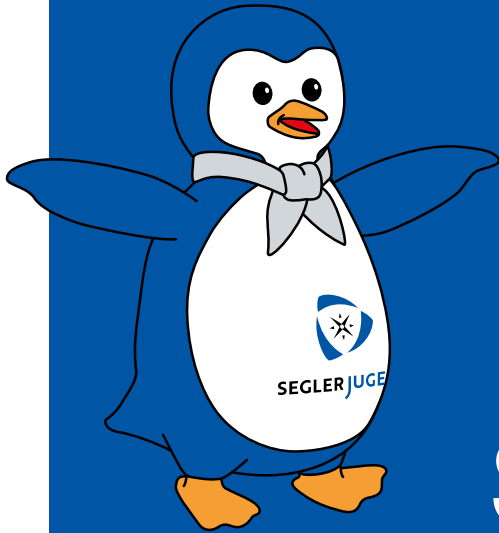




SEGLERJUGEND



SKIPPIS WINTERSPASS

Ideen für Jugendaktionen
während der kalten Jahreszeit

INHALTSVERZEICHNIS

1	eSailing - Segeln ohne nass zu werden	4
1.1	Einführung in das Thema	4
1.2	Eigenes Regatta-Event veranstalten	5
1.3	eSailing als Ergänzung zur Theorievermittlung	7
2	Adventszauber im Clubraum: Backen, Basteln, Spielen	9
2.1	Plätzchen backen	9
2.2	Weihnachtsbaum für den Clubraum	9
2.3	Ich bastel meinen eigenen Skippi	10
3	Bewegung trotz Winterpause: Spaß & Action im Verein	12
3.1	Staffelspiel	12
3.2	Kotzendes Känguru	12
3.3	Vorfahrtsspiel	13
3.4	Ich packe meinen Koffer...	13
4	Anhang	14
4.1	Anhänger	14
4.2	Bastelskippi	15

Liebe Seglerinnen und Segler,

diese Aktionssammlung ist im Rahmen meines Jahresprojektes entstanden und soll Ideen und Anregungen für gemeinsame Jugendaktionen während der Wintersaison liefern. Dabei liegt der Schwerpunkt nicht auf der Vermittlung von Theorie (dafür gibt es ganze Bücher), sondern auf der gemeinsam verbrachten Zeit und dem Spaß. eSailing kann beispielsweise Theorieeinheiten ergänzen, aber auch eine eigenständige Aktion sein. Vorrangig geht es in diesem Abschnitt um die Vorstellung des eSailings und der Möglichkeiten dieser Art des Segelns. Die Bewegungsaktionen eignen sich super, um sich zwischen Theorieeinheiten einfach mal auszupowern. Da alle Spiele einen gewissen Bezug zum Segeln haben, passen sie sogar thematisch.

Unser Maskottchen Skippi freut sich schon, euch bei den verschiedenen Aktionen zu begleiten. Bei den Adventsaktionen findet ihr eine Bastelanleitung, um euch euren eigenen Skippi zu basteln.

Viel Spaß,

euer Felix

Bundesfreiwilligendienstleistender des DSV in der Abteilung Jugend



1 ESAILING - SEGELN OHNE NASS ZU WERDEN

1.1 EINFÜHRUNG IN DAS THEMA

ESAILING

Ihr möchtet euch auch in der Winterzeit mit dem Segeln beschäftigen? Dann probiert eSailing aus. Mit dem kostenlosen Programm „**Virtual Regatta Inshore**“ (im Folgenden VR abgekürzt) lassen sich **Theorie-Einheiten unterstützen**, eigene Regatten und – mit etwas Organisation – auch **Turniere veranstalten**. Dafür braucht es lediglich einen eigenen Account, der ebenfalls kostenlos ist. Das Programm könnt ihr auf dem Handy und Tablet installieren oder auf dem Computer über den Browser starten.

Eine kurze Einführung:

Bild 1 (oben rechts) zeigt den **Startbildschirm**. Unten links, der Kreis mit dem Rettungsring, öffnet ein Menü, wo eine „**kleine Segelschule**“ (das Matrosenmützensymbol) zu finden ist, die euch mit der Steuerung des Bootes vertraut macht. Weitere Tipps werden immer auf dem Ladebildschirm gezeigt.

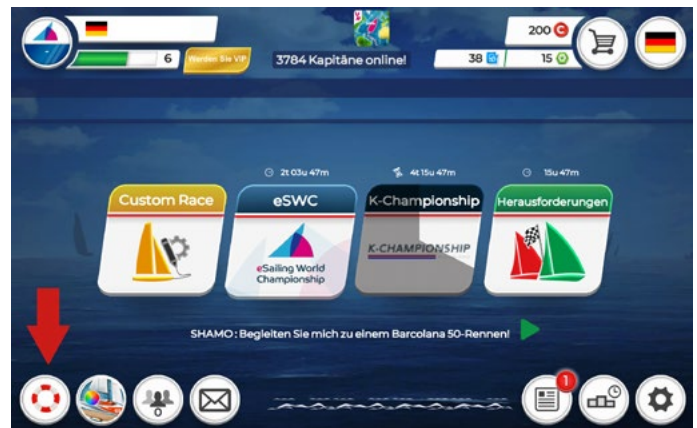


Bild 1: Startbildschirm VR

Unter dem Feld „**Herausforderungen**“ finden sich Rennen, die von Virtual Regatta veranstaltet werden werden und sich alle 24 Stunden ändern. Diese Rennen eignen sich besonders, um zuhause zu segeln.

