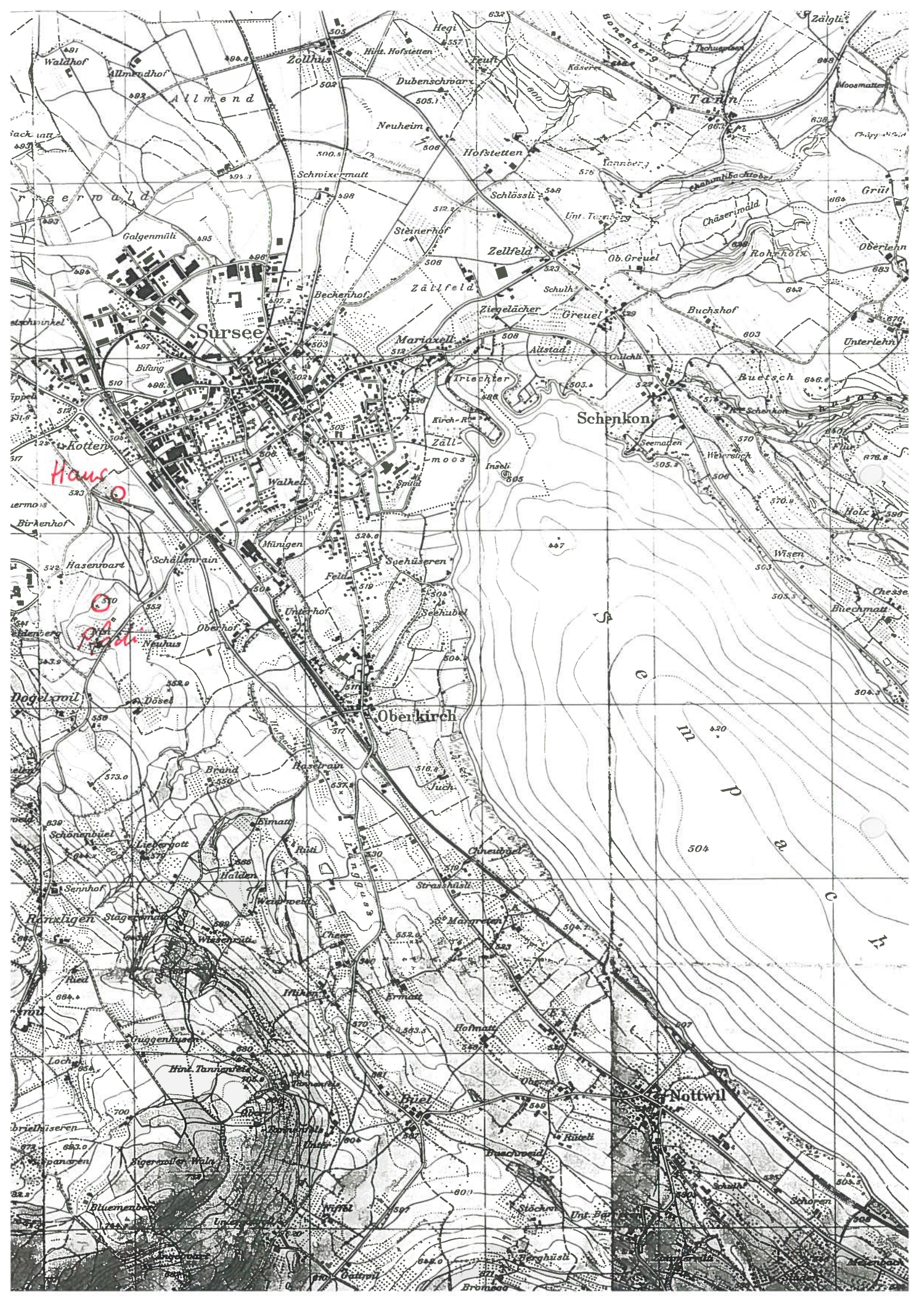


	SAMSTAG 30.6.90			SONNTAG 1.7.90			MONTAG 2.7.90			DIENSTAG 3.7.90			TAG
	Wölfe	PTA	Pfadi	W	PTA	P	W	PTA	P	W	PTA	P	ZEIT
Morgen	ANTRETEN IN BASEL GEMEINSAME ANREISE BASEL - SURSEE MARSCH ZUM LAGERHAUS	08 ²⁰ 08 ⁵² 09 ⁴⁵		FITNESS-LAUF IM FABELWALD - VITA PARCOUR - MANNSCH-SPIEL COLLAGEN/ VON FABEL- TIEREN	MORGENFIT ERÖFFNUNG DER LAGER- ZEITUNG REDA- KTION. MALEN + SCHREIBEN	FITNESSPROGR- AMM MIT VITA- PARCOUR. MORGENESSEN ABSCHLUSS LA- GERAUFBAU (PIONNIERTECHNIK)	VORBEREITUNG HIKE: SURSEE - UNT. LEIDENBERG - HÖLL - DREIX- WINGERWALD -	LAGERZEITUNG - PHOTOS - MALEN - TEXTE ETC - INTERVIEW IM SURSEE	VORBEREITUNG HIKE SURSEE - HERIS- WIL (NW) (ZUG) MARSCH: HEGGBAL - SCHÖNENBODEN- TRÄMELEGG -	HIKE RÜCKMARSCH ca 3,5 km STALDENB. WALD SUSSBERG - HASENWART TREFFPUNKT	REDAKTION - ZEICHNEN - UMDRUCKE SPIELBLOCK FÜR ALLE: SCHWIMMBAD	HIKE ABMARSCH NACH KRIENS. PER POST AUTO UND ZUG NACH SUR- SEE SCHWIMMBAD	08 ⁰⁰ 12 ⁰⁰
Nachmittag	HAUSBEZUG UND EINRICHTEN SPIELBLOCK - New Games - Spiele ums Haus		AUFBAU DES ZELTLAGERS + RUNDZELT (PIONNIER- TECHNIK)	SPIEL UND BEI REGEN: - Lebensretter gemäss Ideen MARSCH ZURÜCK ZUM LAGERHAUS/PLATZ	SPORT AM SEMPACHERSEE IM MAUENSEE - Programm geführt "WASSERSPIELE" (J+S FITNESS)		HINERBERG - UNT. BUECHBERG STALDENBERG... WALD PL 707 647875/222400 STRECKE: RUND 10 km MIT AB- KÜRZUNGSHÖGL.	SPIELE AM WASSER RUTSCHBAHN BACHSTAUEN VORBEREITUNG WANDERUNG:	FRÄNKÜNTEGG- PICATUS PROGRAMMTEIL AUF DEM GIPF- EL (PUZZLETEIL) PER SESSELLIFT BIS KRIENSER- EGG. MARSCH ZUM ÜBERNACH- TUNGSPLATZ UMGEBUNG KRIENS LAGERFEUER BIWACK	SURSEE (GARTEN- ODER HALLENBAD) RÜCKMARSCH ZUM LAGER ATELIER IN - GIBSMASKEN - Spiele	STUFENGEMISCHTEN GRUPPEN - BÄNDEL KNÜPF - Fackeln bauen -		14 ⁰⁰ 18 ⁰⁰
Abend	THEMAEINSTIEG: ERKUNDUNG DES GELÄNDES. ANSCHLIES. GEMEINSAMES LAGERFEUER MIT DEM FABELWESEN (EULE). SING-SONG. WIR SOLLEN DEN LÖWEN FINDEN			HIKE - VORBEREITUNGEN PIONNIER- TECHNIK MIT BLACHEN	ATELIER: FLASCHENPOST	ORIENTIERUNG IM GELÄNDE MIT KARTENKUNDE/ KOMPASS. FABELWESEN VER- RÄT DRT V. PUZZLET.	SONNERUNTER- GANG: FABEL- WESEN BRINGT PUZZLE-TEIL BIWACK	RAUM HASENWART Lg FEUER PUZZLETEIL FINDEN RÜCKMARSCH	ZUM ÜBERNACH- TUNGSPLATZ UMGEBUNG KRIENS LAGERFEUER BIWACK	- LAGERFEUER MIT HIKE- AUSWERTUNG	REDAKTION - MIKROPHONE - PHOTOAPPARAT BASTELN	- Hikeauswertung im Stamm Früh ins Bett	20 ⁰⁰ 23 ⁰⁰

	MITTWOCH 4.7.90			DONNERSTAG 5.7.90			FREITAG 6.7.90			SAMSTAG 7.7.90			TAG
	W	PTA	P	W	PTA	P	W	PTA	P	W	PTA	P	ZEIT
Morgen	LAGER - ÜBERRASCHUNGS- TAG: GEMEINSAME FAHRT VON SURSEE - WILLISAU BESICHTIGUNG DER ALTSTADT WILLISAU BESUCH EINER TÖPFEREI UND SEILEREI MARSCH: WILLISAU - HERISWIL		GOLDWASCHEN IN HERGISWIL	FABELWESEN AUFBAU VON - GELÄNDEFLIPPER - HINDERNIS- PARCOUR	FORDERT ZUM KRÄFTEMESSEN AUF VORBEREITUNG OLYMPIADE: - ZIELSPIEL EV REDAKTION VON MITTWOCH	VORBEREITUNG BEZ AUFBAU DER POSTEN - HINDERNISLAUF (PER VES?) - MANNSCH-SPIEL	GROSSES STUFENSPEZIELLES GEMEINSAME FAHRT VIA OLTEN BOOTSFAHRT (inkl. SCHWIMMWESTEN) BIS ROTHRIST. MIT SCHLAUCHBO- TEN BHF ROTHRIST GEMEINSAM NACH OLTEN - LIESTAL NACH REI- GOLDSWIL. PER SESSELLIFT	GELÄNDESPIEL - WOLFWIL AUF DER AARE BO- TEN BHF ROTARIST: VELO FASSEN FAHRT (20 km) NACH BALSTHAL	GEMEINSAME RÜCKKEHR INS LAGER PACKEN UND HAUS - PÜZETEN UNTERBROCHEN DURCH SPIELBLÖCKE	LAGERAB- BAU UND PACKEN			08 ⁰⁰ 12 ⁰⁰
Nachmittag	GEMEINSAMES MITTAGESSEN GOLDWASCHEN IN HERGISWIL		MARSCH HERIS- WIL - WILLISAU BESUCH BEI - TÖPFEREI - SEILEREI	BEGINN DER LAGER-OLYMPIADE IN STUFENGEMISCHTEN GRUPPEN POSTEN: SIEHE OBEN KURZER PROGRAMMBLOCK: VORBEREITUNG FREITAG	POSTEN: SIEHE OBEN	POSTEN: SIEHE OBEN	AUF DIE WASSERFALLE MARSCH BIS TUN- NEL PASSWANG VIA VOGELBERG (Karte Passwang 1087) GEMEINSAME RÜCKFAHRT PER BUS NACH BÜSSERACH	MIT DEM BUS BIS OBERER HAUSENSTEIN JE NACH VERFAS- SUNG BIS TUNNEL PASSWANG	GEMEINSAME HEIMREISE VON SURSEE NACH BASEL ABTRETEN 17 ¹⁵	DE WETTE SCHULHAUS			14 ⁰⁰ 18 ⁰⁰
Abend	GEMEINSAME RÜCKFAHRT INS LAGER GEMEINSAME ABENDUNTERHALTUNG			PACKEN DER WICHTIGSTEN SACHEN UND VORBEREITUNG FÜR DEN FREITAG		LAGERABBAU: RUNDZELT, J+S MATERIAL ETC.	MARSCH ZUR RUINE THIERSTEIN PROGRAMMBLOCK ZUR AUFFINDUNG DES WAPPENTIERES, FESTAKT UND GROSSES GELAGE AUF DER RUINE. ÜBERNACHTUNG IN BÜSSERACH: HOF SCHLOSSGUET IM HEUSCHOBEN						20 ⁰⁰ 23 ⁰⁰

Jugend und Sport
Basel-Stadt
21.6.90
Nicolas Passavant
Piscania jo



Rotos Faden

①

Sai: Löffel Feuer, Fabelweltquiz
Wurzelmannchen erkundet + erzählt:

Der Löwe (= König der Tiere und der Fabelwelt) ist seit langer Zeit verschwunden. Eines Tages bestätigte sich der Verdacht, dass der Feuf den Löwen gefangen hat. Der Feuf ist eifersüchtig, dass nicht er der König ist, denn er kann fliegen, Feuer spucken und Eier legen, was der Löwe alles nicht kann.

Viele Versuche sind unternommen worden, um den Löwen zu befreien, doch sie haben alle fehlgeschlagen.

Die Forscher sind alle dem Feuf zum Opfer gefallen, keiner ist je lebendig zurückgekehrt. Einer ist zwar aus Zill gekommen, ist aber beim Versuch den Löwen zu befreien vom Feuf überrascht und getötet worden. Dieser Forscher hat aber eine Karte gemacht, wo eingzeichnet ist, wo der Löwe gefangen gehalten ist, und wo der Feuf sein Nest hat. Doch der Feuf hat diese Karte zerstört und die Texte in alle



Weide zuhört. Einige Texte hat
er seinem Freund, einem fürchtigen
Urtier zum Lachen anvertraut,
damit ja niemand je heraus-
finden kann, wo der Löwe gefangen
gehalten ist.

Ne ja, vielleicht hätten wir Lust, wieder
einmal einen Versuch zu starten,
und die Fabelwelt Toren König zu
reich zu geben.

Leider könne es [das Wieselmäuschen]
sich nicht immer bei uns aufhalten,
da es ein paar wichtige Dinge weiß,
um an den Löwen heran zu kommen.
Das wissen auch die anderen Fabel-
weltbewohner und somit auch der
Leuf, der ihn schon lange verpö-
wachte, um ihn zum Schweigen zu
bringen. Es komme aber immer
wieder vorbei um uns zu helfen
und um zu sehen, ob wir gut
zuanhären bei der Suche nach
den Karten teilen.

Wenn wir zusammen wieder, wäre
es uns ein erstes Teil und sage
uns, wo wir hingehen müssen,
um weitere Infos zu erhalten.

(2)

Mt. sagt "ja", (Schwarz?)

Wurzelmännchen:

fehlt morgen Nachricht zum Wassermann
er wird euch weiter helfen.

So: gehen zum Wassermann, er übergibt
uns Teile + Flaschenpost \Rightarrow Mike

Di: Passen die gefundenen Teile in
das Puzzle ein.

Mi: Finden Teile beim Goldwachen,
b. Fährungen in W. Nisan

Do: Werden zur Olympiade gefordert.
Lieber alle Teile gegen die 2 restlichen
(noch fehlenden), die das Urtier
hat.

Wurzelmännchen übergibt uns
Urkunde, die besagt, wie die Freifen-
er zu behandeln sind.

F.:

Expedition:

Nehmen das freigelegte Nest aus:

3 Eier u. Schlüssel, jede Stufe
Kauspartiert eines nach Büsserach.

u. Ankunft in Büsserach:

gehen zur Burg, Befragen den
Löwen,

Nachessen,

Führerübergabe.