



INT. LANDESLAGER DER SALZBURGER PFADFINDER UND PFADFINDERINNEN 3. - 13. AUGUST 2014 – BAD HOFGASTEIN

Liebe GuSp-LeiterInnen,

Salzburg, im Juni 2014

Hier die letzten Lagerinfos zusammengefasst – inklusive einem kurzen Bericht über unser Vorbereitungslager.

Vorbereitungslager 13./14.6.2014

Etwa 45 LeiterInnen aus ganz Österreich und Deutschland waren unserer Einladung zum Vorbereitungslager gefolgt. Am Freitagabend und Samstag erhielten sie einerseits aktuelle Infos zum Programm und zum Stand der Vorbereitungen und hatten andererseits ausreichend Gelegenheit, sich mit ihren Partnergruppen der Verpflegseinheiten zu besprechen und allfällige Fragen an das GuSp-Team und an die Lagerleitung zu stellen.

Das Wichtigste hier nun im Überblick:

- Im Anhang der **Plan**, auf dem ihr seht, wo sich euer Lagerplatz befindet. Die Zahlen, die beim Namen der Alm stehen, bezeichnen die Anzahl der Gruppen und der Personen in der jeweiligen Alm (also z.B. Karlingalm 2/41 = 2 Gruppen, 41 Personen)
- Außerdem im Anhang die **Liste mit den Partnergruppen**. Wir würden euch empfehlen, euch möglichst bald mit euren Partnergruppen in Verbindung zu setzen, die Mailadressen habt ihr ja schon erhalten. Dinge, die ihr besprechen könntet/solltet, sind:
 - Material: muss jede Gruppe alles selber mitnehmen oder könnt ihr vielleicht Teile der Ausrüstung gemeinsam nutzen? (z.B. große Aufenthaltszelte, Hockerkocher...)
 - Es wird keine Biertischgarnituren zum Ausleihen geben – nehmt ihr selber welche mit oder baut ihr eure Kochstellen mit integrierten Sitzgelegenheiten?
 - Wie wollt ihr das mit dem Kochen handhaben: kocht jede Gruppe/jede Patrouille für sich oder bildet ihr vielleicht gemischte Kochteams zum besseren Kennenlernen?
 - Gibt es in euren Gruppen spezielle Rituale oder Bräuche, die euch wichtig sind und die die Partnergruppe(n) vielleicht wissen sollten?
- Weiters im Anhang der **Zeitplan** mit den wichtigsten Terminen für die GuSp
- **Who is who im GuSp-Lager?**
 - Georg, Marilies, Birgit, Georg und Jonathan sind die Ansprechpartner für alles Organisatorische im GuSp-Bereich
 - Bernhard, Susi und Maria wissen über alles Bescheid, was das Programm betrifft
- **What is what im GuSp-Lager?**

○ Sonnblick	GuSp-Stufenlager
○ Großartal und Raurisertal	2 Unterlager
○ Almen	Verpflegseinheiten
○ Sonnblickhof	Stufenlagerleitungsbereich



