



Seeaktivitäten



Lattenarbeiten



Pionieren



Christentum



Primitive Pfadfinderei



Tauwerk



Wandern und Ausflüge



Handycraft



Aufgaben "Tours"



Orientierung



Diverse

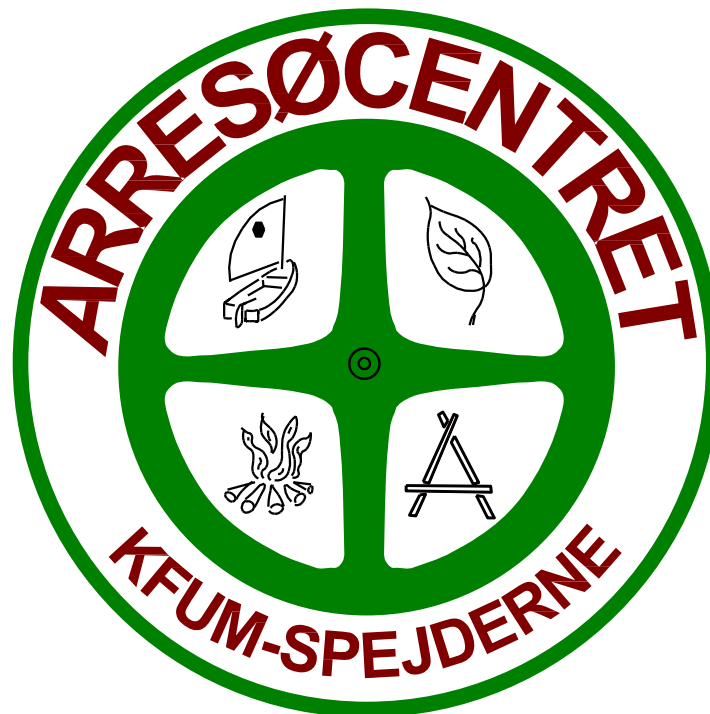


Natur



Segeln

www.arresoe.dk



AKTIVITÄTEN
BESCHREIBUNGEN

Disses Heft enthält eine kurze Beschreibung von den Aktivitäten, die ARRESØCENTRET anbietet.

Die Aktivitäten werden doch immer ergänzt, und deshalb wird es auf ARRESØCENTRET einen aktuellen Verzeichnis über alle Aktivitäten geben.

Die einzelnen Aktivitätsbeschreibungen kann bei dem Unterstehenden bestellt werden, gleichsam ist es so mit mehrere Informationen. Die Aktivitätsbeschreibungen sind nur in dänish, aber die meisten mit Illustrationen.

Das Center bietet ein bestassortiertes Materialenauswahl, aber allgemein muss man selber dafür sorgen, das man Papir, Färber, Bleistiften, Verbandzeuge, u.s.w. mitbringt.

In dem einzelnen aktivitätsbeschreibungen wird es hervorgehen, welche materialen, das menn selber mitnehmen soll.

Information:

***KFUM-spejderne
Nordsjællands Distrikt
Birgitte Rose
Frejasvej 4. 3400 Hillerød
Dänemark
Tel.: +45 48 25 39 87
E-mail: br@arresoe.dk
WEB: www.arresoe.dk***

Jetzt Haben Sie welche von den Aktivitäten gesehen, die das Arresøcenter anbietet. Alle diesen Aktivitäten sind vor-bereitet und leicht zu anvenden.

Aber trotzdem gibt es mehrere Ideen, wenn mann erst ins Lager ist. Deshalb gibt es Der Ideestall mit Bücher und andere Materialien für Inspiration.

Der Ideestall hat den ganzen Sommer offen, aber mann kann zur jeder Zeit vorbei kommen. Dann bitte anrufen um eine verabretung zu machen.



O - SEGELN

O - 01 OPTIMIST

Das Center hat über zehn Optimisten. Das sind kleine, schnelle Jollen für Kinder zwischen 11 und 15 Jahre. Sie können nur benutzt werden wenn einer von den Ausbilder da ist.

