuch von Sportveranstaltungen

Superzehnkampf 1999

Der 23. Superzehnkampf der Sporthilfe findet am **Freitag, 29. Oktober 1999**, im Stadion Schluefweg in Kloten statt. Die Mitglieder des mobileclub haben die Gelegenheit, sich hier ihr Ticket für sich und eine Begleitperson zu sichern. Besonders attraktiv ist das Angebot, weil sich die Clubmitglieder vorgängig in der Nähe des Stadions zum Apéro treffen und von einer direktbeteiligten Person in das bevorstehende Programm eingeführt werden. Der Anzahl der Eintritte ist beschränkt. Dem mobileclub stehen total 50 Plätze zur Verfügung. Die Anmeldungen werden entsprechend in der Reihenfolge des Eingangs berücksichtigt. Also: Sofort reagieren, eventuell ist es sonst zu spät. Die Angemeldeten werden zu gegebener Zeit weitere Detailinformationen direkt zugestellt erhalten.

Programm:

17.30 Uhr:
Treffpunkt zum Apéro
19.30 Uhr:
Start zum Superzehnkampf

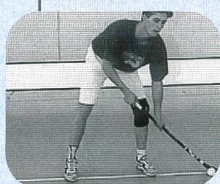
Preise (Eintritt inkl. Apéro und Einführung):

Fr. 50.– für Mitglieder mobileclub
Fr. 62.– für eine Begleitperson

Anmeldung mit untenstehendem Talon.

Meldeschluss:

18. Oktober 1999



Aus der Mediothek BASPO:

Video «Kinder- und Jugendtraining im Unihockey»

Dieser Film zeigt, wie die koordinativen Fähigkeiten im Unihockey gefördert werden, um so die Basis für ein fruchtbares Techniktraining zu schaffen. Für Clubmitglieder zum Spezialpreis von Fr. 29.–.

Aus dem Verlag SVSS:

«Ride Freestyle, Style Freeride»

Für Clubmitglieder zum Spezialpreis von Fr. 28.–.



mobileclub

Bestellungen nur für Club-Mitglieder (Neumitglieder benutzen bitte zusätzlich den Talon auf der rechten Seite).

- ☐ Ich bestelle Tickets für den Superzehnkampf 1999
 - ☐ für mich als Mitglied des mobileclub
 - ☐ für eine Begleitperson
- ☐ Video «Kinder- und Jugendtraining im Unihockey» zum Spezialpreis von Fr. 29.–
- ☐ «Ride Freestyle, Style Freeride» zum Spezialpreis von Fr. 28.–

Vorname / Name

Adresse

PLZ/Ort

Telefon

Datum, Unterschrift

Einsenden oder faxen an: Geschäftsstelle mobileclub, Bernhard Rentsch, BASPO, 2532 Magglingen, Fax 032/327 64 78

Bestellung

Einsenden oder faxen an:

Redaktion «mobile», BASPO, 2532 Magglingen, Fax 032/327 64 78

- ☐ Ich möchte «mobile» für ein Jahr abonnieren und gleichzeitig Mitglied im mobileclub werden (Schweiz: Fr. 50.–/Ausland: Fr. 55.–).
- ☐ Ich möchte «mobile» für ein Jahr abonnieren (Schweiz: Fr. 35.–/Ausland: Fr. 40.–).
- ☐ Ich bin bereits Abonnent von «mobile» und möchte Mitglied im mobileclub werden (Fr. 15.–/Jahr).
- ☐ deutsch ☐ französisch ☐ italienisch

Vorname/Name

Adresse

PLZ/Ort

Telefon

Fax

Verwendung der Abonnenten-Adresskartei zu Marketingzwecken

Das Sponsoringkonzept für die Zeitschrift «mobile» sieht vor, den Sponsoren die Abonnenten-Adresskartei zu Marketingzwecken zu überlassen. Falls Sie nicht einverstanden sind, dass Ihre Personalien an unsere Sponsoren weitergegeben werden, muss dies hier explizit vermerkt werden.

- ☐ Ich will nicht, dass meine Personalien für Marketingzwecke verwendet werden.

Datum, Unterschrift