www.wurzl14.at





INT. LANDESLAGER DER SALZBURGER PFADFINDER UND PFADFINDERINNEN 3. - 13. AUGUST 2014 – BAD HOFGASTEIN

- Kuchi
 - Stub'n
 - Heubodn
 - Wald
 - Stammtisch
 - Almrausch
- Büro der Unterlagerleitung
 - Kinderfreie Zone, Chillout-Area für LeiterInnen
 - Leiterfreie Zone
 - Lagerpost
 - tägliche Leiterbesprechung
 - Kornettenbesprechung, voraussichtlich 2x
- **Programm:** Wie versprochen schicken wir euch eine Zusammenfassung der wichtigsten Inhalte sowie eine Liste der Stationen bzw. Figuren, für die ihr euch noch einteilen sollt, da wir das Programm ohne eure Mitarbeit nicht so toll gestalten können.
 - Für den **GWB werden noch Stationsbetreuer benötigt**, die Stationen sind vorbereitet inkl. Material. Es ist keine Planungsarbeit mehr nötig, für die Durchführung benötigen wir jedoch eure Hilfe.
 - Der Ablauf der Stationen wird direkt am Lager mit euch besprochen, eine Übersicht seht ihr bereits im Anhang.
 - Am **Abenteuertag benötigen wir noch laut Anhang Betreuer** für die Station sowie Spielfiguren der Rahmengeschichte.
 - Bitte gebt uns so bald wie möglich Bescheid, in welchen Bereichen ihr am GWB und Abenteuertag mithelfen wollt. Am Lager wird es jeden Tag einen Stammtisch (Leiterbesprechung) geben, dort werdet ihr auch noch genau über eure Aufgabe informiert.
 - Nähere Informationen zum A-dabei-Tag gibt es direkt am Lager, ihr müsst dafür nichts vorbereiten.
 - Fragen, die das Programm betreffen, bitte nur an guspprogramm@wurzl14.at senden.

Danke noch einmal an alle, dass ihr die – teilweise wirklich weite – Fahrt auf euch genommen habt. Wir freuen uns schon sehr auf das Lager mit euch!

Liebe Grüße und Gut Pfad,

das GuSp-Team.

Anlagen:

- Lageplan
- Liste mit Partnergruppen
- Wochenplan
- Planung Abenteuertag
- Planung GWB



