

# Sa, 11. Januar 2014

## DEBORA

- 14.00 Gemeinsamer Anfang
- 14.10 Spiele
- 14.20 Theater: Mit Debora und Barak zum Amphi gehen
- 14.25 Zum Wäldli laufen
- 14.35 Versteckis spielen
- 14.45 Theater: Debora hat Eingebung
- 14.50 Barak suchen + informieren
- 14.55 Stücke suchen (für Schwerter)
- 15.00 Zurück zum Cevi-Huus
- 15.10 Kampfübungen mit Barak (Debora ist sehr gut)
- 15.15 Barak will mit Debora kämpfen
- 15.20 Aber sie ist nicht wie ein Mann
- 15.25 Unterschiede Mann / Frau auf ein Plakat oder Baden
- 15.30 Während dem Malen kommen Krieger und greiffen an
- 15.35 gewonnen, in die Flucht schlagen
- 15.40 2' Vieri essen
- 16.00 Spiele
- 16.15 Theater: Danke
- 16.20 Frisuren machen, weil wir Frauen sind

Anschlag: 2' Vieri  
2' Trenke  
gute Kleider  
gute Laune

Mitnehmen: Frisurensachen  
Sackmesser  
2' Vieri  
2' Trenke

So. 18.01.2014

DEBORA & BARAK

14<sup>00</sup>

gemeinsamer Anfang & Spiele

14<sup>20</sup>

Barak & Debora sind auf der Suche nach Sisera (Anführer der Bän)

14<sup>25</sup>

Geländespiel : (2 Gruppen)

Jede Gruppe muss 5 Kartenteile kaufen

Um Geld zu bekommen, müssen sie Aufgaben lösen

Jeder bekommt ein Leben

wenn man gefangen wird, muss man das Leben abgeben

Ein Leben kostet 5 Geld

Wenn man ein Leben verkauft bekommt man 3 Geld

Ein Kartenteil kostet 20 Geld

Bündelverkäufer → Tabitha

Kartenverkäufer → Laura

Geldverteiler → Rest

15<sup>05</sup>

Karte zusammensetzen

15<sup>10</sup>

Jaël suchen (Zelt bei Kirche)

15<sup>15</sup>

Sisera kommt zu Jaël

ist erschöpft → geht schlafen

Jaël fesselt ihn

Debora und Barak kommen und nehmen Sisera mit

15<sup>20</sup>

Jaël lädt Kinder zum Z'Vieri ein

Sie müssen aber zuerst Leute auf Strasse fragen

15<sup>30</sup>

Z'Vieri

Reflektion der Jungschar-Nachmittage

Fotos machen und Einträge schreiben (Steckbriefe)

Zelt abräumen

16<sup>45</sup>

Zurück zum Cevi-↑

3. Mai 2014

Schnupper-Nachmittag

- 14.00 Gruppeneinteilung und gemeinsamer Anfang
- 14.15 Theater: P kommt und sagt, es sei die Gei-Fahne gestohlen worden.  
Aber der Dieb hat einen Brief verloren.  
Darauf ist ein Hinweis auf China
- 14.20 Um nach China reisen zu dürfen, müssen wir einen Pass machen (Steckbrief)  
Darauf gibt es an der Grenze immer Stempel
- 14.30 In China fragen wir einen Chinesen. Dieser konnte aber nur chinesisch und wir brauchen einen Übersetzer.  
Er erzählt, sein Haus sei durchwühlt worden und er braucht Hilfe beim Aufräumen  
Dabei finden wir den 2. Teil des Briefes.  
Dieser führt uns nach Frankreich
- 14.40 Wir fragen einen Franzosen nach dem Dieb der Fahne  
Aber er versteht das Wort "Fahne" nicht  
Wir machen Gruppen und alle versuchen mit Tabu den Begriff zu erklären.  
Er hat ihn gesehen und er ist nach Italien abgereist  
(Schinkengipfeli im Ofen)
- 15.00 Nonna bietet allen ein 2'vieri an  
Sie erzählt eine ewig lange Geschichte von einer Fahne
- 15.15 Zum Fahnenmast gehen  
Dort liegt ein Fahrplan in die USA  
Wir treffen einen Football-Spieler → Feldspiele spielen  
Er arbeitet beim Geheimdienst und erzählt von einem Bankkonto in der Schweiz

15.40

Nervige Touristen zeigen Fotos

Auf einem Foto ist der Dieb mit der Fahne

Die Spur führt nach Hawaii, aber wir haben nicht genug Geld

Brief →

Pass →

Stempel →

Schinkergipfeli →

Kamera + Fotos →

→ →

Chinese →

Nonna →

Football-Spieler →

Tourist →

# Sa. 10. Mai 14 Fortsetzung

14.<sup>00</sup> gemeinsamer Anfang, Spiele, Zusammenfassung

14.<sup>15</sup> Durch den Zoll nach Hawaii reisen

Ins Flugzeug

Stören auf: Mann mit Fahne läuft davon

Versuchen ihn zu fangen, er ist aber schon weg.

14.<sup>25</sup> Schnitzeljagd (nach Haskis links)

15.<sup>00</sup> Feuer brennt, aber Fahne und Dieb nicht da  
kommt zurück → verstecken

Fesseln

Dieb erzählt: Sucht Schatz, aber verschlüsselte  
Botschaft auf Fahne

Morsen erklären

"Die Karte ist beim Brunnen"

15.<sup>15</sup> Karte suchen

Schatz suchen (hoch)

→ Marshmallow und Apfel

Stecken suchen

Bräteln + Essen

15.<sup>45</sup> freie Zeit

Spiele, Hüsi bauen, Kaldplatz aufräumen...

16.<sup>30</sup> zurück

Sagmehl →

Marshmallow + Apfel →

Morsetext + Tipy →

Karte →

Notpäckli + Sackmesser →

Fahne + Strickli →

Turm !

# Wald-Plausch

- 14:00 gemeinsamer Anfang
- 14:10 mit dem Velo in den Wald
- 14:30 Holz sammeln, Feuer machen
- 15:10 Schlangenbrot machen
- 15:40 Spiel: 1514
- 16:00 Spiel: Räuber und Bulle
- 16:45 zurück zum Cevi-Haus
- 17:00 Schlusskreis

Mitnehmen: Sackmesser, Waldkleider, Velo, Velohelm,  
Velaschloss, Veloschlüssel, z. Trinke,  
Zecken- / Mückenspray

Schlangenbrot-Teig: Ragusa

Holz, Zeitung, Zündhölzchen: Ragusa + Ruccola