Zeitschrift: Schweizer Schule
Herausgeber: Christlicher Lehrer- und Erzieherverein der Schweiz
Band: 70 (1983)
Heft: 6: Schulturnen - Schulsport II

Artikel: Wir helfen Ihnen bei der Planung von Schulreisen und Klassenlagern
Autor: Vogel, Fritz
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-531317

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: 12.12.2025

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

Wir helfen Ihnen bei der Planung von Schulreisen und Klassenlagern

Tips für Schulausflüge

Fritz Vogel

1. Vorabklärungen

- Verschiedene Möglichkeiten der Zielsetzung: Vergnügen, Entspannung, sportliche Ertüchtigung, Information, Vertiefung unterrichtlicher Arbeit usw.
- Alter der Kinder und Reiseradius
- Zeitpunkt der Reise (Sommerfahrplan)
- Kostenberechnung und finanzielle Möglichkeiten der Schüler
- Aufteilung organisatorischer Vorbereitungsarbeiten auf die Schüler je nach Alter der Kinder

2. Organisatorische Vorbereitungen

- frühzeitige Transportmittelbestellung (SBB: mindestens 3 Tage vor Reisebeginn)
- Fahrplan
- Organisation der Verpflegung
- spezielle Voranmeldungen und Abmachungen (Luftseilbahnen, Postautos, Besichtigungen)
- bei grösseren Klassen Begleiter organisieren
- Ausrüstungsliste für die Schüler: Regenschutz, Schuhwerk, Verpflegung usw.
- Sammelpunkt bekanntgeben
- Verschiebungsdurchsage organisieren (z.B. mittels Telefon)
- Ausweichprogramm (Regen, Gewitter und Hitze) bereithalten

3. Notwendige Orientierungen

- Eltern können z.B. mittels Rundbrief informiert werden über Reiseroute, Fahrplanangaben, Ausrüstungsliste und Reisekosten
- Rektorat, Schulhausvorstand und Hauswart über den Reisetermin orientieren
- Fachlehrer, Musikunterricht, Schulmilch, Zahnarzt, Schulbus usw. nicht vergessen

4. Methodisch-pädagogische Vorbereitungen

- eventuell Vorausbegehung durch den Lehrer (z.B. abkochen rekognoszieren)
- stoffliche Vorbereitung in verschiedenen Fachbereichen (Gg. Nt. Gs, Su)
- Reiseroute erarbeiten (Bildmaterial, Karte)
- Gruppenbildung und Einübung in Gruppentechniken
- Vorbereitung von Gruppenaufträgen
- Wiederholen und Durchspielen von Verkehrsregeln (z.B. gemeinsames Überqueren einer verkehrsreichen Strasse)
- Auffrischen von Anstandsregeln (Benehmen im Zug)

5. Ausrüstung des Lehrers

- Taschenapotheke (genügend Heftpflaster und elastische Binden)
- Lehrerausweis
- Schülerliste
- Signalpfeife
- Pläne, Karten, methodische Vorbereitungen und Notizen
- Tagesfahrplan mit Ersatzkursen
- Karte mit wichtigen Telefonnummern (z.B. Arzt)
- Photoapparat, Feldstecher
- Schreibzeug
- genügend Geld
- Dinge zum Spielen (Quartette, Jasskarten,

Spielnotizen)
– eventuell Instrument (z.B. Gitarre)

Das Ausflugsziel

Teure und lange Bahn- und Autofahrten ermüden schnell und geben den Kindern nicht mehr, als viele Sonntag für Sonntag mit der eigenen Familie erleben.
Eine Schulreise soll zu einem wirklichen Erlebnis für Schüler und Lehrer werden. Dazu gehört etwas Phantasie in der Reisegestaltung, viel Abwechslung, weg von grossen Ballungen, Spielen und Abkochen am Bergbach, kurzweilige Wanderungen (ohne Risiken z.B. bei Bergwanderungen), Gelegenheit zum Geländespiel, lockende Höhepunkte (z.B. eine alte Burg), Überraschungen. Eine Schulreise sollte für einen Primarschüler höchstens 10 – 12 Fr. kosten.

