WOLFSSTAMM SEEONEE
PTA STAMM DORNECK

www.bischofstein.ch

August 2005

Einladung HELA 2005 / Elternabend

Liebe Wölfe, liebe PTA, liebe Eltern

Viele Kinder sind noch am überlegen, ob sie mitkommen wollen oder nicht. Zudem stiessen nach den Sommerferien einige Kinder neu zum Bischofstein ☺ - Juhui!!! Weiter nehmen auch Pfadi mit Jahrgang 94 mit. Daher legen wir die Hela-Anmeldung nochmals bei.

Bitte macht Gebrauch von der Einladung; wir organisieren das Lager für euch!

Wir wissen, für viele von euch ist es das erste Lager - mit aller Ungewissheit, die dazugehört. Und wie am Telephon schon mitgeteilt: Wenn das Heimweh zu gross wird, dann ist eben nach ein paar Tagen das Lager für dich zu Ende - macht ja nichts.

Die wichtigsten Angaben:

Datum	1. – 8. Oktober 2005
Ort	Speicherschwendi im Appenzellerland
Kosten	180.—
Lagerleitung	Jürg Käser / Morchle und Guido Maeschli / Jogi

Elternabend	**Montag, 12. September um 1900 h im Pfadiheim** Detailangaben zum Lager und Packliste wird dort abgegeben.

Anmeldung bitte sofort an: Jürg Käser, Riehenring 24, 4058 Basel
oder Tel P: 061 681 21 37, Tel G: 061 688 86 47 oder kaeserj@freesurf.ch

----✂----------✂----------

Name: _____ Vorname _____

Geb. Datum _____ Vulgo _____

Krankenkasse _____

Bemerkung _____
(Krankheiten, Allergien, Vegetarier o.ä.)

Adresse der Eltern während dem Lager:

_____

Unterschrift _____ Datum _____
Bitte der Anmeldung eine Kopie des Impfausweises beilegen.

WOLFSSTAMM SEEONEE
PTA STAMM DORNECK

www.bischofstein.ch

Detailbrief Hela 2005

Liebe Wölfe und PTA
Liebe Eltern

Noch etwas mehr als zwei Wochen, dann geht's los! Also höchste Zeit euch die letzten Informationen zukommen zu lassen.

Lagerdauer	1. - 8. Oktober 2005
Lagerleitung	Jürg Käser / Morchle P: 061 681 21 37, G: 061 688 86 47 Guido Maeschli / Yogi P: 061 722 10 26
Lagerart	Hauslager
Lagerort	Pfadiheim Tobel in Speicherschwendi (AR) Koordinaten 750 800 / 255 325, Blatt-Nr.: 1075
Kosten	Fr. 180.-- Mit beiliegendem ES bitte umgehend einzahlen.
Versicherung	Haft- und Unfallversicherung ist Sache der Eltern. (Die Pfadiversicherung deckt nur subsidiär Härtefälle ab.)
Lagerpost	Pfadi Bischofstein Vorname Name / Pfadiname Heim Tobel Tobelstrasse 9037 Speicherschwendi
Notfalltelefon	071 344 19 94 **Bitte wirklich nur im Notfall anrufen!**
Antreten	Samstag, 1. Oktober um 0845 h, De Wette Schulhaus (Abfahrt 0922 h) Uniform, Kravatte, Regenschutz, Wanderschuhe Lunch für den ersten Tag
Gepäck	Alles Gepäck in einem Rucksack eingepackt.
Abtreten	Samstag, 8. Oktober um 1445 h, De Wette Schulhaus (Ankunft 1438 h)

WOLFSSTAMM SEEONEE
PTA STAMM DORNECK

www.bischofstein.ch

Packliste

Bitte alle Kleider und Gegenstände mit Namen versehen!

In einem grossen Rucksack eingepackt:

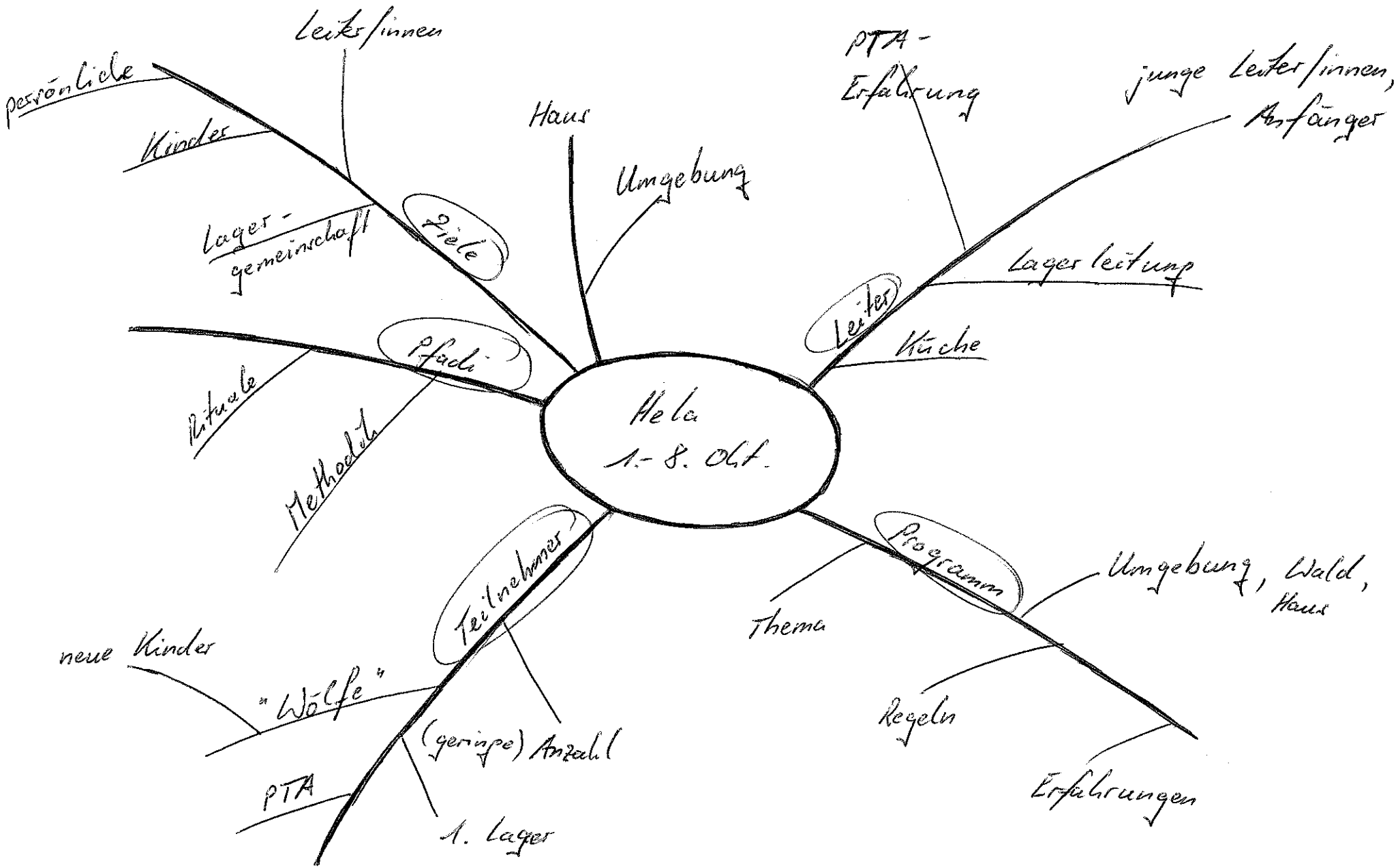
_____ 2 lange Hosen
_____ 1 kurze Hose
_____ 3 T-Shirts
_____ genügend Socken
_____ genügend Unterwäsche
_____ Badehose, Badetuch
_____ warmer Pullover, BI-Faserpelzjacke
_____ Trainer od. Pyjama
_____ **guter Regenschutz**, ev. Regenhose
_____ eingetragene Wanderschuhe
_____ Turnschuhe
_____ Hausschuhe
_____ Sonnenschutz (Crème, Hut…)
_____ Necessaire mit: Waschlappen
Seife, Duschmittel
Zahnbürste, Zahnpasta
Kamm
Taschentücher
_____ Wäschesack aus Stoff (evtl. alten Kissenanzug verwenden)
_____ 2 Kuchitüechli

_____ Schlafsack
_____ Plastikteller, Becher, Besteck, Feldflasche
_____ Sackmesser
_____ kleiner Rucksack
_____ Taschenlampe
_____ Schreibzeug
_____ Liederbüchlein (Pfalibü)
_____ Gueti Jagd

_____ evtl. Bücher zum Lesen
_____ evtl. Spiele

_____ persönliche Medikamente (am Antreten Yogi abgeben)

Walkman, Gameboy, Handy etc. bleiben zu Hause!


Hela
1.- 8. Okt.
Ziele
persönliche
Leiks/innen
Kinder
Lager-
gemeinschaft
Haus
Umgebung
Pfadi
Rituale
Methodik
Leiter
PTA-
Erfahrung
junge Leiter/innen,
Anfänger
Lagerleitung
Küche
Programm
Thema
Umgebung, Wald,
Haus
Regeln
Erfahrungen
Teilnehmer
neue Kinder
"Wölfe"
PTA
(geringe) Anzahl
1. Lager

