

# D' onheemlech Geschicht vun HALLOWEEN an d' gruseleg

## Rettungsaktioun (Komeit 2017)

### KAPITEL 1: „D' Spigelwelt“ (Versammlung 7.10.2017)



14:00	Den Wee bis bei den Chalet goen
14:20	Arrivée um Chalet, een Avex cheff gett engem Wellefschen een Breif den en „fonnt“ huet, d'Wellef gin vun enger misterieiser Persoun em Hellef gefroot. Den Breif gett fiergelies.
14:30	Een Cheff liest d'Geschicht vun der Spigelwelt an dat groust Geeschterfest Halloween. Den Cheff wees vleicht wie een keint der misterieiser persoun hellefen.

Et ginn 4 Gruppen vun Wellef gemach, noeneen kommen d'Gruppen an een donkelen Raum an deem sie vum Chef eng „Draamrees“ fiergelies kreien. Et geht drem verschidden Saachen rauszefannen andeems sie an d'spigelelt antrieden. Enn aneren Chef verstoppt sech am Sall fir gereicher ze machen, an d'Kanner liicht ze erfeieren. Dei aaner 3 Gruppen Spillen dobaussen op der Wiss en puer spiller mat den aneren Cheffen.

14:45	Equipe 1 Dramrees	Equipe 2,3,4 Spiller dobaussen
15:00	Equipe 2 Dramrees	Equipe 1,3,4 Spiller dobaussen
15:15	Equipe 3 Dramrees	Equipe 1,2,4 Spiller dobaussen
15:30	Equipe 4 Dramrees	Equipe 1,2,3 Spiller dobaussen

No den Draamreesen hun eis Wellef genuch informatiounen fir den eichten Schrett ze machen an der misterieiser Persoun ze Hellefen.

15:45	Oofschloss andeems sie een „Dier“ zur Spigelwelt opmaachen.
16:00	Verdeg, roof an den Schoulhaff goen

Spiller fir dobaussen:

D'spiller sollen emmer kennen direkt ennerbrach ginn, wann d'Equippen sech fir d'Draamrees ofwiesselen. D.h am beschten kuertz 15 minuten spiller.

Spill 1= Peppeschen an wann een 1 mol getraff gett kritt een en gruselegen spetznumm.

Spill 2= 1,2,3 Verhext (Wie 1,2,3 soleil mee wichteg! Amplatz soleil seet een **Verhext**)

Spill 3= D'Monterfänkjes (Monster waat emmer mei groust gett wann et een fänkt [Och Blob genannt] )

Spill 4= Eng Partie Ninja

Material:

- Eng Schatzkescht
- Een Schlessel
- Een Mageschen (décorativ flotten) Stehen
- Musekboxen

Hellef!!! Dier leif, staark an talenteiert Wellef, dier hutt bestemmt keng Angscht. Ech hun heieren dier giffst et mat Allem ophuelen, wat sech ierch an den Wee stellt! Et gouf mer och gesoot, dat dier wei kleng Detektiven gengt schaffen, an an der Vergangeneet schon vill ausergeweinlech Fäll geleist hut! Genau dat brauch ech lo!

Mein Numm ass *Piccolo* an ech kommen aus der onheemlescher *Spiegelwelt*! An hei an deser *Spiegelwelt* leeft grad alles schief! Ech wees genau dat ech amfong net derf aus der *Spiegelwelt* eraus, mee dest keier muss eng *Ausnahm* gemach ginn!!! Soss geht net nemmen eis *Spigeltwelt* enner, mee och ear *Welt*... Der musst et packen, eng *Dier* opzemaachen, fir dat ech bei ierch kommen kann! Dier braucht een *Zaubersteen*, deen an enger *Schatztruh* leit, fir dei braucht der och een *Schlessel*! Ech kann ierch leider net soen wou die *Saachen* leien. Hei an der *Spiegelwelt* fennt een se liicht, mee bei ierch ass et vleicht mei schweier. Ech sin mer awer secher, dat dier eng *Leistung* fannt!

## DRAAMREES AN D'SPIGELWELT

D'Wellef fänken am Sall un wou sie sech grad befannen.

“Dier setzt genau hei, an desem Sall, mee alles ass iergentwei anescht. Nemmen en ganz bessen Luucht kennt duercht d'fenster eran. Et ass eng Kaal hellblo Lucht. Soss ass et zimllech deischer. Den Sall ass eidel an un den Maueren hänken iwerall deck Spannennetzer, et geseit aus wie Woll. Et ass ganz eroueg, et heiert een just den Want an d'kraachen vum Haus. D'Haus wierk honnerten vun Joeren mei aal wie et amfong ass.”

