

Sicherheitsaspekte zu Nachtgeländespielen

Zusatz zum Sicherheitskonzept für Sportblöcke

Dieses Dokument hilft dir beim Erstellen eines Sicherheitskonzeptes für Gelände- und Nachtgeländespielen. Es liefert Inputs und Beispiele über mögliche Gefahren und Massnahmen, um deine Gedanken anzuregen. Je nach Situation muss nicht jeder Aspekt berücksichtigt werden. Fasse die Punkte übersichtlich und verständlich zusammen, dass du es mit deinem Leitungsteam besprechen kannst.

Gelände

Gelände scheint nachts grösser; Verirrungsgefahr

- Einfaches, kleines Gelände auswählen, Hügel und Unebenheiten vermeiden.
- TN sollten das Gelände schon bei Tageslicht gesehen/benützt haben. Je nach Alter Rundgang.
- Taschenlampe/Lichter sind notwendig.

Hindernisse

Hindernisse sind in der Nacht nur bedingt sichtbar.

- Kleinere Hindernisse (Steine, Wurzeln, etc.) entfernen
- Grössere Hindernisse mit Kerzen, Fackeln (Brenndauer), Knicklichter, etc. kennzeichnen
- Gefährliche Hindernisse (Flüsse, Stacheldraht, abfallendes Gelände, Moor, etc.) mit genügend Abstand doppelt sichern (Licht sowie Seil auf Bauchhöhe)

Feuerstelle

Licht und Wärme sind in der Nacht anziehend.

- Vor der Feuerstelle: mindestens 10 Meter lange Auslaufzone, entsprechend markieren (z.B. Taschenlampen, leuchtendes Band, usw.).
- Leiter zwischen TN und Feuerstelle setzen
- Löschen des Feuers: Wasserkessel, Decken

Wetterverhältnisse

Geländespiel nur bei guter Witterung durchführen.

- Kein Gewitter, dichter Nebel, Schneefall, sehr starker Regen, starker Wind

Teilnehmende

Können aufgrund der Dunkelheit ängstlich sein oder sich unwohl fühlen.

- Je nach Alter in Gruppen fortbewegen.
- Kleidung (Wärme) der TN vorher kontrollieren.
- Wie können die TN animiert werden? Wie bleiben unmotivierte/verletzte TNs warm?
- **TN häufig zählen (vor allem am Schluss!)**

Verhaltensregeln

Verhalten und Aktionen der TN sind in der Nacht nicht immer sichtbar – dadurch wird ein spontanes Anpassen der Regeln erschwert

- Strengere Regeln im Umgang miteinander, Gewaltpotential beachten.
- Ruhigere Spielverläufe einplanen.
- Durchgreifen bei Nichtbefolgung

Abbruchkriterien

Gefahren werden in der Nacht anders als am Tag wahrgenommen.

- Abbruchkriterien klar definieren (z.B. Grobe Regelverstösse, Gewaltpotential, übermüdete/übermüdete TN).
- SiKo detailliert mit ganzem Leitungsteam anschauen.

Nofallsignal

Aufgrund fehlender Sicht können sich TN verirren.

- Abbruchsignal und Besammlungsort vorher definieren und kommunizieren
- Besammlungsort in das Spiel integrieren, sodass TN den Weg kennen
- Verletzungen: Ausmass u.U. aufgrund der Dunkelheit nicht sichtbar - erhöhte Aufmerksamkeit!

Notfallmaterial

Notfallmaterial ist nicht so einfach zu finden wie am Tag.

→ Vorher gut vorbereiten (frisch kontrollierte Notfallapotheke, J+S-Notfallblatt, Notfallkärtchen, Handys, Schreibzeug, Taschenlampe, Auto, Wassertopf (Verbrennungen) warmer Tee, Decken)

Zusätzliche Vorbereitung für NGS

- Verbindungen und Notfallkette klar definieren.
- Positionen von Lagerleiter (LL) und -doc müssen klar sein
- Unsicherheit als LL: Mit Coach/erfahrenem Leiter austauschen. Führe nur das durch, das du verantworten kannst!

Die untenstehende Grafik verdeutlicht die zusätzlichen Gefahren und Massnahmen, die von Nachgeländespielen ausgehen.

Geländespiel		Nachtgeländespiel	
Gelände	Hänge vermeiden, grosse Wiese mit Wald optimal, Erstbenützung durch TN möglich	Gelände	Einfaches Gelände auswählen, Zweitbenützung des Geländes durch TN, nicht zu gross (Verirrungsgefahr)
Sichtweite	Normale Sicht, Gelände ist überschaubar	Sichtweite	Unübersichtlich, keine Kontrolle, Taschenlampe/Lichter sind notwendig
Temperatur	* Tagestemperatur +/- 20°	Temperatur	Deutlich kälter als tagsüber
Gefahren	Grenzmarkierung gut sichtbar kennzeichnen, rutschiges Gelände, Gefahren auffällig markieren & darauf hinweisen	Gefahren	Abgrenzung mit Fackeln etc. markieren, mögliche Gefahren entfernen, gefährliche Hindernisse auch markieren/beleuchten & darauf hinweisen
Notfallsignal	Akustisches Signal, Markanter Treffpunkt	Notfallsignal	Akustisches Signal, markanter Treffpunkt (Ort, Feuer)
TN	Können alleine unterwegs sein	TN	TN können ängstlich sein, Gruppenbildung, genügend warme Kleidung, TN zählen (vorallem am Schluss)
Material	Notfallapotheke, Auto, Handy, Notfallblatt, warmer Tee, Decken, Blachen	Material	Beleuchtete Notfallapotheke, Taschenlampe, Gaslampen, Feuer, Auto, Handy, Notfallblatt, warmer Tee, Wassertopf (Verbrennungen)
Regeln	! Klare Regeln, Fightgames möglich, Gelände nicht verlassen	Regeln	Ruhige Spielabläufe planen, Gelände nicht verlassen, klare Regeln, durchgreifen bei Nichtbefolgung
Wetterverhältnisse	Kein Gewitter, Abbruch bei sehr starkem Regen	Wetterverhältnisse	Kein Gewitter, dichter Nebel, Schneefall, sehr starker Regen, starker Wind
Abbruchkriterien	Gewitter, steile Gebiete, wenn Spielverlauf ins Negative fällt	Abbruchkriterien	Siko mit Leitungsteam anschauen, NGS-Abbruch klar definieren, Rollenverteilung bei Notfällen definieren, wenn nicht gereckt, TN übermüdet/übermüht
Feuerstelle	Nur einseitig zugänglich, Leiter als Aufsichtsperson anwesend	Feuerstelle	Auslaufzone bei Feuer, Leiter bedient die Feuerstelle, Brandbekämpfung vorhanden, Wasserkessel (Verbrennungen)