Lagerhaus

Heim Tobel
Tobelstrasse
9037 Speicherschwendi Tel. Haus: 071 344 19 94

Koordinaten 750 800 / 255 325, Blatt-Nr.: 1075 Rorschach

Roter Faden

Samstag
- Mowgli (M) kommt zu uns. Wir finden ihn sehr nett und er möchte bei uns bleiben. Ist für uns OK, daher müssen wir uns gegenseitig kennenlernen.
- Da M ein Mensch ist, kennt er viele lustige Spiele, die uns Wölfen nicht bekannt sind. Er zeigt uns sein Lieblingsspiel (Kupp). Da junge Wölfe sehr verspielt sind, haben wir natürlich Lust, das Spiel kennenzulernen.
- Im Rudel hat es viele junge Wölfe. Diese sind nun alt genug, um sich mit den Sitten und Gebräuchen in einem Wolfsrudel vertraut zu machen. Zudem muss M diese ja auch kennenlernen.

Sonntag
- Akela erzählt, dass irgendwann die Zeit kommen wird, das Rudel zu verlassen und eine eigene Familie / ein eigenes Rudel zu gründen. Bis dahin gibt es aber noch viel zu lernen. Etwas vom Wichtigsten ist, sich gegen das Wetter schützen zu können. Also was tun, wenn gerade keine Höhle frei ist? Berliner bauen!
- Am Nachmittag kommen dann weitere Dschungeltiere (Baloo, Bagheera, etc.), um die jungen Wölfe auszubilden. Es gilt Technik, Spiele, backen etc. kennenzulernen und zu üben.
- Das Allerwichtigste im Dschungel ist allerdings nicht zu verhungern: Daher gehen wir abkochen.
- Am Ratsfelsen begehrt M ins Rudel aufgenommen zu werden. Es gibt Stimmen dafür und dagegen, aber schlussendlich wird er aufgenommen. Diese Aufnahme und das Leben nach den Gesetzen im Rudel und im Dschungel, bekräftigen die Wölfe mit einem Pakt.

Montag
- Es hat zuwenig Essen. Die alten Wölfe versuchten zwar zu jagen, hatten aber nur teilweise Erfolg: So fehlen beim Zmorge Angge und Kakaopulver.Beim Zmittag kommt zwar genügend auf den Tisch, jedoch fällt das Dessert mit einem trockenen Dootebainli pro Person seeehr dürftig aus. Und zum Zvieri müssen wir gar unter einem Baum Fallobst auflesen, da es wirklich gar nichts mehr hat. Als dann die Küche verkündet, diese 4 Cervalats seien das Znacht, gehen wir jagen – mit magerem Erfolg. Wir diskutieren, wie wir das wenige Essen teilen wollen. Mitten in der Misere kommt Shir Khan (SK) mit einem Riesenpaket an Esswaren daher. Er sagt, er würde noch so gerne mit uns teilen… nur sei im Leben halt nichts umsonst: Wir bekommen das Essen und er wird anstelle von Akela Leitwolf. Zudem müsse M verschwinden, da er nicht ständig sein "Nachtessen" vor seiner Nase haben will. Wir willigen zähneknirschend (aber eben hungrig) ein.
- Am Ratsfelsen unterwirft sich Akela, SK wird neuer Leitwolf und M weggeschickt. Den Wölfen gefällt die Sache trotzallem nicht, v.a. nachdem sich SK wie ein König immer arroganter aufzuführen beginnt. Sie beschliessen zu revoluzzen! Akela soll wieder Leitwolf sein und ihr Freund M ins Rudel zurückkehren. Während die "Wölfli" SK vertreiben (Gemeinsam sind wir stärker!), gehen die PTA Mowgli suchen. Sie finden stattdessen nur Baloo, der ihnen mitteilt, dass M sich verraten fühle und nicht zurückkommen wolle.

Dienstag
- Wir machen einen Ratsfelsen und beschliessen M zu suchen. Wahrscheinlichster Treffpunkt ist das Wasserloch (Hallenbad), also gehen wir dorthin. Wir finden M aber nicht.

Mittwoch

- Wir machen nochmals einen Ratsfelsen und beschliessen M halt diesmal in der andern Richtung zu suchen. Und siehe da, wir finden ihn auf unserem Ganztätigen. Und es gelingt uns erst noch M zu überzeugen, dass er zurückkommen soll. Logisch gibt es am Abend ein Fest und Tanz (Disco).

Donnerstag

- Da nun wieder Friede, Freude, Eierkuchen-Stimmung herrscht, können wir getrost mit der Ausbildung der Wölfe weitermachen. Es gibt nochmals ein Stelldichein aller Dschungeltiere. Diese bringen Kunde, dass SK fuchsteufelswild ist und M fressen will und am liebsten alle Wölfe dazu – aber gegen alle Wölfe zusammen nützt ihm seine Kraft nichts und wir sollen einfach auf der Hut sein! - Wir machen weiter, wo wir am Sonntag aufgehört haben: Die Wölfe werden unterrichtet und setzen sich nochmals intensiv mit dem Dschungelgesetz (G+V) auseinander.

Freitag

- SK kommt tatsächlich in die Nähe: Wir stellen ihm eine Falle und treiben ihn in ein enges Tal. Dann jagen wir einen Hühnerschwarm ins Tal. Das Geflattere macht SK so nervös, dass er eine Herz-baracke bekommt und tot umfällt. Angemehmer Nebeneffekt für uns: Da er mit seinen Pranken viele Hühner erschlagen hat, gibt's Poulet zum Znacht.

Auftrittsfiguren

Mowgli	Sumino
Akela	Bufo
Shir Khan	Morchle
Baloo	Yogi
Bagheera	Fuki
Chil	Katrin
Kaa	Morchle
Tabaqui	….

Samstag, 1. Oktober

Zeit	Programm	Material
0845	**Antreten** De Wette Schulhaus	
0922	**1.1 Hinreise** Basel ab (SBB) 0922 Zürich an / ab 1026 / 1039 St. Gallen an / ab (Bus) 1153 / 1204 Speicherschwendi Sonne an 1220 Wanderung zum Haus ca. ½ h	**Morchle** Billett IV-Ausweise
1300	**Lunch**	Pers. Lunch
1330	**Einpuffen**	
LA 1.1 1400 - 1430	**1.2 Kennenlernspiele** **Ziel:** Die TN kennen alle Namen. **RF:** Mowgli kommt zu uns. Wir finden ihn sehr nett und er möchte bei uns bleiben. Ist für uns OK, daher müssen wir uns gegenseitig kennenlernen. **Spiele** - Karten ziehen: Die Paare lernen sich gegenseitig kennen und stellen einander der Runde vor. - Ball jemandem zuwerfen und dazu Name sagen - Zeitungsspiel	**Sumino** Ball Zeitung
LS 1.1 1500 - 1700	**1.3 Kupp** **Ziel:** Neues Spiel kennenlernen. **RF:** Da Mowgli ein Mensch ist, kennt er viele lustige Spiele, die uns Wölfen nicht bekannt sind. Er zeigt uns sein Lieblingsspiel (Kupp). Da junge Wölfe sehr verspielt sind, haben wir natürlich Lust, das Spiel kennenzulernen! - 3 Spiele herstellen - Vorübungen: - korrektes Werfen der Stöcke - Zielübungen mit den Stöcken auf wachsende Distanz (entsprechend der Treffsicherheit legen wir dann die Spielfeldgrösse fest.) - Spielregeln beim Spielen kennenlernen	**Yogi** Holz, Schleifpapier Sägen 10 Stöcke zu hause vorbereitet
1800	**Abendessen** **Ämtli** (Ämtligruppen einteilen)	Geschirrtüechli
LA 1.2 2000	**1.4 Lagerregeln, Leben im Rudel** **Ziel:** Kinder in die Wolfmethodik einführen **RF:** Im Rudel hat es viele junge Wölfe. Diese sind nun alt genug, um sich mit den Sitten und Gebräuchen in einem Wolfsrudel vertraut zu machen. Zudem muss Mowgli diese ja auch kennenlernen. **Lagerregeln** Die Kinder tragen für sie wichtige Regeln zusammen. Dazu lassen wir die Dschungelregeln einfliessen. Wir wollen mögl. viele LR aus den Dschungelregeln ableiten, resp. darin verpacken. Die Regeln werden auf PP aufgeschrieben.	**Morchle** PP, Stifte

Zeit	Programm	Material
	% **Wolfsmethodik** Versch. Elemente aus der Wolfmethodik kennenlernen. - Wieso sind wir Wölfe (ev. SO-Abend)? Abgabe "Gueti Jagd" - Lied: Basler Wölfli, Tanz: Dschungel - Dr Akela rüeft / Wölf - Jaul - Singrunde	Gueti Jagd, Pfalibü Kopien aus GJ
2130	**Tabs** - Geschichte: Dschungelbuch (Morchle) - Abendlied	Tagesleiter Buch

Sonntag, 2. Oktober

Zeit	Programm	Material
0800	**Aufstehen**	Tageschef
0830	**Morgenessen, Ämtli**	
LA 2.1 1000 - 1100	**2.1 Berliner bauen** **Ziel:** Technik, Umgang mit Blachen vermitteln **RF:** Akela erzählt, dass irgendwann die Zeit kommen wird, das Rudel zu verlassen und eine eigene Familie / ein eigenes Rudel zu gründen. Bis dahin gibt es aber noch viel zu lernen. Etwas vom Wichtigsten ist, sich gegen das Wetter schützen zu können. Also was tun, wenn gerade keine Höhle frei ist? Berliner bauen! **Programm** - Blache bezügl. Zeltbau kurz erklären: Innen- / Aussenseite, Nähte beachten! - Wölfe stellen zwei Berliner auf. - PTA stellen einen Gotthard auf.	**Bufo, Sumino** 30 Blachen 20 Zelteinheiten Zeltschnüre
LS 2.1 1100 - 1200	**2.2 Spielblock** **Ziel:** Wir wollen sehen, welche Spiele die TN kennen und diese (mit Variationen) spielen. Die TN sollen sich an Tempo und Möglichkeiten der PTA gewöhnen.	ad hoc
1230	**Mittagessen, Ämtli, Siesta**	
LS 2.2 1430 – 1700	**2.3 Postenlauf** **Ziel:** Alle TN sollen Ende Woche den Jungwolf absolvieren (Aufgaben gem. neuer Ausgabe Gueti Jagd). Verschiedene Fertigkeiten erlangen. Dabei sollen die Kinder (Wölfe / PTA, resp. Pfadi) gemäss ihrer Stufe gefördert werden. **RF:** Es kommen viele Dschungeltiere zu Besuch (Baloo, Bagheera, etc.), um die jungen Wölfe auszubilden. Es gilt Technik, Spiele, backen etc. kennenzulernen und zu üben. **Postenlauf** (Nähe Haus) Form 6 Gruppen: Jeweils ein Leiter läuft mit 2 Kindern den PL. (PTA ev. als eigene Gruppe) Weg Der Weg von Posten zu Posten wird jeweils mit einer (Pfaditechnik-) Aufgabe gesucht. Handelt es sich um eine klassische Pfadi-Aufgabe (z.B. Karte / Kompass), soll der Pfadi in der gruppe die Aufgabe	**Katrin, Morchle**

Zeit	Programm	Material
	lösen (lernen) und der Rest sehen, dass es so was gibt. - Trapperzeichen folgen (Gueti Jagd) - Wegbeschrieb - Koordinate auf Karte suchen und anlaufen (Pfaditechnik) - Sägemehlspur / Täfelispur folgen - Kompass / Azimut (Pfaditechnik) - sich blind führen lassen (unterwegs wechseln) Posten 1. Kupp spielen (2 Gruppen: sobald nächste Gruppe kommt, zieht eine Gruppe weiter). 2. Weggli machen 3. Sani: - Blick in unsere Apotheke werfen: Was hat es alles darin? Wozu wird es gebraucht? - Einfache Verbände mit Pfadi-Kravatte lernen. 4. Knoten: Kravattenknoten 5. gemäss Gueti Jagd: Pflanzen erkennen / kennenlernen	Karten, Kompass, Rapex, Massstab, Bleistift **Wer hat noch einen Kompass / Rapex??** Teig, Garnitur, Apotheke Pers.mat: Gueti Jagd, Kravatten
LA 2.2 1800 - 2000	**2.3 Abkochen** **Ziel:** verschiedene Fertigkeiten erlangen **RF:** Das Allerwichtigste im Dschungel ist allerdings nicht zu verhungern: Daher gehen wir abkochen. **Ablauf** (3 Gruppen): - Wettbewerb: Feuer machen und Schnur durchbrennen - Wettbewerb: 5 l Wasser zum Kochen bringen - KAP-Food kochen und essen. (Tee vom Haus)	**Katrin, Morchle** TN: pers. Geschirr, Besteck, Becher gefüllte Trink-flasche Bidon, Zeitung, Zündsgi, Schnur, 3 Kessel / Deckel, Kellen, Esswaren pro Grp.
2030 - 2130	**2.4 Ratsfelsen, Lagerpakt** Mowgli begehrt ins Rudel aufgenommen zu werden. Es gibt Stimmen dafür und dagegen (= Shir Khan aus dem Hintergrund), aber schlussendlich wird er aufgenommen. Wir rufen uns die Lagerregeln und die Dschungelgesetze in Erinnerung. Das Ganze fassen wir prägnant in ein paar Sätzen (= Wolfs-gesetz). Mowglis Aufnahme und das Leben nach den Gesetzen im Rudel und im Dschungel bekräftigen die Wölfe mit einem Pakt (Wahlspruch: Unser Bescht's) Rückkehr zum Haus	**Yogi** Ev. Flaschen-laternen für Ambiente
2200	**Tabs** - Geschichte, Abendlied - Wer will darf im Berliner schlafen	Tagesleiter

Montag, 3. Oktober

Zeit	Programm	Material
0800	**Aufstehen**	Tageschef
0830	**Morgenessen, Ämtli** **RF:** Es hat zuwenig Essen. Die alten Wölfe versuchten zwar zu jagen, hatten aber nur teilweise Erfolg: So fehlen beim Zmorge Angge und Kakaopulver.	
LS 3.1 1000 – 1100	**3.1 Lagertanz** **Ziel:** zusammen Tanz einstudieren	**Katrin** CD, CD-Player
1100 - 1200	**3.2 Lagerzeitung** TN arbeiten an den Tagesberichten von SA und SO	**Yogi** Farbstifte, Spitzer Kopierer, Papier, Locher, etc.
1230	**Mittagessen, Ämtli, Siesta** **RF:** Beim Zmittag kommt zwar genügend auf den Tisch, jedoch fällt das Dessert mit einem trockenen Dootebainli pro Person sehr dürftig aus.	
LS 3.1 1430 - 1600	**3.3 Spielturnier (Teil 1) inkl. Zvieri** **Ziel:** Bewegung, Plausch **RF:** Mowgli kommt und erzählt, dass er etwas Essbares gefunden habe. Aber leider werde es von Geiern bewacht. **Programm** - Atömlispiel, um 2 Gruppen zu bilden: Wir sind zwei verfeindete Dörfer, die sehr Hunger haben. - Wir machen uns auf den Weg und Mowgli erklärt uns, was wir tun müssen: Man muss durch einen Blachenschlauch kriechen und an den Geiern vorbei kommen, indem man eine Frage richtig beantwortet. (Wölfe: Fragen / PTA: Schere, Stein, Papier) Wenn man eine falsche Antwort gibt, muss man leer zurückgehen. Ist sie richtig, bekommt man vom „Fallobst“. **Zvieri**	**Fuki, Sumino** Blachen, Äpfel
1600 - 1700	**3.4 Jagen, Nachtessen** **RF:** Wir wollen gerade weiterspielen. Da verkündet die Küche, diese vier Cervalats seien das Znacht. Da dies nicht reicht, beschliessen wir zu jagen. – Mit magerem Erfolg. Wir diskutieren, wie wir das wenige Essen teilen wollen. Mitten in der Misere kommt Shir Khan (SK) mit einem Riesenpaket an Ess-waren daher. Er sagt, er würde ja noch so gerne mit uns teilen… nur sei im Leben halt nichts umsonst: Wir bekommen das Essen und er wird anstelle von Akela Leitwolf. Zudem müsse Mowgli verschwinden, da er nicht ständig sein "Nachtessen" vor seiner Nase haben will. Wir willigen zähneknirschend (aber eben hungrig) ein. **Ablauf** - Bauen Speere - Jagen die Tiere (Ballontiere, teilw. mit Cipolata darin)	**Yogi** Klöpfer, Wienerli, Härdöpfel, Alufolie, Ballone, Bastelmat.

Zeit	Programm	Material
1700 - 1800	**3.3 Spielturnier (Teil 2)** **Programm** - Frisbee, Indiaka, Fussball	Frisbee, Indiaka, Fussball
1800	**Abendessen, Ämtli**	
2030 - 2230	**3.5 Ratsfelsen, Lagerfeuer** **RF:** Am Ratsfelsen unterwirft sich Akela, SK wird neuer Leitwolf und Mowgli weggeschickt. Den Wölfen gefällt die Sache trotz allem nicht, v.a. nachdem sich SK wie ein König immer arroganter aufzuführen beginnt. Sie beschliessen zu revoluzzen! Akela soll wieder Leitwolf sein und ihr Freund Mowgli ins Rudel zurückkehren. Während die "Wölfli" SK vertreiben (Gemeinsam sind wir stärker!), gehen die PTA Mowgli suchen. Sie finden stattdessen nur Baloo, der ihnen mitteilt, dass M sich verraten fühle und nicht zurückkommen wolle. - Gehen zum Ratsfelsen - SK wird Leitwolf - Lagerfeuer - Nachtübung Wölfe: jagen SK ausgiebig über die Wiese. Shir Khan erhält dabei Unterstützung von Tabaqui. Details offen! - Nachtübung PTA: machen Nachtspatziergang - Rückkehr zum Haus	Saggladäärnli, Pfalibü
2300	**Tabs** - Geschichte, Abendlied	Tagesleiter

Dienstag, 4. Oktober

Zeit	Programm	Material
0900	**Aufstehen**	Tageschef
0915	**Morgenessen (Brunch), Ämtli** **RF:** Wir haben ein schlechtes gewissen und machen einen Ratsfelsen. Wir wollen Mowgli zurück und beschliessen ihn zu suchen. Wahrscheinlichster Treffpunkt ist das Wasserloch (Hallenbad), also gehen wir dorthin. Wir finden Mowgli aber nicht.	
LS 4.1 1100 - 1600	**4.1 Hallenbad** **Programm** Hinreise: - zu Fuss zum Bus (ca. 1/2h) - Speicherschwendi Sonne (Bus) ab: h:39 (Vorschlag 1139 h) - St. Gallen Grütli an: h:47 (1147 h), zu Fuss zum Bad ca. 15 min. Rückreise: - Grütli ab: h:14 (Vorschlag: 1514 h) - Sonne an: h:20 (1520 h), zu Fuss ca. 20 min zum Haus **Zvieri**	**Katrin** Billett Badesachen, Sackgeld

Zeit	Programm	Material
1630 - 1800	**4.2 Lagerzeitung** TN arbeiten an den Tagesberichten von MO und DI	**Yogi** Kopierer, Papier, Locher, etc.
1800	**Abendessen, Ämtli**	
2000 - 2100	**4.3 Lagerfeuer** **RF:** Wir machen nochmals einen Ratsfelsen und beschliessen Mowgli halt diesmal in der andern Richtung zu suchen.	
2100	**Tabs** - Geschichte, Abendlied - Wer will darf im Berliner schlafen	Tagesleiter

Mittwoch, 5. Oktober

Zeit	Programm	Material
0800	**Aufstehen**	Tageschef
0830	**Morgenessen, Ämtli**	
LS 5.1 0945 – 1600	**5.1 Tageswanderung** **RF:** Wir finden Mowgli auf unserem Ganztätigen. Und es gelingt uns erst noch ihn zu überzeugen, dass er zurückkommen soll. Logisch gibt es am Abend ein Fest und Tanz (Disco). Wanderung: Heiden – Rehetobel – Lagerhaus 0945 Abmarsch beim Haus 1020 fährt der Bus ab (Rest. Sonne) 1044 sind wir bei Heiden. Wir machen uns zu Fuss auf den Rückweg. Ca. 11 Lkm / 3h Wanderung. - PTA macht ganze Wanderung: Backup Küche mit Auto. - Kartenlesen: Pfadis wechseln sich ab. Wobei Bufo und Sumino für die Kontrolle der gewählten Route zuständig sind. **Lunch**	**Bufo, Sumino** (Betreuer: Morchle) Billett Karten **Bufo: Karte einpacken!** Lunch
LA 5.1 1630 - 1800	**5.2 Wellness** **Ziel:** sich erholen nach der Wanderung **Angebote** - Gesichtsmaske mit Quark und Gurkenscheiben - Massieren - Nägel bemalen, resp. Haare stylen - Gsundi-Bar: Shakes mit Milch, Sirup, Orangensaft Wir dekorieren zusammen den Essaal festlich: Blumen, Girlanden (selbstgemacht: farbiges Laub sammeln und auf einer Schnur aufknüpfen / mit versch.farbigen Servietten, etc.), Tischtücher (Papierrolle Heim), Flaschenlaternen	**Katrin** Quark, Gurken Öl Nagellack, Gel Milch, Sirup, Orangensaft Material für Girlanden, Schnur Papierrolle

Zeit	Programm	Material
1800	**Abendessen, Ämtli**	
2000 - 2130	**5.3 Fest, Disco**	**Katrin**
2130	**Tabs** - Geschichte, Abendlied - Wer will darf im Berliner schlafen	Tagesleiter

Donnerstag, 6. Oktober

Zeit	Programm	Material
0800	**Aufstehen**	Tageschef
0830	**Morgenessen, Ämtli**	
1000 - 1100	**6.1 Natur** **Ziel:** Kreativität ausleben Die Kinder bauen mit Gegenständen aus der Natur "Kunstwerke". Dann machen wir eine Ausstellung und schauen sie gegenseitig an.	
LS 6.1 1100 – 1200	**6.2 Spielblock** **Ziel:** Geschicklichkeit, Feinmotorik schulen **Programm** - Gruppenbildung: Kinder ziehen ein farbiges Ping-Pong-Bälleli (PPB) aus einem Sack - Alle erhalten einen Löffel und versuchen nun mit dem PPB auf dem Löffel herumzugehen ohne, dass es herunterfällt.. - Staffette: Über Hindernisparcours versuchen das PPB in ein Gefäss zu legen. - Variantionen: zuerst vorwärts gehen, dann rückwärts. - Gleiches Prinzip: Statt Bälleli wird Wasser auf dem Löffel transportiert. - Zielwerfen mit PPB	**Fuki** Ping-Pong-Bälleli, Löffel, Messbecher
1230	**Mittagessen, Ämtli, Siesta**	
LA 6.1 1430 – 1700	**6.3 Postenlauf, G+V** **Ziel:** Ergänzungen und Repetition von SO. G+V-Elemente einfliessen lassen, die am Abend abgerufen werden können. **RF:** Da nun wieder Friede, Freude, Eierkuchen-Stimmung herrscht, können wir getrost mit der Ausbildung der Wölfe weitermachen. Es gibt nochmals ein Stelldichein aller Dschungeltiere. Diese bringen Kunde, dass SK fuchsteufels-wild ist und Mowgli fressen will und am liebsten alle Wölfe dazu – aber gegen alle Wölfe zusammen nützt ihm seine Kraft nichts und wir sollen einfach auf der Hut sein! Wir machen weiter, wo wir am Sonntag aufgehört haben: Die Wölfe werden unterrichtet und setzen sich nochmals intensiv mit dem Dschungelgesetz (G+V) auseinander. %	**Katrin, Morchle**

Zeit	Programm	Material
	Postenlauf Nähe Haus Form Sternpostenlauf / bemannte Posten Weg Der Weg zu den Posten wird jeweils mit versch. Aufgaben gesucht: - Trapperzeichen folgen (Gueti Jagd) - Koordinate auf Karte suchen und anlaufen (Pfaditechnik) - Wegbeschrieb - Sägemehlspur / Täfelispur folgen - Kompass / Azimut (Pfaditechnik) Posten 1. Kupp spielen (sobald nächste Gruppe kommt, Spiel übergeben) 2. Sinne gebrauchen: - riechen: Curry, Douchemittel, Leder, frische Wäsche, … - schmecken: Salz, Zucker, Apfel, Schoggi, … - fühlen: Alltagsgegenstände, Holz, Stein, … 3. Gueti Jagd: Was machen in den Sani-Situationen? 4. Knoten: Kravattenknoten repetieren	
1700 – 1800	**Vorbereitung bunter Abend** Die TN haben Zeit, um Sketches etc. einzuüben.	
1800	**Abendessen, Ämtli**	
LA 6.2 2000 - 2200	**G+V, Verspechen** **1. Teil** (TN nach Stufen getrennt) - Bezug der Erlebnisse im Lager zu jeweiligem Stufen-Versprechen finden. - Bedeutung des Gesetzes in der Pfadi und im Alltag? - Was lautet das das Stufen-Versprechen und was bedeutet es (für mich)? **2. Teil** gemeinsame Versprechensfeier Wölfe: Wölfliversprechen Pfadi / PTA: Pfadi-Verprechen	**Morchle, Yogi** Plakat Pfadiver-sprechen Kerzli, BI-Fahne, Lametta
2230	**Tabs** - Geschichte, Abendlied	Tagesleiter
--	**Taufen**	

Freitag, 7. Oktober

Zeit	Programm	Material
0830	**Aufstehen**	Tageschef
0900	**Morgenessen, Ämtli**	
1000 - 1200	**7.1 Lagerzeitung** TN arbeiten an den Tagesberichten von MI und DO	**Yogi** Kopierer, Papier, Locher, etc.
1230	**Kleines Mittagessen, Ämtli, Siesta**	
LS 7.1 1330 – 1530	**7.2 Abschlussübung zum Lagerthema** **RF:** SK kommt tatsächlich in die Nähe: Wir stellen ihm eine Falle und treiben ihn in ein enges Tal. Dann jagen wir einen Hühnerschwarm ins Tal. Das Geflattere macht SK so nervös, dass er eine Herzbaracke bekommt und tot umfällt. Angemehmer Nebeneffekt für uns: Da er mit seinen Pranken viele Hühner erschlagen hat, gibt's Poulet zum Znacht. **Ablauf** - Wir bauen einen verführerischen Weg für SK: Seibrücke über Bächli, Trapperzeichen, die den Weg weisen etc. (ca. 1 h) - Dann zieht Mowgli fröhlich singend durch den Wald und SK heftet sich auf seine Fersen. (Die Wölfe bleiben in der Nähe, falls es für Mowgli gefährlich wird.) - Am Ende der vorbereiteten Spur versteckt sich Mowgli und SK beginnt ihn – wie angedacht – in einem Engniss zu suchen. Das ist der Moment, wo wir die Hühner aufscheuchen! - Rückkehr zum Lagerhaus, Zvieri	Poulets, gebastelte Hühner Bastelmat. 2 Seile, Karabinerhaken, Bindestricke, … Zvieri
1600 – 1800	**Lagerabbau, packen** - Berliner abbauen, Material reinigen, aufräumen - Packen - nicht beschäftigte Kinder spielen Kupp (fliegender Wechsel, wenn ein TN gebraucht wird)	
1800	**Abendessen, Ämtli**	
2000 - 2200	**Lagerfeuer, Bunter Abend**	
2230	**Tabs** - Geschichte, Abendlied	Tagesleiter

Samstag, 8. Oktober

Zeit	Programm	Material
0700	Aufstehen Rucksack fertig packen und vors Haus stellen.	Tageschef
0800	**Morgenessen**	
0900 – 1100	**8.1 Hausputz** - Hausputz - Rucksäcke / Koffer per Auto zum Rest. Sonne (Einstellmöglichkeit?) - Mat.verladen - nicht beschäftigte Kinder spielen Kupp - J+S-Mat.packen Hausabgabe	 Frachtschein
1100	**8.2 Rückreise** Wanderung zum Bus ca. 3/4 h Speicherschwendi Sonne ab 1141 St. Gallen an / ab (Bus) 1158 / 1211 Zürich an / ab 1323 / 1334 Basel an (SBB) 1438 Lunch im Zug	 Billett IV-Ausweise Lunch
1445	**Abtreten** De Wette Schulhaus	