

- Lagersport
 Lageraktivität

- übriges Lagerprogramm



Aktivität / Nr.	Wetten, dass du es nicht schaffst, Stroh zu Gold zu spinnen...	Thema: Märchen
Datum / Zeit:	Dauer: 2 Stunden	
Ort:	Draussen, im Dorf	

Leitung:		Anzahl TN:	
Ziele:	Die TN lernen das Dorf besser kennen. Durch die verschiedenen Wetten lernen sie sich selbst besser einzuschätzen. Die TN üben Geschicklichkeit und Schnelligkeit.		
Methode:	Postenlauf		
Material: Ball, Wäscheklammern, Blache, Gegenstände für Parcours, Salzstangen, Smarties, Röhrchen, Tikipulver, Wasser, Mohrenköpfe, Eier, Küchentücher, Gold (Hörnli)	Sicherheitskonzept:		
	<ul style="list-style-type: none"> - Apotheke befindet sich bei der Zentrale - Leiterinnen wissen über die Standorte Bescheid und haben Natel bei sich - Gelände und Deadline werden festgelegt - gutes Schuhwerk und passende Kleidung 		

Ablauf: kurze Programmbeschreibung	Verantwortlich / Bemerkungen:
<p>Einstieg: Die Kinder spielen ein „Drei-Mann-Hoch“. Doch plötzlich taucht eine ärmlich gekleidete Müllerstochter auf und unterbricht das Spiel. Diese bittet die TN um Hilfe. Der König möchte von ihr, dass sie aus Stroh Gold spinnst. Nur so kann sie ihn heiraten. Doch sie kann kein Stroh spinnen. So erhofft sie von den TN, dass diese für sie Gold sammeln, welches sie dem König abgeben kann. Die TN sind bereit, der Müllerstochter zu helfen. Dazu wird die Schar in fünf Gruppen geteilt.</p> <p>Hauptteil: Die Kinder müssen die Leiterinnen im Dorf finden. Jede Leiterin wettet, dass die Kinder eine bestimmte Aufgabe nicht lösen können. Die TN setzen einen Wetteinsatz (Goldstücke), um ihr das Gegenteil zu beweisen. Wenn sie die Aufgabe lösen können, bekommen sie das Doppelte zurück, wenn sie jedoch die Aufgabe nicht bewältigen können, verlieren sie das Eingesetzte.</p> <p>Wetten, dass ihr es nicht schafft...</p> <p>Posten 1: Die TN müssen innert drei Minuten alle im Schlafanzug erscheinen.</p> <p>Posten 2: Die Gruppe muss innert zwei Minuten alle Wäscheklammern ins Haar binden, welche die Leiterin ihnen gibt.</p> <p>Posten 3: Die TN müssen der Leiterin innert sieben Minuten eine warme Schokolade bringen.</p> <p>Posten 4: Die Mädchen müssen einen TN innert einer Minute um einen bestimmten Parcours tragen.</p> <p>Posten 5: Die Gruppe muss es schaffen, innert 30 Sekunden, 15 Salzstangen zu essen.</p> <p>Posten 6: Die TN müssen innert zehn Minuten eine Person finden, welche ihnen das Märchen „Rumpelstilzchen“ erzählt.</p> <p>Posten 7: Alle Smarties müssen von den TN mit einem Röhrchen von einer Seite auf die andere transportiert werden. Dies muss innert 30 Sekunden geschehen.</p> <p>Posten 8: Die Mädchen müssen es schaffen, mit Tiki und Wasser im Mund zu sagen: „Ach wie gut das niemand weiss, dass ich Rumpelstilzchen heiss“.</p> <p>Posten 9: Der Gruppe muss es gelingen, in der Liegestützposition, zwei Mohrenköpfe zu essen.</p>	

- Lagersport
 Lageraktivität

- übriges Lagerprogramm



Aktivität / Nr.	Wetten, dass du es nicht schaffst, Stroh zu Gold zu spinnen...	Thema: Märchen
Datum / Zeit:	Dauer: 2 Stunden	
Ort:	Draussen, im Dorf	

	<p>Posten 10: Die Mädchen müssen sich innerhalb der Gruppe aufteilen. Die Aufgabe ist: Sie müssen ein Ei mit einem Küchentuch von einer Seite, auf die andere werfen und zurück.</p> <p>Falls eine Gruppe kein Gold mehr besitzt, kann sie zur Zentrale gehen und Schulden machen. Diese müssen sie aber wieder zurückzahlen, wenn sie wieder im Besitz von Goldstücken ist.</p>	
Schluss:	Die Mädchen kommen zum Lagerplatz zurück. Das Gold wird zusammengezählt und die Sieger ernannt. Die Müllerstochter bedankt sich für das viele Gold. Als Dankeschön zeigt die Müllerstochter den Mädchen ein Geheimnis. Nämlich wie man den berühmt berüchtigten „Zaubertanz“ macht, damit das Rumpelstilzchen auftaucht. Der Tanz wird gemeinsam gemacht und Rumpelstilzchen taucht auf und gibt den Gewinnern die Preise.	