

# Picasso - Pfi-La 2018

Zeit	Sa, 19.05.2018	So, 20.05.2018	Mo, 21.05.2018	Zeit
Tageschef	mürgu	Sugus	Rafiki	Tageschef
05:00 - 06:00				05:00 - 06:00
06:00 - 07:00				06:00 - 07:00
07:00 - 07:30				07:00 - 07:30
07:30 - 08:00		(2.1) LP: Morgefit [Sugus]	(3.1) LS: Morgefit [Rafiki]	07:30 - 08:00
08:00 - 08:30		ES: z'Morge / Ämtli	ES: z'Morge	08:00 - 08:30
08:30 - 09:00				08:30 - 09:00
09:00 - 09:30	(1.1) LP: Antreten/Anreise [Sugus]			09:00 - 09:30
09:30 - 10:00		(2.2) LA: Atelier / Silberschmuck [mürgu]	(3.2) LA: Packspiel [Arwen; Mandala]	09:30 - 10:00
10:00 - 10:30				10:00 - 10:30
10:30 - 11:00	(1.2) LS: Wanderung [Sugus]			10:30 - 11:00
11:00 - 11:30	(1.3) LP: Einpuffen/Lagerpakt [Sugus]			11:00 - 11:30
11:30 - 12:00		(2.3) LP: Rudelerblock [Arwen; Mandala]	ES: Essen	11:30 - 12:00
12:00 - 12:30		ES: Essen / Ämtli		12:00 - 12:30
12:30 - 13:00	(1.4) LP: Spiel und Spass mit Rafiki [Rafiki]			12:30 - 13:00
13:00 - 13:30	(1.5) LA: 1. Hilfe [Arwen; mürgu]		(3.3) LS: Rückreise / Wanderung [Sugus]	13:00 - 13:30
13:30 - 14:00		(2.4) LP: Spielfest [Mandala; Arwen]	(3.4) LP: Rückreise/Abtreten [Sugus]	13:30 - 14:00
14:00 - 14:30				14:00 - 14:30
14:30 - 15:00				14:30 - 15:00
15:00 - 15:30	ES: Z'vieri	ES: z'Vieri		15:00 - 15:30
15:30 - 16:00	(1.6) LS: Riesenwerwölfen [Rafiki; Fjord]	(2.5) LS: Abschlussgame [Rafiki]		15:30 - 16:00
16:00 - 16:30				16:00 - 16:30
16:30 - 17:00				16:30 - 17:00
17:00 - 17:30				17:00 - 17:30
17:30 - 18:00		ES: Essen / Ämtli		17:30 - 18:00
18:00 - 18:30	ES: Essen/Ämtli			18:00 - 18:30
18:30 - 19:00				18:30 - 19:00
19:00 - 19:30		(2.6) LP: Lagerfeuer / Abendritual [mürgu]		19:00 - 19:30
19:30 - 20:00	(1.7) LP: Tag & Nacht Werwolfgeschichte [Fjord]			19:30 - 20:00
20:00 - 20:30	(1.8) LP: Abendritual [mürgu]			20:00 - 20:30
20:30 - 21:00	(1.9) LP: Taufe [mürgu]			20:30 - 21:00
21:00 - 21:30				21:00 - 21:30
21:30 - 22:00				21:30 - 22:00
22:00 - 22:30				22:00 - 22:30
22:30 - 23:00				22:30 - 23:00
23:00 - 00:00				23:00 - 00:00
00:00 - 01:00				00:00 - 01:00
01:00 - 02:00				01:00 - 02:00
02:00 - 03:00				02:00 - 03:00
03:00 - 04:00				03:00 - 04:00
04:00 - 05:00				04:00 - 05:00

ES: Essen

LP: Lagerprogramm

LA: Lageraktivität

LS: Lagersport

# Lager - Übersicht:

**19.05.2018 - 22.05.2018**

<b>Sa</b>	<b>19.05.2018 - Samstag</b>	<b>Sa</b>
<b>So</b>	<b>20.05.2018 - Sonntag</b>	<b>So</b>
<b>Mo</b>	<b>21.05.2018 - Montag</b>	<b>Mo</b>

# Sa, 19.05.2018

## Tagesübersicht:

Tageschef  
mürgu

Zeit:	Blockbezeichnung:	Verantwortliche/r
09:00 - 10:30	(1.1) LP: Antreten/Anreise	Sugus
10:30 - 11:00	(1.2) LS: Wanderung	Sugus
11:00 - 12:30	(1.3) LP: Einpuffen/Lagerpakt	Sugus
12:30 - 13:00	(1.4) LP: Spiel und Spass mit Rafiki	Rafiki
13:00 - 15:00	(1.5) LA: 1. Hilfe	Arwen, mürgu
15:00 - 15:30	ES: Z'vieri	
15:30 - 18:00	(1.6) LS: Riesenwerwölfen	Rafiki, Fjord
18:00 - 19:30	ES: Essen/Ämtli	
19:30 - 20:00	(1.7) LP: Tag & Nacht Werwolfgeschichte	Fjord
20:00 - 20:30	(1.8) LP: Abendritual	mürgu
20:30 - 22:30	(1.9) LP: Taufe	mürgu

### Roter Faden:

Wir vermuteten es schon lange, aber jetzt haben wir Gewissheit! In Biel treiben Werwölfe ihr Unwesen! Da wir bei den Wölfen sind, werden wir die ersten Ziele der Werwölfe sein, welche uns in echte Werwölfe verwandeln wollen. Wir flüchten also an einen sicheren Ort wo es nur Gemüse und ein paar Kühe hat. Gerade als wir uns auf den Weg machen wollen, erscheint ein Werwolf, der sich als einziger guter Werwolf vorstellt. Er heisse Wolfi und möchte uns dabei helfen uns vor den anderen Werwölfen zu schützen. Mit etwas hat allerdings niemand gerechnet. 2 Leiter sind mit Lupus infiziert und verwandeln sich in der Nacht in Werwölfe! Hoffentlich wird bald ein Heilmittel gefunden. Jetzt müssen wir erst einmal herausfinden wie man mit Werwölfen überhaupt umgeht!

