



Stadt
Luzern

Kinder Jugend Familie

Meitli Buebe

powerwoche powerwoche

Vom 3. bis 6. Oktober 2005

Für Mädchen und Buben der 1. bis 6. Klasse



MEITLIPOWER & BUEBEPower

Ist der Schulalltag bereits eingeekehrt? Kein Problem! Denn die Herbstferien erwarten dich schon – und mit ihnen deine Powerwoche zum Entspannen und Gasgeben – ganz wie du es dir wünschst!

- Wolltest du schon lange mal **Meitlipower** erleben, z. B. beim Bogenschiessen oder beim Seifenkistenbau?
- Was hältst du von **Bubepower** beim Kochen und Backen oder beim Theater spielen?
- Powerfrauen und Powermänner werden dich als Atelierleiterinnen und Atelierleiter unterstützen und begleiten.

Du hast eine breite Auswahl und bist eingeladen zu Experimentieren und findest bestimmt ein Powerangebot für dich!

Du hältst nämlich das Programm für die Meitli- und Buebepowerwoche in deiner Hand, die in den Herbstferien vom 3. bis 6. Oktober stattfinden. Also merk dir diese Zeit vor, denn egal ob du schon ein Powerfan bist oder zum ersten mal drauf kommst – auf dich warten einige ganz unterschiedliche, spannende Angebote, bei denen du vieles entdecken kannst – nicht zuletzt deine eigene Power. Schau dir das Programm auf den nächsten Seiten genau an. Die ersten 27 Angebote sind für Mädchen, die nachfolgenden 23 Angebote für Buben. Worauf hast du Lust?

Wir haben für dich zwei Erlebnisorte im Eigental ausgesucht: Zum einen die wetterfeste Jugendalp (Lagerhaus), zum andern das abenteuerliche Tipidorf auf dem Talboden. Mädchen und Jungen werden für je zwei Tage je einen Ort für sich haben.

Die Angebote finden jeweils am Morgen vom 10.15 bis 12.45 und am Nachmittag vom 14.15 bis 16.45 Uhr statt. Wir fahren jeden Tag ab Bahnhof gemeinsam mit dem Postauto ins Eigental und wieder zurück. Auch während der Mittags- und Freizeit sind Leiterinnen und Leiter anwesend. Die Übernachtungsangebote (im Tipi und in der Jugendalp) beginnen jeweils im Anschluss an die Tagesateliers und enden mit dem Beginn der Ateliers vom nächsten Tag.

Schon ein bisschen Eigental-Power-Feeling? Also, schau dir das Programm gut an und melde dich mit dem Anmeldetalon in diesem Heft rasch an.

Organisation

Stadt Luzern
Kinder Jugend Familie

In Zusammenarbeit mit
Fachstelle für Suchtprävention DFI
Kirchliche Jugendarbeit Stadt Luzern

KOSTEN

Ein **Powertag kostet Fr. 15.—** inkl. Mittagessen. Eine Übernachtung kostet Fr. 15.— inkl. Nacht- und Morgenessen. Bezahlt wird direkt beim Treffpunkt oder auf der Fahrt ins Eigental im Postauto. Die Fahrten mit den Postautos sind im Preis inbegriffen.

Mädchen und Buben die nicht in der Stadt Luzern wohnhaft sind, können ebenfalls an der Woche teilnehmen zahlen aber **Fr. 30.— pro Angebot**.

TREFFPUNKT

Der Treffpunkt für alle Angebote der Powerwoche ist um **9.00 Uhr auf dem Bahnhofplatz beim „Triumpfbogen“**. Nach dem Powertag können die Mädchen und Buben jeweils um 18.10 Uhr bei der Postautohaltestelle am Bahnhof Luzern abgeholt werden.

ANMELDESCHLUSS

Nun musst du nur noch den Anmeldetalon ausfüllen und **bis am 7. September 2005** zurückschicken. Wir berücksichtigen die Anmeldungen in der Reihenfolge ihres Eingangs, es ist also gut, wenn du dich schnell anmeldest. Du erhältst **spätestens eine Woche vor Start der Powerwoche Bescheid**, ob du das gewählte Atelier besuchen kannst und was du mitnehmen musst.

VERSICHERUNG

Ist Sache der Teilnehmenden.

HAST DU NOCH FRAGEN?

