

Morgen	Zeit	Dauer	Etappenleiterin/Etappenleiter	Hauswart	Assistenz vom OL-Verein	Lehrpersonen	Material
Falls die Schule selber druckt:	07:30	00:05	2. Druckauftrag überprüfen auf Vollständigkeit			Kontaktperson der Schule: 1. gedruckte Karten überreichen	Karten/Bahnen
Einrichten	07:35	00:55	Sportident einrichten	4 Laufmeter Tische, 2 Stühle, Stromanschluss im Umkreis von 25 m	Posten setzen gemäss Postennetz "Schmetterling" evtl. Klubfahne aufstellen	Kontaktperson der Schule: Bei geringstem Verdacht auf Regentropfen: Karten durch SchülerInnen eintüten lassen. (dauert ca. 15 Minuten)	Ansichts-/Spielexemplare: - sCOOL-Lehrmittel - Spielbox
Begrüssung der Klassen Einführung	08:30	00:15	1. Vorstellung, Einführung, wie sieht das Programm aus? 2. Erklärung Sportident Demo Stempelsprint			Programmbeginn für Lehrpersonen mit ihren Klassen	
Stempelsprint	08:45	00:20	3. Laufzeiten bekannt geben		2. löschen, starten	1. Badges nach Liste verteilen (Mutationen festhalten)	gemäss Badge-Liste der Etappenleitung
Schmetterlings-OL	09:05	00:35	3. erklären mit Plakat 6. laufend Zwischenzeiten drucken		1. Karten (Schmetterling) bereitlegen (farbige Boxen) 4. löschen, starten	2. Schüler einreihen 4. löschen, starten 5. Schüler helfen 7. Kontrolle Kennziffern begleiten	
Pause (Die Zeit wird in der Regel der Schule angepasst)	09:40	00:25	Mutationen: Startliste Vorlauf neu erstellen Aufsicht (Geräte)		Posten umsetzen für Wettkampf		
Vorlauf (Halbfinal)	10:05	00:35	3. Erklären: Es zählt. Vorlauf – Halbfinal, ... 6. laufend Zwischenzeiten drucken		2. Karten (Wettkampf) für Halbfinal bereitlegen (farbige Boxen), kontrollieren Postennetz überwachen	1. Schüler nach Startliste Vorlauf einreihen, kontrollieren 4. löschen, starten 5. Schüler helfen	
Rangliste Vorlauf und Startliste des Finals erstellen	10:40	00:10	Rangliste Vorlauf und Startliste des Finals erstellen				Rangliste vom Vorlauf und Stratliste vom Final an Lehrpersonen
Final	10:50	00:30	3. Erklären: A-/B-Final. Neuer OL 6. laufend Zwischenzeiten drucken		2. Karten (Wettkampf) für Final bereitlegen (farbige Boxen), kontrollieren Postennetz überwachen	1. Schüler nach Startliste Vorlauf einreihen, kontrollieren 4. löschen, starten 5. Schüler helfen	
Badges einsammeln	11:20	00:05	Rangliste vom Final erstellen			Badges einsammeln	
Rangverkündigung und Abschluss	11:25	00:20	2. Rangverkündigung		1. Informieren über lokales OL-Angebot (Schnupperkurse, Training, Lager, sCOOL-Cup) Posten einziehen		Rangliste für Lehrpersonen
Schluss des Morgenprogramms	11:45		kritisches Material abschliessen				

Fortsetzung siehe Seite 2 (Programm am Nachmittag)

Nachmittag	Zeit	Dauer	Etappenleiterin/Etappenleiter	Hauswart	Assistenz vom OL-Verein	Lehrpersonen	Material zum Abgeben
Einrichten	12:45	00:30	SportIdent einrichten		Posten setzen gemäss Postennetz "Schmetterling" evtl. Klubfahne aufstellen		Ansichts-/Spielexemplare: - sCOOL-Lehrmittel - Spielbox
Begrüssung der Klassen Einführung	13:15	00:15	1. Vorstellung, Einführung , wie sieht das Programm aus? 2. Erklärung SportIdent Demo Stempelsprint			Programmbeginn für Lehrpersonen mit ihren Klassen	
Stempelsprint	13:30	00:25	3. Laufzeiten bekannt geben		2. löschen, starten	1. Badges nach Liste verteilen (Mutationen festhalten)	gemäss Badge-Liste der Etappenleitung
Schmetterlings-OL	13:55	00:30	3. erklären mit Plakat 6. laufend Zwischenzeiten drucken		1. Karten (Schmetterling) bereitlegen (farbige Boxen) 4. löschen, starten	2. Schüler einreihen 4. löschen, starten 5. Schüler helfen 7. Selbstkontrolle Kennziffern begleiten	
Pause	14:25	00:20	Mutationen: Startliste Vorlauf neu erstellen Aufsicht (Geräte)		Posten umsetzen für Wettkampf		
Vorlauf (Halbfinal)	14:45	00:30	3. Erklären: Es zählt. Vorlauf – Halbfinal, ... 6. laufend Zwischenzeiten drucken		2. Karten (Wettkampf) für Halbfinal bereitlegen (farbige Boxen), kontrollieren Postennetz überwachen	1. Schüler nach Startliste Vorlauf einreihen, kontrollieren 4.löschen, starten 5. Schüler helfen	
Rangliste Vorlauf und Startliste des Finals erstellen	15:15	00:05	Rangliste Vorlauf und Startliste des Finals erstellen				Rangliste vom Vorlauf und Stratliste vom Final an Lehrpersonen
Final	15:20	00:30	3. Erklären: A-/B-Final. Neuer OL 6. laufend Zwischenzeiten drucken		2. Karten (Wettkampf) für Final bereitlegen (farbige Boxen), kontrollieren Postennetz überwachen	1. Schüler nach Startliste Vorlauf einreihen, kontrollieren 4.löschen, starten 5. Schüler helfen	
Rangverkündigung und Abschluss	15:50	00:05	Rangliste vom Final erstellen			Badges einsammeln	
Rangverkündigung und Abschluss	15:55	00:20	2. Rangverkündigung		1. Informieren über lokales OL-Angebot (Schnupperkurse, Training, Lager, sCOOL-Cup) Posten einziehen		Rangliste für Lehrpersonen
Schluss	16:15						
Ranglisten			auf sCOOL-Homepage laden				
Rechnung			Die Rechnung geht von der Geschäftsstelle von Swiss Orienteering an die Schule				