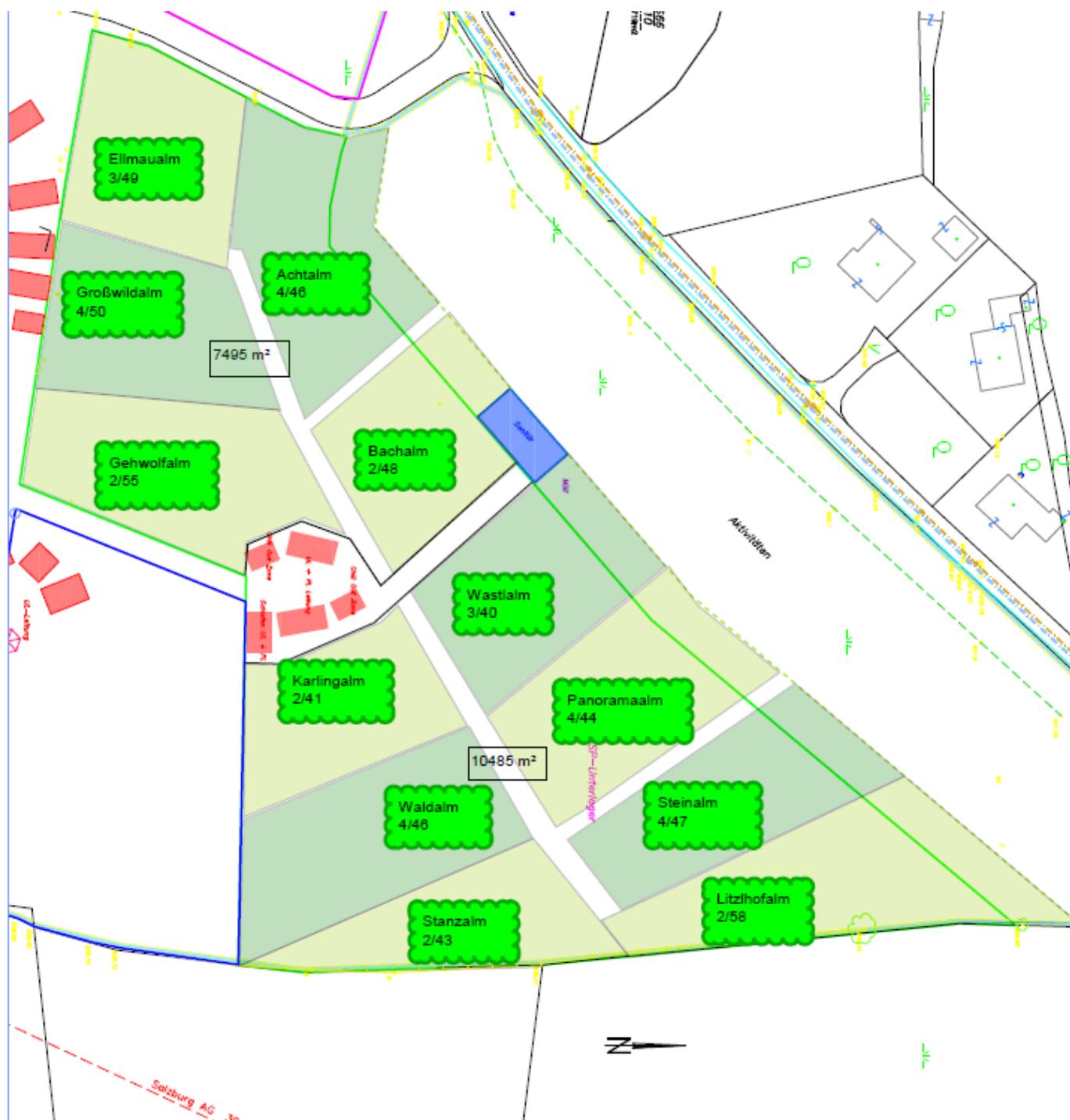
www.wurzl14.at





INT. LANDESLAGER DER SALZBURGER
 PFADFINDER UND PFADFINDERINNEN
 3. - 13. AUGUST 2014 - BAD HOFGASTEIN

Lagerplatz GuSp





INT. LANDESLAGER DER SALZBURGER
PFADFINDER UND PFADFINDERINNEN
3. - 13. AUGUST 2014 - BAD HOFGASTEIN

Einteilung Almen und Täler

VE	Alm	Gruppe	BL	GuSp	Leiter	Gesamt			
	1	Karlingalm	Tulln	NO	22	6	28		
	1	Karlingalm	Lienz - Dolomiten	T	11	2	13	2	41
	2	Waldalm	Biedermannsdorf	NO	8	3	11		
	2	Waldalm	Ulmerfeld-Hausmening	NO	14	5	19		
	2	Waldalm	Salzburg 5 Gnigl	S	8	2	10		
	2	Waldalm	Christkönig-Degerndorf	D	5	1	6	4	46
	3	Stanzalm	Bergheim	S	15	7	22		
	3	Stanzalm	Abtenau	S	17	4	21	2	43
	4	Litzlhofalm	Pfadfindergruppe Gumpoldskirchen	NO	18	4	22		
	4	Litzlhofalm	Altach	V	27	9	36	2	58
	5	Steinalm	Gablitz	NO	18	4	22		
	5	Steinalm	Pfadfindergruppe Pöchlarn	NO	10	5	15		
	5	Steinalm	Salzburg 2 - Katze	S	2	1	3		
	5	Steinalm	Pfadfinder Henndorf	S	5	2	7	4	47
	6	Panoramaalm	Klagenfurt 2	K	9	3	12		
	6	Panoramaalm	Klagenfurt 5 - Prinz Eugen""	K	13	3	16		
	6	Panoramaalm	DPSG Herrenberg	D	3	1	4		
	6	Panoramaalm	Salzburg 8 - Parsch	S	9	3	12	4	44
	7	Wastlalm	Edelweißhorst Oberndorf	S	19	4	23		
	7	Wastlalm	Wien 22 - Löwe von Aspern	W	10	3	13		
	7	Wastlalm	Roter Milan	D	3	1	4	3	40
Zwischensumme Raurisertal					246	73	319	21	