Bei dem Reiter „**Custom Race**“ könnt ihr eigene Rennen erstellen.

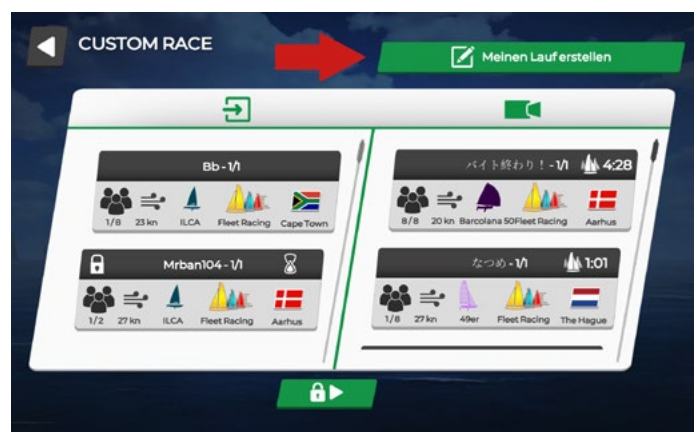


Bild 2: Custom Race VR

Bild 2:

- **Linke Seite:** Rennen, an denen noch teilgenommen werden kann
- Rennen mit Schloss haben einen Zugangscode
- **Rechte Seite:** bei aktuell laufenden Rennen zuschauen
- **Knopf oben rechts:** eigenes Rennen erstellen



Bild 3: erste Seite Renn-Menü VR

Bild 3: erste Seite des Renn-Menüs

- **„Zugangscode“:** ein Passwort festlegen, um nur bekannten Personen Zugang zum Rennen zu ermöglichen
- **„Modus“:** Auswahl zwischen „Fleet Racing“ und „Team Racing“ (genaue Informationen dazu hinter dem „i“)
- Um die Anzahl der Rennen zu verändern, wird ein VIP-Zugang benötigt.

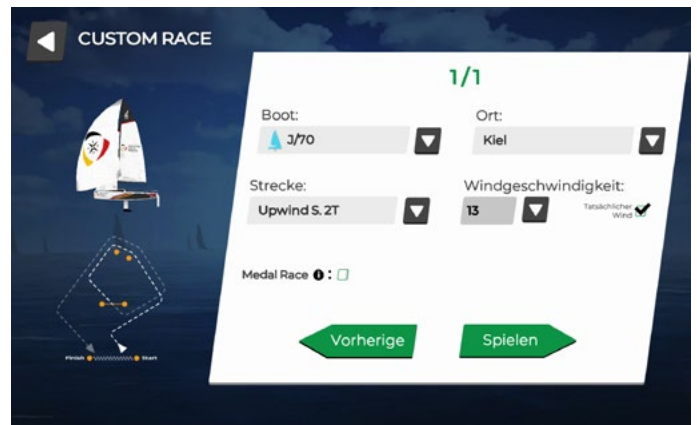


Bild 4: zweite Seite Renn-Menü VR

Bild 4: zweite Seite des Renn-Menüs

- Einstellung von Boot, Ort, Wind und Kurs
- Der Kurs wird links angezeigt, die Größe des Kurses ist durch ein S, M oder L im Namen ersichtlich.

Rennen erstellt hat, den grünen **„Start“-Knopf** und die Vorstartphase beginnt.

Wer zu Hause allein weitersegeln möchte, kann an den **Herausforderungen** (siehe Bild 1) teilnehmen. Des Weiteren gibt es die Möglichkeit, sich mit der **deutschen eSailing-Community** über Discord zu vernetzen. Dazu schreibt ihr einfach eine E-Mail an esailing@dsv.org.

Damit ist das Rennen fertig erstellt und kann über **„Spielen“** gestartet werden. Jetzt können weitere Teilnehmende dem Rennen beitreten. Sobald alle da sind, drückt die Person, die das

1.2 EIGENES REGATTA-EVENT VERANSTALTEN

Als Nicht-VIP-Mitglied ist es leider nicht möglich, eine Wettfahrtreihe selbst zu erstellen. Dennoch lassen sich **ohne VIP-Mitgliedschaft** mit ein wenig Organisation viele verschiedene eigene **Regatta-Events veranstalten**. Das Programm bietet einige Variationen beim Erstellen einer Wettfahrt, aber auch das Format drumherum kann sehr verschieden sein. Einige Vorschläge:

MODUS „FLEET RACE“

» Klassische Regatta

- › Geeignet **ab zwei Teilnehmenden**
- › Es wird eine **beliebige Anzahl an Wettfahrten gefahren**. Nach jeder Wettfahrt werden die Punkte der Teilnehmenden notiert und die nächste Wettfahrt erstellt. Am Ende werden die Punkte zusammengezählt, um die Gesamtwertung zu erhalten.