### Notizen:

## (1.1) LP: Antreten/Anreise

Datum: Sa 19.05.2018

Zeit: 09:00 - 10:30

Ort: Biel, Walslerplatz

Roter Faden:		Verantwortliche/r:
Wir wurden über ein Werwolfsrudel informiert welche uns im Visier haben! Damit wir unsere Familien nicht gefährden gehen wir über Pfingsten auf einen Bauernhof um sie zu bekämpfen und loszuwerden.		Sugus
Ziele:		
RF Einstieg und Anreise		
Zeit:	Ablauf:	Verantwortlich:
9:00	Antreten auf dem Walslerplatz, wir beginnen mit einem Wölfiruf und erklären, dass wir hier sind um vor den Werwölfen zu flüchten. Darauf stösst ein freundlicher Werwolf zu uns der sich vorstellt und uns helfen möchte, die bösen Werwölfe zu besiegen. Wir nehmen dankend an und verabschieden uns danach langsam bei den Eltern um uns zum BTI zu bewegen.	Alle
9:50	Das BTI fährt ab, 10:24 treffen wir in Ins ein.	

<b>Vorhandenes Material:</b>		<b>Zu organisierendes Material:</b>	
		ca. 30 Zugtickets	Sugus
<b>SiKo:</b>			
<b>Notizen:</b>			

Sa

Sa

# (1.2) LS: Wanderung

**Datum:** Sa 19.05.2018  
**Zeit:** 10:30 - 11:00  
**Ort:** Bahnhof Biel/Wäberhof

<b>Roter Faden:</b>	<b>Verantwortliche/r:</b>
Damit wir in jedem Augenlibk auf Werwölfe bereit sind und trainiert blieben legen wir das letzte Stück zu unserem Lagerplatz zu Fuss zurück.	Sugus
<b>Ziele:</b>	
-Grenzen spüren	

<b>Zeit:</b>	<b>Ablauf:</b>	<b>Verantwortlich:</b>
10:25	Wir kommen in Ins an und die Wölfe haben noch kurz Zeit etwas zu trinken bevor wir uns über den Dorfplatz auf den Weg machen. Beim laufen geben wir darauf Acht, dass jeder sein eigenes Tempo haben kann und die Leiter auf sich den Kindern anpassen und auf eventuelle Gruppen aufteilen. Damit niemandem die Laune verdorben wird reden wir miteinander und spielen und singen Spiele und Lieder wie: -Es wott es Froueli -Oh wenn der Senn -Mani Matter Lieder -Fli Fly -Chlämmerlispiu -Bananespui -I packe i mi Rucksack -I gseh öppis wo du nid gsehsch -Geschichte zu der jeder einen Satz hinzufügt	alle
10:40	Wir machen eine fünfminütige Pause um durchzuschlafen und mit den anderen aufzuschliessen. Den Rucksack behalten wir an und jeder kann kurz etwas trinken. Es geht jetzt nicht mehr lange und wir verbringen die zweite Hälfte ziemlich gleich wie die Erste.	alle
11:00	Wir kommen am Lagerplatz an, werden unsere Rucksäcke los und begrüßen evt den Bauern.	alle, 2 Leiter

<b>Vorhandenes Material:</b>	<b>Zu organisierendes Material:</b>
<b>SiKo:</b>	
Apotheke dabei, auf Autos achten, Strasse zusammen überqueren, Schlusslicht und niemand vor vorderstem Leiter SiKo Wanderung dabei	
<b>Notizen:</b>	

# (1.3) LP: Einpuffen/Lagerpakt

Datum: Sa 19.05.2018  
Zeit: 11:00 - 12:30  
Ort: Heuboden, Lagerplatz

Roter Faden:	Verantwortliche/r:
Wer die Werwölfe besiegen will muss auch einen guten Teamgeist mit definierten Regeln haben!	Sugus
Ziele:	
Die Wölfe erfahren wie sie angenehm mehrere Tage miteinander leben können und auf was sie in einem Lager achten müssen.	

Zeit:	Ablauf:	Verantwortlich:
11:00	Es gibt eine Führung über den Lagerplatz (ohne Rucksäcke) mit Sperrzonen Erklärung:  Wir zeigen allen wo das WC, die Küche und die Wiese ist.	Sugus + ein Leiter
11:10	Alle holen ihr Gepäck und gehen gestaffelt (Meutenweise) auf den Heuboden und haben alle zusammen Zeit zum einpuffen. Wenn sie fertig sind, sollen sie wieder zurück auf den grossen Platz kommen	alle
11:50	3x Pfeifen, sobald alle da sind einen Kreis machen und den Lagerpakt schreiben und erklären. Die wichtigsten Regeln werden alle aufgeschrieben, angefangen damit an was sich ältere Wölfe von vergangenen Lagern merken konnten. Der Rest wird von den Leitern vervollständigt. -Akzeptanz & Toleranz -Keine Messer- und Feuerspiele -Sich ans Pfadigesetz halten (Offen & ehrlich sein, Freude suchen und weitergeben, unsere Hilfe anbieten, uns entscheiden und Verantwortung tragen, andere verstehen und achte, miteinander teilen, Sorge tragen zu Natur und allem Leben, Schwierigkeiten mit Zuversicht begegnen) -Pfadinamen benutzen -Privatsphäre achten -Das Wort des Leiters gilt -Keine Elektronischen Geräte -3x Pfeifen = herecho, stiu sy, zuehlose -Sperrzonen einhalten -Nachtruhe einhalten -Hygiene beachten -> Hände vor Essen waschen, Zähne putzen, Kleidung und Unterwäsche wechseln... weitere Punkte?	alle
11:20	Alle Fragen werden geklärt und zum Schluss unterschreiben alle Wölfe und Leiter mit ihrem Pfadinamen und erklären sich mit den Regeln einverstanden.	alle

Vorhandenes Material:	Zu organisierendes Material:
	1 Packpapier mürgu
	ein paar Eddings mürgu

**SiKo:**  
Apotheke dabei, Wölfe gestaffelt auf den Heuboden helfen

**Notizen:**

## (1.4) LP: Spiel und Spass mit Rafiki

Datum: Sa 19.05.2018  
Zeit: 12:30 - 13:00  
Ort: Wiese neben Küche

Roter Faden:		Verantwortliche/r:
Wir sind erstmals richtig angekommen und schwelgen in falschen Sicherheitsgefühlen.		Rafiki
Ziele:		Rafiki
Sich ein bisschen auspowern		
Zeit:	Ablauf:	Verantwortlich:
12:30	Wir machen ein Burgerspiel. Zuerst wird den "neuen" Kindern erklärt wie es funktioniert. Der Spielleiter gibt die Begriffe vor, die Kinder sollten währenddessen möglichst ruhig sein, damit sie die "Befehle" hören. Es gibt den Burger, Doppelburger, Nebel, Hotdog, und Bock.	Rafiki
12:45	Alle gegen einen. Die Kinder müssen versuchen mich zu fangen, und zu Boden zu kriegen. Zuerst werden die Regeln aufgestellt was sie dürfen und was nicht. (nicht gegen den Kopf treten usw.)	Rafiki
Vorhandenes Material:		Zu organisierendes Material:
SiKo:		
Grosse Aphoteke dabei		
Notizen:		