“Dobaussen ass et kaal, deischer an roueg. Alles ass mat deenen komeschen spannennetzer iwerzunn...”

Meiglechkeet 1: D'wellef gin erem an d'Home. Am Keller leit den Schlessel fir an d'schatzkescht. Fir un deen ze kommen müssen sie d'traapen roof.

Meiglechkeet 2: D'Wellef ginn op d'Spillplatz, do fannen sie d'Schatzkescht am Tunnel.

Meiglechkeet 3: D'Wellef ginn an den Besch, do fannen sie een Baam mat enger klenger Kaul ennen am Stamm, do muss den Steen hin.

Meiglechkeet 4: Sie ginn firun den Chalet. Do gesin sie engkeier kuerz den Picolo, mee hien leeft fort.

„Special effects“ duerch den cheff.

1. Emgebungsgereicher maachen
2. Wann Escht kraachen, brecht den cheff bengelen.
3. Einfach sachen wie Schrett an token an kratzen muss den cheff och machen.
4. Zum Schluss wann sie zereck an den eichten raum gin, ass et ganz roueg an den Cheff erfeiert sie nachengkeier gut.

# D'Geschicht vun der Spigelwelt

D'Geschicht vun der Spigelwelt

Firun ganz ganz laanger Zeit, am Mettelalter fir genau ze sin, wor eis Welt nach vill mei gruseleg wei elo. Deemols goufen et nach Zauberer an magesch Kreatueren, mee leider och Geeschter an Monsteren. D'Monsteren sin meeschtens enstan, wann een Zauberer Fehler gemach huet. Natierlech wollt keen Zauberer zouginn dat en een Fehler gemach huet an dohie huet hien seng Monsteren meeschtens angespaart oder einfach laafen geloos. Well sin mer dach mol eierlech, och dei Monsteren dei angespaart goufen, hun meeschtens een Wee aus dem Keller fonnt. Bei den Geeschter wor et bessen aanescht. Deemols goufen d'Leit oft verhext oder verflucht, an wann dat den Fall wor, gouf hier Seil fir emmer an eiweg un des Welt gebonnen. Dat heescht, freier oder speider, sin sie als Geeschter op deser Welt enerwee gewiecht.

Dei Monsteren an Geeschter woren eng Gefor fir dei normal Leit, Joerzehngten laang hun sie mat deem Gruselgespann zesummen geliewt, biss op beemol een ganz starken Zauberer, den Balduin Stachelbaart, eng Idee haat. Hien huet proposeiert all dei beis Kreaturen, vun deser Welt verschwannen ze loosenn, andems sie eng nei Welt erschaaften an d'Kreaturen an dei Welt ze schecken. Den Balduin soot: " Des Welt muss net schein sin, des Welt muss net komplet nei sin an mer mussen eis net vill mei gin! Dat wichtegst ass dat keen aus der Welt erem eraus kennt an mer mussen schnell machen!"

D'Leit woren licht verwonnert dat den Balduin elo beemol sou nervös gewierkt huet, mee Frooen hun sie sech keng gestallt. Emmerhin wor jiddereen frou, dat entlech eng Leisung firgeschlooen gouf. Natierlech wosst zu deem Zeitpunkt keen, dat den Balduin selwer een riesen grousen Fehler gemach huet.

Bei engem vun sengen Experimenten ass him eppes op den Buedem gefall, een Glas mat Deischer Elixier. Den Dampf huet sech an sengem Laboratorium verbreet an sech op enger Platz gesammelt. Et huet net gehollef dat hien grad amgang wor mat Schiedblumen an Niwelwuerzelen ze schaffen, an och seng Nueschketten lung nach unbewacht op sengem Desch. Firum Balduin senger Nues hun sech dei Saachen madeneen vermecht. D'Resultaat wor een Monster, sou schreckleg wei keen anert. Et stung op zwee Been an haat zwee ärm, wei een Mensch, an awer ganz anescht. Enner senger Kaputz huet just een grousen Baart rausgekuckt. Niwel ass aus allen öffnungen vun sengem peschschwarzen Mantel erauskomm, den Raum ass Eiskaal gin. Den Balduin huet gespuert, an dessem Monster stiechen dei stärksten an schlechtesten Zauber. Schnell huet den Balduin sein Zauberstab geholl an den stärksten Zauber ausgeschwaat deen hien kannt

huet. D'Monster wor gefangen. Awer net fir lang. Den Balduin wosst, hien muss dat Monster sou schnell wei meiglech lass ginn.

