



Nuetsspill

Fir en Nuetspill ze organiséieren soll een folgend Punkten beuechten :

1. Organisatioun
2. Duerchféierung
3. Bilan

En aneren wichtegen Aspekt beim Nuetspill ass d'Secherheet, heirop muss bei all uewe genannte Punkt opgepasst ginn.

1. Organisatioun

Bei der Organisatioun vum Nuetspill sinn fir d'éischt folgend Punkten ze klären :

- Unzuel vu Participanten
- Topographie vum Terrain deen zur Verfügung steet
- Aart vum Nuetspill (Aktion, Uschläichen, ...)
- Regeln opstellen, Materiallëscht erstellen, ...
- Feststellen vun den Kliniken déi Dengscht huet, a wou een och Nuets Hëllef hier kritt wann eppes sollt geschéien. Dest ass speziel wichteg am Ausland wou mer net kënneg sin !

Unzuel vu Participanten :

- Wéivill Leit maache mat
- Wéivill Leit brauche mer fir den Encadrement

Topographie vum Terrain

- Den Terrain muss kloer an däitlech ofgegrenzt sinn, zB duerch Weeër, Bësch, Waasserlaf, ...
- Hecken oder Sträich, Grief, oder Lächer, déi engem am Dag guer net opfalen, kënnen Nuets zu enger Gefor ginn well een se dann iwwerhaupt net méi gesäit

Aart vum Nuetspill

- Den Terrain begrenzt oft schon déi méiglech Aarten vum Nuetspill. Dh net iwwerall kann een en Aktionspill maachen wou et em d'Lafe geet well zB, Beem um Terrain sinn, oder aner Geforen, wéi zB Lächer, Grief, Hielen, Fielsen, ...
- Et muss een also ganz kloer d'Aart vum Nuetspill dem Terrain upassen.
- Regeln müssen opgestallt an ausgeschafft ginn, nodeems probéiert gouf op d'Spill mat dese Regeln funktionéiere kann, ginn se schrëftlech festgehal
- Materiallëscht opstellen, wat brauche mer, wichteg fir un alles ze denken, an fir och nom Spill rem alles mat rem ze bréngen

Mir fänken also ganz kloer domat un fir ons den Terrain grëndlech unzekucken, an zwar am bäschten soulaang et nach hell ass, sou dass een eventuel Geforen erkennt. Mir mussen ons och dovun iwwerzeegen, dass d'Spillfeld kloer ofzegrenzen ass, an dass des Ofgrenzungen och nach owes am Däischteren ze erkenne sinn.

Nodeems dest alles geklärt ass kënnen mer ons iwwerleeën wat fir eng Aart vun Nuetspill mer mat onse Participanten op desem Terrain kënnen maachen.

Heizou gehéiert natierlech och d'Spillregelen vum Nuetspill fest ze leeën, hei gëllt ganz besonnesch :

Sou mann wéi méiglech, awer sou vill wéi néideg !!

Dh : zevill Regelen maachen d'Spill onduersichtlech a komplizéiert, et muss een folleg laang a vill erklären an der Hoffnung, dass duerno jidereen et och verstan huet an net vergësst.

Trotzdem e Spill ouni Regelen gëtt et net, verschidde Saachen mussen vu vir eran kloer sinn, soss gët et duerno onnetz Diskussiounen, an d'Spill leid dorënner a muss ënner Emstänn souguer ofgebrach ginn.

Vergiesst net, dass d'Carapio an deem Alter sinn, wou se alles hannerfroen , hir Grenzen sichen, wéi wäit se goe kënnen, an all erdenklech Interpretatioun vun de Spillregelen ausprobéieren !

Et muss och lo geklärt ginn wat vun Material gebraucht gëtt (Ofspärbändchen, Hittecher, Fakelen, Éischt Hëllefskëscht, ...)

Bei der Organisatioun vum Nuetspill muss een och drun denken, dass een nëmmen eng gewëssen Zäitspan huet fir et duerchzeféieren, dh et muss een folgend Punkten mat arechnen :

- D'Carapio mussen Zäit kréien fir sech ze préparéieren, zB anëschtt undoen
- Wee bis bei d'Plaz vum Nuetspill
- Erklären vum Nuetspill
- Eventuel d'Grenzen vum Terrain mat de Carapio zesammen ofgoen
- Nuetspill duerchféieren
- Sech rassembléieren
- Zréck bei de Chalet oder d'Campplaz

D'Regelen mussen schrëftlech festgehal ginn, an ënnert de Chef mussen d'Charge verdeelt ginn.

Et muss kloer sin wién d'Spill erklärt, an och nëmmen deen soll dat maachen, duerfir muss hien ganz kloer wëssen wéi d'Spill soll oflafen, a wéi d'Regelen sinn. Hien muss d'Spill natierlech och verstanen hunn, wéi soll e soss eppes erklären.

Meschtens ass dese Chef och de Spilleeder, deen während dem Spill klärt, wéi et weider geet, wann während dem Spill Problemer optauchen.