## (1.5) LA: 1. Hilfe

Datum: Sa 19.05.2018  
Zeit: 13:00 - 15:00  
Ort: Spielwiese

Roter Faden:		Verantwortliche/r:
Im Fall eines Werwolfangriffes müssen wir richtig handeln können		Arwen, mürgu
Ziele:		Methoden:
Umgang mit unterschiedlichen Situationen (Verletzungen, Krankheiten) Apotheke und verschiedene Transportarten kennenlernen.		Kopf, Hand, Herz Persönlicher Vortschritt
Zeit:	Ablauf:	Verantwortlich:
13:00	Teilen Kinder in 4 Gruppen auf. Jedes Kind kriegt ein Smarties auf die Zunge gelegt und muss dann die anderen Kinder mit der gleichen Farbe Smarties finden --> 4 verschiedene Farben Smarties.  Stafette, bei welcher die 4 Gruppen eine Apotheke zusammenstellen stellen können. Dafür rennen sie abwechslungsweise nach Vorne, wählen eine Gegenstand aus, welcher sie denken gehört in eine Apotheke, rennt zurück und jemand Anderes rennt los. Auf dieser Blache befinden sich verschiedene Verbandsartikel, aber auch Gegenstände wie Äpfel, Heringe, Gabeln, etc. die nicht in die Apotheke gehören.	Mürgu
13:15	Jeweils 1 Leiter bespricht mit einer Gruppe, welche Gegenstände sie ausgesucht haben und für was diese geeignet sind.	4 Leiter

13:25	<p>Damit wir unsere Apotheke dann gebrauchen können, üben wir Fallbeispiele. Alle Leiter haben etwas (Sonnenstich, Schnittwunde, Handgelenk stützen, Schürfwunde &amp; Verbrennung) --&gt; Kinder finden uns, wollen helfen, riesen Chaos. Wir Leiter helfen in diesem ersten Teil noch nicht. Die Kinder versuchen die Leiter zu beruhigen.</p>	
13:40	<p>Nun sind die Leiter wieder einigermaßen ansprechbar und wir teilen uns erneut in die vorherigen 4 Gruppen auf. In diesen Gruppen besprechen die Kinder dann mit allen 4, vorher verletzten Leiter, wie man in den verschiedenen Situationen reagiert und was man tun kann um zu helfen. Um es etwas verständlicher zu machen, werden die richtigen Behandlungsarten gleich direkt durchgeführt.</p> <p>Postenlauf (10 min pro Posten + 5 Minute Rotations-Zeit) - Leiter 1: Schürfwunde --&gt; putzen, desinfizieren, Pflaster - Leiter 2: Schnittwunde--&gt; Druckverband, betroffene Stelle nach oben halten, Patient auf Boden setzen. - Leiter 3: Sonnenstich --&gt; Wasser (Zimmer/Aussentemperatur) zum Trinken, Schatten, an die Wand setzten - Leiter 4: Verbrennung --&gt; Fotos von den 1-3 Verbrennungsgraden, 15 min. kühlen</p>	
14:25	<p>Die Rudeler werden von der Gruppe getrennt &amp; dürfen bei einem Leiter pro Rudel eine Apotheke zusammenstellen. Für diese Apotheke erhalten sie eine Box, welche dann auch an jede Aktivität mitgenommen wir. (die Rudeler sind zuständig für ihre eigene Rudel-Apotheke)</p> <p>Die restlichen Kinder spielen als Auflockerung ein Völkerball, bei welchem man sich durch verschiedene Kranken-Transportarten "befreien" kann. --&gt; Huckepack --&gt; Hände überkreuzt, Kind darauf --&gt; Rückwärts, Patient ziehen</p>	
14:55	<p>Alle Kinder kommen noch einmal zusammen. Die Rudeler dürfen ihre Apotheke vorstellen und auch gleich allen erklären, dass nun nebst den Leiter auch die 4 Rudeler eine gute Apotheke haben. (Z.B. bei einer kleinen Schürfwunde kann man sich nun auch von einem Rudeler behandeln lassen)</p>	

<b>Vorhandenes Material:</b>		<b>Zu organisierendes Material:</b>		
4	Blachen Absperrband + Fähnli für Völkerball	viel	Verbandsmaterial Nicht-Verbandsmaterial (Apfel, Sugus, Haargummi, etc. Randensaft (Blut)	mürgu mürgu mürgu
		4	Tupperware (Rudelapothek) Desinfektionsmittel, Crème, etc. für Rudelapothek Smarties	mürgu mürgu mürgu

**SiKo:**

Apotheke dabei

**Notizen:**

# (1.6) LS: Riesenwerwölfen

Datum: Sa 19.05.2018

Zeit: 15:30 - 18:00

Ort: Wiese neben Küche

Roter Faden:		Verantwortliche/r:
Wir müssen nun schauen, dass wir nicht komplett ahnungslos plötzlich auf Werwölfe treffen. Wir machen uns ein erstes Mal mit den Werwölfen vertraut und schauen was eigentlich hinter dem Mythos Werwolf steckt.		Rafiki, Fjord
Ziele:		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- den RF ins Programm einbauen</li> <li>- Kinder sollen spass haben</li> <li>- Teamarbeit</li> </ul>		
Zeit:	Ablauf:	Verantwortlich:
15:30	<p>Einleitung: Wie gross ist eigentlich ein Werwolf? Was genau ist ein Werwolf? Woher kommen sie? Es folgt eine kleines Werwolf ABC (Steckbrief).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aus Büchern / Internet ausgedruckt und kurz erzählt.</li> </ul>	Rafiki, Fjord
15:45	<p>Wie stellen sich jedoch die Kinder Werwölfe vor? Jedes Kind erhält nun Papier und Stifte und soll ein Werwolf nach seinem gedünken zeichnen. Wer will, kann seine Zeichnung vorstellen.</p>	Rafiki, Fjord
16:10	<p>Nun ist es Zeit den Werwölfen auf den Pelz zu rücken. Wir spielen ein Riesenwerwölfen damit wir zumindest ansatzweise mal etwas mit Werwölfen zu tun hatten.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Die Gruppen werden wie folgt gebildet: Alle Kinder stehen in einer Reihe. Ein Leiter läuft nun hinter den Kindern durch und "betupft" jedes Kind mit 1 von 2 Deos. Die Kinder dürfen sich dabei nicht umdrehen. Die Kinder müssen sich nun beschnuppeln um herauszufinden wer mit wem zusammen ist.</li> <li>- Es gibt eine Gruppe Bürger und eine Gruppe Werwölfe</li> </ul>	Rafiki Fjord