Op enger Ganz anerer Platz, zweschent zwee grousen Bierger, huet een Zauberer mam Numm Samson Goldheerz, vum Balduin sengen Pläng heieren. Am Samson sengem Duerf gouf et schon seit Joeren keng Problemer mei mat Monsteren an Geeschter. Desen Zauberer wor nämlech een klevener Diplomat. Hien huet vill mat den Kreaturen verhandelt an huet emmer rem eng fridlech leistung fonnt. Dem Balduin seng Idee huet him net gefall an en huet sech schnell op den Wee gemach fir him eng aner Leistung firzeschlooen.

Den 31 Oktober wor et entlech souweit. 3 Deeg no sengem Onfall huet den Balduin all seng stark Zauberkollegen zesummengeruff, sech firum Duerf an enger Wiss opgestallt an ungefang seng Zauber wierken ze looseren. Den Balduin huet eng Spigelwelt erschaaft. D'Heiser an d'Beem sinn no ennen gewues an hun een Spigelbild vum der Richteger Welt gemach. Schnell hun sie mat Hellef vum engem Zaubersteen een Portal op gemach an all d'Monsteren an d'Geschter an des Spigelwelt gezwongen. All Geescht an Monster, op kleng oder grou, keen ass mei an deser Welt bliwen. Och dem Balduin sein grausamt Monster ass an d'Spigelwelt verbannt gin. D'Spigelwelt wor net schein. Alles ass esou schnell gang, weder Wärmt nach Lucht ass erankomm. D'Portal wor schon amgang mei kleng ze gin wei op beemol den Samson ungelaaft koum. "Waart, sou waart dach! Et gett dach secher eng aner Leistung!" Voller Panik, dat sein Plang sou kuerz firum Schluss nach keint an d'Box goen, huet den Balduin, ouni vill ze iwerleen, den Samson direkt mat den leschten Monsteren duerch d'Portal geheit. Doropshin ass d'Portal komplett zougangen. D'Spigelwelt wor zougemach gin, an keen sollt mei rauskommen.

Den Samson ass an der Spigelwelt remm waakrech gin. En haat sech den Kapp gestous an wor schwachgefall. Lo haat en bessen seit sech emzekuken. Et wor komesch, eigentlech huet et jo genau sou ausgesin wei an der richteger Welt. Mee alles wor schwarz an düster, et gouf weineg Lucht an een kaalen, fiechten Niwel huet sech iwerall breed gemach. D'Beem an d'Hecken haaten keng Blieder, mee eng Art Spannennetz huet sech wei Efeu op allem nidergelos. Den Samson huet an den Himmel gekukt. Et woren keng eng Wolek um Himmel, an awer huet en keng Stärren gesin. Just een komeschen Mound den eng kaal, schwach bloelzesch Lucht op des komesch Welt bruecht huet.

Et huet net lang gedauert bis d'Gespenster an d'Monsteren hien fonnt hun. Dem Balduin sein Monster ganz mat fier bei. Als Zauberer huet hien do wuel net vill Kollegen gehaht. Sie hun en an dat deifsten Lach geworf wat se fonnt hun. An dem Balduin sein schrecklecht Monster, dat schlemmst vum allen, ass zum Kinig vum hierer neier Welt gewielt gin. Elo wor en bekannt als "Den Nuescht Kinig".

## KAPITEL 2: Dem Pícolo seng Armei (Versammlung 14.10.2017)

14:00	Den Wee bis bei den Chalet goen
14:20	Arrivé um Chalet + Introductioun vum Pícolo
14:30	D'Geschicht vun Halloween
14:45	Zauber-monster-Fänkjes
15:00	Monsternetz Spill
15:10	D'Muertenspill
15:20	D'Monster-mörder/Detektiv Spill
15:35	Hexen an Geeschter Laafgeschicht
15:45	Ween fährt den Beisen Kinneg (Bulldog variante)
16:00	Schluss, zereck an den Schoulhaff

Introductioun vum Pícolo: Den Pícolo (Als Egan) ass aus der Spigelwelt rauskomm fir eis ze azielen, dat en eng Equippe brauch, fir den Beisen Nuescht-Kinneg an der Spigelwelt ze bekämpfen. Doropshin liest den Jean-Paul d'Geschicht vun Halloween fier, dei den Pícolo matbruecht huet. No der Geschicht seet den Pícolo dat hien eis Wellefscher fir d'eicht testen muss, op se och wierklech bereet sin fir desen Wee ze goen. Well fir geint d'Halloween Monsteren ze kämpfen muss een puer Saachen kennen.

