

# Kennenlern Aktivität

## Ziele

Alle Pfader lernen die Leiter kennen und umgekehrt.

## Einkleidung

Es werden div. Spiele gemacht und ein Quiz. Als Abschluss machen wir zusammen über dem Feuer Schlangenbrot.

## Ablauf

Zeit	Ablauf	Methodische Hinweise
1400	Antreten, die Leiter erscheinen normal und begrüßen alle. Beide Trupps lernen zuerst nochmals den Ruf. Dann wird dieser auch gerufen.	
1415	Wir machen verschieden Spiele, um uns kennen zulernen (Name, Wohnort, Alter, sonstige Hobbys)  Äs chunt äs Schiff vo Bade,  Namenspiel mit dem Foulard,  Spiel mit der Schnurr,	
1445	Stimmt, stimmt nicht-Spiel, Wir teilen uns auf in Trupp Girsberg und Trupp Aquila. Nun muss jeder 2 Dinge über sich aufschreiben die Stimmen und 1 die nicht stimmt. Danach trägt jeder seine Dinge vor allen vor. Es muss erratet werden, welche Aussage falsch ist.	
1515	Da wir uns jetzt schon besser kennen, machen wir ein Schittliverbannis.	
16.00	Wir machen gemeinsam Schlangenbrot über dem Feuer. Um den Samstag gemütlich abzuschliessen.	
1700	Abtreten	

# Allgemeine Infos für den Anschlag

<b>Beginn</b>	14.00
<b>Ende</b>	17.00
<b>Ort</b>	
<b>Leiter</b>	

## Material

<b>Was?</b>	<b>Wer?</b>
Schlangenbrot	