Raurisertal



www.wurz14.at





INT. LANDESLAGER DER SALZBURGER
PFADFINDER UND PFADFINDERINNEN
3. - 13. AUGUST 2014 - BAD HOFGASTEIN

Großarlal	8	Bachalm	Salzburg 4 - Mülln	S	20	5	25			
	8	Bachalm	DPSG Oedheim	D	19	4	23	2	48	
	9	Achtalm	Pfadfindergruppe Neunkirchen	NO	4	1	5			
	9	Achtalm	Linz 4	NO	5	2	7			
	9	Achtalm	Feldkirch St.Georg	V	19	4	23			
	9	Achtalm	Gruppe 9 St. Othmar	W	9	2	11	4	46	
	10	Ellmaualm	Pfadfindergruppe Eisenstadt	B	14	4	18			
	10	Ellmaualm	St Veit	K	7		7			
	10	Ellmaualm	Salzburg 11 Morzg	S	20	4	24	3	49	
	11	Großwildalm	Spittal Porcia""	K	7	3	10			
	11	Großwildalm	Kematen/Gleiss	NO	9	3	12			
	11	Großwildalm	Horn	NO	13	2	15			
	11	Großwildalm	Wien - Gruppe 41 Prinz Eugen""	W	9	4	13	4	50	
	12	Gehwolfalm	Gloggnitz	NO	19	4	23			
	12	Gehwolfalm	Pfadfinder Maxglan	S	29	3	32	2	55	
	Zwischensumme Großarlal					203	45	248	15	
	Gesamt					449	118	567	567	



www.wurz14.at





INT. LANDESLAGER DER SALZBURGER
 PFADFINDER UND PFADFINDERINNEN
 3. - 13. AUGUST 2014 - BAD HOFGASTEIN

Zeitplan GuSp

	So 03.08.	Mo 04.08.	Di 05.08.	Mi 06.08.	Do 07.08.	Fr 08.08.	Se 09.08.	So 10.08.	Mo 11.08.	Di 12.08.	Mi 13.08.
alle Tage	Anreise	Aufbau	Workshops	Abenteuer	Gruppentag	Workshops	GWB	Besuchertag	alle Stufen	Abbau	Abreise
07:00	LA										
07:30											
08:00											
08:30											
09:00											
09:30											
10:00											
10:30											
11:00		LA		LA	LA			LA			
11:30										LA	
12:00											
12:30											
13:00											
13:30											
14:00											
14:30											
15:00											
15:30											
16:00											
16:30											
17:00	LA			Abenteuer							
17:30											
18:00											
18:30											
19:00						AR					
19:30	ME										
20:00											
20:30											
21:00											
21:30											
22:00											
22:30											
23:00	NR			late night							
23:30											

LA = Lebensmittelausgabe ME = Müllentsorgung AR = Altrausch ST = Stammtisch NR = Nachtruhe





INT. LANDESLAGER DER SALZBURGER
PFADFINDER UND PFADFINDERINNEN
3. - 13. AUGUST 2014 – BAD HOFGASTEIN

Abenteuertag-Planung

Rahmengeschichte: Der Fluch der Bettlerin

(Quelle: <http://gastein-im-bild.info/gesagen.html#s190>)

Geschichtlicher Rückblick:

Christoph Weitmoser trat nach dem Tode seines Vaters Erasmus das goldene Erbe an. Er war bescheiden und mildtätig gegen die Armen und von Not Bedrängten. Seine Frau hingegen war hochmütig und eitel, diente ihr der Reichtum doch nur, um sich in Samt und Seide zu kleiden. Den Armen und Unglücklichen schenkte sie keine Achtung. Niemand im Tal liebte die Weitmoserin.

Kurzfassung der Sage:

Die Sage erzählt von ihr, dass sie behangen mit kostbarem Edelsteinen und funkelnden Schmuck durch den Klammpass ritt, wo ihr auf der Passhöhe eine Bettlerin begegnete und um Almosen flehte. Ein verächtliches Lächeln spielte um ihre stolze Lippen und sie rief hochmütig: "Scher' dich weg, freches Bettelweib!". Da zuckte die Alte am Wegesrand zusammen und schrie einen Fluch mit abgezehrter Faust: "Wehe dir! Du weißt nicht ob du nicht auch betteln gehen musst. Wenn die Sonne zum zwölften mal versinkt, wirst du so arm sein wie ich!". Höhnisch lachte die Weitmoserin: "Eine Weitmoserin betteln? - das wirst du nicht erleben - so wenig, wie dieser Ring, den ich hier in die Ache werfe, je wieder zum Vorschein kommen wird, so wenig wird sich dein Fluch erfüllen". Damit zog sie den kostbaren Ring vom Finger und warf ihn in die schäumende Ache.