Bitte anrufen um eine verabretung zu machen.

O - 02 MEGIN

Das Center hat 4 Megins. Die können bis 5 Personen frachten die Alle über 14 Jahre werden müssen. Dafür braucht mann einen Ausbilder.

Bitte anrufen um eine verabretung zu machen.

Auf das Center gibt es natürlich auch Regeln bei den Segeln. Das Center hat Rettungsweste und die müssen benutzt werden.

(Auch bei den Erwachsenen).

Es wird nur Gesegelt wenn das Wetter es erlaubt.



A - SEEAKTIVITÄTEN

A - 01 FLOSS

Eine kleine und einfache Aktivität, auch für Anfänger bei dem Pionieren. Die grundlegenden Elementerkenntnisse ist eine Voraussetzung.

Das Floss kann 3 Pfadfinder tragen.

Bauzeit: 1 Stunde

Materialen: Befindet sich auf das Center.

A - 02 EIN GROSSES FLOSS

Eine gute Aktivität für eine Patrouille mit ein bisschen erfahrung bei dieser Arbeit.

Das Floss kann 6 Pfadfinder tragen.

Bauzeit: 3 Stunden

Materialen: Befindet sich auf das Center.

A - 03 BOHRTURM

Eine grosse Aktivität, wo sehr viel kenntnis eine Voraussetzung ist.

Das Floss kann eine Patrouille tragen.

Bauzeit: 4 Stunden

Materialen: Befindet sich auf das Center.

A - 04 FLOSS

Eine kleine Aktivität, die nur sehr wenig erfahrung Voraussetzt.

Das Floss kann 3 Pfadfinder tragen.

Bauzeit: 1 Stunde

Materialen: Befinden sich aus das Center.



A - 05 FLISSENDER TURM

Eine gute Aktivität für Pfadfinder mit Erfahrungen wie Gründlichkeit und Präzision.

Das Floss kann 8 Pfadfinder tragen.

Bauzeit: 2 Stunden

Materialien: Befinden sich auf das Center.

A - 06 FLOSS

Eine kleine Aktivität, die nur sehr wenig Erfahrung voraussetzt.

Das Floss kann 3 Pfadfinder tragen.

Bauzeit: 2 Stunden

Materialien: Befinden sich auf das Center.

A - 07 MEERPFERD

Das einfachste von den Seeaktivitäten. Wenn man viele baut, kann man einen Wettlauf auf See machen.

Das Floss kann nur 1 Pfadfinder tragen.

Bauzeit: 1 Stunde

Materialien: Befinden sich auf das Center.

N - NATUR

N - 01 BESCHREIB EIN WASSERLOCH

Mit Hilfe von wenig Aufgaben und einfache Beobachtungen, kann man die Qualität des Wasserloches herausfinden.

Materialien: Keine.

N - 02 DIE TIERE IM WASSERLOCH

Einen kleinen Quiz über die Tiere im Loch.

Der Aktivität verlangt dass man mit diesem Thema früher gearbeitet hat.

N - 03 WASSERFERNROHR

Eine Beschreibung von der Herstellung eines Wasserfernrohrs. Ist sehr gut für das Herausfinden von wie gut der Wasserqualität ist.

Materialien: Das Center hat Materialien für den einfachen Model.

Wenn man die Luxusausgabe machen will, muss man selber die Materialien mitnehmen.

Der Ideestall enthält viele Bücher und auch welche Materialien. Mehrere Aktivitäten sind unter Auswicklung.



M - DIVERSE

M - 01 VOLLEYBALL

Die Aktivität beschreibt wie man die Volleybahn aufbaut und beschreibt die Spielregeln.

Materialen: Befinden sich auf das Center.

M - 02 TIPIAUFRICHTEN

Die Aktivität beschreibt wie man eine Tipi richtig aufrichtet.