» Regatta mit Medal-Race

- › Geeignet **ab acht Teilnehmenden** (da später Teilnehmende ausscheiden)
- › Im Prinzip wie die **klassische Regatta**, allerdings wird nach dem Ausrechnen der Gesamtwertung noch ein (oder mehrere) weiteres Rennen gesegelt, an dem aber nur die Plätze eins bis (mindestens die Hälfte) aus der Gesamtwertung teilnehmen. Die Ergebnisse dieses Medal Races

werden dann zur Gesamtwertung hinzugerechnet.

» Liga-Format

- › Geeignet **ab sechs Teilnehmenden**
- › Dieses Format hat die **Segel-Bundesliga zum Vorbild** und bietet sich an, wenn sich eine Gruppe regelmäßig zu einem „Spieltag“ treffen kann. An jedem Spieltag wird eine beliebige Anzahl an klassischen Wettfahrten (siehe oben) gesegelt, und die Plätze werden in eine Tabelle eingetragen. Nach den Wettfahrten des letzten Spieltags werden die Plätze aller Spieltage addiert und so das Gesamtranking für die Saison erstellt. Je niedriger die Gesamtpunktzahl, desto besser die Platzierung. Dann kann auch ein „Winter-Meistertitel“ vergeben werden.

MODUS „TEAM RACE“

» Match-Race im K.O.-Format

- › Geeignet **ab acht Teilnehmenden**
- › Es segeln immer **zwei Teams** (mit jeweils mindestens zwei Teilnehmenden) gegeneinander. Das Gewinnerteam kommt eine Runde weiter, bis die letzten beiden Teams in einem Finale gegeneinander segeln. Bei größeren Gruppen kann auch eine Gruppenphase eingebaut werden, wie zum Beispiel bei der Fußball-WM.

VARIATIONSMÖGLICHKEITEN

» Wechselnde Bootstypen

- › neu orientieren, was das ganze interessanter macht
- › sorgt für Ausgleich, da nicht jedes Boot gleich ist
- › Nachteil bei Anfängern: können gerade erlerntes Grundwissen nicht anwenden
- › erst nach zwei oder drei Rennen wechseln.

» Wechselnde Windbedingungen

- › Auswirkungen auf Manövergeschwindigkeit und Taktik
- › Kurslänge anpassen, um Langeweile zu vermeiden
- › Geographie der unterschiedlichen Orte hat eine Auswirkung auf die Windverhältnisse.

Steht ein Regatta-Format fest, geht es an die **Durchführung**.

Wichtig für einen reibungslosen Ablauf ist ein **Regatta-Plan**, auf dem steht, wer welche Wettfahrten wann segelt. Außerdem kann es helfen, eine **Liste der Usernamen mit den entsprechenden Klarnamen** zu haben, damit diese beim Erstellen des Rankings zweifelsfrei zugeordnet werden können. Um das **Ranking** unkompliziert und ohne Fehler zu führen, sollte es schon vor Beginn der Wettfahrten angelegt werden. So

lassen sich nach jeder Wettfahrt die Ergebnisse direkt eintragen. Als Gruppenleitung ist es empfehlenswert, ein Gruppenmitglied die Wettfahrt erstellen zu lassen beziehungsweise über das Gerät einer teilnehmenden Person die Wettfahrt selbst zu erstellen. Auf diese Weise kann die Gruppenleitung die Wettfahrt im Zuschauermodus verfolgen, ohne zwingend selber zu segeln. Sie kann bei auftretenden Fragen besser helfen und nach der Zieldurchfahrt des ersten Bootes direkt das Ranking betreuen.

1.3 ESAILING ALS ERGÄNZUNG ZUR THEORIEVERMITTLUNG

Theorie kann langweilig sein, besonders dann, wenn neu Gelerntes nicht sofort angewendet oder ausprobiert werden kann, weil der Winter noch einige Monate andauert. Hier kommen die **Vorteile des eSailings** ins Spiel: Durch die verschiedenen Möglichkeiten, die eigene Wettfahrt individuell anzupassen, könnt ihr viele Dinge ausprobieren und üben.

Hier einige Beispiele:

- » **Starts**
- » **Tonnenrundung**
- » **Windfelder erkennen**
- » **Wahl der Kursseite**

Vor den Ausführungen der Beispiele hier noch

Tipps zur Kameraführung:

- » **Wahl der Kameraeinstellung** über das Radar oben links
- » Radar ist in **drei Sektoren** eingeteilt:
 - » **Oberes Drittel:** 2D-Ansicht
 - » **Linkes Drittel** (in Bild 5 markiert): nahe 3D-Ansicht
 - » **Rechtes Drittel:** Drohnenperspektive
- » Wechsel zwischen den Booten durch Anklicken/-tippen des Namens im Ranking
- » **Statische Kamera:** Anklicken einer Boje; Auswahl der Ansicht wie bei den Booten
- » Für **Zuschauer** sind Rennhilfen wie Windanzeige und Laylines immer aktiv.