Dann ruf an: 041 208 87 04

INFORMATIONEN ZUR JUGENDALP (Ferienlagerhaus)

www.jugendalp.ch

ATELIERS FÜR MÄDCHEN

1 HÖHENFLÜGE

wer: Evelyne Zehnder, Bernhard Dünner

Bist du im Wald schon einmal abgehoben und wie ein Pfeil durch die Bäume geflitzt, in die Krone eines riesigen Baumes geklettert oder hast dich von einem hohen Ast einfach mal fallen lassen? Gut gesichert mit Seil und G'stältli darfst du solche Momente geniessen.

Alter: 1.–6. Klasse

Max: 12

Montag ganzer Tag

Zeit: 10.15–16.45



2 INDIANERIN

wer: Flurina Egli, Anja Ineichen

Für einen Tag wie eine Indianerin leben, essen und spielen. Wir suchen Kräuter, basteln einen Pfeilbogen und stellen Schmuck aus Naturmaterialien her.

Alter: 1.–6. Klasse

Max: 15

Montag ganzer Tag

Zeit: 10.15–12.45 und 14.15–16.45



3 a/b TRAUMFÄNGER

wer: Nadine Sturny

Indianer benutzen Traumfänger (Dreamcatcher) um die schlechten Träume von sich abzuhalten. In diesem Atelier kannst du dir deinen eigenen Traumfänger aus Leder, Federn oder Perlen herstellen, damit du immer gut schlafen kannst.

3a Alter: 4.–6. Klasse

Max: 8

Montag ganzer Tag

Zeit: 10.15–12.45 und 14.15–16.45

3b Alter: 1.–3. Klasse

Max: 8

Dienstag ganzer Tag

Zeit: 10.15–12.45 und 14.15–16.45



4 SPIELE

wer: Magi Krieger Feyer

Zusammen wollen wir alte Spiele neu entdecken. Fadenspiele, Vexiere, Tangrams, Solitär, Kniffel-, Spass- und andere Denkspiele werden weltweit gespielt. Aus einfachen Materialien bastelst du verschiedene Spiele und testest sie sogleich aus.

Alter: 1.–6. Klasse

Max: 8

Montag ganzer Tag

Zeit: 10.15–12.45 und 14.15–16.45



5 THEATER

wer: Christina Caruso

Hast du Lust für einen Tag in die Welt des Theaters einzutauchen? Dich zu verkleiden, schminken, bewegen und in verschiedene Rollen zu schlüpfen? Hast du schon gehört von Hexen, Sträggelen, Drachen, Waldfeen, Erdrauchen, Kräuterfrauen, Schrattengjungfrauen, vom Toggeli oder gar Berggeistern? Gemeinsam verwandeln wir uns am Fusse des Pilatus in diese Figuren und erfinden schauerlich schöne Geschichten.

Alter: 1.–6. Klasse

Max: 15

Montag ganzer Tag

Zeit: 10.15–12.45 und 14.15–16.45



6 TIPINACHT

wer: Flurina Egli, Anja Ineichen

Hast du Lust mit anderen aufgestellten Indianermädchen eine Nacht im Tipi zu verbringen? Ein wärmendes Feuer wird nicht fehlen und auch nicht ein Indianerinnen-Tee. Wir werden am Feuer Geschichten von mutigen Indianerinnen hören und mit ihnen auf eine Reise gehen.

Alter: 1.–6. Klasse

Max: 12

Montagabend bis Dienstagmorgen

Zeit: 17.30–9.30



7 TONFIGUREN

wer: Caroline Liechti

Aus Ton entstehen Figuren, Tiere, Tassen, Anhänger... Du entdeckst auf spielerische Art, welche Möglichkeiten der feuchte Ton dir gibt. Wir können Farben, Naturmaterialien und anderes zusätzlich gebrauchen. Wer will, kann seine Sachen brennen lassen.

Alter: 1.–6. Klasse

Max: 8

Dienstag ganzer Tag

Zeit: 10.15–12.45 und 14.15–16.45



8 INLINE-SKATEN

wer: Joëlle Staub

Pirouetten, Langlauf, Hockey, Free-Style ... Inline-Skates sind vielseitig einsetzbar! Geniesse einen Tag mit Rollen unter den Füßen und staune, was damit auf der Alp alles möglich ist!

Alter: 1.–6. Klasse

Max: 10

Dienstag ganzer Tag

Zeit: 10.15–12.45 und 14.15–16.45

(Vorkenntnisse erwünscht, Ausrüstung selbst mitbringen)



9 WILDNISKÜCHE

wer: Silvia Krauer

Wusstest du, dass viele Pflanzen essbar sind? Wir gehen auf die Suche nach ihnen und brauen über dem Feuer ein feines Essen. Dabei lernen wir verschiedene Möglichkeiten kennen, ein gutes Feuer zu machen. Zur Verdauung gibt es danach verschiedene Spiele in der Natur.

Alter: 1.–6. Klasse

Max: 10

Dienstag ganzer Tag

Zeit: 10.15–12.45 und 14.15–16.45



10 a/b BOGENSCHIESSEN

wer: Nadja Strebel

So geschickt, konzentriert und treffsicher wie zum Beispiel Legolas oder Robin Hood einen Pfeil nach dem anderen abschiessen - das kannst du jetzt vielleicht noch nicht. Aber mit guten Bögen und unter erfahrener Anleitung schmeckst du schon mal, wie das wäre.

10a Alter: 1.–3. Klasse

Max: 10

Dienstag Vormittag

Zeit: 10.15–12.45

10b Alter: 4.–6. Klasse

Max: 10

Dienstag Nachmittag

Zeit: 14.15–16.45



11 a/b GELÄNDESPIEL

wer: Sabine Ruepp

Möchtest du für dein Team Schätze von den Bäumen holen, über Waldboden robben, dich hinter Bäumen u. Hecken verstecken oder andere anschleichen und diese in ihrem Versteck erwischen, um im Siegerteam zu sein? Ja? Dann zögere nicht und melde dich fürs Geländespiel an!

11a Alter: 1.–3. Klasse

Max: 10

Dienstag Nachmittag

Zeit: 14.15–16.45

11b Alter: 4.–6. Klasse

Max: 10

Dienstag Vormittag

Zeit: 10.15–12.45



12 FILZEN

wer: Anja Ineichen, Flurina Egli

Aus farbiger Wolle werden wir eine Tasche, ein Portemonnaie oder schönen Filzschmuck herstellen. Bei der Verarbeitung von feiner Wolle zum festen Filz sind Feingefühl, Kraft, Ausdauer und natürlich deine Fantasie gefragt.

Alter: 1.–6. Klasse

Max: 12

Mittwoch ganzer Tag

Zeit: 10.15–12.45 und 14.15–16.45



13 KOCHEN UND BACKEN

wer: Ruth Zumbühl, Simone Schaller

Entdecke die Welt der Töpfe und Pfannen, der Messer und Kellen, in welcher sich die Tomatensauce und die Spaghetti noch Grüezi sagen. Du bekommst Tipps und Tricks von Kochprofis für Alltägliches und Aussergewöhnliches.

Alter: 1.–6. Klasse

Max: 10

Mittwoch ganzer Tag

Zeit: 10.15–16.45



14 HEXENTAG

wer: Nadia Steinemann

Abenteuer im Hexenwald erwarten Euch! Lauscht spannenden Hexengeschichten, braut geheimnisvolle Zaubertränke, entdecke alte Rezepte mit Kräutern und lernst das verhexte Power-Yoga! Lasst Euch für einen Tag verhexen!

Alter: 1.–6. Klasse

Max: 12

Mittwoch ganzer Tag

Zeit: 10.15–12.45 und 14.15–16.45



15 a/b MASSIEREN

wer: Magi Krieger Feyer

Wir entdecken auf spielerische Weise, wie wohltuend unsere Hände wirken können. Ob Massage entspannt oder auch mal kitzelt? Egal, Hauptsache es tut gut und macht Spass.

15a

Alter: 4.–6. Klasse

Max: 8

Mittwoch ganzer Tag

Zeit: 10.15–12.45 und 14.15–16.45

15b

Alter: 1.–3. Klasse

Max: 8

Donnerstag ganzer Tag

Zeit: 10.15–12.45 und 14.15–16.45



16 MALEN

wer: Caroline Liechti

Wir tauchen einen Tag lang in die Welt von Farbe und Pinsel ein und lassen unserer Fantasie freien Lauf. Es entstehen grosse Bilder, Plakate, Portraits.

Alter: 1.–6. Klasse

Max: 8

Mittwoch ganzer Tag

Zeit: 10.15–12.45 und 14.15–16.45



17 ERLEBNISNACHT

wer: Mirjam Inauen, Delia Glanzmann

Hast du Lust, eine Nacht in der Jugendalp zu verbringen? Dort wo Füchse und Hasen sich gute Nacht sagen, erzählen wir uns Geschichten beim Eindunkeln bis ins Morgengrauen, entdecken Spiele in der Dämmerung und im Dunkeln und versuchen nebenbei natürlich auch ein Auge zu tun...

Alter: 1.–6. Klasse

Max: 15

Mittwochabend bis Donnerstagmorgen

Zeit: 17.30–9.30



18 SEIFENKISTEN

wer: Sabine Ruepp, Joëlle Staub

Wie wild die Strasse runter brausen? Alles unter Kontrolle? Wir bauen eine einfache Seifenkiste und gehen damit an den Start! Das Rennen am Ende des Tages wird zeigen, wer die schönste Verschalung, die bessere Konstruktion, die bessere Airodynamik ... oder doch die beste Taktik hat.

Alter: 1.–6. Klasse

Max: 10

Donnerstag ganzer Tag

Zeit: 10.15–12.45 und 14.15–16.45



19 CAPOIERA

wer: Michelle Santos

Der Capoiara kommt aus Brasilien und ist eine einzigartige Bewegungskunst aus Kampf, Tanz und Akrobatik. Er ist immer begleitet von Musik: gesungen und gespielt mit Trommel, Tambourin und Beringbauch. Du tauchst gemeinsam mit anderen in dieses einzigartige Erlebnis ein.

Alter: 1.–6. Klasse

Max: 15

Donnerstag ganzer Tag

Zeit: 10.15–12.45 und 14.15–16.45



20 a/b TANZ UND BEWEGUNG

wer: Flurina Egli

Hüpfen, springen, rollen, tanzen, toben, spielen, entspannen... Wir gehen auf Entdeckungsreise was mit unseren Körpern alles möglich ist. Mit und ohne Musik, leise und laut, langsam und schnell, streng und entspannend...

20a Alter: 1.–3. Klasse

Max: 8

Donnerstag Vormittag

Zeit: 10.15–12.45

20b Alter: 4.–6. Klasse

Max: 8

Donnerstag Nachmittag

Zeit: 14.15–16.45



21 a/b PERKUSSION

wer: Karin Schulthess

Spüre den Rhythmus, erlebe ihn in deinem Körper. Lass deine Hände los und lass sie sprechen. So wird Trommeln einfach und spannend zugleich.

21a Alter: 1.–3. Klasse

Max: 8

Donnerstag Nachmittag

Zeit: 14.15–16.45

21b Alter: 4.–6. Klasse

Max: 8

Donnerstag Vormittag

Zeit: 10.15–12.45



TALON

Ausfüllen und einsenden an:

Meitlipower
Stadt Luzern
Kinder Jugend Familie
Stadthaus
6002 Luzern
Tel. 041 208 87 04

Ich melde mich für das folgende Atelier an:

Montag

- 1 Höhenflüge
- 2 Indianerin
- 3a Traumfänger 4. -6. Kl.
- 4 Spiele
- 5 Theater
- 6 Tipinacht

Dienstag

- 3b Traumfänger 1.–3. Kl.
- 7 Tonfiguren
- 8 Inline-Skaten
- 9 Wildnisküche
- 10a Bogenschiessen und
11a Geländespiel 1. – 3. Kl.
- 11b Geländespiel und
10b Bogenschiessen 4. – 6. Kl.

Mittwoch

- 12 Filzen
- 13 Kochen und Backen
- 14 Hexentag
- 15a Massieren 4.–6. Kl.
- 16 Malen
- 17 Erlebnisnacht (Jugendalp)

Donnerstag

- 18 Seifenkisten
- 19 Capoiara
- 15b Massieren 1.–3. Kl.
- 20a Tanz und Bewegung und
21a Perkussion 1. – 3. Kl.
- 21b Perkussion und
20b Tanz und Bewegung 4. – 6. Kl.

Name/Vorname: _____

Klasse: _____

Strasse: _____

Wohnort: _____

Telefon: _____

Unterschrift der Eltern: _____



BELEG

Du kannst dich für einen oder mehrere Powertage anmelden. Bei jedem Tag wählst du entweder ein Ganztagesatelier oder eine Kombination von je einem Halbtagesatelier! Pro Tag ist eine Wahl möglich plus die Übernachtung (Mo und Mi)

Ich melde mich für das folgende Atelier an:

Montag

- 1 Höhenflüge
- 2 Indianerin
- 3a Traumfänger 4. -6. Kl.
- 4 Spiele
- 5 Theater
- 6 Tipinacht

Dienstag

- 3b Traumfänger 1.–3. Kl.
- 7 Tonfiguren
- 8 Inline-Skaten
- 9 Wildnisküche
- 10a Bogenschiessen und
11a Geländespiel 1. – 3. Kl.
- 11b Geländespiel und
10b Bogenschiessen 4. – 6. Kl.

Mittwoch

- 12 Filzen
- 13 Kochen und Backen
- 14 Hexentag
- 15a Massieren 4.–6. Kl.
- 16 Malen
- 17 Erlebnisnacht (Jugendalp)





Donnerstag





- 18 Seifenkisten
- 19 Capoiara
- 15b Massieren 1.–3. Kl.
- 20a Tanz und Bewegung und
21a Perkussion 1. – 3. Kl.
- 21b Perkussion und
20b Tanz und Bewegung 4. – 6. Kl.

Dies ist dein Beleg, damit du später noch weisst, wofür du dich angemeldet hast!

Anmeldeschluss:
7. September 2005

MEITLIPOWERWOCHE

	Vormittag	Nachmittag	Abend
Montag 3.10.2005 	1 Höhenflüge		
	2 Indianerin		
	3a Traumfänger 4.–6. Kl.		
	4 Spiele		
	5 Theater		
Dienstag 4.10.2005 	3b Traumfänger 1.–3. Kl.		
	7 Tonfiguren		
	8 Inline-Skaten		
	9 Wildnisküche		
	10a Bogenschiessen und 11a Geländespiel 1.–3. Kl.		
	11b Geländespiel und 10b Bogenschiessen 4.–6. Kl.		
Mittwoch 5.10.2005 	12 Filzen		
	13 Kochen und Backen		
	14 Hexentag		
	15a Massieren 4.–6. Kl.		
	16 Malen		
Donnerstag 6.10.2005 	18 Seifenkisten		
	19 Capoiera		
	15b Massieren 1.–3. Kl.		
	20a Tanz und Bewegung und 21a Perkussion 1.–3. Kl.		
	21b Perkussion und 20b Tanz und Bewegung 4.–6. Kl.		

	Vormittag	Nachmittag	Abend
Montag 3.10.2005 	1 Capoeira		
	2 Kochen und Backen		
	3 Fantastisches Erzählspiel		
	4 Seifenkisten		
Dienstag 4.10.2005 	6 Theater		
	7 Skaten		
	8a Perkussion und 9a Power-Yoga 1.– 3. Kl.		
	9b Power-Yoga und 8b Perkussion 4.– 6. Kl.		
Mittwoch 5.10.2005 	10 Höhenflüge		
	11 Paho und Mandala		
	12 Spiele		
	13a Bogenschiessen und 14 Expedition: Abenteuer 1.– 3. Kl.		
	15 Heissluftballon und 13b Bogenschiessen 4.– 6. Kl.		
Donnerstag 6.10.2005 	17 Traumfänger		
	18 Tonfiguren		
	19 Wildnisküche		
	20 Geländespiel/Waldspiele		



BELEG

Du kannst dich für einen oder mehrere Powertage anmelden. Bei jedem Tag wählst du entweder ein Ganztagesatelier oder eine Kombination von je einem Halbtagesatelier! Pro Tag ist eine Wahl möglich plus die Übernachtung (Mo und Mi)

Ich melde mich für das folgende Atelier an:

Montag

- 1 Capoeira
- 2 Kochen und Backen
- 3 Fantastisches Erzählspiel
- 4 Seifenkisten
- 5 Erlebnisnacht (Jugendalp)

Dienstag

- 6 Theater
- 7 Skaten
- 8a Perkussion und 9a Power-Yoga 1.–3. Kl.
- 9b Power-Yoga und 8b Perkussion 4.–6. Kl.

Mittwoch

- 10 Höhenflüge
- 11 Paho und Mandala
- 12 Spiele
- 13a Bogenschiessen und 14 Expedition: Abenteuer 1.–3. Kl.
- 15 Heissluftballon und 13b Bogenschiessen 4.–6. Kl.
- 16 Tipinacht

Donnerstag

- 17 Traumfänger
- 18 Tonfiguren
- 19 Wildnisküche
- 20 Geländespiel/Waldspiele

Dies ist dein Beleg, damit du später noch weisst, wofür du dich angemeldet hast!

TALON

 Ausfüllen und einsenden an:

Buebepower
Stadt Luzern
Kinder Jugend Familie
Stadthaus
6002 Luzern
Tel. 041 208 87 04

Ich melde mich für das folgende Atelier an:

Montag

- 1 Capoeira
- 2 Kochen und Backen
- 3 Fantastisches Erzählspiel
- 4 Seifenkisten
- 5 Erlebnisnacht (Jugendalp)

Dienstag

- 6 Theater
- 7 Skaten
- 8a Perkussion und 9a Power-Yoga 1.–3. Kl.
- 9b Power-Yoga und 8b Perkussion 4.–6. Kl.

Mittwoch

- 10 Höhenflüge
- 11 Paho und Mandala
- 12 Spiele
- 13a Bogenschiessen und 14 Expedition: Abenteuer 1.–3. Kl.
- 15 Heissluftballon und 13b Bogenschiessen 4.–6. Kl.
- 16 Tipinacht

Donnerstag

- 17 Traumfänger
- 18 Tonfiguren
- 19 Wildnisküche
- 20 Geländespiel/Waldspiele

Name/Vorname: _____

Klasse: _____

Strasse: _____

Wohnort: _____

Telefon: _____

Unterschrift der Eltern: _____

**Anmeldeschluss:
7. September 2005**

ATELIERS FÜR BUBEN

1 CAPOIERA

wer: Michel Moor

Der Capoeira kommt aus Brasilien und ist eine einzigartige Bewegungskunst aus Kampf, Tanz und Akrobatik. Er ist immer begleitet von Musik: gesungen und gespielt mit Trommel, Tambourin und Beringbauch. Du tauchst gemeinsam mit anderen in dieses einzigartige Erlebnis ein.

Alter: 1.–6. Klasse

Max: 15

Montag ganzer Tag

Zeit: 10.15–12.45 und 14.15–16.45



2 KOCHEN UND BACKEN

wer: Padi Blanc, Gérard Perrin

Entdecke die Welt der Töpfe und Pfannen, der Messer und Kellen, in welcher sich die Tomatensauce und die Spaghetti noch Grüezi sagen. Du erhältst von Kochprofis Tipps und Tricks für Alltägliches und Aussergewöhnliches.

Alter: 1.–6. Klasse

Max: 10

Montag ganzer Tag

Zeit: 10.15–16.45



3 FANTASTISCHES ERZÄHLSPIEL

wer: Dominic Deville

Begebt Euch als Zwerg, Elb oder Magier in der Welt des „Herrn der Ringe“ auf eine abenteuerliche Reise! Werdet Ihr es schaffen den sehenden Stein an seinen Bestimmungsort zu bringen oder wird Euch die Dunkle Seite und ihre Schergen zum Verhängnis?

Vergesst Filme, Bücher oder Computerspiele! Erzählrollenspiele bringen Euch direkt ins Spielgeschehen ein! Alles ist möglich! Besteht nur mit Bleistift und Würfel bewaffnet waghalsige Abenteuer in einer Welt voller Gefahren und Spannung!

Alter: 1.–6. Klasse

Max: 15

Montag ganzer Tag

Zeit: 10.15–12.45 und 14.15–16.45



4 SEIFENKISTEN

wer: Dani Meier

Wie wild die Strasse runter brausen? Alles unter Kontrolle? Wir bauen eine einfache Seifenkiste und gehen damit an den Start! Das Rennen am Ende des Tages wird zeigen, wer die schönste Verschalung, die bessere Konstruktion, die bessere Airodynamik ... oder doch die beste Taktik hat.

Alter: 1.–6. Klasse

Max: 10

Montag ganzer Tag

Zeit: 10.15–12.45 und 14.15–16.45



5 ERLEBNISNACHT

wer: Lukas Ruckstuhl, Mario Glanzmann

Hast du Lust, eine Nacht in der Jugendalp zu verbringen? Dort wo Füchse und Hasen sich gute Nacht sagen, erzählen wir uns Geschichten beim Eindunkeln bis ins Morgengrauen, entdecken Spiele in der Dämmerung und im Dunkeln und versuchen nebenbei natürlich auch ein Auge zu zu tun.

Alter: 1.–6. Klasse

Max: 10

Montagabend bis Dienstagmorgen

Zeit: 17.30–9.30



6 THEATER

wer: Reto Bernhard

Theaterspielen – Improvisieren – die Bühne erobern – im Rampenlicht stehen – lustvoll eine Szene machen und auch über sich selber lachen...

Alter: 1.–6. Klasse

Max: 15

Dienstag ganzer Tag

Zeit: 10.15–12.45 und 14.15–16.45



7 SKATEN

wer: Mose Itin

Du erfährst, woher das Skateboarden kommt, lernst die grundlegende Fahrtechnik und erfährst Tricks, wie z.B. Kick-Flip, Pop-Shove-It, etc.

Alter: 1.–6. Klasse

Max: 15

Dienstag ganzer Tag

Zeit: 10.15–12.45 und 14.15–16.45



8 a/b PERKUSSION

wer: Peter Lengacher

Spüre den Rhythmus, erlebe ihn in deinem Körper. Lass deine Hände los und lass sie sprechen. So wird Trommeln einfach und spannend zugleich.



8a Alter: 1.–3. Klasse
Max: 10
Dienstag Vormittag
Zeit: 10.15–12.45

8b Alter: 4. – 6. Klasse
Max: 10
Dienstag Nachmittag
Zeit: 14.15–16.45

9 a/b POWER-YOGA

wer: Remo Soland

Yoga der kräftigen Art kennenlernen? Du lernst einfache Übungen zum Energietanken und den Kopf frei zu bekommen und nebenbei gibt's Mukies! Die Übungen des Meisters kannst du nicht nur in der frischen Alpenluft genießen, sondern kannst sie auch ohne weiteres zu Hause nachmachen.

9a Alter: 1.–3. Klasse
Max: 10
Dienstag Nachmittag
Zeit: 14.15–16.45

9b Alter: 4.–6. Klasse
Max: 10
Dienstag Vormittag
Zeit: 10.15–12.45



10 HÖHENFLÜGE

wer: Bernhard Dünner

Bist du im Wald schon einmal abgehoben und wie ein Pfeil durch die Bäume geflitzt, in die Krone eines riesigen Baumes geklettert oder hast dich von einem hohen Ast einfach mal fallen lassen? Gut gesichert mit Seil und G'stättli darfst du solche Momente geniessen.

Alter: 1.–6. Klasse

Max: 12

Mittwoch ganzer Tag

Zeit: 10.15–16.45



11 PAHO UND MANDALA

wer: Jürg Egli

Wir verarbeiten Stecken, Federn Schnur, selbst bemalte Tipistoffstücke, Steine, Muscheln, schöne Hölzer und Lederstücke zu ganz persönlichen Pahos und Mandalas. Daneben kommen auch Spiel und Spass nicht zu kurz und auf dem Feuer summt der Teekessel.

Alter: 1.–6. Klasse

Max: 8

Mittwoch ganzer Tag

Zeit: 10.15–12.45 und 14.15–16.45



12 SPIELE

wer: Dani Meier

Zusammen wollen wir alte Spiele neu entdecken. Vexiere, Tangrams, Solitär, Kniffel-, Spass- und andere Denkspiele werden weltweit gespielt. Du bastelst aus einfachen Materialien verschiedene Spiele und testest sie sogleich aus.

Alter: 1.–6. Klasse

Max: 10

Mittwoch ganzer Tag

Zeit: 10.15–12.45 und 14.15–16.45



13 a/b BOGENSCHIESSEN

wer: Etienne Bissig

So geschickt, konzentriert und treffsicher wie zum Beispiel Legolas oder Robin Hood einen Pfeil nach dem anderen abschiessen - das kannst du jetzt vielleicht noch nicht. Aber mit guten Bögen und unter erfahrener Anleitung schmeckst du schon mal, wie das wäre.

13a

Alter: 1.–3. Klasse

Max: 10

Mittwoch Vormittag

Zeit: 10.15–12.45

13a

Alter: 4.–6. Klasse

Max: 10

Mittwoch Nachmittag

Zeit: 14.15–16.45



14 EXPEDITION: ABENTEUER

wer: Dominic Deville



Um spannende Abenteuer zu erleben muss man nicht in den Dschungel reisen oder die Weltmeere befahren! Schleiche mit einem Expeditionsleiter durch den Wald beim Tipidorf auf der Suche nach dem Schatz der Waldpiraten! Umgeht listige Fallen, zähmt wilde Tiere und löst knifflige Rätsel um an das Ziel zu gelangen! Expedition: Abenteuer! Langeweile gibt's hier nicht!

Alter: 1.–3. Klasse

Max: 10

Mittwoch Nachmittag

Zeit: 14.15–16.45

15 HEISSLUFTBALLON

wer: Mario Glanzmann

Selbstgebaute Heissluftballone in allen Farben und Formen werden in der kühlen Morgenluft in den Himmel steigen - vielleicht! Mach dich als Flug-Ingenieur auf die Suche nach dem ausgefallensten, farbigsten, stärksten, schönsten, ... Luftfahrtgerät - ein Heissluftballon, der unter deinem Namen um die Welt fährt, Monsieur Montgolfière oder Herr Graf Zeppelin?!

Alter: 4.–6. Klasse

Max: 10

Mittwoch Vormittag

Zeit: 10.15–12.45



16 TIPINACHT

wer: Jürg Egli

Wer möchte wie ein Indianer eine Nacht im Tipi verbringen? Wir sitzen um das flackernde Feuer und erzählen uns spannende Geschichten. Spät in der Nacht, wenn das Feuer schon am erlöschen ist, blicken wir durch die Rauchlucke zu den Sternen empor und Schlafen ein.

Alter: 1.–6. Klasse

Max: 12

Mittwochabend bis Donnerstagmorgen

Zeit: 17.30–9.30



17 TRAUMFÄNGER

wer: Mario Glanzmann, Lukas Ruckstuhl

Indianer benutzen Traumfänger (Dreamcatcher) um die schlechten Träume von sich abzuhalten. In diesem Atelier kannst du dir deinen eigenen Traumfänger aus Leder, Federn oder Perlen herstellen, damit du immer gut schlafen kannst.

Alter: 1.–6. Klasse

Max: 15

Donnerstag ganzer Tag

Zeit: 10.15–12.45 und 14.15–16.45



18 TONFIGUREN

wer: Giuseppe Corbino

Aus Ton entstehen Figuren, Tiere oder Skulpturen. Du entdeckst auf spielerische Art, welche Möglichkeiten der feuchte Ton dir gibt. Wir können Farben, Naturmaterialien und anderes zusätzlich gebrauchen. Wer will, kann seine Sachen brennen lassen.

Alter: 1.–6. Klasse

Max: 8

Donnerstag ganzer Tag

Zeit: 10.15–12.45 und 14.15–16.45



19 WILDNISKÜCHE

wer: Michael Krauer

Wusstest du, dass viele Pflanzen essbar sind? Wir gehen auf die Suche nach ihnen und brauen über dem Feuer ein feines Essen. Dabei lernen wir verschiedene Möglichkeiten kennen, ein gutes Feuer zu machen. Zur Verdauung gibt es danach verschiedene Spiele in der Natur.

Alter: 1. – 6. Klasse

Max: 13

Donnerstag ganzer Tag

Zeit: 10.15 – 12.45 und 14.15 – 16.45



20 GELÄNDESPIEL / WALDSPIELE

wer: Roman Gibel

Möchtest du für dein Team Schätze von den Bäumen holen, über Waldboden robben, dich hinter Bäumen u. Hecken verstecken oder andere anschleichen und diese in ihrem Versteck erwischen, um im Siegerteam zu sein? Ja? Dann zögere nicht und melde dich fürs Geländespiel an!

Alter: 1. – 6. Klasse

Max: 20

Donnerstag ganzer Tag

Zeit: 14.15 – 16.45





Stadt
Luzern

Kinder Jugend Familie

Jugendalp und Tipi-Dorf