M - 03 PERSÖNLICHE MASSEN

Es ist gut zu wissen wie man mit seine persönliche massen mesen kann.

Materialen: Ein Messband, den Rest befindet sich auf das Center.

M - 04 ALTE DÄNISCHE SPIELE

Vier Bücher mit ungefähr 400 alte dänische spiele.

M - 05 VERKLEIDUNG FÜR DEN LAGERFEUERUNTERHALTUNG

Wenn man ein bisschen extra für den Unterhaltung braucht, gibt es eine Garderobe mit alles Mögliche.

M - 06 BANDORJURI

Aktivitäten über das KFUM-Pfadfinder-project in Indien.

Materialen: Müssen alle mitbringen werden.

M - 07 FISCHEREI

Das Zentrum habe 10 Sets Fischgerät. Man müssen ein Lizenz kaufen wann man über 18 Jahre sind.

B - LATTENARBEITEN OHNE LASHINGEN.

B - 01 DIE SAMMLUNGEN

Es ist eine sehr spannende Aktivität, aber sie fordert eine mänge Erfahrung mit Werkzeug und mit verschiedene Sammlungen aus Holz. Das ist keine Aktivität für jüngere Pfadfinder. Diese Aktivität beschreibt die grundlegenden Grundsätze, und ein par kleine Übungen.

Es wird empfohlen, dass man den ganzen Tag braucht, wenn man anfänger ist.

Alle Materialien befinden sich auf das Center.

B - 02 KERZENHALTER UND KLEIDERLEISTE

Zwei kleine sachen zum mitnehmen. dass sind individuelle aktivitäten für eine 2-3 Stunden lange Beschäftigung.

Materialen: Befinden sich auf dass Center.

B - 03 FACH UND TOTEMPFAHL

Zwei ein bisschen schwererer Aktivitäten für zwei Pfadfinder. Aber es gibt Materialien für viele Gruppen.

Bauzeit: 3 Stunden.

Materialen: Befinden sich auf das Center.

B - 04 TAUWERKLEITER

Eine grössere Aufgabe für eine Patrouille. Eine Aktivität zum nach Hause nehmen.

Bauzeit: 3 Stunden.

Materialen: befinden sich auf das Center.



B - 06 SPACE-MANN

Eine Aktivität für drei Pfadfinder. Ein bisschen schwerer als die übrigen Aktivitäten.

Bauzeit: 1 Stunde.

Materialien: befinden sich auf dem Center.

B - 07 LAGERMÖBELN

Fünf verschiedene Möbel für den Lager. Die Aufgaben sind individuell, aber ein erfahrener Führer muss in der Nähe sein.

Bauzeit: 1 Stunde pro Möbel.

Materialien: befinden sich auf dem Center.

2,8 Km.

L - 03 O - LAUF IN DEN WÄLDERN VON FREDERIKSVÆRK

Für Pfadfinder mit ein bisschen Erfahrung mit dem Kompass und mit einer Zeichenerklärung. Es gibt immer zwei richtigen Möglichkeiten um den richtigen Weg zu finden.

17 Posten.

5 Km. in der Luftlinie.

L - 04 O - LAUF MIT AUSMESSUNG IN DEN WÄLDERN VON FREDERIKSVÆRK.

Für Pfadfinder mit Erfahrung mit dem Kompass. 11 Posten, die während des Rennens ausgerechnet werden.

4,675 Km.

L - 05 STERNLAUF IN AUDERØD WALD

Hier brauchen Sie auch ein wenig Erfahrung mit dem Kompass. Es gibt 13 Posten verteilt auf drei Wege, damit drei Pfadfinder gleichzeitig anfangen können.

4,4 Km.

L - 06 STAFFELLAUF

Eine gute Erfahrung ist hier eine gute Idee. 20 Posten die alle verschiedene Punkte sind. Hier müssen Sie so viele Punkte wie möglich sammeln.

Max. Zeit: 1 Stunde.

5-6 Km.