16:25	<p>- Spielerklärung (Spielplan)</p> <p>- Ziel der Bürger ist es auf dem Spielplan bis zur Silbermine zu gelangen. Die Werwölfe müssen sie daran hindern. Das Grundprinzip ist ein Chläbirisse.</p> <p>-1. Posten: Chläbi erneuern -2. Posten: Spielplan Posten (Rafiki) -3. Posten: Werwolf / Bürger Duell (wer kann länger auf einem Bein hüpfen, zum Haus und wieder zurück rennen, wer kann mehr Liegestütze usw.) -4. Posten: Casino Posten -5. Posten: Chläbi zu Geld</p> <p>Die Bürger können ihr Geld zu Waffen eintauschen. Die Wölfe können ihr Geld zu Mondsteinen umtauschen. Nun geht es auf dem Spielplan folgendermassen.</p> <p>Damit die Bürger vorwärts laufen können müssen sie wiederum Geld bezahlen. Bei einem freien Feld müssen die Bürger eine 4-6 Würfeln damit sie ein Feld weiter können. Die Wölfe können mit Mondstein Werwölfe mit einem gewissen LVL auf den Weg der Bürger stellen. Damit die Bürger an den Werwölfen vorbeikönnen, müssen sie soviele Waffen besitzen wie der Werwolf LVL hat. Dann wird wieder gewürfelt. Die Kinder würfeln gegen den Spielleiter. Wenn ein Kind gleich oder höher würfelt als ich, ist der Wolf besiegt und sie können ein Feld weiter.</p>	Rafiki, Fjord
-------	---	---------------

Vorhandenes Material:		Zu organisierendes Material:	
2	Figuren für Wölfe und Bürger	1	Packpapier
1	Pokerkarten	1	Klebband
50	Papier und Stifte	2	sehr verschiedene Deos
1	Werwolf ABC ausgedruckt		
1	Spielgeld		

<b>SiKo:</b>
Apotheke bei Rafiki und Fjord Notfallblätter in definiertem Platz

<b>Notizen:</b>
Werwölfe = Mondstein Bürger = Geld

## (1.7) LP: Tag & Nacht Werwolfgeschichte

Datum: Sa 19.05.2018  
Zeit: 19:30 - 20:00  
Ort: Wiese

Roter Faden:		Verantwortliche/r:
Um wirklich sicher zu sein, dass wir die Werwölfe gut kennen, befassen wir uns mit einer Werwolfgeschichte.		Fjord
Ziele:		
-Auspowern -Werwölfe besser kennenlernen		
Zeit:	Ablauf:	Verantwortlich:
19:30	Die Wölfe werden in zwei Gruppen aufgeteilt und das Spiel wird erklärt: Die beiden Gruppen liegen in je einer Reihe an den Boden, so dass jeder aus Gruppe 1 vis-à-vis von jemandem aus Gruppe 2 liegt. >-l-o o-l-< <--Zeichnung  Danach wird eine Geschichte vorgelesen. Wenn der Vorleser die Worte "Tag" oder "Sonne" sagt, muss Gruppe 1 möglichst schnell aufstehen und nach hinten weg rennen. Gruppe 2 versucht ihr vis-à-vis zu berühren, bevor es hinten ankommt.  Bei den Wörtern "Nacht" und "Mond" dreht das Ganze, d.h. Gruppe 2 rennt weg und Gruppe 1 jagt.	
19:40	Das Spiel beginnt.	
Vorhandenes Material:		Zu organisierendes Material:
1 Werwolfgeschichte		
SiKo:		
Notfallapotheke dabei		
Notizen:		

## (1.8) LP: Abendritual

Datum: Sa 19.05.2018  
Zeit: 20:00 - 20:30  
Ort: Auf Platz

Roter Faden:		Verantwortliche/r:
Sich von der Werwolfgeschichte erholen.		mürgu
Ziele:		
Ruhig werden.		
Zeit:	Ablauf:	Verantwortlich:
21:30	Im Kreis trinken wir still den Abendtrank. Danach singen wir gemeinsam das Lied Bajuschki Baju.	
21:45	Die Kinder gehen gestaffelt Zähne putzen. Wenn alle im Bett sind, erzählen wir eine Gute-Nacht-Geschichte.	
Vorhandenes Material:		Zu organisierendes Material:
Abendtrank Gitarre		
SiKo:		

**Notizen:**

# (1.9) LP: Taufe

**Datum:** Sa 19.05.2018  
**Zeit:** 20:30 - 22:30  
**Ort:** Ums Haus, Wiese

Roter Faden:		Verantwortliche/r:
Wir machen mit den Werwölfen (Leiter) der Nacht Bekanntschaft und müssen die wütenden Wölfe einfangen Diejenigen Wolfskinder, die noch keinen Namen haben, k		mürgu
Ziele:		
Wütende Werwölfe einfangen, alle Wölfe taufen		
Zeit:	Ablauf:	Verantwortlich:
22:00	Die Kinder sind am Einschlafen, da hören wir komische Geräusche, wir wecken die Kinder, sie müssen alle etwas warmes anziehen, wir gehen gemeinsam nachschauen	
22:10	Wir entdecken Werwolfschatten, wir schleichen ihnen mit einem riesen Netz hinterher und machen kurz eine Strategie, wie wir sie einfangen möchten. Sie entdecken uns und beginnen an zu wüten. Wir kreisen sie trotzdem ein und fangen sie mit dem Netz ein, schliessen es gut und belassen es so für den Moment.	
22:20	Die Kinder, welche schon einen Pfadinamen haben, gehen schlafen, für welche die noch keinen Namen tragen, haben wir noch Spezialaufgaben.	
22:25	Die Taufkinder sitzen um ein Feuer, schreiben ihren bisherigen Namen auf ein Papier und verbrennen ihn im Feuer. Nun gibt es einen Postenlauf, dieser muss flüssig ablaufen, an jedem Posten befindet sich immer ein Kind: Kind kriegt es Liechtli, muss einen kurzen Weg alleine gehen zum 1. Posten 1. Fussparcour (Watte, AgarAgar, Stroh, etc.) 2. Über Seilbrücke gehen 3. Smarties verzaubern: Jedes Kind muss sovielen unverzauberten Smarties sammeln, wie der neue Name beinhaltet (diese Buchstaben-Pillen muss das Kind dem Taufgest-Assisten abgeben (wir steuern, dass es die richtige Anzahl Buchstaben-Pillen auswählt) 4. Taufgeist (Pillen abgeben, Trank, kriegt Name in Röueli, in 4 Himmelsrichtungen schreien) Liechtli abgeben und ins Bett	

