

Versammlung fir Wëllefcher

Thema: 4 Elementer

proposéiert vun de Jonglënster Wëllefcher

Oflaf vun der Versammlung:

- 1)Geschicht
- 2)Mole vun de Blummendëppen
- 3)Flipsrennen
- 4)Air-Schalimo
- 5)erausgoe → an de Schoulhaff
- 6)Feierquiz
- 7)Waassertransport
- 8)Äisschmelzen
- 9)Blummemännercher zesumme maachen (Ficelle) + Buedem afëllen + Kresson séien
- 10)Buedemschätzen

D'Famill Elementis

De Lufti huet 9 Joer, hie wunnt mat senger Elteren a sengen Geschwëster zu ... an der Mëllechstrooss. Hei wunne lauter Götterfamillen. Genau wei dem Lufti seng Famill hunn och si eng bestëmmte Roll. D'Famill Stellis zum Beispill këmmert sech ëm de Nuechthimmel, d'Famill Solis ëm de Sonnenop-an-Ënnergang, an och all aner Famill huet e Beräich ëm deem sinn sech këmmert.

Dem Lufti seng Famill, d'Famill Elementis, ass fir di 4 Elementer zoustänneg. Si mussen oppassen, dass alles am Gläichgewicht bleift.

Hei am Duerf ass ee schonn mat 12 erwuessen an da muss een och déi Aufgab iwwerhuelen, déi engem seng Eltere virdru gemaach hunn. Dofir hunn de Lufti a seng 3 gläichaltreg Geschwëster nemmi vill Zäit fir ze léiere wei ee mat deene verschiddenen Elementer ëmgeet.

Waat sinn di 4 Elementer?

De Lufti soll sech ëm d'Element vun der Loft bekëmmere. Dat passt och ganz gutt bei hien: hien ass en Dagdreemer an oft an de Wolleken.

Säi Brudder den Drepsi soll sech an 3 Joer ëm d'Waasser këmmere. Den Drepsi ass een decke Sabbeler, hie mengt, seng Aufgab wier méi wichteg wei deenen aneren hir.

Den Ärdi ass buedemstänneg, a weess, dass si all zesumme schaffe mussen fir eppes ze errechen an dass jidderengem säin Element wichteg ass. Hien ass also dee Verstännege vun deene 4.

D'Flami ass dat eenzegt Meedchen an der Famill Elementis. Säin Element ass d'Féier.

Hat ass duerchdriwwen a Feier a Flam sou bal et drëm geet eng ze stiichten, mä et ass awer och waarmhärzeg wei keen zweet.

Fir dass di 4 gutt op hir Aarbecht virbereet sinn, mussen si di 4 Elementer kenneléieren.

Element Äerd:

Bastel:

Blummemännchen

Material

–2 verschidde gréisste Blummendëppen

–Ficelle

–Faarwen

–Pinselen

–Zeitung → fir op den Dech

–Waasserfeststëfter

–Buedem

–Kresson

D' Kanner molen dat grousst Blummendëppe faarweg, dëst soll de Kierper ginn. De Kapp gëtt dat méi klengt Dëppen, dorobber kënnen si e léift Gesicht molen. Wann d' Faarf gedréchent ass, kënnen d' Kanner sech ploen dem Männchen Äerm a Been aus Ficelle ze maachen. Dobäi sollen déi 2 Dëppecher och unenee gestreckt ginn. Wann de Männchen da fäerdeg ass, kann een him säin Kapp



mat Blummebuedem fällen an de Kresson séien. An zum Schluss, dierf een och net vergiessen eise Kresson ze netzen.

Ziel:

D'Kanner sollen kreativ sinn, hir Feinmotorik gëtt gefördert an si sollen sech och, bei Geleeënheet, géigesäiteg hëllef. Wann eise Blummemännchen fäerdeg ass, mussen si sech doheem och ëm hie këmmen, si léieren also Verantwortung ze iwwerhuelen.

Dës Zieler fënnt een an de Pisten vum Kottik a vum Baloo rëm.

Spill:

Buedemschätzen

Material

–Buedem

–Eemeren

–Wo

An dësem Spill mussen d Kanner schätze wéi vill 2,5 Kilo Buedem sinn. Si kréien een Eemer dohi gestallt an e Sack mat Buedem. Si sollen elo an hirer Patrull den Eemer mat esouvill Buedem fülle bis si mengen, dass 2,5 Kilo dra sinn. Da gëtt hiren Eemer gewien. Nodeems si wësse wéi vill Buedem si geholl hunn, kréien si eng zweet Chance sech ze verbesseren.

Ziel:

D'Kanner sollen am Grupp eng definitiv Äntwert ginn, doduerch léieren een op deen aneren anzegoen, sech nozelauschten a Kompromësser anzegoen. Dobäi kréien se e Gefill fir Quantitéiten, an beim zweeten Duerchlaf kennen se dann vun hirem neie Wëssen profitéieren an sech verbesseren.

Des Zieler fanne mer bei der Pist vum Baloo, deen Wäert drop leet, dass ee seng eege Meenung ausdrécken an deenen aneren hir respektéiere kann.

Element Loft:

Spiller:

Flipsrennen

Material

–Flips

–2 Dëscher

–eppes fir e kleng Parcours maachen

D' Kanner ginn an zwou Patrullen agedeelt a mussen eng Zort Staffel maachen. Op all Dësch gëtt e Slalom opgeriicht an d' Kanner aus der Patrull stellen sech op déi zwee Enner vun hirem Dësch. Dat éischt Kand muss elo de Flips iwwert den Dësch duerch de Parcours blösen. Wann de Flips vum Dësch flitt mussen si e rëm dorop setze wou en erfolgefall ass. Wann dat éischt Kand um aneren Enn vum Dësch ukomm ass, muss dat nächst Kand de Parcours zrëck maachen, all Kand muss emol un d' Rei kommen (ausser si sinn net zu vill).

Ziel:

Geschécklechkeet a Aschätzen vu senger eegener Kraft sinn wichteg bei dësem Spill. Och fuddelen ass, wei bei all Spill, net erlaabt. Des Eegenschaften gi vum Bagheera extra grouss geschriwwen.

"Air-Schalimo"

Material

–2 Puzzelen

–Schalimoen

D' Kanner ginn an zwou Patrullen agedeelt a mussen zesummen e Puzzle maachen. Mee d' Challenge dobäi ass, dass si all Puzzlestéck musse mam Schalimo opsaugen a vun A op B transportéieren. Wann all d' Stécker ukomm sinn, da kënnen si zesummen de Puzzle maachen.

Ziel:

An dësem Spill ass Zesummenaarbecht gefrot. An deem Kontext mussen si een deen aneren ënnerstëtzen, openeen lauschten an och di méi schwach mathuelen, well si eben nëmmen an der Grupp gewanne kennen.

Des Qualitéiten well de Baloo eis vermëttelen.

Element Feier:

Quiz

Material

–Quizfroen a Léisungen

D'Kanner müssen an zwou Patrullen ofwiesselnd Froe beäntweren. Si hunn en Chefjoker, wou se d' Méiglechkeet hunn fir e vun der Chefekipp ze wielen, deen hinne vläit eng richtig Äntwert gëtt.

Ziel:

De Quiz ass e manner aktiivt Spill. D'Kanner musse léieren roueg setzen ze bleiwen a genau nozelauschteren. Den Joker gëtt hinnen d'Méiglechkeet ëm Hëllef ze froen, wann si eleng net eenz ginn. Och hiert Wëssen ass gefrot, si müssen sech beroden an zesammen eng Entscheidung treffen.

Element Waasser:

Spiller:

Waassertransport

Material

–Fläsche mat Lächer

–Waasser

–Moossbecher

–Parcours

–Eemeren

D'Kanner müssen an zwou Patrulle Waasser an enger gewëssener Zäit duerch e Parcours transportéieren. Dat schwéiert dobäi ass, dass d'Fläsch mam Waasser Lächer huet. Si sollen d'Fläsch sou séier wei méiglech bis bei hir Eemere bréngen an dobäi sou wéineg Waasser wéi Méiglech verléieren.

Ziel:

Geschécklechkeet, Aschätzen vum eegene Kierper, a Schnelllegkeet sinn hei gefrot. Dat sinn alles Saachen déi de Bagheera eis léiere well. Och fair play ass wichteg. Wei bei deenen anere Spiller och, gëtt et eng Gewënner an eng Verléierer Grupp. Béid Gruppen léieren domat ëmzegoen, ouni sech géigesäiteg ze stëppelen. Mat dëse Gefiller ëmzegoen, probéiert de Baloo eis bäizebréngen.

Äisschmélzen

Material

–Äis

–Eemer

–Moossbecher

An dësem Spill müssen d' Kanner an hirer Patrull Äis schmélzen. Wann 3 min riwwer si gëtt dat geschmolzent Äis gemoos.

Ziel:

Bei dësem Spill müssen d'Kanner zesumme schaffen fir hir d'Ziel ze erreechen a probéieren eng gutt Technik ze entwéckelen, wei si d'Äis am beschten geschmolt kréien. Si probéieren zesummen eng Léisung fir e Problem ze fannen.

Och bei dëser Aktivitéit leit de Schwéierpunkt um Baloo senger Pist.