K - 10 WASSERPOSTENLAUF

Die Aktivität ist sehr geeignet für jüngere Pfadfindern.
Die Aufgaben umhandelt etwas mit Wasser: Kompass, Woodcraft, Wasserfernrohr, Luftkissenfahrzeug und so weiter.
Die Posten werden bemanntet.
Zeit: 2-3 Stunden.
Materialen: Befinden sich auf das Center.

K - 11 DIVERSE

Andere Temas für Rennen mit Aufgaben.

Emil aus Lönneberg.
ZORRO
PIPPI
RONJA Reubertochter
Turist in Italien
Etwas mit Ballons

Für diese Aktivitäten müssen Sie selber die Materialien mitnehmen.

L - ORIENTIERUNG

Alle Posten werden von den Fürer ausgelegt.
WICHTIG: Den Antrag um Erlaubnis in den Wald zu sein muss spätestens 14 Tage vorher bei uns sein.

L - 01 O - LAUF IN AUDERØD WALD

Ein sehr leichtes Rennen für anfänger. Nur zwölf Posten.
2,8 Km.

L - 02 O - LAUF IN DEN WÄLDERN VON FREDERIKSVÆRK

Ein sehr leichtes Rennen für anfänger. Mit 16 Posten.

C - PIONIEREN



C - 01 TAUBINDUNGEN

Die Aktivität beschreibt die grundlegenden Grundsätze bei den Knoten und Taubindungen, die mann anwenden muss. Wenn die Pfadfindern nicht damit bekannt sind, gibt es diese aufgaben um zu üben.
Materialen: Befinden sich auf das Center.

C - 02 ANDERE BINDUNGEN

Hier wird drei leichte Bindungen beschreibt, nähmlich: Japanisch-, Fillipino- und Drehbindungen.
Diese Bindungen sind einfach und wird für Kinder, die noch nicht Knotentraining hat, empfiehlt.
Materialen: Befinden sich auf das Center.

C - 03 NACHTWANDERBALKEN

Eine kleine und leichte Aktivität für jüngere Pfadfinder. Sie kann nachher für individuellen oder Patrouillekonkurrenzen angewendet werden.
Materialen: befinden sich auf das Center.

C - 04 STRICKLEITER

Lerne wie eine Strickleiter richtig gemacht wird, auch so dass es hält. Bei vielen Aktivitäten wird eine Strickleiter gebraucht, deshalb diese gute Übung.
Bauzeit: 1 Stunde.
Materialen: Befinden sich auf das Center.

C - 05 EINFACHE BRÜCKE

Eine schnelle Aktivität, die auch die kleinsten durchführen können.
Hier gibt es keine Bindungen.
Materialen: Befinden sich auf das Center.

C - 06 TRAPEZ

Eine gute Aktivität für Anfänger, die aber gute Bindungen machen können.

Bauzeit: 1 Stunde.

Materialien: Befinden sich auf das Center.

C - 07 ROLLERKRAN

Eine Aktivität, die empfiehlt, dass man solide Bindungen und Plockverstärkungen machen kann.

Bauzeit: 1 Stunde.

Materialien: Befinden sich auf das Center.

C - 08 AFFEBRÜCKE

Eine Aktivität für erfahrene Pfadfinder, die mit grösseren Materialien umgehen können, und Erfahrung mit Stärkung und Verstärkung haben.

Bauzeit: 2 Stunden.

Materialien: Befinden sich auf das Center.

C - 09 SIGNALTURM

Einer von den grösseren Aktivitäten, die nur mit erfahrenen Pfadfindern durchgeführt werden soll. Diese Aktivität verlangt absolute perfekte Bindungen, und Pfadfinder, die mit schwereren Materialien umgehen können.

Bauzeit: 3 Stunden.

Materialien: Befinden sich auf das Center.

C - 10 ESSTISCH

Eine gute Aktivität für Pfadfinder, die gerne ein Lager haben wollen, die gut aussieht. Diese Aktivität soll aber nur durchgeführt werden, wenn man für mehrere Tage da bleibt.