### Spiller:

#### 1) Zauber-Monster-Fänkjes

Den Pícolo aklärt, an desem Spill geet et drem, eis Wellefscher mat den Halloween Monsteren bekannt ze machen. Regeln → Eng Persoun fänkt un mat fänken (Am beschten den Egan well hien kennt d'Monsternim). Wann hien eng aner Persoun fänkt, flüstert hien deser Persoun den Numm vun engem Monster an d'Ouer. Den Gefangenen muss lo mat den Been zesummen op enger platz stoen bleiwen an, ouni Gereicher, dat Monster nomachen. Fir rem befreit kennen ze gin, müssen dei aner Wellef erooden, weien Monster et ass. Wann sie et erooden hun, derf den Gefangenen seng Been auserneen machen, lo muss just nach een duerch deng Been laafen, an dann ass en befreit. (Monster Nimm= Gespenst, Hex, Zombie, Wärewollef, Vampier, Skellet, Muemier an Deiwel)

2) Monsternetz Spill Den Pícolo aklärt dat d'Wellef müssen leieren, wei een Monster fänkt. Regeln → Nämmlecht wei d'Feschernetzspill

#### 3) D'Muertenspill

Den Pícolo aklärt dat d'Wellef müssen zesammenhaalen. Regeln → D'Wellef leien an engem Krees mam Bauch no ennen. Sie haalen sech zesummen mat den ärm. D'Cheffen probeieren sie auserneen ze zeien.

#### 4) D'Monster-Mörder/Detektiv Spill

Den Pícolo aklärt, verschidden monsteren kennen sech verstoppen an verwandelen, et ass also un ierch emmer ze rauszefannen, wou sech een monter verstoppt. Regeln → D'Wellef stin am Krees, et gett een Monster gewielt an een Detektiv. D'Monter kann dei aner Wellef erauswerfen andems et hinnen zouzwinkert. Den Detektiv muss rausfannen ween d?monster ass.

#### 5) D'Geeschter-Hexen Laafgeschicht

Den Pícolo aklärt, Reflexer sin wichtig an et muss een emmer schnell handeln kennen. Regeln → 2 Equippen gin geigeniwergestallt. Dei eng sin d'Hexen, dei aner d'Geeschter. Den Chef azielt eng Geschicht, wann hien "Geeschter" seet, müssen d'Geeschter d'Hexen fänken. Wann hien "Hexen" seet, ass et den aneren Wee.

#### 6) Ween fährt den Beisen Kinneg

Den Pícolo aklärt, et muss een schnell an stark sin fir geint d'Monsteren unzekommen. Regeln → Bulldog

## D'Geschicht vun Halloween

Wei d'Menschen amgang woren d'Spiegelwelt ze vergiesen, hun d'Monsteren schon un engem Plang geschafft. Mam Nueschtkinneg un hierer Spetzt, hun sie sech iwerluecht, wei sie sech keinten un den Menschen rächen. Et wor den Monsteren bewosst gin, dat sie un dei nei Spiegelwelt gebonnen woren an och net genuch kraaft haaten, fier lang an dei aner Welt zereckzegoen. Gedriwen vun senger Rooserei, wor den Nueschtkinneg op eng Idee komm. Een ganzt Joer sollten all d'Monsteren hier Kraaft sammeln fir dann, genau een Joer no hierer Verbannung, um 31 Oktober fir eng Nuescht erem an d'Menschewelt ze wandern an do Chaos an Grusel verbreedem.

Um 31 Oktober wor et dunn souweit. D'Monsteren hun all hier Kraaft zesummengedo an een Portal opgemach. Schnell sin sie iwert all Dierfer dei sie fonnt hun hiergefall. All Monster huet matgemach. Sie hun d'Heiser an brand gestach, d'Iessen verduewen an d'Kanner entfouert. Um 12 Auer wor d'Geeschterstonn, do woren d'Monsteren am stärksten. Mee geint Moies sinn sie dunn rem mei schwaach gin. Den Nueschtkinneg huet dat gespuert an nodems hien d'Haus vum Balduin Stachelbart zersteiert huet, ass hien all seng Monsteren zesammenruffen gang an zesammen sin sie remm an der Spiegelwelt verschwonnen. Dat lescht wat d'Menschen heieren hun, wor eng schweier donkel Stemm dei gesoot huet: "D'Nächst Joer, em dei nämmlecht Zeit, wärten mier remm do sinn". Dumm ass et ganz roueg gin, an dat eenzegt waat een nach heieren huet woren dei lues an verängstegt Stimmen vun den Menschen.