Erste Hilfe

Was man für Notfälle mitnehmen sollte
Verstauchter Fuss
Eine elastische Binde von 6 cm Breite. Vergiss die Klammern zum Befestigen nicht!
Kleine Verletzungen
Eine Auswahl an zugeschnittenem Schnellverband von verschiedenen Breiten. Eine Tupffeder mit Merfen orange zum Desinfizieren der Wunde.
Geschürftes Knie
Schnellverband, 6 cm breit, am Stück, dazu eine Schere zum Abschneiden.
Stärker blutende Wunden
Verbandpatrone, eventuell eine Packung Salben-Kompressen, 1 kleine Packung Watte.
Insektenstiche
Tupffeder mit Salmiak (vergewissere Dich, ob der Inhalt nicht verdunstet ist), Pinzette zum Entfernen des Bienenstachels.
Kopfschmerzen
Schmerztabletten. Frage Deinen Apotheker, (oder Schularzt), welche Dosierung für ein Kind die richtige ist.
Reisekrankheit
Pillen gegen Seekrankheit. Frage nach der Dosierung für Kinder.
Druckstellen an den Füssen
Heftpflaster ohne Gazeeinlage. Nicht verwenden, wenn sich schon eine Blase oder offene Stelle gebildet hat. Ecken abrunden.
Nützlich sind auch:
Sicherheitsnadeln, WC-Papier, Erfrischungstüchlein, ein kleines Nähzeug, ein Kopftuch (gegen die Sonne, aber auch zum Verbinden im Notfall), Tampons (etwa ab 5. Schuljahr).

Besondere Hilfeleistungen
Tollwut-Verletzungen
Wer von irgendeinem verdächtigen Tier gebissen oder gekratzt wird, soll die Wunde mit Seife und Wasser tüchtig auswaschen und dann sofort einen Arzt aufsuchen. Wenn möglich das verdächtige Tier sicherstellen, damit es auf Tollwut untersucht werden kann. Der Arzt wird Massnahmen ergreifen, die den Ausbruch einer Krankheit verhindern.
Ohnmacht
Der Ohnmächtige hat häufig einen weissen Kopf. Das Gehirn ist blutleer. Ursachen können sein: starke Blutung, starke Schmerzen, Angst, langes Stehen, Nahrungsmangel, Aufregungen. Der ohnmächtige Patient ist flach zu lagern. Der Kopf soll dabei tiefgelegt werden. Bewusstlosen soll man nichts zu trinken geben. Beobachten. Wenn der Patient wieder zu sich kommt, für Ruhe sorgen.
Vergiftungen
Verdorbene Gerichte oder giftige Pflanzen (Beeren) führen zu Magenvergiftungen. Nur der Arzt kann den Patienten richtig behandeln. Der Patient muss ohne Zeitverlust zum Erbrechen gebracht werden.
Schlangenbiss
Wunde aussaugen. Der Mund des Aussaugenden muss dabei frei von Verletzungen sein. Das gebissene Glied ist herzwärts abzubinden (Schnur, Gürtel, Hosenträger). Sofort zum Arzt, damit Serum gespritzt werden kann.

Spiele im Freien, am Lagerplatz, beim Rasten

Spiele draussen, als Abwechslung beim Wandern, vor und nach dem Essen, am Rastplatz verschönern manche Wanderung. Kinder und Erwachsene schätzen eine Abwechslung, ein Spiel. Die meisten Spiele können ohne Hilfsmittel gespielt werden, oder aber diese Hilfsmittel, wie beispielsweise Steine, Stöcke usw. können an Ort und Stelle gefunden werden.

Blind wandern
Stecke am einen Ende eines Spielfeldes einen Stock in den Boden. Alle Mitspieler gehen nun zur gegenüberliegenden Seite und zählen dabei ihre Schritte genau; dann werden allen die Augen verbunden. Jeder wandert mit verbundenen Augen von dort zum Stock zurück. Nach der erforderlichen Schrittzahl bleibt er stehen und nimmt sein Tuch ab. Gewonnen hat, wer am nächsten beim Stock steht.