Ablauf

Die Bettlerin aus der Sage erzählt den Kindern von ihrem Erlebnis mit der Weitmoserin und berichtet, was für eine hochmütige und böse Frau sie ist. Die Sage wird bis zum Fluch und der Reaktion der Weitmoserin erzählt. Allerdings wird die **Sage abgewandelt**: Der Fluch besteht darin, dass die Weitmoserin in Zukunft immer den Drang verspüren wird, all ihr Hab und Gut mit anderen zu teilen. Anschließend bittet die Bettlerin die Kinder, ihr bei der Suche nach dem Ring der Weitmoserin zu helfen, damit der Fluch Wirkung zeigen kann. Die Bettlerin hat gesehen, dass ein Fisch den Ring verschluckt hat, als ihn die Weitmoserin in die Ache warf, kann sich aber nicht mehr genau erinnern, wie dieser Fisch ausgesehen hat. Die Kinder müssen sechs verschiedene Figuren befragen, die den Fisch gesehen haben. Jede Figur gibt ihnen zuerst eine oder zwei Aufgaben, die zu erledigen sind, anschließend bekommen sie einen Hinweis auf den richtigen Fisch und Geld, mit dem sie am Marktplatz einkaufen können. Wenn sie bei allen sechs Figuren waren, können sie herausfinden, welcher der Fische, die auf einem großen Plakat abgebildet sind, den Ring verschluckt hat. Erschwert wird die Aufgabe durch die Weitmoserin, die um jeden Preis verhindern will, dass der Ring jemals wieder gefunden wird. Sie und ihre Diener laufen durchs Gelände und versuchen den Kindern Hinweise und Geld zu klauen. Als Hilfe für die Kinder geht aber auch die Bettlerin herum, die Tipps gibt. Ein alter Einsiedler aus dem Dorf ist ebenfalls unterwegs. Er stellt den Kindern Rätsel (ähnlich wie eine Sphinx) und gibt ihnen dafür Geld. Am späten Nachmittag werden die Ergebnisse der Bettlerin vorgelegt, die alles Weitere organisiert.

Abendessen

Nach dem Abendessen (es ist hoffentlich schon halbwegs dunkel) treffen sich alle wieder, um den Fisch zu fangen und die Weitmoserin zu überlisten. Die Bettlerin hat den Plan die Weitmoserin zum Essen einzuladen. Habgierig und geizig wie sie ist, wird sie sich ein kostenloses Essen nicht entgehen lassen. Dann soll ihr der Fisch mit dem Ring im Bauch serviert werden. Die Aufgabe der Kinder ist es, beim Fischfang zu helfen. Dazu werden viele Köder und alle Fischer des Ortes benötigt. In der Dunkelheit müssen die Kinder zu den Fischern finden, die sich nur durch kurzes Aufblinken von



www.wurzl14.at





INT. LANDESLAGER DER SALZBURGER PFADFINDER UND PFADFINDERINNEN 3. - 13. AUGUST 2014 – BAD HOFGASTEIN

Taschenlampen in Intervallen bemerkbar machen, aber immer wieder ihre Position ändern dürfen (Scotland Yard-ähnliches Nachtgeländespiel). Haben die Kinder einen Fischer gefunden, gibt er ihnen einen Köder, um den Fisch zu fangen. Die Kinder bringen die Köder zur Bettlerin. Nach 20 bis 30 Minuten pfeift die Bettlerin, weil es genug Köder sind und der Fisch gefangen wurde. Ein großer Pappfisch an einer großen Angel hängt am Baum. Er wird getötet (Piñata) und der Ring (Schwimmreifen mit Reflektorstreifen) fällt aus seinem Bauch heraus. Der Fisch wird unbemerkt von den Kindern im Eiltempo zubereitet und der Ring wird wieder in seinem Bauch platziert. In der Zwischenzeit laden die Kinder die Weitmoserin zum Essen ein. Sie sagt zu und nimmt an der Tafel Platz, der Fisch wird serviert, sie entdeckt den Ring und der Fluch beginnt sofort zu wirken. Sie teilt den Fisch mit allen (Knabbergebäck Fischli). Ende.