STARTS

- » Linienlänge durch zulässige Teilnehmerzahl einstellbar
- » Verschiebung der Tonnen (z. B. um bevorzugte Seite zu erzeugen) nicht möglich
- » Gute Beobachtung der Starts von den Bojen (statische Kamera)

TONNENRUNDUNG

- » Durch 2D-Sicht an der Boje gute Einschätzung des Abstands zur Tonne
- » **Drei-Bootslängen-Kreis ist markiert**



Bild 5: Kameraführung VR

WINDFELDER

Die unterschiedlichen **Windstärken** sind in VR gut dargestellt: windreiche Stellen sind dunkler, windarme Stellen heller dargestellt. Das Finden, Erkennen und Nutzen dieser Windfelder, aber auch die Wahl der Kurs- und Startlinienseite könnt ihr deshalb mit VR gut trainieren.

Generell eignet sich VR gut zum **Lernen und Ausprobieren verschiedener Taktiken**, da durch das Wegfallen der unterschiedlichen Manövert Fertigkeiten und Bootseigenschaften die Taktik eine deutlich größere Bedeutung bekommt als wenn ihr tatsächlich mit eurem Boot auf dem Wasser unterwegs seid.



2

ADVENTSZAUBER IM CLUBRAUM: BACKEN, BASTELN, SPIELEN

Während des kalten, dunklen Winters ist die Adventszeit eine Zeit der Gemütlichkeit. Um diese Gemütlichkeit in den Clubraum zu bringen und sie gemeinsam zu gestalten, sind hier einige Ideen:

2.1 PLÄTZCHEN BACKEN

Während der Weihnachtszeit bietet es sich an, ein **gemeinsames Plätzchenbacken** zu veranstalten. Dabei können süße Plätzchen gebacken werden, oder es wird Salzteig verwendet, um die Formen später als Dekoration für den Weihnachtsbaum zu benutzen (Rezepte sind im Internet zu finden; Suchbegriff ist beispielsweise „**Rezept Mürbeteigplätzchen/Salzteig**“).

- » Für die Formen können traditionelle Weihnachtsausstecher genutzt werden, es können aber auch maritime Formen, wie beispielsweise ein Anker oder sogar ein Skippi ausgestochen werden.

2.2 WEIHNACHTSBAUM FÜR DEN CLUBRAUM

Ein Weihnachtsbaum bringt nicht nur Gemütlichkeit in den Raum, sondern stärkt auch die Gemeinschaft, wenn er gemeinsam geschmückt wird. Durch die Verwendung von **selbst gebasteltem Schmuck** bekommt der Weihnachtsbaum eine persönliche Note und die ganze Aktion wird vielfältiger. Hier ein paar Ideen, den **Tannenbaum maritim zu schmücken**:

- » **Bemalte Anhänger mit maritimen Motiven**
- » **Kunstvoll geknotetes Tauwerk** (im Internet gibt es viele Inspirationen, Beispielsuchbegriff: Nautische Weihnachtsdeko mit Kindern basteln) - vielleicht findet ihr aber auch in der Clubhaus-Bibliothek ein Buch zum sogenannten „Fancywork“.
- » **Anhänger mit den Motiven der Seglerjugend** (Bastelanleitung und Vorlage im Anhang)

Neben dem Weihnachtsbaum könnt ihr auch noch den restlichen Clubraum dekorieren. Be-

sonders bei größeren Gruppen können so alle mithelfen. Im weiteren Verlauf der Adventszeit könnt ihr im dekorierten Clubraum einen Spielernachmittag mit Plätzchen veranstalten. Entweder die Kinder schlagen Spiele vor oder ihr spielt Spiele mit Segelbezug, beispielsweise:

» Montagsmaler mit Segelbegriffen

- › eine Person zeichnet etwas, die anderen müssen es erraten

Variationen:

- › Alle raten mit, erratene Person wird nächster Maler
- › Zwei Teams versuchen, verschiedene Zeichnungen des gleichen Malers zu erraten; es gibt einen Punktestand

» „Galgenmännchen“ bzw. Segelboot mit Segelbegriffen

- › Eine Person denkt sich ein Wort aus und zeichnet so viele waagerechte Striche, wie das Wort Buchstaben hat.
- › Die Gruppe versucht das Wort zu erraten, indem sie Buchstaben nennt.
- › Kommt der Buchstabe in dem Wort vor, wird er auf den/die jeweiligen Strich/-e geschrieben.
- › Kommt der Buchstabe nicht in dem Wort vor, wird er in einem Bereich auf der Tafel notiert und es wird dem Segelboot ein Strich hinzugefügt.