Vorhandenes Material:		Zu organisierendes Material:	
10	Tauf-Liechtle/Kerzli	1	Riesennetz mürgu
	Feuer	2	Werwolfverkleidungen mürgu
	Stifte, Papier		Namenschärtli mürgu
	Tauf-WC-Röueli		Watte mürgu
	Blachen		AgarAgar mürgu
			Stroh mürgu
		5	Becken mürgu
		2	20m Seile mürgu
			Smarties mürgu
			Tauftrank mürgu
		Taufgeistgewand mürgu	
<b>SiKo:</b>			
Apotheke dabei			
<b>Notizen:</b>			

Sa

Sa

# So, 20.05.2018

## Tagesübersicht:

**Tageschef**  
Sugus

Zeit:	Blockbezeichnung:	Verantwortliche/r
07:30 - 08:00	<b>(2.1) LP: Morgefit</b>	Sugus
08:00 - 09:30	ES: z'Morge / Ämtli	
09:30 - 11:30	<b>(2.2) LA: Atelier / Silberschmuck</b>	mürgu
11:30 - 12:00	<b>(2.3) LP: Rudelerblock</b>	Arwen, Mandala
12:00 - 13:30	ES: Essen / Ämtli	
13:30 - 15:00	<b>(2.4) LP: Spielfest</b>	Mandala, Arwen
15:00 - 15:30	ES: z'Vieri	
15:30 - 17:30	<b>(2.5) LS: Abschlussgame</b>	Rafiki
17:30 - 19:00	ES: Essen / Ämtli	
19:00 - 22:00	<b>(2.6) LP: Lagerfeuer / Abendritual</b>	mürgu

**Roter Faden:**

Zum Glück gibt es ein bewährtes Mittel gegen Werwölfe. Wolfi klärt uns darüber auf. Es ist Silber! Wir rüsten uns also mit Silber aus um gegen die Werwölfe zu bestehen. Da 2 Leiter mit Lupus infiziert sind, würden diese in dieser Nacht wieder zu Werwölfen werden! Die beiden Leiter, welche den Trank zu sich nehmen kriegen jedoch einen Werwolf Rückfall und müssen von uns allen eingefangen und festgehalten werden, bis der Trank anfängt zu wirken. Dank unserer Arbeit konnten wir schlimmeres noch vor Sonnenuntergang verhindern. Zum Glück, denn jetzt können wir das Lagerfeuer geniessen und dank unserem Silberschmuck am nächsten Tag wieder nach Biel zurückkehren.

**Notizen:**

## (2.1) LP: Morgefit

Datum: So 20.05.2018  
Zeit: 07:30 - 08:00  
Ort: Wiese

<b>Roter Faden:</b>		<b>Verantwortliche/r:</b>
		Sugus
<b>Ziele:</b>		
Erwachen		
<b>Zeit:</b>	<b>Ablauf:</b>	<b>Verantwortlich:</b>
7:30	Kinder mit Musik aufwecken, kurze Jogg-Einheit, danach eine Staffete mit drei Runden und zum Schluss Dehnübungen im Kreis	Sugus
<b>Vorhandenes Material:</b>		<b>Zu organisierendes Material:</b>
<b>SiKo:</b>		
Apotheke in der Nähe		
<b>Notizen:</b>		

## (2.2) LA: Atelier / Silberschmuck

Datum: So 20.05.2018

Zeit: 09:30 - 11:30

Ort: Wiese/Platz

Roter Faden:	Verantwortliche/r:
Wir basteln uns einen Silberschmuck als Schutz vor den Werwölfen. Der Wolfi ist dabei	mürgu
Ziele:	Methode:
Die Posten frei wählen können, aber trotzdem den Pflichtposten absolviert haben, selbstständiges, aber auch in Kleingruppen etwas erreichen	Kopf (Knüpfen, wie Gruppe sinnvoll vorwärts bewegen mit zwei Blachen) - Hand (Spiele, Massage) - Herz (Massage, Singen)

Zeit:	Ablauf:	Verantwortlich:
09:30	Alle Kinder holen das Pfadihemd und geben es ab für den Druck. Wir erfahren, dass wir Silberschmuck als Schutz vor den Werwölfen herstellen müssen. So müssen wir das Material beschaffen. Das Material liegt aber auf der anderen Seite des imaginären Lavastroms, in 6 Gruppen (nach der Armlänge einstehen) müssen wir das Material beschaffen. Jede Gruppe erhält 2 Blachen und muss diesen Strom überqueren ohne den Boden zu berühren (wie sie es anstellt ist der Gruppe überlassen)	Murmeli
09:50	Nun werden den Kindern verschiedene Posten erklärt, die sie besuchen können, müssen aber alle den Schmuckposten absolviert haben.  Kreide/Musikmalen/singen (mit Livemusik) Silberanhänger/Bändeli basteln (aus Alu und dickem Garn, die Kinder lernen eine einfache Art von Bändeli knüpfen) Massageposten (die Kinder können frei wählen, ob sie Rücken, Hand oder Fussmassagen machen möchten, der Leiter ist dabei und erklärt falls nötig) Kurzspielposten (für diejenigen Kinder, die sich bewegen wollen): Zeitunglesen (Schleichspiel gegen Werwölfe), Wunschspiele der Kinder (Lagerdruck, ein Leiter macht während den Posten den Druck auf die Hemde)	Alle
11:20	Wir kommen alle zusammen, ziehen den Schmuck an und machen einen Urschrei um die Werwölfe ein letztes Mal einzuschüchtern.	Murmeli
11:30	Ende	Murmeli

Vorhandenes Material:		Zu organisierendes Material:	
	Gitarre	Kreiden	mürgu
15	Blachen	Packpapier	mürgu
1	Seil (für Lavagrenze)	Massageöl	mürgu
	Stiftkiste	Alufolie	mürgu
1	Ball	Dickes Garn (verschiedene Farben)	mürgu
		Knüpfanleitung	mürgu
		Anhängeranleitung	mürgu
		Lagerdruck	Arwen
		Lagerdruckfarbe und Material	mürgu
		40 Sicherheitsnadeln	mürgu

SiKo:
Apotheke dabei
Notizen:

# (2.3) LP: Rudelerblock

Datum: So 20.05.2018

Zeit: 11:30 - 12:00

Ort: Nicht in der Nähe der re

Roter Faden:	Verantwortliche/r:
In einem Wolfsrudel ist es wichtig, dass fortlaufend jungen Wölfen Verantwortung gegeben wird, damit diese das Rudel einmal übernehmen werden können.	Arwen, Mandala
Ziele:	
Kurze Einführung in das Leiten eines Posten. Zudem übernehmen die Rudeler und Hilfsrudeler zu zweit ein Posten, den sie selbständig aufbauen & dann später auch leiten.	