Englisch-Versteckspiel
Unter den Spielern wird ein Fänger ausgelost. Dieser rennt nun von einem bestimmten Startplatz aus an einen sichtbaren Ort, beispielsweise Waldrand, Wegkreuzung, Felsblock, grosser Baum usw. In der Zwischenzeit verstecken sich alle übrigen Spieler. Auf dem Weg zu seinem Ziel darf sich der Fänger nicht umdrehen. Er darf erst auf dem Rückweg mit dem Suchen beginnen. Wer entdeckt wird, wird aufgerufen und muss sich rasch zum Startplatz begeben. Gelingt es einem Versteckten, ungesehen den Startplatz zu erreichen, kann er die dort «angebundenen» Mitspieler erlösen, und der Sucher muss von neuem beginnen.

Anschleichspiel
Auf einem erhöhten Platz (Stein, kleiner Hügel) sitzt der Späher und hält sich die Augen zu, bis sich alle Mitspieler im Umkreis von etwa 100 m versteckt haben. Nach vereinbarter Zeit (Zählen bis 100) darf der Späher die Augen öffnen. Die andern Mitspieler versuchen nun, ungesehen möglichst nahe an den Späher heranzuschleichen. Der Späher darf seinen Platz nicht verlassen, darf sich aber nach allen Seiten umdrehen. Wer entdeckt wird, bleibt an Ort sitzen. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle aufgerufen worden sind. Der Mitspieler, der am nächsten an den Späher herankommt, darf im nächsten Spiel den Späher machen.
Variation: Die Anschleicher können versuchen, den Späher zu täuschen, etwa indem sie Kleidungsstücke vertauschen. Ruft der Späher einen falschen Namen auf, muss er nochmals von vorne beginnen.

Eierlaufen
Jeder bekommt einen Löffel und ein halbhart gekochtes Ei oder einen Stein oder eine Kartoffel. Diese Gegenstände werden auf dem Löffel getragen. Die Spieler starten von einem bestimmten Punkt aus und bewegen sich nun mit diesem Löffel in einer bestimmten Richtung zu einem Ziel (Baum, Waldrand, grosser Stein).
Gewinner ist, wer als erster am Ziel ist, ohne den Gegenstand, den er auf dem Löffel trägt, zu verlieren. Dieses Spiel ist auch als Stafette geeignet.

Wurstspringen
Dieses Spiel geht mit Cervelats, mit Wienerli, mit jeder Art von Wurst, mit und ohne Senf, oder auch mit Brot, einem Apfel oder sonstigen Esswaren. Die Wurst wird hoch genug an einem Ast aufgehängt. Alle versuchen nun hintereinander mit einem Anlauf aus etwa 10 m Entfernung im Lauf hochzuspringen und ein Stück der aufgehängten Lockspeise abzubeissen.

Blinde Kuh
Durch Auszählen wird einer zur blinden Kuh. Die Augen werden diesem Mitspieler verbunden; er wird dreimal herumgedreht, so dass er nicht mehr weiss, wo seine Mitspieler stehen. Diese treten an ihn heran, rufen ihm zu, zupfen ihn, stossen ihn an, gehen aber immer wieder schnell zurück, um nicht von der blinden Kuh gefasst zu werden. Gelingt dies einmal doch, so muss der Gefangene durch Betasten erraten werden. Gelingt dies der blinden Kuh, dann ist sie frei und der Erratene nimmt ihren Platz ein. (Achte aber darauf, dass dem Spieler mit den verbundenen Augen nichts passieren kann, dass er nicht stolpert oder sich sonst wehtun kann).

Turmwächter
Mit drei, vier Ästen oder Stäben von etwa 1 m Länge wird ein Turm aufgestellt. Unten stehen die Äste etwa 30 cm auseinander, oben werden sie gegeneinander gelegt. Ein Spieler passt als Wächter auf diesen Turm auf. Die andern werfen mit einem kleinen Ball oder mit Tannzapfen aus einer abgemessenen Entfernung in Richtung Turm. Der Wächter muss verhindern, dass dadurch der Turm umgeworfen wird. Kann der Wächter den Ball oder den Tannzapfen fangen, wird er abgelöst. Als Variante kann man es aber so machen, dass derjenige Wächter wird, der den Turm umwirft.