Dest Spektakel huet sech also all Joer erem widerholl, emmer um 31 Oktober. D'Menschen hun desem grausamen Daag een numm ginn: "Halloween".

No en puer Joerhonnerten huet sech eppes an der Spiegelwelt gedoen. Verschidden Monsteren haaten et saat, dei eenzeg Nuescht am Joer wou sie erem konnten an dei richtig Welt konnten goen, domat ze verbrennen, alles wat sech hinnen an den Wee gestallt huet ze zerteieren. D'Spiegelwelt wor hierer Meenung no traureg genuch. Dier musst wessen, net all Monsteren woren schrecklech an beis. Verschidden Monsteren hun ganz freier, gemittlech mat den Menschen an Fridden zesammen geliewt. Eng Rebellioun ass an der Spiegelwelt entstaan, mee den Nueschtkinneg wor stuer an ze stark fir dei puer Monsteren. Sie goufen all an een deift Lach geworf. Den Nueschtkinneg wosst natierlech net, dat des Aktioun een grousen Fehler wor.

Voller verzweifelung hun d'Monsteren an hierem Lach gejeimert an gekrasch, bis beemol eng berouegent, gemitlech Stemm soot: "Keng Angscht, dier sid genau am richtigem Lach geland" Et wor den Zauberer Samson Goldhearz.

No 500 Joer an desem Lach, wor hien sou stark wei nach nie. D'Monsteren hun gestaunt wei sie gesin hun, dat den Samson sech, an der Mauer vum Lach, een ganzen Laboratoruim zesummegestastelt huet. Op engem vun denen Descher, stung een Zaubertrank. "Mat desem Saaft kennen mier den Nueschtkinneg bezwengen, dier musst mir just hellefen hei erauszekommen" Den Samson huet den Zaubertrank geholl, an d'Monsteren hun ungefangen eng Leeder ze formen, andems sie op denen aneren hier Schelleren geklomm sin. No villen versich ass et hinnen entlech gelongen. No an no hun sie sech dunn geigenseiteg eropgezunn.

Uewen unkomm, sin sie direkt bis bei dem Nueschtkinneg sein Schlass gewandert. Am Schloof hun sie him den Trank zwechen d'Zähn geschott. Den Nueschtkinneg ass waakrech gin, mee et wor schon ze speid. Den Samson huet den schwaachen Kinneg mat sengem stärksten Zauber verhext an dono schnell angespart. Doropshin huet den Samson mat all den Monsteren aus der Spigelwelt geschwaat an verkennegt: "Eis eenzeg Nuescht an der richteger Welt sollten mer net mei verschwenden! Amplatz den Menschen leed ze brengen, sollten mier mat hinnen feiern. Mier hun den Menschen vill beis Saachen ungedoen, lo gett et Zeit sech rem ze verstoen. Ech versprieche ierch och, wann d'Nuescht eriwir ass, kommen ech rem mat zereck an d'Spigelwelt." Dei meescht Monsteren woren direkt anvertaan an d'Pläng fir dat neit Halloween goufen gemacht.

Den 31 Oktober wor et dann esou weit. All Monster huet sech fir d'eischt een Kürbis geholl, well dat wor dat eenzegt Gemeis wat an der Spigelwelt gewues ass. Dunn huet Samson mat Hellef vun sengem Zauberkraften lauter Seisegkeeten herbeigezaubert, mat deenen sech d'Monsteren dunn d'Tächen vollgemach hun. Wei sie an der Menschenwelt unkomm sinn, hun d'Monsteren hier Seisegkeeten vergruewen an dann op dei Platz hieren Kürbis gestallt. D'Leit hun sech gewonnert firwaat et sou roueg wor. Et huet net laang gedauert, bis dei eischt Kanner sech aus den Heiser geschlach hun, an ennert den Kürbissen d'Seisegkeeten fonnt hun. Den Monsteren huet et Spas gemacht den Kanner bei hierer freed nozekuken. Gelegentlech hun sie och d'Kanner erfeiert, en bessen gruseleg sollt et jo bleiwen.

Seitdeems huet sech Halloween emmer ongefeier sou oofgespillt. D'Menschen hun souguer ungefang sech ze verkleeden, fir besser mat den Monsteren feiern ze kennen. Seitdem den Samson Kinneg vun der Spigelwelt gouf, ass Halloween bei weitem netmei sou gefeierlech, mee natierlech, nachemmer en bessen gruseleg. D'Zeiten vum beisen Nueschtkinneg woren schonrem vergies.