Zeitplan

Vormittag: frei (Möglichkeit zum Ausschlafen, Baden, Lager-Sportplatz kann genutzt werden, Programm in der eigenen Gruppe)

Einstieg Rahmengeschichte, Einteilung in Gruppen, Spielbeginn: 15 Uhr (Dauer ca. 30 Min.)

Dauer der 6 Stationen: je ca. 30 Min.

Ende Hinweissammeln: 19 Uhr

Abendessen

Besprechung mit der Bettlerin, Nachtgeländespiel, Ausstieg Rahmengeschichte: 21 Uhr

Organisation

Einstieg und Ausstieg Rahmengeschichte für alle Kinder gemeinsam. Nachtgeländespiel für alle Kinder gemeinsam.

Für die Befragung der Figuren werden die Kinder in drei Gruppen zu je ca. 170 Personen aufgeteilt. Pro Gruppe gibt es ein annähernd identisches Spielfeld, identische Aufgaben und identische Figuren. Alles, was für die Stationen an Material benötigt wird, und alle Figuren müssen daher in dreifacher Ausführung vorhanden sein.

Innerhalb eines Spielfeldes sind die Kinder in Patrollen unterwegs und laufen die Spielfiguren frei an. Jede Patrouille sollte bis zum Ende des Nachmittags einmal bei jeder Figur gewesen sein. Eine Spielfigur kann etwa vier bis fünf Patrollen (max. 30 Kinder) gleichzeitig betreuen. Alle Patrollen bekommen von einer Figur die gleiche Aufgabe, bzw. bei Figuren mit mehreren Aufgaben u.U. auch unterschiedliche Aufgaben, gestellt. Die Aufgaben sind aber trotzdem patrouillenweise zu bearbeiten. Die gesammelten Hinweise müssen zum Schluss gesammelt zur Bettlerin gebracht werden.

Figuren und Ideen für Aufgaben

- Bettlerin (noch offen): hilft den Kindern, geht herum, warnt vor Bösen, verteilt Zuckerl
- Weitmoserin und ihre Diener (noch offen): wollen den Kindern Hinweise und Geld klauen, laufen herum und verfolgen die Kinder
- Einsiedler (Gruppe Morzg 1x noch Offen): stellt Rätsel und hilft den Kindern, wenn sie die Rätsel richtig lösen, hat einen fixen Standort (Marktplatz), sodass ihn die Kinder immer finden können
- 2 fahrende Händler (1 x Sabine und Wolf 2x noch Offen): gehen herum und verkaufen Waren, einer verkauft



www.wurz14.at





INT. LANDESLAGER DER SALZBURGER PFADFINDER UND PFADFINDERINNEN 3. - 13. AUGUST 2014 – BAD HOFGASTEIN

nur Blödsinn, der andere gute Sachen

- **Jäger (Bergheim):** Kinder müssen jagen und schießen lernen (mit Wasser getränkte Schwämme, Zielschießen o. Weitschießen, Wasserspritzpistolen – Gruppe Oberndorf hat etwa 20 Wasserspritzpistolen – Seidenpapier mit Wasser durchschießen – Gruppen Bergheim und Oberndorf haben Seidenpapier; Steinschleuder für die Füße – erhältlich über www.pearl.at; Morzger haben eine; kann auch für den stufenübergreifenden Tag verwendet werden – Zielschießen mit Tennisbällen und Steinschleuder); fixer Standort
- **Förster (Gruppe Maxglan):** Kinder müssen Tierspuren lesen lernen (Kartenpaare – einmal Tier, einmal Tierspur – werden im Wald versteckt, Kinder müssen mind. 10 verschiedene Paare finden, Plakat mit Tieren und zugehörigen Spuren als Hilfe, Karten in vielfacher Ausführung verstecken – Bernhard kann die Karten und das Plakat drucken); an einem Baum hängt ein Hinweis auf den Fisch, Kinder müssen ihn holen (Seil, Sicherungsgurt, Sicherung; Seil wird über einen Ast geworfen, ein Kind wird vom Rest der Patrouille hochgezogen; kann nicht von allen Patrouillen gemacht werden, da sonst zu viele Leiter benötigt werden – ein Leiter muss sichern); fixer Standort im Wald
- **Brückenbauer (Gruppe Abtenau):** Kinder müssen aus verschiedenen Materialien (Holz, Papier, Wolle etc.) ein Modell für eine stabile Brücke bauen; fixer Standpunkt, möglichst am Bach
- **Fischer (Gruppe Parsch):** Apfeltauchen, Angeln (5 bis 6 Seile an einem Magneten befestigen, Metallfische aus dem Bach angeln – gute und schlechte Fische, nur gute angeln – lebende Angel: ein Kind hat einen Magneten umgebunden, die anderen Kinder nutzen dieses Kind als Angel und müssen es über die Fische heben, um diese zu angeln; Reaktorspiel – geht auch gut mit einem Planschbecken – halb gefüllte Wasserflaschen mithilfe von an Seilen befestigten Gummiringen aus dem Planschbecken heben und in die leere Kiste stellen); fixer Standort möglichst am Bach oder mit ca. 3 Planschbecken
- **Müller (Gruppe Henndorf):** Mühlrad des Müllers steht still, Kinder müssen für neue Energie sorgen (15x drehen, dabei Stab nach oben strecken, zur Spitze des Stabes schauen, dann Stab auf den Boden werfen, einen Becher Wasser aus einem Kübel schöpfen, zum Wasserrad = Windrädchen laufen und Wasser darüber gießen, sodass es sich dreht); Müller überlegt auf Windenergie umzusteigen und möchte das testen, Kinder müssen Windrad zum Drehen bringen (Windrädchen vorne an einem Wimpel befestigen, ein Kind läuft damit eine vorher abgesteckte Strecke hin und zurück, dann kommt ein zweites Kind dazu, dann ein drittes usw., Rädchen darf nicht aufhören sich zu drehen); Fixer Standort
- **Koch (Gruppe Oberndorf):** Kinder bekommen ein Rezept für die Fischzubereitung, müssen blind einen Geruchskim-Weg gehen und die richtigen Gewürze mitnehmen (Weg mit Wolle von Baum zu Baum markieren, pro Baum zwei bis drei Becher mit Gewürzen aufhängen, Kinder haben auch Becher und nehmen ein bisschen etwas von den richtigen Gewürzen mit, je ein Kind blind, ein Kind führt und nimmt Gewürz mit); Koch hat Zutaten verloren, Kinder müssen sie suchen (Kärtchen verstecken, suchen lassen)



www.wurzl14.at





INT. LANDESLAGER DER SALZBURGER
PFADFINDER UND PFADFINDERINNEN
3. - 13. AUGUST 2014 – BAD HOFGASTEIN

GWB-Planung

Allgemeines:

- Die Kinder werden in 3 Gruppen aufgeteilt, also bei den 600 geplanten Teilnehmern je 200 Kinder pro Gebiet.
- Pro Station werden in einem Gebiet 3 bis 4 Patrouillen gleichzeitig betreut.
- Da jede Station insgesamt 3 Mal angeboten wird, ist Folgendes wichtig: Die Stationen sollten möglichst gleich aufgebaut sein und vor allem sollten die Kinder bei den gleichen Stationen in jedem unterschiedlichen Gebiet möglichst gleich beurteilt werden, damit es letztendlich eine faire Gesamtwertung gibt. Daher ist es Aufgabe der Gruppe, die eine Station plant, sich Beurteilungskriterien zu überlegen, die für die jeweilige Aufgabe gelten sollen. Es muss klar festgelegt werden, für welche Leistung es wie viele Punkte gibt.
- Wenn sich eine Gruppe mit mehreren Leitern für die Planung einer Station gemeldet hat, werden die Leiter bei der Durchführung des GWB auf verschiedene Gebiete aufgeteilt, um eine möglichst gerechte Wertung zu erhalten.
- Die Auswertung wird zentral über die Gruppe Parsch erledigt. Die Bewertungen werden während des GWBs von Helfern eingesammelt und zur Auswertung gebracht.
- Es gibt 8 Stationen (Dauer: ca. 20 Minuten), dazwischen müssen die Kinder immer kurze Wege (5 bis 10 Minuten Gehzeit) zurücklegen.
- Mittagessen: Kaltverpflegung; gegessen wird nach 4 Stationen mit den Stationsleitern gemeinsam.
- Die Stationsleiter sind dafür verantwortlich, sich um das benötigte Material für ihre Station (mal 3) zu kümmern.
- Jedes Kind darf an Hilfsmitteln nur einen Joker, Schreibzeug und ein Taschenmesser mitnehmen.
- Am Abend (ab 19:00) findet die Siegerehrung auf der Wurzl-Bühne statt. Dauer: ca. 1 Stunde
- Preis für Sieger: evt. eigenes Abzeichen

Stationen und Verantwortliche:

1. Peilen (Gruppe Morzg): verschiedene Buchstaben werden an Bäumen/Stempen/Zelten am Lagerplatz angebracht, einige davon ergeben ein Lösungswort; die Kinder bekommen Angaben, welche Ziele sie anpeilen müssen, um das Lösungswort zu finden; Wichtig: ebenes Gelände
2. Lagerfeuer (Gruppe Abtenau): die Kinder bekommen Feuersteine oder Streichhölzer, müssen am Waldrand Holz suchen und ein Feuer entzünden; Beurteilungskriterium könnte z.B. sein eine Schnur durchzubrennen; Holz gibt's genug, evt. trotzdem ein paar trockene Scheite mitnehmen, falls es geregnet hat und alles nass ist; Durchführungsort: Lagerplatz
3. Geheimschrift (Gloggnitz): evt. Zitronenschrift etc.
4. Knoten und Bünde 1 (Gruppe Henndorf): die Kinder bauen ein A aus Rundhölzern und Seilen (Rundhölzer und Seile werden beim Materialteam geordert, Stationsleiter müssen nur bekanntgeben, wie viel benötigt wird)
5. A-Lauf (Gruppe Henndorf): die Kinder transportieren ihr A von der vorherigen zu dieser Station, ein Kind stellt sich auf das A und muss eine vorher abgesteckte Strecke damit laufen; die anderen Kinder sichern und helfen; Material: Seile zum Sichern; Voraussetzung: eher ebene Fläche, viel Platz
6. Wissen/Bewegung (Gruppe Oberndorf): Kinder müssen Fragen (Pfadi-Fragen und Scherzfragen) beantworten und gleichzeitig Springschnur springen o.Ä.
7. Unterschlupf bauen (Gruppe Bergheim): die Kinder müssen sich im Wald mit wenig Material selbst einen Unterschlupf bauen



www.wurzl14.at





INT. LANDESLAGER DER SALZBURGER
PFADFINDER UND PFADFINDERINNEN
3. - 13. AUGUST 2014 – BAD HOFGASTEIN

8. Knoten und Bünde 2 (Gruppe Maxglan): die Kinder müssen 10 verschiedene Knoten und Bünde machen (auf Zeit); es darf immer nur ein Kind pro Patrouille einen Knoten/Bund machen; wenn das Kind fertig ist (erst, wenn alles richtig ist), kommt das nächste Kind mit einem anderen Knoten/Bund an die Reihe; die Kinder wissen im Vorfeld, welche Knoten/Bünde sie machen müssen und können sich selbst aussuchen, wer welchen macht; Materialwünsche bitte bekannt geben, damit wir sie ans Materialteam weiterleiten können



www.wurz14.at

