

1. September 2012 Abenteuer im Wald / Schnuppernami (mit Anmeldung)

Vorfeld zu zweit rekonoszieren, genau definieren wo ist welcher Posten

Mit allen Leitern Parcours ablaufen, Ablauf erklären

08.00 Uhr Besammlung Leiter im Aspiwald

1. Gruppe stellt Seilbahn und grosse Seilbrücke auf, testen!

2. Gruppe stellt alle anderen Posten auf

12.00 Uhr Picknick

Falls nötig, weiteraufbauen

14.00 Uhr Begrüssung beim Restaurant Aspi

Theater: Leiter als Koch verkleidet taucht auf, sagt er habe gerade gekündigt, da er immer nur „Drecksarbeiten“ verrichten musste und Diskussionen mit dem Chef zwecklos waren. Aber er wolle nicht jammern, er habe gehört, dass es den Hebräern früher noch viel schlechter gegangen sei. Anderer Leiter, als Hebräer verkleidet kommt und bestätigt dies. Er erzählt, er sei Mose und Gott wollte den Hebräern helfen, deswegen hatte er ihn beauftragt sie aus Ägypten zu führen. Es war aber nicht so leicht, wir sollen ihm folgen er zeigt uns was alles vor dem Auszug aus Ägypten geschah.

Anschl. Richtung erster Posten laufen, Einteilung in Gruppen (im Voraus bilden),

Gruppenverantwortlicher bestimmen (Handy's)

Leiter als Ägypter verkleidet kommt. Der Pharao lasse uns nicht einfach so ziehen, wegen Mose/Gott hätten sie 10. Plagen durchleben müssen! Die sollen wir nun auch erfahren.

14.30 Uhr Erklären, müssen Wegweisern folgen, Gruppen mit etwas Abstand loslaufen lassen, Ägypter „unterhält“ die wartenden Gruppen

1. 5. Plage Viehpest Überreste der Tiere versperren Weg, nur über Slackline gelingt ein Weiterkommen (darunter Plüsch-/Plastiktiere)
2. 1. Plage Wasser wird Blut Durchqueren des Blutigen Bächlis (Tücher zum Füsse trocknen!)
3. 7. Plage Hagel / Sugusregen
4. 3. Plage Stechmücken grosse Seilbrücke über Seeli (Netz mit Mücken aufhängen) mind. 2 Leiter!
5. 2. Plage Frösche Weg wurde durch Frösche versperrt ausweichen durchs Gebüsch (Papierfrösche auf Weg verstreuen)

15.45 Uhr spätestens alle Gruppen bei Waldhütte, wer schon da ist → Zvieri

6. 8. Plage Heuschrecken / Zvieri + gegrillte Heuschrecken zum probieren wer will

Anschl. Andacht 10 Plagen (Reihenfolge! Da nicht korrekt bei Parcours)

7. 4. Plage Ungeziefer mehrere kleine Seilbrücken nacheinander (Ungeziefer an den Bäumen aufhängen)
8. 9. Plage Finsternis Spinnennetz aus Seilen, welches mit verbundenen Augen durchquert werden muss
9. 6. Plage Geschwüre ein Ägypter, der mit Geschwüren im Gesicht etc. übersät ist, muss mit einer Barre ein Stück weit getragen werden
10. 10. Plage Tötung der Erstgeburt Seilbähndli (Mumie „aufhängen“)
Unten → Schatzsuchen, darin: Freiheitsurkunde, der Pharao lässt uns ziehen

17.15 Uhr Rückmarsch

17.30 Uhr Schluss: das nächste Mal können wir endlich aus Ägypten ausziehen!

Anschl. Aufräumen / LA

Jeder Leiter vermittelt den Kindern jedes Mal wenn sie bei seinem Posten sind, Infos zu den Plagen