Zeit:	Ablauf:	Verantwortlich:
11:30	Während die Rudeler diesen Block haben, spielen die restlichen TN ein Nummerogame auf dem Lagerplatz.	Mürgu
11:30	Die Rudeler holen ihr Schreibzeug und versammeln sich an einem ruhigen Ort (nicht in der Nähe von den restlichen TN)  Jeder Rudeler überlegt sich etwas, was wichtig sein könnte, wen man selbständig einen Posten leiten muss. Diese Idee werden dann gesammelt und auf ein Packpapier geschrieben.  Mandala ergänzt die Liste falls nötig. (Anzahl Kinder am Posten, Zeitmanagement, Posten im Voraus vorbereiten, genügend Ersatzmaterial --> z.B. 5 Bälle statt nur 1, etc.)	Mandala
11:45	Die Rudeler teilen sich in 2er Gruppen auf und dürfen dann auswählen welche Gruppe welchen Posten übernimmt. (4 Rudeler Gruppen, + Ein Posten von einem Leiter geführt)  Zu zweit überlegen sie sich kurz, wo sie diesen Posten aufstellen möchten (alle auf der gleichen Wiese) und was für Material sie dafür brauchen.  Sobald dies mit Mandala besprochen wurde, darf die Gruppe ihren Posten aufstellen gehen.	Mandala

Vorhandenes Material:	Zu organisierendes Material:
	1 Nummerogame + Sicherheitsnadeln mürgu
	1 Packpapier mürgu
	2 Edding mürgu
	Material für das Spielfest (steht beim Posten "Spielfest" mürgu

**SiKo:**  
Apotheke in Griffnähe

**Notizen:**

# (2.4) LP: Spielfest

Datum: So 20.05.2018

Zeit: 13:30 - 15:00

Ort: Spielwiese

Roter Faden:		Verantwortliche/r:
Wolfstraining --> Wir verbessern unsere Fähigkeiten (Schnelligkeit, Geschicklichkeit, Balance, etc.)		Mandala, Arwen
Ziele:		
4/5 Posten werden von den Rudelern betreut. Im Allgemeinen haben die Rudeler die Hauptverantwortung.		
Zeit:	Ablauf:	Verantwortlich:
14:00	Die verschiedenen Rudeler-Teams stellen kurz ihren Posten vor und erklären, wie der Block abläuft. (Spielfest --> TN dürfen selber entscheiden, welchen Posten sie besuchen möchten, aber mind. jeder Posten 1x, nicht zu viele TN an einem Posten, etc.)	Rudeler
14:10	<p>Das Spielfest beginnt:</p> <p>Posten 1: Slakeline (von Leiter geführt) --&gt; üben zu Balancieren, versch. Kunststücke ausprobieren (Flugzeug, auf einem Bein, herum hüpfen)</p> <p>Posten 2: Geschicklichkeitsparcours (immer 2 Kinder rennen parallel) --&gt; verschiedene Hindernisse bezwingen, welche uns Wölfen bei der Jagd in die Quere kommen könnten. (über versch. hohe Baumstämme springen, durch eine Blachenschlauch kriechen --&gt; durch Höhlen kriechen, Slalom rennen --&gt; im Wald viele Bäume, nur in Ringe springen --&gt; Ringe am Boden, man darf den Fuss nur innerhalb des Rings abstellen --&gt; Fluss überqueren)</p> <p>Posten 3: Schnelligkeit &amp; Konzentration. (bis zu 4 Kinder gleichzeitig) Spiel 1: Jedes Kind kriegt eine Löffel &amp; eine Kartoffel. Mit dem Löffel im Mund muss das Kind so schnell wie möglich bis ans andere Ende des abgesteckten Feldes rennen und zurück, ohne dass die Kartoffel hinunterfällt. (sonst wieder zurück an den Start) --&gt; wenn zu schwierig, Löffel mit Kartoffel in der Hand halten. Spiel 2: Jedes Kind kriegt ein Stück Zeitung, welches es an den Bauch halten muss. --&gt; Sobald die Kinder losrennen, darf die Zeitung nicht mehr mit den Händen berührt werden. Wer seine Zeitung verliert, muss zurück an den Start.</p> <p>Posten 4: Raufen (1 Leiter immer in der Nähe) --&gt; unter Wölfen kommt es oft zu Kämpfen, bei welchen die Kraft bewiesen wird. Hahnenkampf (2 Spieler, auf einem Bein. Versuchen den Gegner aus dem Spielfeld zu stossen, oder ihn zwingen den 2. Fuss abzustellen) Für Fortgeschrittene: 2 gegen 2 (Huckepack). Versuchen das gegnerische Team aus dem Feld zu stossen.</p> <p>Posten 5: Treffsicherheit (Genauigkeit braucht man überall, z.B. aber beim Jagen) Dosenwerfen (2 Dosenwerf- Stationen). Die Kinder dürfen 3x auf den Dosenturm werfen. die Umgeworfenen Dosen müssen dann vom Kind wieder selber aufgestellt werden.</p>	Rudeler
15:15	Während die Rudeler ihren Posten aufräumen, spielen die restlichen Kinder auf der anderen Wiese ein 10 Sekunden Versteckis (Wölfe müssen sich auch gut im Wald verstecken können)	Mandala



Vorhandenes Material:		Zu organisierendes Material:	
1	Pfeife für Rudeler  verschieden dicke Baumstämme/Stöcke, welche man auf versch. hohe	1	Slakeline mürgu
		2	Blachen mürgu
		10	Fähnli --> f. Slalom mürgu
		8	Hula Hoop Reifen mürgu
			Absperrband f. hahnenkampf + für Schnelligkeitsfeld mürgu
		8	Fähnli f. Hahnenkampf-Feld + f. Schnelligkeitsposten mürgu
		20	Dosen (je 10 f. eine Dosenwerf-Station) mürgu
		versch.	kleine Bälle fürs Dosenwerfen (mind. 12) mürgu
		2	Zeitungen mürgu
		10	Löffel mürgu
		10	Kartoffeln mürgu
<b>SiKo:</b>			
Apotheke dabei			
<b>Notizen:</b>			