Schätze stehlen
Ein Spieler steht mit verbundenen Augen in der Mitte. Im Umkreis von ungefähr 1 m liegen rund um ihn herum die «Schätze» verstreut (Zündholzschachteln, Taschentücher, Holzstücke, leere Dosen usw.). Die anderen Spieler haben sich in einem Abstand von ungefähr 10 m im Kreis aufgestellt. Sie versuchen, sich anzuschleichen, einen Schatz zu stehlen und wieder davonzuschleichen. Hört der blinde Spieler in der Mitte ein Geräusch, ruft er «Halt» und deutet mit dem Arm in die entsprechende Richtung. Der ertappte Dieb muss zur Ausgangslinie zurückkehren .

Boccia mit Steinen
Ziel ist ein Baum oder ein Ast, den man in den Boden steckt. Wer seinen Stein am nächsten zum Ziel werfen kann, ist Sieger; wird ein Stein von einem andern getroffen, scheidet er aus.

Zeitrennen
Es gilt, eine bestimmte Strecke nicht möglichst rasch, sondern möglichst genau in der verabredeten Zeit zurückzulegen. Ob die Spieler langsam oder schneller gehen müssen, kann man also selber bestimmen. Der Spielleiter ist der einzige Teilnehmer, der auf die Uhr schauen darf. Den «Gehern» ist jedoch Sekundenzählen erlaubt. Wer der vorgeschriebenen Zeit und dem Ziel am nächsten kommt, ist Sieger.

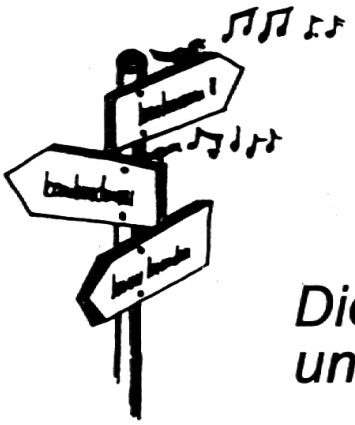
Spiele am Wasser
Lass Kinder an einem sauberen Bach oder Badeufer ausgiebig spielen. Sie können Stauungen, Bachumleitungen, Stein- oder Sandburgen bauen. Papier- und Holzschiffchen schwimmen lassen, einfache Wasserräder basteln und in Gang setzten.

Landschulwochen im Diemtigtal

Neueres Haus, Platz für 64 Personen in 2er- bis 5er-Zimmern. Grosser, schöner Essraum. Selbstkocher.

Noch freie Wochen während des Sommers.

Auskunft: Verein für Ferienkolonien Nidau,
C. Jakob, Tel. 032 - 51 01 78.



Die Schule unterwegs ...

Ferienhaus Morgenrot, Zermatt

Ganzes Jahr geöffnet

Ferienlager – Schullager – Skilager

Platz für 40 Pers. in Zimmern mit fl. Kalt- und Warmwasser, elektr. Heizung, grosse Küche, gemütl. Aufenthaltsraum. Sehr schön gelegen oberhalb des Dorfes. Günstiger Preis für Selbstversorger.

Auskunft:
Fam. Hans Aufdenblatten, Chalet Pergola,
3920 Zermatt, Tel. 028 - 67 29 64.

Selva GR (Sedrun)

Günstig für Klassenlager etwas abseits, neu modernisierte und gut eingerichtete Häuser zu je 32 und 60 Betten. Selbstverpflegung.
Preis nach Anfrage, je nach Saison.
Verein Vacanza, M. L. Degen, Hirtenhofring 20,
6005 Luzern, Tel. 041 - 44 88 59

Zoologischer Garten Zürich

Schulreiseziel ZOO
2000 Tiere in mehr als 300 Arten.
8 Tierhäuser bieten auch bei schlechter Witterung Schutz und Beobachtungsmöglichkeiten.
Auskünfte, Unterrichtsmaterialien:
Zoologischer Garten Zürich
Zürichbergstr. 221, 8044 Zürich
Telefon 01 - 251 54 11
Jeden Tag im Jahr geöffnet
ab HB SBB: Tram Nr. 6 bis Kirche Fluntern,
dann Tram Nr. 5 bis Zoo