Bauzeit: 3 Stunden.

Materialien: Befinden sich auf das Center.

K - 06 DAS GANZE JAHR

Die Aufgaben in diesem Rennen sind Themen über die zwölf Monate.

Zeit: 1-2 Stunden.

Materialien: Befinden sich auf das Center.

K - 07 FLAGGENLAUF

Die Aktivität beschreibt ein Sternrennen. Die Posten (mit oder ohne Führer) sind verschiedene Länder, und bestehen aus Aufgaben mit verschiedenen Knoten.

Zeit: 1-2 Stunden.

Materialien: Befinden sich auf das Center.

K - 08 RENNEN FÜR WÖLFLINGEN

Dieses Rennen ist sehr geeignet für die Kleinsten. Es handelt sich um die verschiedenen Pfadfinderaktivitäten wie Knoten, Erste Hilfe und so weiter.

Zeit: 2 Stunden.

Materialien: Befinden sich auf das Center.

K - 09 RENNEN FÜR WÖLFLINGEN

Dieses Rennen ist auch für die Kleinsten, die noch keine Erfahrung mit dem Kompass haben. Hier wird nur nach den acht Hauptrichtungen gelaufen.

Zeit: So lange wie man es will.

Materialien: Die Kompass werden mitgenommen, den Rest befindet sich auf das Center.

K - AUFGABEN"TOURS"



K - 01 POSTKASTENTOUR

Die Aktivität beschreibt ein Tour auf das Gebiet des Centers. Die Aufgaben sind verschiedene Fragen, die schriftlich beantwortet werden müssen.

Zeit: Kommt drauf an wie viele Aufgaben es gibt, und wie weit weg sie sind.

Materialen: Befinden sich auf das Center.

K - 02 WÜRFELTOUR

Die aktivität beschreibt ein tour, die wie ein Sternrennen abgewickelt wird.

Zeit: Kommt drauf an wie viele Aufgaben es gint, und wie weit weg sie sind.

Materialen: Befinden sich auf das Center.

K - 03 EINE REISE IM NORDEN

Dieses renne ist speciel für jüngere Pfadfinder.

Zeit: 2 Stunden.

Materialen: Mann muss selber Papier für die Papirflieger, Uhren und Tücher mitnehmen, den Rest befindet sich auf das Center.

K - 05 EIN RENNEN NACH INTERNATIONALEN PFADFINDERZEICHNEN

Die Aktivität beschreibt ein Rennen auf das Gebiet des Centers.

Sie ist meistens für jüngere Pfadfindern.

Materialen: Befinden sich auf das Center.

C - 11 WIPPENBRÜCKE

Eine grosse Aktivität, die starke Pfadfinder mit Bindungserfahrung verlangt.

Bauzeit: 3 Stunden.

Materialern: Befinden sich auf das Center.

C - 12 SCHWUNGMKARUSSELL

Eine grosse Aktivität, die absolut erstklassige bindungen verlangt, sonst kann es gefährlich seien mit den Karussell zu spielen.

Bauzeit: 3 Stunden.

Materialen: Befinden sich auf das Center.

C - 13 WASSERWAGEN

Eine leichte Aktivität mit Blöcken. Kann auch mit kleineren Pfadfinfer gemacht werden, wenn der Fürer behilflich ist. Eine gute Aktivität wo mit mann nachher spielen kann.

Bauzeit: 1 Stunde.

Materialen: Befinden sich auf das Center.

C - 14 FEUERLÖSCHERMASCHINE

Eine gute Aktivität für eine Patrouille, die auch für konkurrenze gebraucht werden kann. Aber eine gute mänge erfahrung ist eine foraussätzung.

Bauzeit: 2 Stunden.

Materialen: Befinden sich auf das Center.

C - 15 SCHWENKKRAN

Eine gute Aktivität für den gebrauch von Flaschenzüge ein zu üben.