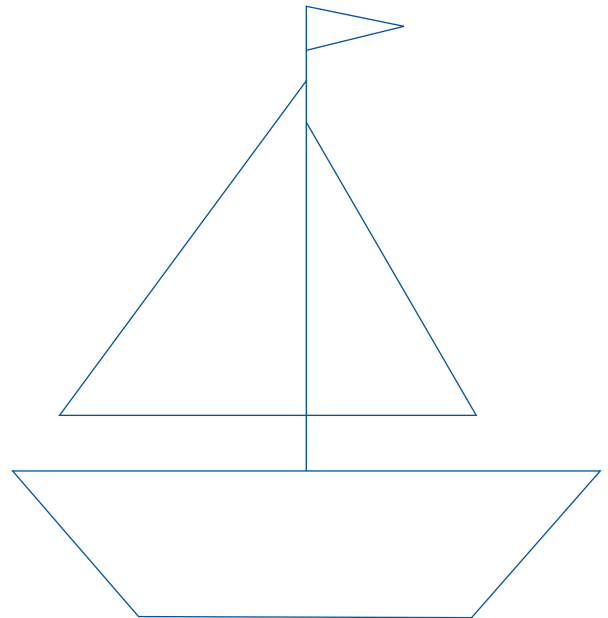


Bild 6: Segelboot für Montagsmaler

- › Nun werden solange Buchstaben geraten, bis entweder das Segelboot (**siehe Bild 6**) vollständig gezeichnet oder das Wort erraten wurde.





Bild 7: zwei fertige Skippis, mit und ohne Schwimmweste

2.3 ICH BASTEL MEINEN EIGENEN

SKIPPI

» Zum Basteln brauchst du:

- › Den Bastelbogen aus dem Anhang
- › Eine leere Klopapierrolle
- › Kleber und Schere

1. Schneide zuerst den Körper von Skippi an der gestrichelten Linie aus dem Bastelbogen. Wenn du einen weißen Skippi hast, kannst du ihn jetzt so bunt anmalen, wie du möchtest. Verteile dann den Kleber auf der Klopapierrolle und wickle den Körper um die Klopapierrolle. Achte darauf, dass die Kante mit dem weißen Viereck oben liegt, wenn sich die beiden Kanten überlappen.
2. Schneide nun die restlichen Teile an den gestrichelten Linien aus dem Bastelbogen. Beginne mit den Füßen und knicke diese an der Kante mit der gepunkteten Linie zusammen. Klebe sie dann mit dem weißen Viereck auf die Klebeflächen mit der Nummer eins, so dass die orangene Fläche nach außen zeigt.
3. Mache mit den Flossen weiter. Knicke die viereckige Fläche am Ende der Flossen zu dir und wieder zurück. Klebe die Flossen dann mit der viereckigen Fläche auf die Klebeflächen mit der Nummer zwei.
4. Setze jetzt den Schwanz zusammen: Falte das Papier zunächst entlang der horizontalen, gepunkteten Linie und klebe die beiden Seiten zusammen. Schneide vorsichtig die weißen Flächen weg. Knicke das Ganze drei Mal und klebe die viereckigen Flächen so aufeinander, dass eine gepunktete Fläche außen ist. Klebe den fertigen Schwanz jetzt auf die Klebefläche Nummer 3.
5. Setze als letztes den Schnabel nach dem gleichen Prinzip zusammen, wie den Schwanz in Schritt 4. Klebe den fertigen Schnabel auf die Klebefläche Nr. 4.
6. Dein Skippi ist nun fertig. Damit er beim Segeln auch sicher ist, hat er eine eigene Schwimmweste. Sobald diese ausgeschnitten ist, schneide die Löcher für die Flossen frei und setze den Schnitt für den Verschluss. Lass dir dabei gerne von einem Erwachsenen helfen. Jetzt ist dein Skippi bereit für die großen Abenteuer!

3

BEWEGUNG TROTZ WINTERPAUSE: SPASS & ACTION IM VEREIN

Wer im Winter zum Segelverein geht, der besucht meistens den Theorie-Unterricht. Doch jeder Segelverein ist ein Sportverein, hat also etwas mit Bewegung zu tun, die im Theorieunterricht aber nicht wirklich stattfindet. Deshalb folgen hier einige Ideen, um den Unterricht zwischendurch ein wenig aufzulockern oder um einfach so zusammen Spaß zu haben.

3.1 STAFFELSPIEL

Auf einer freien Fläche baut ihr auf der einen Seite einen Tisch mit Aufgaben auf, auf der anderen Seite stellt sich die Gruppe in zwei Teams auf. Auf ein Startsignal läuft die jeweils erste Person der Teams durch den Raum zum Tisch und löst die dort aufgebaute Aufgabe. Diese können beliebig variieren: Knoten machen, Pärchen eines Segelmemorys finden, Begriffe und Bilder zuordnen. Nach dem Lösen der Aufgabe läuft die erste Person zurück und die nächste Person ist dran. Das Spiel ist zu Ende, wenn entweder alle Mitglieder einmal gelaufen sind oder alle Pärchen gefunden wurden. Durch die Art und Komplexität könnt ihr die Dauer des Spiels variieren.

3.2 KOTZENDES KÄNGURU

Die Gruppe stellt sich in einem Kreis um eine weitere Person auf. Die Person in der Mitte zeigt nun auf eine Person im Kreis und nennt eine der vorher festgelegten Figuren. Diese Person und ihre beiden Nachbarn sollen die genannte Figur ausführen. Geschieht das bei einer Person zu langsam oder falsch, muss diese Person in die Mitte. Am Anfang sollten drei Figuren festgelegt werden, die später erweitert werden können (im Internet finden sich viele Ideen für weitere Figuren). Zum Ende hin ist das Spiel nicht begrenzt.