2. Duerchféierung

De Spilleeder stellt sech fir, an deelt de CaraPio mat wat lo op se duer kennt, hien gëtt d'Uweisungen wat ze maachen ass :

- Wat fir eng Tenue a wat fir en perséinlecht Material ass erfuedert (déck Schong, Foulard, Täscheluucht, ...)
- Wat fir en Material net erwünscht ass, a wat besser huet net mat ze goen, wéi zb Handy, ...
- Timing : wéini geet et fort, wéini sollen se op der Plaz ukommen, a wéini ass rem Schluss an et geet rem zréck.

Endlech si mer all prett an et kann lass goen, mä éier mer dat maachen kucke mer op all Mënsch do ass. Mir numeréieren d'CaraPio an d'Chef duerch, fir dass mer zu all Moment kënne feststellen op nach all Mënsch do ass, dest ass besonnesch wichteg wa mer zu méi sinn, an och nach Gesiichter drënner sinn déi mer net kennen.

Ass nach Material mat ze huelen, sou ass lo de Moment fir et opzedeelen.

Lo geet et dann awer endlech lass, e Chef fir, deen wees wou et hi geet, an e Chef hannen, deen oppasst, dass mer ennerwee kee verléieren.

Si mer ukomm, dann stelle mer ons op der Sammelplaz op, wa méiglech an engem Kreess, fir dass jiddereen matkritt, wat gesot gëtt, an net riets a lénks nach getraatscht gëtt.

Hei gëtt lo rem ofgezielt, a gekuckt op jiddereen do ass.

Des Sammelplaz ass wichteg, hei fänke mer un, hei hale mer duerno rem op. Hei ass och d'Éischthëlleskescht mat engem Chef, dee wees domat emzegen. Hei bleift och all Material leien, wat mer net beim Spill brauchen, wéi zb Handyën, déi awer matgaang sinn. Mécht een dat net sou, sidd secher, dir „ graast „ duerno den Terrain of vir se rem ze fannen.

Egal wat ass, mir treffen ons ëmmer erem op deser Sammelplaz.

De Spilleeder erklärt lo d'Spill, hien fänkt domat un d'Spillefeld ze erklären, wou d'Grenzen sinn, a op wat besonnesch opzepasst ass.

Eventuel ass et ubruecht d'Grenzen ofzegen, oder besonnesch Plazen ze weisen wou Gefore laueren.

Opgepasst Secherheet !!!

Et geet dremms fir onst Nuetsspill sou secher wéi méiglech ze gestallten, fir schons am Virfeld auszeschléissen, dass eppes geschitt.

Ass et net méiglech fir eng Gefor am Spillefeld ze emgoen, sou muss des oniwwersiichtlech markéiert ginn, an et muss Jidereen wessen, wou dat ass.

Lo ass et un de Regeln.

Wéi schons gesot, et ass de Spilleeder deen se erklärt, an et helleft och net wann déi aner Chefen draschwetzen, dat mecht d'CaraPio just duercherneen Lo ass et och gutt, wann een en akustecht Zeechen ausmecht, wéi zB :

1 mol päifen : Spill geet un

2 mol päifen : Spill ass eriwwer oder ennerbrach, zeréck op d'Sammelplaz.

Ginn et nieft dem Spilleeder nach aner Chef, déi eng speziel Charge hunn, sou soll dat och erklärt gin.

Lo kann et dann endlech lass goen.

Nom Spill treffe mer ons rem op der Sammelplaz, hei stelle mer secher, dass mer all do sinn, an dass all d'Material wat mer fir d'Spill gebraucht hun och do ass, wéi zB Ofspärbännchen, dest bleift natierlech net un de Beem hänken.

Mir huelen alles rem mat, et ass domm gang wann een doheem feststellt dass een d'Haltschent am Bësch leie gelooss huet, an een dann nach eng Kéier därf zrëck goen, dofir ass et gutt wann mer och lo ons Materiallëscht bei Hand hunn, wou alles dropsteet.

Lo maache mer ons op den Heemwee, natierlech och hei rem e Chef fir, an een hannen.

Si mer am Chalet, oder op der Campplaz ukomm, ziele mer rem jiddereen duerch, ass jiddereen do, an alles ass an der Rei, dann ass un sech d'Nuetspill eriwwer, bis op den :

3. Bilan

De Bilan ass wichteg fir erauszefannen op d'Nuetspill gutt ukomm ass, op et Spass gemaach huet, mee awer och op mer alles genuch ofgesechert haten. Wat war net gutt , kann een vläicht direkt eng Alternativ festhalen, wéi et déi nächste Kéier besser geet.

Dobäi kënnt natierlech nach den perséinleche Fortschrëtt, hu mer eppes bäigeléiert, CaraPio a Chef, hu mer eng Erfahrung gemaach, positif oder negativ.

Op de Bilan lo direkt nom Nuetspill gemaach gött oder eréischt zum Schluss vum WE, Camp, ass lech iwwerlooss.