Bauzeit: 1 Stunde.

Materialen: Befinden sich auf das Center.

C - 16 RUTSCHE

Eine lustige Aktivität, die aber sehr viel erfahrung wegen der Sicherheit verlangt. Die Pfadfindern müssen auch erfahrung mit Flaschenzüge und Verankerungen haben.

Bauzeit: 2 Stunden.

Materialen: Befinden sich auf das Center.

C - 17 WIPPENBRÜCKE

Eine grosse Aktivität, die starke Pfadfinder mit erfahrung in bindungen haben verlangt.

Bauzeit: 3 Stunden.

Materialen: Befinden sich auf das Center.

C - 18 TAURUTSCHE

Eine grosse Aktivität, die Präzision wegen der Sicherheit verlangt.

Bauzeit: 3 Stunden.

Materialen: Befinden sich auf das center.

C - 19 SWING BOAT

Ein herlichre Schaukel, der solide bindungen verlangt.

Bauzeit: 3 Stunden.

Materialen: Befinden sich auf das Center.

C - 16 Rodeo

Eine lustige Aktivität.

Bauzeit: 1 Stunde.

Materialen: Befinden sich auf das Center.

H - 07 LEDERARBEIT

Alle können mitmachen.

Es gibt sechs verschiedene Beuteln und anderes.

Materialen: Leder oder Vinyl wird selber mitgebracht (kann eventuell auf das center gekauft werden), den Rest befindet sich auf das Center.

H - 08 SCHMIEDEN

Für Alle über 12 Jahre. Das Center hat eine kleine Schmiede mit Schmiedeherd, Amboss und Werkzeug.

Materialen: Befinden sich auf das Center.

Instruktion: Am Centerlager gibt es jeden Tag einen Ausbilder.

Auser den Ferien bitte Anrufen.

H - 09 PAPIRHERSTELLUNG

Eine leichte Aktivität für Alle. Versuch neues Papir aus alten Zeitungen zu machen. Eine gute Aktivität die etwas überwieder-
verwerten der Ressourcen erzählt.

Materialen: Befinden sich auf das Center.

H - 10 HERSTELLUNG VON KERZEN

Hier können alle mitmachen.

Materialen: Kerzenstückchen werden selber mitgebracht, den Rest befindet sich auf das Center.

H - HANDYCRAFT



H - 02 NISTKASTEN

Eine schwerere Aktivität, die Hilfe von den Führer braucht. Mit Hilfe können auch die Kleinsten mitmachen.

Bauzeit: 1-2 Stunden.

Materialen: Werden mitgenommen.

H - 03 DRACHEN

Eine gute Beschreibung für das Drachenbauen.

Bauzeit: 1 Stunde.

Materialen: werden mitgenommen.

H - 04 ZINNGIESEN

Eine Aktivität für alle. Die kleinsten werden aber Hilfe gebrauchen.

Materialen: Befinden sich auf das Center.

Instruktion: Am Centerlager gibt es jeden Tag einen Ausbilder.

Auser den Ferien bitte Anrufen.

H - 05 SIEBDRUCK

Versuch einen Siebdruck mit den Nahmenzeichen des Centers zu machen. Nachher wird es bemalt.

Materialen: Den Stoff muss man selber mitnehmen, den Rest befindet sich auf das Center.

Instruktion: Am Centerlager gibt es jeden Tag einen Ausbilder.

Auser den Ferien bitte Anrufen.

H - 06 WEIDEFLÖTE

Hier können Alle mitmachen.

Die Flöten könnten für den Lagerfeuerunterhaltung gebraucht werden.

Materialen: Befinden sich auf das Center.

D - CHRISTENTUM



D - 01 HÄNDELSPIEL

Eine gute Aktivität für innen, die aber ein wenig Vorarbeit von den Führer fordert. Diesen Aktivität versucht die Teilnehmern aufmerksam auf das Verhältnis zwischen reiche und arme Länder.

Teilnehmer: 15-60 ab 12 Jahre.