» Um dem Ganzen einen Segelbezug zu geben, sind hier ein paar Figuren-Ideen:

- » **Leuchtturm** — Die Außenstehenden bilden mit ihren Armen das Lampenhaus, die mittlere Person dreht sich in der Hocke und deutet mit Ihren Händen ein Blinken an.
- » **Dreimaster** — Alle stellen sich in eine Reihe, die Arme als Rahen nach rechts und links vom Körper weggestreckt, die vordere und hintere Person gehen ein wenig in die Hocke.
- » **Segel setzen** — Die mittlere Person geht in die Hocke, die Arme als Rah nach links

und rechts vom Körper. Die beiden äußeren Personen machen nun Zieh-Bewegungen nach unten, während die mittlere Person langsam aufsteht.

- **Dampfer** – Alle bewegen sich als Kolben der Dampfmaschine auf und ab in einer wellenartigen Bewegung.
- **Titanic** – Die beiden äußeren Personen bilden mit den Armen eine Reling. Die mittlere Person lehnt sich dagegen, breitet die Arme aus und ruft „I can fly!“.
- **Flaute** – Da der Wind eingeschlafen ist, muss in den Hafen zurück gepaddelt werden. Deshalb machen die drei Personen Paddelbewegungen in einer Reihe.
- **Pützen** – Nach dem Kentern ist das Boot (die Arme der mittleren Person sind zu einer Art Kreis vor dem Körper geformt) voller Wasser, das von den anderen beiden Personen leer geschöpft werden muss.

3.3 VORFAHRTSSPIEL

Dieses Spiel macht die **Ausweichregeln** für Kinder erlebbar:

- Im Clubraum etwas Platz machen und eine Windrichtung bestimmen.
- Die Gruppe stellt sich um die Freifläche auf.
- Auf der Freifläche werden verschiedene Situationen dargestellt.

» Hier zwei Beispiele:

- **Zwei „Segelboote“** (von zwei Kindern dargestellt), die den Wind von unterschiedlicher Seite haben, steuern aufeinander zu. Kurz bevor sie zusammenstoßen, bleiben sie stehen und die Gruppe wird gefragt, wer jetzt Wegerecht hat (Steuerbord vs. Backbord).
- **Ein „Segelboot“** fährt im spitzeren Winkel als das andere („Lee vor Luv“-Situation). Regel mit „Luv (weiches v betonen) muss weichen (w betonen)“ verdeutlichen.

Neben weiteren Vorfahrtsregeln als Variation könnt ihr die Boote kreativ gestalten. So sind zum Beispiel zwei Leute ein Fahrgastschiff oder jemand stellt mit Paddelbewegungen ein Kanu oder SUP dar.

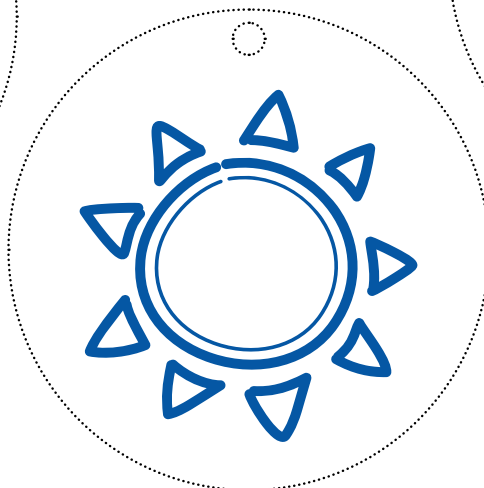
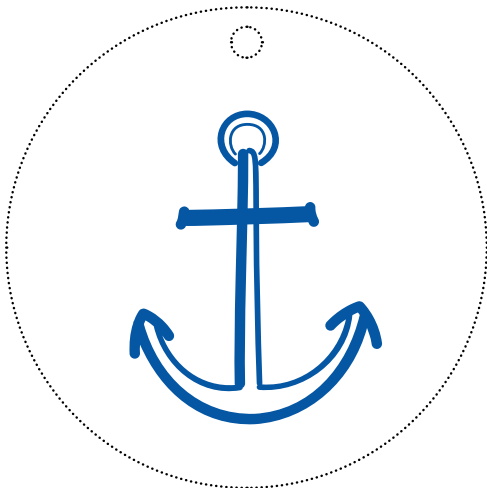
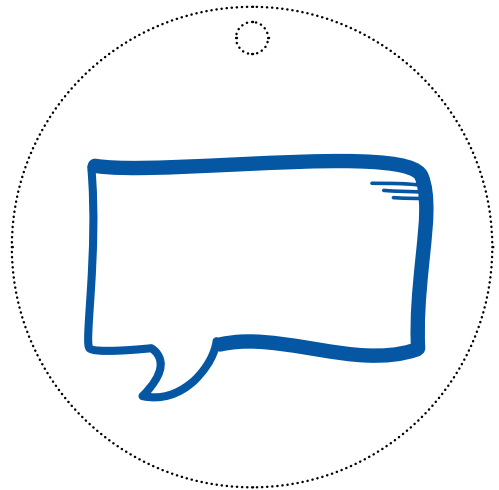
3.4 ICH PACKE MEINEN KOFFER...