## KAPITEL 3: Den Neien Zaubertrank

(Versammlung 21.10.2017)

D'Kanner müssen een Zaubertrank herstellen fier den beisen Nuescht-Kinneg nächst Woch um Week-end, besiegen ze kennen. Dofie ass Haut eng Frendin vum Picolo, d'leif Hex (gespillt vum Lisa), bei eis an der versammlung. Sie huet d'Zutaten fir den Zaubertrank ze machen bei sech, mee sie well se net sou einfach hierginn. D'Kanner müssen vill verschidden kleng Spiller/Aufgaben machen, fir sech dei Zutaten ze verdengen. No all Spill gett et eng Zutat, dei mer dann an den Zaubertrank geheien. Zum Schluss soen mer allegue eisen Zauber an den Trank ass verdeg. (Zauberzutaten = Gewürzer)

14:00	Départ Schoulhaff
14:20	Arrivée um Home
14:30	D'Hex stellt sech fier
14:40	Reise nach Jerusalem (Zutat 1)
14:50	Telefon (Zutat 2)
15:00	Pantomime (Zutat 3)
15:10	Zauberkampf (Zutat 4)
15:20	Zauberfigueren (Zutat 5)
15:30	Schnipseljagd fir dei lescht 5 Zutaten ze fannen
15:45	Zaubertrank Verdegstellen
15:55	Schlusswuert Hex
16:00	Schluss/ Départ Chalet

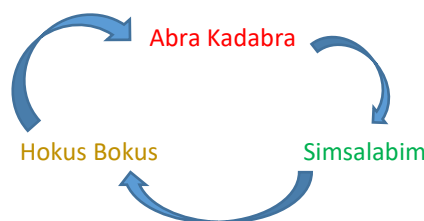
Spiller:

Reise nach Jerusalem → Mat Halloween Musek

Telefon → Mat Halloween Wieder (Kürbiskapp, Geeschterstonn, Kostümparty etc)

Pantomime → D'Hex verzaubert d'Wellef an Deieren. Ouni gereicher ze machen müssen sie dat Deier duerstellen. Reicht wann hier Kollegen rausfannen weieen Deier et ass, gett den Wellefchen zereckverwandelt.

Zauberkampf → D'Wellef huelen een Zauberstab an stellen sech geigentiwer, am Schnick Schnack Schnuck Prinzip, scheissen sie dann Zaubersprech op den aneren.



Zauberfigueren → (Gruooen machen) D'Hex well d'Wellef an figueren verwandelen. Dofie weist sie mat hierem Zauberstab d'Gruppen vun den Kanner an seet z.b "Zwee Hänn an drei Feis". Lo ass et un den Wellef des Figuer Nozemachen.

Snipseljagd → Dei lescht 5 Zutaten huet d'Hex dobaussen verluer. Vun den Platzen wou d'Hex d'Zutaten verluer huet, ginn et just en puer schlechzt Zeeschnungen. Lo ass et un den Wellef, des Platzen ze fannen an no den Zutaten ze sichen.

# KAPITEL 4: Den Halloween Week-end

Programm:

## Montées Week-end 28-29.10.2017

Dat grousst Halloween Disaster

(Wellef)

Samsteg den 28.10. 2017

<u>Auerzeit</u>	<u>Aktiviteit</u>	<u>Responsabel Cheffen</u>
09:00	Treffpunkt op der Dummeldenger Gare	Jean-Paul, Lisa
09:30	Départ	Jean-Paul, Lisa
11:00	Arrivée + Dortoire anrichten	Michel, Sophie
12:00	Picknick iessen	Michel, Sophie
13:00	Atelieren mat 3 Gruppen (Kürbis machen, Mask bastelen an Kichelscher baaken)	Egan, Pascal
14:30	Atelieren mat 3 Gruppen (Kürbis machen, Mask bastelen an Kichelscher baaken)	Sophie, Lisa
16:00	Paus mat iessen (Uebst)	Egan, Lisa
16:30	Atelieren mat 3 Gruppen (Kürbis machen, Mask bastelen an Kichelscher baaken)	Mich, Jean-Paul
18:00	Freizeit	Pascal, Sophie
19:00	Owesiessen (Spaghetti)	Jean-Paul, Egan
20:00	Nuetsspill	Mich, Lisa
21:30	Halloween Party mat Kostümer	Jean-Paul, Pascal
22:30	Zähn wäschen	Egan, Sophie
23:00	Nuetsrou	Mich, Pascal

Sonndeg 29.10.2017

08:00	Opstoen	Mich, Egan
08:30	Moiesiessen	Lisa, Jean-Paul
09:30	Sport-Olympiade	Sophie, Pascal
11:30	Pacalu firbereeden	Egan, Lisa
12:30	Mettesiessen (Pacalu)	Mich, Sophie
13:00	Freizeit	Jean-Paul, Pascal
14:00	Halloween Challenges	Egan, Sophie
16:00	Anpaaken + Oofschloss	Lisa, Mich
17:00	Elteren kommen d'Kanner sichen	Pascal, Jean-Paul

## Nuetspill: D'Kaarten Chaos

### D'Geschicht:

Den Nueschtkinneg huet sech zesummen mat en puer beisen Monsteren an eis Welt geschlach. Fir hien ze fänken, mussen mier een Zauberfeld bauen. Mir bauen dat Feld an dem mier op 6 Plakater, verzaubert Kaarten peschen. Op den Plakater hänken schon Kaarten, mee leider sin dei net Komplett, d'Kaarten sin an der mett duerchgeschniden. Fir dat den Zauber wierken kann, mussen mier dei Plakater vervollstänegen. Dono kennen mier den Nueschtkinneg fänken an him den Zaubertrank ginn.

### Preparatioun:

2 Kaartenspieler (Blo an Rout) gin geholl an d'Kaarten ginn an zwee Geschniden, wei bei enger Tombola. Dono gin 6 Plakater gemach mat 18 halven Kaarten drop gepescht. ( $2 \times 54 = 108$ ,  $108 : 6 = 18$ ) Op 3 Plakater sin nemmen Rouder an op 3 Plakater sin nemmen Bloer. Mat den Reschtlechen Kaarten gin och 6 Keip gemach mat jeweils 3 vun enger Faarw. Dozou kommen nach lauter kleng Stecker pobeier op denen een Hearz gemoolt ass, dat sin hier "Liewen".

6 Cheffen kreien lo dei 6 Plakater an och dei 6 Keip vun "freien" Kaarten. Een Chef deen een rout Plakat huet, kritt een blooen Koup Kaarten, een Cheff deen een bloot Plakat huet kritt een rouden Koup Kaarten. Dei 6 Cheffen huelen lo allegue eng Faakel an verdeelen sech op dem Spillfeld. All Cheff kritt auserdeem een Koup "Liewen".

D'Wellef ginn an Teams vun jeeweils 2 Leit opgedeelt an kreien pro Grupp 1 Pesch (Pritt) an 1 Liewen. Een oder zwee zousetzlech Cheffen stellen sech an d'Mett vun Spillfeld, sie sinn dei "beis".

### Ziel vum Spill:

D'Ziel vum Spill ass et, dat dono all dei Plakater remm vollständeg sin. D.h mier wellen 6 Plakaater mat 18 GANZEN Kaarten drop.

### Ooflaaf vum Spill:

D'Equippen vun den Kanner kreien am Unfank 1 Pesch. Lo mussen sie, emmer an den Equippen zu zwee, bei dei 6 Cheffen laafen. Bei engem Cheff unkomm, krien sie eng halev Kaart, zum beispill "Blooen Hearzer Kinneg". Lo mussen sie deen aneren Cheff fannen mam blooen Plakat wou dei aner halschend vum Hearzer Kinneg drop ass. Wann sie deen Cheff fonnt hun mussen sie, mat hierem Pritt, hier halschend op dem Cheff sein Plakat peschen. Wann sie dat gemach hun, kreien sie vun desem Cheff eng nei halev Kaart, destkeier eng vun der anerer Faarw. Dat geht emmer sou weider, bis all Plakater vollstäneg sinn.

D'Wellef mussen awer oppassen, well an der met vum Spillfeld laafen beis Kreaturen rondrem. Wann d'Wellef vun denen Monsteren gefang gin muss d'Equippe dei gefang ginn ass hiert Liewen oofgin. Ouni liewen kennen sie keng Kaarten mei sammeln. Fir een neit liewen ze kreien, mussen sie bei engem Cheff 3 Minuten Paus maachen, dann kreien sie rem een neit Liewen vun Cheff.

### **Sports-Olympiade: (9:30-11:30)**

Geschicht: Nodems den Nueschtkinneg gefang ginn ass, schloen den Pico an seng Frenn fier ze feieren andems sie eng Sports-Olympiade organiseieren.

D'Wellef ginn an 2 Equippen angedeelt. Dei Zwou Equippen loosen sech een gruselegen Numm anfaalen an trieden geigenteneen un.

Disziplin 1: Völkerball (9:30-10:15) Disziplin 2: Schungweitwurf (10:15-10:30)

Disziplin 3: Staffellaaf (10:30-10:45) Disziplin 4: Stratego-Fändelspill (10:45-11:30)

### **Halloween Challenges: (14:00-16:00)**

Geschicht: Waat fir een Drama!!! Den Nueschtkinneg huet et gepackt sech ze befreien an hien well schnell rem an d'Spiegelwelt zereck. D'Wellef mussen sech him lo geigeniwer stellen an hien errausfuederen! Enger Herausforderung kann den Nueschtkinneg natierlech net widerstooen. D'Wellef kreien eng lescht Chance, sie mussen dem Nueschtkinneg seng Challenges packen! Wann sie dat machen, huet den Kinneg keng aner Meiglechkeet wei sech ze ergin, well hien zitt seng Kraaft aus dem Gewannen. Wann hien verleiert huet den duerch den Zaubertrank souwisou schon geschwächten Kinneg, gue keng Kraaft mei. Dann kennen mier hien entlech komplett fortzaubern! → Schluss: Den Pico seet den Wellef merci an vleicht gesinn sie sech jo fier Halloween. "Ende"

#### Programm/ Challenges:

- Den Kinneg mengt dat d'Wellef niemols schnell genuch sin, fir him inderhalb vun enger Minute divers Geigenstänn sichen ze goen. D'Wellef stellen sech an enger Rei op. Den Nueschtkinneg seet wat hien gearen hätt, den eischten aus der Rei muss laafen an dei Saach inderhalb vun 1 Minute sichen goen. (14:00-14:15)
- Den Kinneg mengt dat d'Wellef him keng Angscht kennen maachen. Am meeschten Angscht huet den Kinneg awer vun Mumieren. Et gin 3-4 Equippen gemach, all Equippe huet 10 Minuten Zeit fir een Wellefchen aus der Equippe mat Toilettenpobeier anzeweckelen. Hoffentlech gelenkt et enger Equippe den Nueschtkinneg ze erfeieren. (14:15-14:30)
- "Ouni hier Aan Kennen d'Wellef dach guer neischt!" riff den Kinneg an verzaubert dei arm Wellef. Mat verbonnenen Aan kreien d'Wellef lo verschidden Saachen ze schmachen an sie mussen eroden waat et ass. (14:30-14:45)
- D'Wellef derfen hier Aan awer emmer nach net benotzen beim nächsten Spill. 2 Freiwelleger kreien d'Aan verbonnen an setzen sech Reck un Reck. Deen een kritt eppes an d'Hand an muss dat waat hien fillt den Aneren beschreiwien. Den Aneren muss erooden waat et ass. (14:45-15:00)
- Den Kinneg behaupt dat d'Wellef keng gut Oueren hun an net gutt am Nolauschteren sin (Do huet en vleicht souguer Recht). Den Kinneg gett den Kanner Befehler, an sie mussen dat machen wat hien seet. Awer nemmen wann hien firum Befehl seet "Den Kinneg seet". Wann hien dat net seet dann an d'Kanner et awer machen, hunn sie verluer. (15:00-15:15)
- Den Nueschtkinneg well wessen weien vun den Wellef am bechten kämpfen kann, well senger Meinung no kann keen vun hinnen Kämpfen. D'Wellef setzen sech mat den Strempe un an een Sall. Et geet dremm deenen aneren Kanner d'Strempe auszedoen. Den Wellefschen deen zum Schluss dei meeschten Strempe huet, huet gewonnen. (15:15-15:30)
- Den Kinneg muss sech lo direkt den Wellef stellen. Hien spillt eng Ronn Zauber schnikschnakschnuk geit d'Wellef. Fir en ze besiegen, mussen d'Wellef mindestens 15 Mol gewinnen. (15:30-15:45)
- Oofschloss vun der Geschicht (15:45-16:00)

## **Materialslescht nemmen fir den Wellefprogramm:**

### Nuetsspill:

- Faakelen
- 2 Kaartenspiller
- 3 Roud an 3 Blo DNA4 Blieder
- Vill Pesch
- Pobeier + Stefter
- Scheieren

### Sport Olympiade:

- Bäll
- Seeler
- Fändelen
- Stratego Kaarten (vum Wellef Admin Schaaf)
- Richt Bengelen fir den Staffellaaf (Och am Wellefscherseck)

### Halloween Challenges:

- 6 Rouleauen Toilettenpobeier
- Verschidden Saachen fir den Kanner schmachen ze ginn
- Verschidden Saachen dei d'Kanner ertaschten mussen

### Allgemeng nach:

- Kostümer (Hex, Picolo)
- Schminksaachen
- Eischt Hellef Kescht