## (2.5) LS: Abschlussgame

Datum: So 20.05.2018

Zeit: 15:30 - 17:30

Ort: Grosse Wiese

Roter Faden:		Verantwortliche/r:
<p>Um zu verhindern, dass ein Teil der Leiter in der kommenden Nacht wieder zu Werwölfen werden müssen wir unbedingt ein passendes Heilmittel herstellen.</p> <p>Wir konnten schon in Erfahrung bringen, dass Werwölfe schlecht auf Silber reagieren. Jetzt müssen wir dies nur noch in einem Trank mit Heilkräuter kombinieren und die Leiter können mit etwas Widerstand geheilt werden.</p>		Rafiki
Ziele:		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- RF vervollständigen</li> <li>- Leiter heilen (damit die Kinder in Ruhe schlafen können)</li> <li>- Spass haben</li> <li>- Viel bewegen, und dazu noch etwas lernen</li> </ul>		
Zeit:	Ablauf:	Verantwortlich:
16.00	Wir versammeln uns bei der grossen Wiese und wir gehen noch einmal durch, was letzte Nacht passiert ist. Damit dies nicht wieder passiert müssen wir einen Trank für den/die infizierten Leiter herstellen. Dies tun wir in Form eines grossen Games.	Rafiki
16.10	Die Kinder reihen sich nun nach Fussgrösse ein. Es werden 3 Gruppen gebildet. Das Hauptgame ist ein Bändelkampf. Jede Gruppe zieht sich in das vorher definierte Basislager zurück. Das Game beginnt auf mein Pfeiffen.	Rafiki

16.20	<p>Das Bündelireissen ist die Haupteinnahmequelle für Geld. Als weitere Posten stehen:</p> <p>0. Bündeli/Geld 1. Casino Posten 2. Kräuter schnupper Posten (um am Posten teilzunehmen muss man Geld bezahlen. Danach kann man mit verbundene Augen an 4 Gläsern mit verschiedenen Kräutern (oregano, curry usw.) riechen. Erkennt man eines davon erhält man ein wenig der Kräuter. 3. Salz Abkoch Posten (wiederum mit Geld kann man bei der Küche in einem kleinen Topf Salz Abkochen) 4. Silberabbau Posten (Gegen Geld erhält man eine Hacke. Nun gilt es so schnell wie möglich zum Silberhaufen (steine) zu renne, und silber abzubauen. Dafür steht nur ein sehr enger Zeitrahmen zur Verfügung.)</p>	Rafiki
17.40	Nun trifft sich jede Gruppe bei einem Leiter und braut ihren eigenen Heiltrank mit den erbeuteten Zutaten.	Rafiki
17.50	Der unglückliche infizierte Leiter muss nun den Trank zu sich nehmen und wird dann eine kleine Show machen und sich in den Werwolf verwandeln, die Kinder angreifen und dann theatralisch zusammenbrechen, kurz darauf aufstehen und klar merken das er/sie geheilt ist. Danach ist uns klar, dass es gewirkt hat.	Rafiki

<b>Vorhandenes Material:</b>		<b>Zu organisierendes Material:</b>	
1	Spielkarten	1	Kräuter mürgu
1	Spielgeld	1	Salz mürgu
1	kleine Pfannen	1	Uht Milch mürgu
4	Kleine Gefässe für Kräuter	3	Brau gefässe (Reagenzgläser) mürgu
1	Garn		
1	Hacke		

**SiKo:**

Grosse Aphoteke dabei  
Stets jemand beim Feuer / Salz abkochposten

**Notizen:**

## (2.6) LP: Lagerfeuer / Abendritual

Datum: So 20.05.2018

Zeit: 19:00 - 22:00

Ort: Wiese

Roter Faden:	Verantwortliche/r:
Leiter sind wieder gesund, wir tragen unsere Silberschutzchetteli und können somit entspannen.	mürgu
Ziele:	
Ruhiges, aber trotzdem aktives (jeder kann mitmachen, Lieder für alle) Lagerfeuer	

Zeit:	Ablauf:	Verantwortlich:
20:00	Da wir Leiter nun wieder geheilt sind, können wir den Abend in Ruhe geniessen, wir entspannen und mit einem gemütlichen Lagerfeuer. Die Kinder müssen sich warm anziehen, Taschenlampe und Rondo/Singerling holen.	Sugus/Mürgu
20:10	Das Lagerfeuer brennt, die Kinder setzen sich um das Feuer (Leiter verteilt). Wir singen/machen Singspiele: Ideen: Jack und Tina Flli-Fly Töff vom Polizist O a Le Le Oh we dr Senn Sinjanja Pferderennen Ansonsten normale Rondolieder (Mani Matter, das alte Haus, an den Ufern etc.), die die Kinder wünschen können	
20:30	Kuchen (oder andere Spenden) Weitersingen/spielen	
21:15	2. Kuchenrunde Ruhigere Lieder singen Lagerbrand Bajuschki+Abendtrank	
22:00	Ende Lagerfeuer, Kinder putzen die Zähne + umziehen (gestaffelt) Guetnachtgschichtli	

Vorhandenes Material:	Zu organisierendes Material:
Taschenlampe und Rondo Gitarre Singbüechli Kuchen 15 Blachen	Lagerbrand mürgu

**SiKo:**  
Wasserknister in der Nähe, Apotheke dabei, genügend Abstand zum Feuer

**Notizen:**

# Mo, 21.05.2018

## Tagesübersicht:

**Tageschef**  
Rafiki

Zeit:	Blockbezeichnung:	Verantwortliche/r
07:30 - 08:00	<b>(3.1) LS: Morgefit</b>	Rafiki
08:00 - 09:30	ES: z'Morge	
09:30 - 11:30	<b>(3.2) LA: Packspiel</b>	Arwen, Mandala
11:30 - 13:00	ES: Essen	
13:00 - 13:45	<b>(3.3) LS: Rückreise / Wanderung</b>	Sugus
13:45 - 15:30	<b>(3.4) LP: Rückreise/Abtreten</b>	Sugus

**Roter Faden:**

Wir brechen wieder geheilt von Lupus nach Biel auf, mit unserem Silberschmuck gut sichtbar damit die Werwölfe uns fern bleiben. Wolfi verabschiedet sich von uns und wird nun anderen Pfadiabteilungen helfen, sich vor Werwölfen zu schützen.

**Notizen:**

## (3.1) LS: Morgefit

Datum: Mo 21.05.2018  
Zeit: 07:30 - 08:00  
Ort: Wiese neben Küche

<b>Roter Faden:</b>		<b>Verantwortliche/r:</b>
		Rafiki
<b>Ziele:</b>		
Wach werden und fürs Packen und Rückreise parat machen		
<b>Zeit:</b>	<b>Ablauf:</b>	<b>Verantwortlich:</b>
07.30	Die Kinder werden von mir mit Musik geweckt, alle ziehen sich an und begeben sich nach draussen.	Rafiki
07.35	In einem Kreis machen wir diverse Dehnübungen, gefolgt von einer kleinen von mir vorgezeigten Tanzkoreo mit Musik. Wobei alle meine Bewegungen nachmachen.	Rafiki
07.50	Wir spielen ein 15/14, und dehnen uns wieder aus.	Rafiki
<b>Vorhandenes Material:</b>		<b>Zu organisierendes Material:</b>
		1 Bööxli Rafiki
<b>SiKo:</b>		
kleine Aphotheke bei mir		
<b>Notizen:</b>		

# (3.2) LA: Packspiel

Datum: Mo 21.05.2018

Zeit: 09:30 - 11:30

Ort: Schlafplatz und Umgeb

Roter Faden:		Verantwortliche/r:	
Mit gut gepacktem Rucksack lässt es sich besser nach Hause wandern		Arwen, Mandala	
Ziele:		Methode:	
Die Kinder lernen (oder erweitern ihr Wissen) wie man ein Rucksack packt und warum die Richtige Pack-Technik so wichtig ist.		Kopf, Hand	
Zeit:	Ablauf:	Verantwortlich:	
10:00	Die Kinder werden in die Rudel eingeteilt. Zuerst zeigt ein Leiter einen schlecht gepackten Rucksack. In den Rudeln besprechen die Kinder was falsch an diesem "Packstil" ist. Danach werden die Ideen zusammengetragen und anschliessend wird ein perfekt gepackter Rucksack gezeigt.	Mandala	
10:20	Auf einer Liste stehen verschiedene Gegenstände wie: Schlafsack, Rucksack, Schuhe, Toilettenartikel, Kleider, etc. Jede Gruppe muss die ganze Liste durcharbeiten. Dies geschieht indem alle Kinder des Rudels z.B. den zusammengerollten Schlafsack dem Gruppenverantwortlichen zeigen müssen und auch in etwa sagen können, wo man den Schlafsack im Rucksack verstaut und weshalb.	Alle	
12:20	Nach dem Packen geht es an die Lagerauswertung: Alle Kinder zeichnen ein Hand: Kleiner Finger: Dies kam zu kurz Ringfinger: Das bleibt für immer, werde ich nie im Leben vergessen Mittelfinger: Das hat mir überhaupt nicht gefallen Zeigefinger: Das habe ich neu dazugelernt Daumen: Das fand ich super  Anschliessend setzen sich alle in einem Kreis, um eine gemeinsame Rückmeldung zu machen. (gezeichneten Hände vergleichen, zusätzliche Rückmeldung wie Bauernhof, Küche, etc.)  Falls noch zu viel Zeit vorhanden ist, spielen wir noch ein Schnappball (Volleyball mit Ball fangen) im Kreis.	Mandala	
Vorhandenes Material:		Zu organisierendes Material:	
1	gut gepackter Rucksack	30	A-4 Papier mürgu
1	schlecht gepackter Rucksack	1	Packpapier mürgu
4	Packlisten		Stiftebox + Edding f. Packpapier mürgu
		1	Volleyball mürgu
SiKo:			
Apotheke dabei			
Notizen:			

# (3.3) LS: Rückreise / Wanderung

Datum: Mo 21.05.2018

Zeit: 13:00 - 13:45

Ort: Wärenhof/Biel Bahnhof

Roter Faden:		Verantwortliche/r:
Da die Werwölfe nun besiegt sind können wir gemütlich zurück nachhause reisen.		Sugus
Ziele:		
Wissen was man erreichen kann		
Zeit:	Ablauf:	Verantwortlich:
13:00	<p>Alle Wölfe haben ihren Rucksack gut angezogen , wir haben gefötzelt und sind bereit zum gehen. Wir nehmen denselben Weg über den St. Jodelweg zurück. Beim laufen geben wir darauf Acht, dass jeder sein eigenes Tempo haben kann und die Leiter auf sich den Kindern anpassen und auf eventuelle Gruppen aufteilen. Damit niemandem die Laune verdorben wird reden wir miteinander und spielen und singen Spiele und Lieder wie: -Es wott es Froueli -Oh wenn der Senn -Mani Matter Lieder -Fli Fly -Chlämmerlispiu -Bananespü -I packe i mi Rucksack -I gseh öppis wo du nid gsehsch -Geschichte zu der jeder einen Satz hinzufügt</p>	Alle
13:15	<p>Wir machen eine zehnmünütige Pause um durchzuschnaufen und mit den anderen aufzuschliessen. Den Rucksack behalten wir an und jeder kann kurz etwas trinken, es geht jetzt nicht mehr lange.</p>	Alle
Vorhandenes Material:		Zu organisierendes Material:
SiKo:		
<p>Apotheke dabei, bei der Wanderung auf Autos achten und gemeinsam die Strasse überqueren, es gibt ein Schlusslicht und niemand läuft vor dem vordersten Leiter! SiKo Wanderung dabei</p>		
Notizen:		

# (3.4) LP: Rückreise/Abtreten

Datum: Mo 21.05.2018  
Zeit: 13:45 - 15:30  
Ort: Biel Bahnhof

Roter Faden:		Verantwortliche/r:
Geschützt und gekürt kommen wir zuhause an.		Sugus
Ziele:		
Angenehmer Abschluss des Lagers		
Zeit:	Ablauf:	Verantwortlich:
13:45	Wir vertreiben uns die Zeit am Bahnhof Ins mit ein paar Kurzspielen Wie: -Mörderlis -Blinlispü -Bombä  und steigen darauf ins BTI ein. Achtung: haben alle alles??	alle
14:33	Das BTI fährt ab, 15:11 treffen wir in Biel ein.	alle
15:11	Wir treffen in Biel ein und besammeln uns noch einmal auf dem Walserplatz, wo wir noch ein paar Gruppenfotos schiessen und zum Abschluss ein Ti-ai-ai und einen Wölfiruf machen.	alle
Vorhandenes Material:		Zu organisierendes Material:
		ca. 30 Zugtickets Sugus
SiKo:		
Apotheke dabei		
Notizen:		