- Die Gruppe stellt sich in einem Kreis auf.
- Ein Spieler beginnt mit „Ich packe meinen Koffer und nehme mit ...“ und nennt einen Gegenstand mit Segelbezug.
- Der nächste Spieler wiederholt den Satz inklusive des Gegenstands und ergänzt einen weiteren.
- Dies geht nun immer reihum und jedes Mal wird ein neuer Gegenstand hinzugefügt.
- Ein Fehler beendet die Runde.
- Zur aktiveren Gestaltung könnt ihr die Gegenstände mit Bewegung verknüpfen.

4 ANHANG

4.1 ANHÄNGER

» Druckt die Vorlage aus dem Anhang aus
(am besten auf etwas dickerem Papier
oder ihr klebt sie auf Pappe) und schneidet
die Kreise aus. Loch durchpieksen, Schnur
durchfädeln und verknoten - fertig!



4.2 BASTELSKIPPI

Exemplar 1:

- Original-Farben
- Für Farbdrucker

Ausschneiden: - - - - -

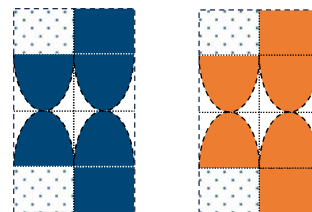
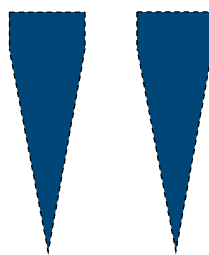
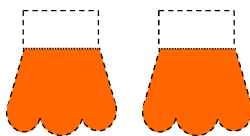
Falten:



Füße

Flossen

Schwanz und Schnabel



Schwimmweste:

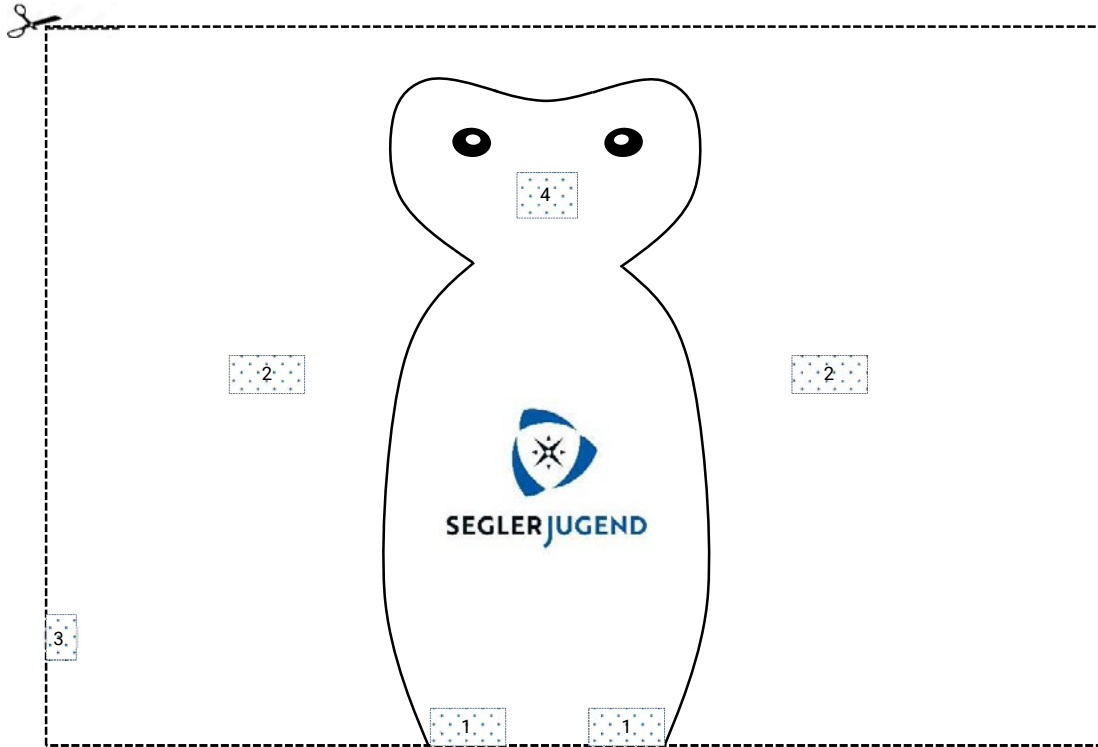


Exemplar 2:

- Zum Ausmalen
- Für Farbdrucker

Ausschneiden: - - - - -

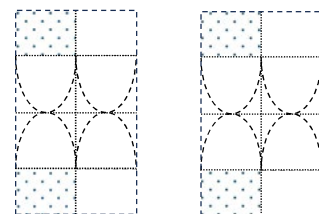
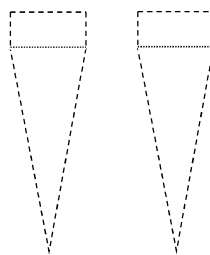
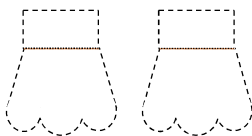
Falten:



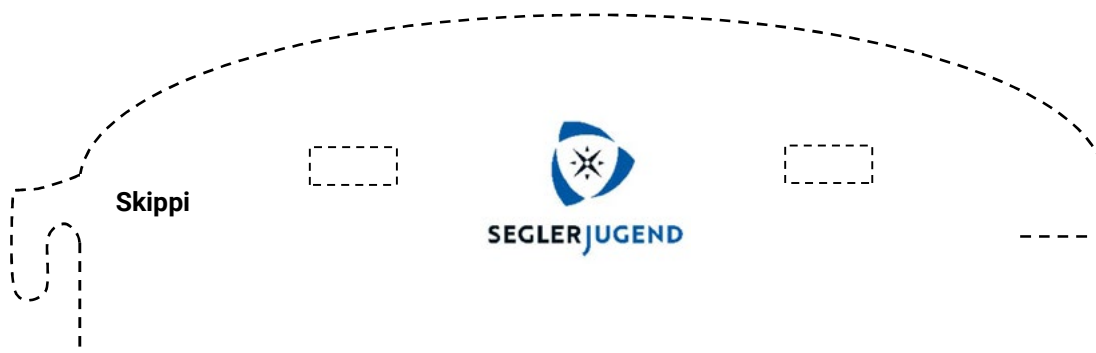
Füße

Flossen

Schwanz und Schnabel



Schwimmweste:

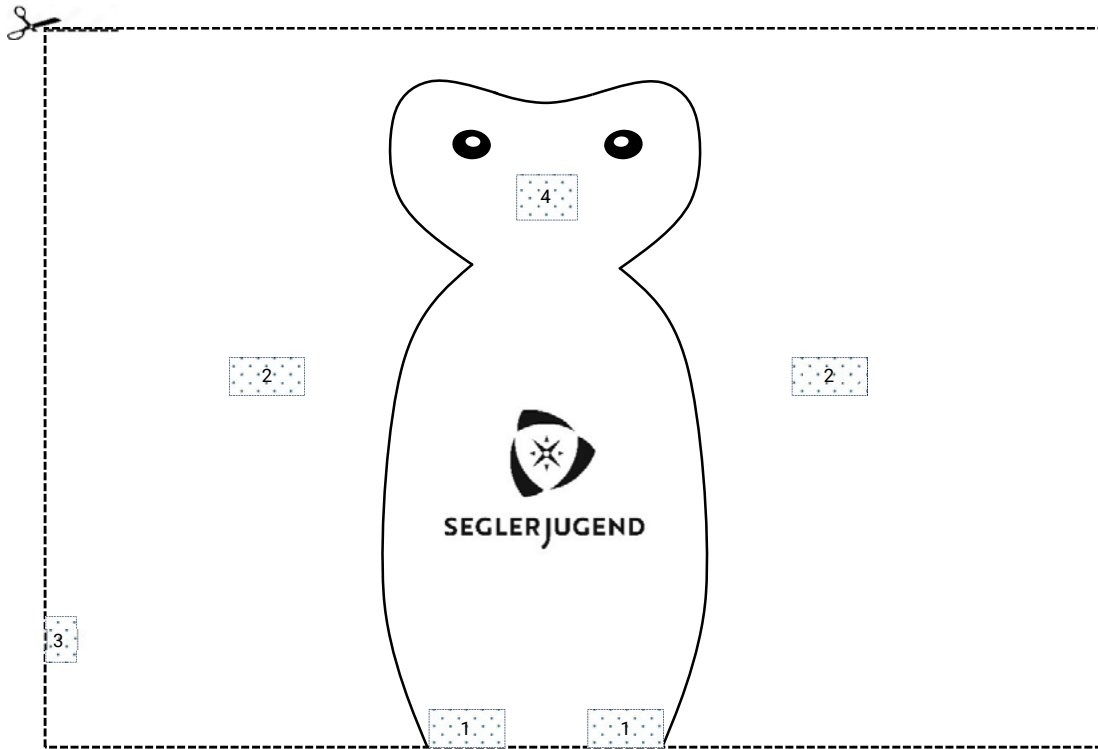


Exemplar 3:

- Zum Ausmalen
- Für Farbdrucker

Ausschneiden: - - - - -

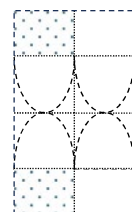
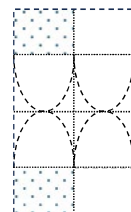
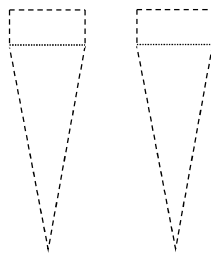
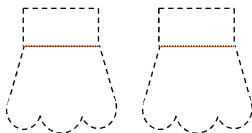
Falten:



Füße

Flossen

Schwanz und Schnabel



Schwimmweste:

