

Jugendalp und Tipidorf



Meitli Buebe

powerwoche powerwoche

Vom 1. bis 4. Oktober 2007
Für Mädchen und Buben der 1. bis 6. Klasse



MEITLIPOWER & BUEBEPower

Ist der Schulalltag bereits eingekehrt? 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 Wildnis-Erkunden?
- Was hältst du von **Bubenpower** beim Kochen und Backen oder beim Theater-spielen?
- Powerfrauen und Powermänner werden dich als Atelierleiterinnen und Altelierleiter 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 1. bis 4. 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 17 Angebote sind für Mädchen, die nachfolgenden 18 Angebote für Buben. Worauf hast du Lust?

Wir haben für dich zwei Erlebnisorte im Eigenthal 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 Eigenthal und wieder zurück. Auch während der Mittagspause und in der 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 Eigenthal-Power-Feeling? Also, schau dir das Programm gut an und melde dich mit der beiliegenden Anmeldekarte rasch an.

Organisation

Stadt Luzern
Kinder Jugend Familie
Meitli- und Buebe-Powerwoche
Hirschengraben 17
6002 Luzern
Tel. 041 208 87 04

In Zusammenarbeit mit
Fachstelle für Suchtprävention DFI, Luzern
Jugendarbeit Kath. Kirche Stadt Luzern

KOSTEN

Ein Powertag kostet Fr. 20.— inkl. Mittagessen. Eine Übernachtung kostet Fr. 20.— inkl. Nacht- und Morgenessen. Ein Powertag oder eine Übernachtung gilt als eine Einheit. Ab 4 Einheiten gibt's einen Rabatt: 4 Einheiten für Fr. 70.—, 5 Einheiten für Fr. 80.— und das Vollprogramm mit 6 Einheiten für Fr. 90.—. Bezahlt wird direkt beim Treffpunkt oder auf der Fahrt ins Eigenthal per 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 (die oben aufgeführten Kosten verdoppeln sich jedoch).

TREFFPUNKT

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

ANMELDESCHLUSS

Nun musst du nur noch den Anmeldealon ausfüllen und **bis am 7. September 2007** 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
Oder schau im Internet unter: www.StadtLuzern.ch/kjf

INFORMATIONEN ZUR JUGENDALP (FERIENLAGERHAUS)

www.jugendalp.ch

ATELIERS FÜR MÄDCHEN

1 a/b INDIANERIN AUF AUSRITT

wer: Sara Martin, Simone Schorro, Hansruedi Hofer

Willst du dich einmal wie eine richtige Indianerin fühlen und wie eine Indianerin leben, essen, spielen und sogar richtige Pferde pflegen und einen Ausritt wagen? Einen halben Tag lebst du als Indianerin im Tipidorf und einen halben Tag bist du bei den Pferden.



1a

Alter: 1.–3. Klasse

Max: 20

Montag ganzer Tag

Zeit: 10.15–12.45 und 14.15–16.45

1b

Alter: 4.–6. Klasse

Max: 20

Dienstag ganzer Tag

Zeit: 10.15–12.45 und 14.15–16.45

2 a/b TRAUMFÄNGER

wer: Olivia 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.



2a

Alter: 4.–6. Klasse

Max: 8

Montag ganzer Tag

Zeit: 10.15–12.45 und 14.15–16.45

2b

Alter: 1.–3. Klasse

Max: 8

Dienstag ganzer Tag

Zeit: 10.15–12.45 und 14.15–16.45

3 TONFIGUREN

wer: Rhea Julia Bucher

Modellieren von Figuren, Tieren, Gefässen, Lämpchen ...

Wir arbeiten mit Ton als Grundmaterial und können mit verschiedensten Materialien unsere entstandenen Kunstwerke verzieren.

Alter: 1.–6. Klasse

Max: 8

Montag ganzer Tag

Zeit: 10.15–12.45 und 14.15–16.45



4 LEBEN IN DER WILDNIS

wer: Flavia Stalder

Wie und von was könntest du in der Wildnis leben? Wusstest du, dass viele Pflanzen essbar sind? Wir gehen auf die Suche nach ihnen und brauen über dem Feuer ein feines Essen. Dabei entdecken wir auch spielerisch, wie man in der Wildnis leben könnte!

Alter: 1.–6. Klasse

Max: 12

Montag ganzer Tag

Zeit: 10.15–12.45 und 14.15–16.45



5 TIPINACHT

wer: Simone Schorro

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



6 AM SEIL

wer: Pfaderinnen Bafü

Am Seil durch die Lüfte fliegen oder auf einer Dschungel-Tour mit wenigen Hilfsmitteln einen Bach überqueren: Das klingt nach Abenteuer! Erlebe mit den Seil-Guides einen erlebnisreichen Tag.

Alter: 1.–6. Klasse

Max: 12

Dienstag ganzer Tag

Zeit: 10.15–12.45 und 14.15–16.45



7 EXPEDITION: ABENTEUER

wer: Nicole Lang

Möchtest du für dein Team Schätze von den Bäumen holen, über Waldboden robben, dich hinter Bäumen und 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: 12

Dienstagvormittag

Zeit: 10.15–12.45



8 BOGENSCHIESSEN

wer: Nadja Strebel



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

Alter: 1.–6. Klasse

Max: 10

Dienstagnachmittag

Zeit: 14.15–16.45

9 HEXENTAG

wer: Olivia Sturny

Abenteuer im Hexenwald erwarten euch! Lauscht spannenden Hexengeschichten, braut geheimnisvolle Zaubergetränke, entdeckt die geheimnisvolle Schönheitsfarm der Hexen und lernt das verhexte Power-Yoga! Harry Potter war gestern! 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



10 KOCHEN UND BACKEN

wer: Simone Schorro

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: 8

Mittwoch ganzer Tag

Zeit: 10.15–12.45 und 14.15–16.45



11 POWER-FUSSBALLTISCH

wer: Sabine Ruepp

Mit Brett, Nägel, Gummizug und weiteren Materialien basteln wir uns unser eigenes Tisch-Fussballspiel. Dann heisst es mit voller Power ansetzen, zielen, kicken ... Toooooooooor!

Alter: 1.–6. Klasse

Max: 10

Mittwoch ganzer Tag

Zeit: 10.15–12.45 und 14.15–16.45



12 CAPOEIRA

wer: Michelle Santos

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, Tamburin und Beringbauch. Du tauchst gemeinsam mit anderen in dieses einzigartige Erlebnis ein.

Alter: 1.–6. Klasse

Max: 15

Mittwoch ganzer Tag

Zeit: 10.15–12.45 und 14.15–16.45



13 ERLEBNISNACHT

wer: Nicole Lang, Patrizia Fink

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 zuzutun ...

Alter: 1.–6. Klasse

Max: 15

Mittwochabend bis Donnerstagmorgen

Zeit: 17.30–9.30



14 FILZEN

wer: Judith Sutter

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

Donnerstag ganzer Tag

Zeit: 10.15–12.45 und 14.15–16.45



15 THEATER

wer: Sara Martin

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, Drachen, Waldfeen, Erdfrauen, Kräuterfrauen, 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

Donnerstag ganzer Tag

Zeit: 10.15–12.45 und 14.15–16.45



16 DRACHEN UND ANDERE LUFTZEUGE

wer: Oona Bucher

Mit wenig Material bauen wir ausgefeilte Drachen und tüfteln neues Luftzeug, das noch niemand zuvor gebaut hat. Welche Ideen hast du Frau Düsentrieb?

Alter: 1.–3. Klasse

Max: 10

Donnerstag ganzer Tag

Zeit: 10.15–12.45 und 14.15–16.45



17 TIE-DYE

wer: Rhea Julia Bucher

Möchtest du dein altes T-Shirt in ein flippiges Hippie-T-Shirt einfärben, dein altes Kopfkissen, Servietten, Tücher, Socken aufpeppen? Wir lernen eine spezielle Technik kennen, weisse Baumwolltextilien in leuchtend-bunte Wunderwerke zu verwandeln.

Alter: 4.–6. Klasse

Max: 6

Donnerstag ganzer Tag

Zeit: 10.15–12.45 und 14.15–16.45



Meitli

powerwoche



TALON Ausfüllen und einsenden an:
 Meitlipower
 Stadt Luzern
 Kinder Jugend Familie
 Hirschengraben 17
 6002 Luzern
 Tel. 041 208 87 04

Ich melde mich für das folgende Atelier an:

- Montag**
- 1a Indianerin auf Ausritt
 - 2a Traumfänger
 - 3 Tonfiguren
 - 4 Leben in der Wildnis
 - 5 Tipinacht
- Dienstag**
- 1b Indianerin auf Ausritt
 - 2b Traumfänger
 - 6 Am Seil
 - 7 Expedition: Abenteuer und 8 Bogenschiessen
- Mittwoch**
- 9 Hexentag
 - 10 Kochen und Backen
 - 11 Power-Fussballtisch
 - 12 Capoeira
 - 13 Erlebnisnacht
- Donnerstag**
- 14 Filzen
 - 15 Theater
 - 16 Drachen und andere Luftzeuge
 - 17 Tie-Dye

Name/Vorname: _____

Geburtsdatum: _____

Strasse: _____

Wohnort: _____

Telefon: _____

E-Mail: _____

Unterschrift der Eltern: _____







BELEG

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

Ausfüllen, aber nicht ausschneiden

- Montag**
- 1a Indianerin auf Ausritt
 - 2a Traumfänger
 - 3 Tonfiguren
 - 4 Leben in der Wildnis
 - 5 Tipinacht
- Dienstag**
- 1b Indianerin auf Ausritt
 - 2b Traumfänger
 - 6 Am Seil
 - 7 Expedition: Abenteuer und 8 Bogenschiessen
- Mittwoch**
- 9 Hexentag
 - 10 Kochen und Backen
 - 11 Power-Fussballtisch
 - 12 Capoeira
 - 13 Erlebnisnacht
- Donnerstag**
- 14 Filzen
 - 15 Theater
 - 16 Drachen und andere Luftzeuge
 - 17 Tie-Dye

MEITLIPOWERWOCHE





	Vormittag	Nachmittag	Abend
Montag 1.10.2007 	1a Indianerin auf Ausritt, 1.–3. Kl.		5 Tipinacht, 1.–6. Kl.
	2a Traumfänger, 4.–6. Kl.		
	3 Tonfiguren, 1.–6. Kl.		
	4 Leben in der Wildnis, 1.–6. Kl.		
Dienstag 2.10.2007 	1b Indianerin auf Ausritt, 4.–6. Kl.		
	2b Traumfänger, 1.–3. Kl.		
	6 Am Seil, 1.–6. Kl.		
	7 Exp.: Abenteuer, 1.–6. Kl.	8 Bogenschiessen, 1.–6. Kl.	
Mittwoch 3.10.2007 	9 Hexentag, 1.–6. Kl.		
	10 Kochen und Backen, 1.–6. Kl.		
	11 Power-Fussballtisch, 1.–6. Kl.		
	12 Capoeira, 1.–6. Kl.		
Donnerstag 4.10.2007 	14 Filzen, 1.–6. Kl.		13 Erlebnisnacht, 1.–6. Kl.
	15 Theater, 1.–6. Kl.		
	16 Drachen und andere Luftzeuge, 1.–3. Kl.		
	17 Tie-Dye, 4.–6. Kl.		

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

**Anmeldeschluss:
 7. September 2007**

BELEG

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

	Vormittag	Nachmittag	Abend
Montag 1.10.2006 	1 Capoeira, 1.–6. Kl.		5 Erlebnisnacht 1.–6. Kl.
	2 Kochen und Backen, 1.–6. Kl.		
	3 T-Shirts beschriften, 1.–6. Kl.		
	4 Theater, 1.–6. Kl.		
Dienstag 2.10.2006 	6 Drachen und andere Luftzeuge, 1.–6. Kl.		
	7 Skaten, 1.–6. Kl.		
	8 Phantastisches Erzählspiel, 1.–6. Kl.		
	9 Power Fussballtisch, 1.–6. Kl.		
Mittwoch 3.10.2006 	10 a Indianer auf Ausritt, 1.–3. Kl.		
	11 Am Seil, 1.–6. Kl.		
	12a Bogenschiessen, 4.–6. Kl.	13 Heissluftballon, 4.–6. Kl.	
	14 Exp.: Abenteuer, 1.–3. Kl.	12b Bogenschiessen, 1.–3. Kl.	
Donnerstag 4.10.2006 	10b Indianer auf Ausritt, 4.–6. Kl.		15 Tipinacht, 1.–6. Kl.
	16 Traumfänger, 1.–6. Kl.		
	17 Leben in der Wildnis, 1.–6. Kl.		
	18 Tonfiguren, 1.–6. Kl.		

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



TALON

Ausfüllen und einsenden an:
 Buebepower
 Stadt Luzern
 Kinder Jugend Familie
 Hirschengraben 17
 6002 Luzern
 Tel. 041 208 87 04

Ausfüllen, aber nicht ausschneiden

Montag

- 1 Capoeira
- 2 Kochen und Backen
- 3 T-Shirts beschriften
- 4 Theater
- 5 Erlebnisnacht

Dienstag

- 6 Drachen und andere Luftzeuge
- 7 Skaten
- 8 Phantastisches Erzählspiel
- 9 Power Fussballtisch

Mittwoch

- 10 a Indianer auf Ausritt
- 11 Am Seil
- 12 a Bogenschiessen und 13 Heissluftballon
- 14 Expedition: Abenteuer und 12b Bogenschiessen
- 15 Tipinacht

Donnerstag

- 10 b Indianer auf Ausritt
- 16 Traumfänger
- 17 Leben in der Wildnis
- 18 Tonfiguren

Ich melde mich für das folgende Atelier an:

Montag

- 1 Capoeira
- 2 Kochen und Backen
- 3 T-Shirts beschriften
- 4 Theater
- 5 Erlebnisnacht

Dienstag

- 6 Drachen und andere Luftzeuge
- 7 Skaten
- 8 Phantastisches Erzählspiel
- 9 Power Fussballtisch

Mittwoch

- 10 a Indianer auf Ausritt
- 11 Am Seil
- 12 a Bogenschiessen und 13 Heissluftballon
- 14 Expedition: Abenteuer und 12b Bogenschiessen
- 15 Tipinacht

Donnerstag

- 10 b Indianer auf Ausritt
- 16 Traumfänger
- 17 Leben in der Wildnis
- 18 Tonfiguren

Name/Vorname: _____

Geburtsdatum: _____

Strasse: _____

Wohnort: _____

Telefon: _____

E-Mail: _____

Unterschrift der Eltern: _____

Anmeldeschluss:
7. September 2007

Buebe

powerwoche



ATELIERS FÜR BUBEN

1 CAPOEIRA

wer: Mishel 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, Tamburin und Beringbauch. Du tauchst gemeinsam mit anderen in dieses einzigartige Erlebnis ein.

Alter: 1.–6. Klasse

Max: 25

Montag ganzer Tag

Zeit: 10.15–12.45 und 14.15–16.45



2 KOCHEN UND BACKEN

wer: Steff Chiovelli

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: 8

Montag ganzer Tag

Zeit: 10.15–12.45 und 14.15–16.45



3 T-SHIRTS BESCHRIFTEN

wer: Tiemo Wydler

Wolltest du schon immer ein einzigartiges Power-T-Shirt haben? Oder dein Lieblings-T-Shirt aufpeppen? Mit bunten Farben und viel Fantasie bemalst und beschriftest du dein T-Shirt.

Alter: 1.–6. Klasse

Max: 10

Montag ganzer Tag

Zeit: 10.15–12.45 und 14.15–16.45



4 THEATER

wer: Randulf Lindt

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

Alter: 1.–6. Klasse

Max: 15

Montag ganzer Tag

Zeit: 10.15–12.45 und 14.15–16.45



5 ERLEBNISNACHT

wer: Simon Dünner, Peter Gisler

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 zuzutun.

Alter: 1.–6. Klasse

Max: 10

Montagabend bis Dienstagmorgen

Zeit: 17.30–9.30



7 DRACHEN UND ANDERE LUFTZEUGE

wer: Simon Dünner, Peter Gisler

Herbstzeit ist Drachenzzeit! Mit wenig Material bauen wir ausgefeilte Drachen und tüfteln neues Luftzeug, das noch niemand zuvor gebaut hat. Welche Ideen hast du, Herr Daniel Düsentrieb – oder etwa eher Herr Otto Lilienthal?

Alter: 1.–6. Klasse

Max: 12

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 usw.

Alter: 1.–6. Klasse

Max: 15

Dienstag ganzer Tag

Zeit: 10.15–12.45 und 14.15–16.45



8 PHANTASTISCHES ERZÄHLSPIEL

wer: Steff Chiovelli

Begebt euch als Zwerg, Elb oder Magier in die Welt des „Herrn der Ringe“ auf eine abenteuerliche Reise! Werdet ihr es schaffen, den sehenden Stein an seinen Bestimmungsort zu bringen oder werden 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: 24

Dienstag ganzer Tag

Zeit: 10.15–12.45 und 14.15–16.45



9 POWER-FUSSBALLTISCH

wer: Matthias Schönbächler

Mit Brett, Nägel, Gummizug und weiteren Materialien basteln wir uns unser eigenes Tisch-Fussballspiel. Dann heisst es mit voller Power ansetzen, zielen, kicken ... Toooooooooor!

Alter: 1.–6. Klasse

Max: 15

Dienstag ganzer Tag

Zeit: 10.15–12.45 und 14.15–16.45



10 a/b INDIANER AUF AUSRITT

wer: Boris Zurinski, Hansruedi Hofer

Willst du dich einmal wie ein richtiger Indianer fühlen und wie ein Indianer leben, essen, spielen und sogar richtige Pferde pflegen und einen Ausritt wagen? Einen halben Tag lebst du als Indianer im Tipidorf und einen halben Tag bist du bei den Pferden.



10a Alter: 1.–3. Klasse

Max: 20

Mittwoch ganzer Tag

Zeit: 10.15–12.45 und 14.15–16.45

10b Alter: 4.–6. Klasse

Max: 20

Donnerstag ganzer Tag

Zeit: 10.15–12.45 und 14.15–16.45

11 AM SEIL

wer: René Kiser

Am Seil durch die Lüfte fliegen oder auf einer Dschungel-Tour mit wenigen Hilfsmitteln einen Bach überqueren: Das klingt nach Abenteuer! Erlebe mit den Seil-Guides einen erlebnisreichen Tag.

Alter: 1.–6. Klasse

Max: 15

Mittwoch ganzer Tag

Zeit: 10.15–12.45 und 14.15–16.45



12 a/b BOGENSCHIESSEN

wer: Theo Köhler

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.

12a Alter: 4.–6. Klasse
Max: 10
Mittwochvormittag
Zeit: 10.15–12.45

12b Alter: 1.–3. Klasse
Max: 10
Mittwochnachmittag
Zeit: 14.15–16.45



13 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
Mittwochnachmittag
Zeit: 14.15–16.45



14 EXPEDITION: ABENTEUER

wer: Steff Chiovelli

Um spannende Abenteuer zu erleben, muss man nicht in den Dschungel reisen oder die Weltmeere befahren! Schleicht 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
Mittwochvormittag
Zeit: 10.15–12.45



15 TIPINACHT

wer: Jürg Egli, Simon Dünner

Möchtest du wie ein Indianer eine Nacht im Tipi verbringen? Wir sitzen um das flackernde Feuer, hören den Bergbach, spüren die Erde unter uns, der Wind rüttelt an unserem Tipi und dann schlafen wir ein.

Alter: 1.–6. Klasse
Max: 12
Mittwochabend bis Donnerstagmorgen
Zeit: 17.30–9.30



16 TRAUMFÄNGER

wer: Roland Bader

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



17 LEBEN IN DER WILDNIS

wer: Jonas Binggeli

Wie und von was könntest du in der Wildnis leben? Wusstest du, dass viele Pflanzen essbar sind? Wir gehen auf die Suche nach ihnen und brauen über dem Feuer ein feines Essen. Dabei entdecken wir auch spielerisch, wie man in der Wildnis leben könnte!

Alter: 1.–6. Klasse

Max: 12

Donnerstag ganzer Tag

Zeit: 10.15–12.45 und 14.15–16.45



18 TONFIGUREN

wer: Laurin Schaub

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.

Alter: 1.–6. Klasse

Max: 8

Donnerstag ganzer Tag

Zeit: 10.15–12.45 und 14.15–16.45