Materialen: Muss man selbst mitnehmen.

D - 02 MORGENANDACHT

Andacht von 15 min.

Fertiges Manuskript.

Tema: Es wurde Licht.

Materialen: Den Pfadfinderliederbuch mitnehmen.

D - 03 MORGENANDACHT

Andacht von 15 min.

Fertiges Manuskript.

Tema: Ich bin geboren.

Materialen: Den Pfadfinderliederbuch mitnehmen.

D - 04 MORGENANDACHT

Andacht von 15 min.

Fertiges Manuskript.

Tema: Meine Freunde und ich.

Materialen: Den Pfadfinderliederbuch mitnehmen.

D - 05 MORGENANDACHT

Andacht von 15 min.

Fertiges Manuskript.

Tema: Meine Familie und ich.

Materialen: Den Pfadfinderliederbuch mitnehmen.

D - 06 MORGENANDACHT

Andacht von 15 min.
Fertiges Manuskript.
Tema: Meine Zukunft und ich.
Materialien: Den Pfadfinderliederbuch mitnehmen.

D - 07 MORGENANDACHT

Andacht von 15 min.
Fertiges Manuskript.
Tema: Die Kirche und ich.
Materialien: Den Pfadfinderliederbuch mitnehmen.

D - 08 AUF REISE MIT PAULUS

Eine Aktivität für grössere Pfadfinder für innen. Sie ist teils eine Instruktion und eine Übung das Kompass zu anwenden und teils eine Belehrung über was die Reise von Paulus bedeutete.
Materialien: Das Kompass mitnehmen.

Ausserdem gibt es auch sehr vieles verschiedenes material über Verkündigung z.B. das Neue Testament und verschiedene Lieder- und Gesangbücher.

G - VANDERN UND AUSFLÜGE

G - 01

Das Center hat vanderbeschreibungen für das Vandern von 10 bis 60 Km. Die Beschreibungen sind in Loseblattausgabe, damit man seinen eigenen tour machen kann. Eine komplette Sammlung von alle Beschreibungen kann anfordert werden.

G - 02 STADTAUSFLUG

Die Aktivität beschreibt einen Ausflug nach die Stadt von Frederiksværk, und Stellt dort welche Aufgaben zum lösen. Ein par von den Aufgaben sind die gleichen wie in einer von den Vandernbeschreibungen.

G - 03 VANDERN VON FREDERIKSVÆRK BIS ARRESØCENTRET.

Eine Tourbeschreibung von Frederiksværk Station mit beschreibungen von den Sehenswürdigkeiten unterwegs.



F - TAUWERK



F - 01 SEILERBAHN

Das Center anbietet eine richtige und zwei primitive Seilerbahnen. Mann kann aber auch selber einen bauen. Hier können die Patrouilles ihr eigenens Tauwerk machen. Es ist eine sehr spannende Aktivität.

Materialen: Befinden sich auf das Center.

Instruktion: Am Centerlager gibt es jeden Tag einen Ausbilder. Auser den Ferien bitte anrufen.

F - 02 TAUWERK

Eine gute beschreibung von die Entstehung, Erhaltung, Aufbe-
warung und Verwendung des Tauwerkes.

Materialen: Befinden sich auf das Center.

F - 03 FLASCHENZÜGE

Eine sehr gute beschreibung von der Anwendung der
Flaschenzüges mit eine ausführliche beschreibung von maximaler
Belastung und mit Verankerungen für diese Belastung.

Eine gute Übung, die Erfragung gibt.

Materialen: Befinden sich auf das Center.

F - 04 HÄNGEMATTE

Eine leichte Aktivität, die nicht viel erfahrung verlangt. Vielleicht
werden die Kleinsten nicht genügend gedult dafür haben.

Materialen: Werden mitgenommen.

F - 05 TAUTIERE

Eine Aktivität, die die Fertigkeiten des Pfadfinders trainiert. Es gibt
auch vorschläge für mehrere Figuren. Alle können hier mitmachen.

Materialen: Werden mitgenommen.

E - PRIMITIVE PFADFINDEREI



E - 01 BIWAK

Verschiedene Beispiele Biwaken aus regencapen
oder unterlagen zu bauen.

Bauzeit: 1 Stunde

Materialen: Die regencape und den unterlag muss amnn selbst
mitnehmen, den Rest befindet sich auf das Center.

E - 02 BIWAK

Vershchiedene Beispiele Biwaken aus Naturmaterialen zu bauen.

Bauzeit: 1-2 Stunden.

Materialen: Das Center muss vorher noch kontaktet werden, weil
es nicht immer materialen für dieser Aktivität gibt.

E - 03 IGLOO

Ein richtiger Igloo, der bei grössere Pfadfindern gebaut werden
kann.

Bauzeit: 3 Stunden.

Materialen: Das Center muss vorher noch kontaktet werden, weil
es nicht immer Schnee gibt.

E - 04 BACKEN IM OFEN

Das Center hat einen grossen Backofen, das wie in alter Zeit
gebaut ist. Die Beschreibung erzählt wie mann einen Feuer macht
und gibt Inspiration für Pizza oder Brötchengebäck.

E - 05 PRIMIESSEM - BROT

Die Aktivität erzählt von vershiedenen Backtypen und gibt Rezepte
dafür. Die dauerbeschäftigung den Aktivitäten sind abhängig davon
was gebacken wird. Das Center hat einen grossen primitiven Ofen,
die Ihr verwendet könt.

Materialen: Alles genissbares muss mitgenommen werden, den
Rest befindet sich auf das Center.

E - 06 PRIMIESSEN - FLEISCH

Die Aktivität beschreibt vorschläge zum braten und gibt Rezepten dafür. Die dauerbeschäftigung den Aktivitäten ist abhängig davon was bebraten wird.

Materialen: Alles genissbares muss mitgenommen werden, den Rest befindet sich auf das Center.

E - 07 PRIMMIESSEN - DIVERSE

Die Aktivität beschreibt verschiedene Mahlzeiten. Die dauerbeschäftigung den Aktivitäten ist abhängig davon was zubereitet wird.

Materialen: Allen genissbares muss mitgenommen werden, den Rest befindet sich auf das Center.

E - 08 PRIMIESSEN - FISCH

Die Aktivität beschreibt die Zubereitungsmöglichkeiten mit Fisch. Die dauerbeschäftigung den aktivitäten ist abhängig davon was gewählt wird.

Materialen: Alles genissbares muss mitgenommen werden, den Rest befindet sich auf das Center.

E - 09 RÄUCHEREI

Eine beschreibung über das Räucherei für Fisch und Fleisch. Die Aktivität dauert mindestens einen halben Tag, aber kann sehr interessant sein.

Materialen: Alles genissbaren muss mitgenommen werden, den Rest befindet sich auf das Center.

E - 10 MEILEBRENNUNG

Eine grosse Aktivität, die teilweise durch den ganzen Tag dauert. Die Aktivität beschreibt nur die Aufbau und Wartung der Meile. Die Lehmsachen, die gebrennt werden soll, muss vorher färtig gemacht werden.

Bauzeit: 2 Stunden + Wartung den ganzen Tag und Öffnung einen Tag später.

Materialen: Lehmsachen werden mitgebracht, den Rest befindet sich auf das Center.

E - 14 PFLANZENFÄRBUNG - STRICKWOLLE

Eine Aktivität für den ganzen Tag, sie verlangt ein wenig Vorbereitung von den Fürer. Sie kan auch über drei Tage verteilt werden.

Materialen: Garn und Pflanzen für die Färbung werden mitgenommen, den Rest befindet sich auf das Center. Einige Pflanzen kann auf das Center gepflückt werden.

E - 15 PFLANZENFÄRBUNG - BAUMWOLLGARN ODER STOFF Wie E - 14