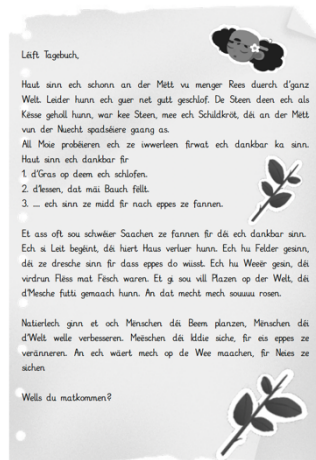




Lëtzebuurger
Guiden a Scouten



D'Aktivitéite sinn an 3 Deeler opgedeelt.

1. Entdeckt zesumme wei Ëmweltproblemer mat Hëllef vun neien Iddien an Technologië kenne geléist ginn.
2. Mir preparéieren eis drop, d'Erausforderungen an d'Méiglechkeeten aus der Zukunft zesummen unzegoen andeems mir Wëssen a Kompetenzen zur Ëmwelt opbauen.
3. Mir entdecken op eng kreativer Aart a Weis wéi mir an Zukunft e positiven Afloss op eis Ëmwelt kennen hun.

Deel 1:

D'Miku ass duerch d'ganz Welt gereest an huet vill Guiden a Scouten an aner interessant Leit kennegeléiert. D'Miku huet verschidden Iddie matbruecht. Mee net all Iddi ass onbedéngt sou gutt...

Deel 2:

An Zukunft wäerten ëmmer rëm Erausforderungen op eis duerkommen. Mir musse mat dëse Situatiounen eens ginn. An deem Deel kenn dir dat op 2 verschidden Aart a Weise maachen.

- A sou Situatiounen musse mir mat eise negative Gefiller eens ginn an des iwwerwannen. Dofir kann ee verschidden Techniken asetzen.
- Mir liewen an enger Welt wou Technik ëmmer mei wichteg ginn. Och mir als Guiden a Scoute kennen Techniken, wéi z.B. Orientatioun mam Kompass oder mat der Ëmwelt, déi eis an eise Matmënschen a verschiddene Situatiounen hëllef kennen.

Deel 3:

Mir hu lo eist Wësse vergréissert. Mat Hëllef vun dësem Wësse probéiere mir kreativ ze ginn an eis eis bléiend Zukunft virzestellen.

Lëtzebuurger Guiden a Scouten

ProgrammEkip

5, rue Munchen Tesch – L-2173 Luxembourg

lgs.lu - Email : programm_ekipp@lgs.lu



Deel 1:



D'Miku ass zwar lo midd. Mee villäicht fann dir och Iddie wéi d'Technologie kann hëllefen, d'Natur an d'Ëmwelt ze schützen.

Aktivitéit 1: Gefor oder gutt Iddi ?

Material :

Aussoen (Annexe)

Ziel :

Gutt Iddi	Gefor
Wann d'Iddi eng positiv Auswierkung op d'Ëmwelt huet.	Wann d'Iddi eng negativ Auswierkung op d'Ëmwelt huet.
Wann d'Iddi eng positiv Auswierkung op d'Gesondheet huet.	Wann d'Iddi eng negativ Auswierkung op d'Gesondheet huet.
Wann d'Iddi eng positiv Auswierkung op d'Kultur huet.	Wann d'Iddi eng negativ Auswierkung op d'Kultur huet.
Wann d'Iddi eng positiv Auswierkung op d'Wirtschaft huet.	Wann d'Iddi eng negativ Auswierkung op d'Wirtschaft huet.
Wann d'Iddi eng positiv Auswierkung op d'Gesellschaft huet.	Wann d'Iddi eng negativ Auswierkung op d'Gesellschaft huet.
Wann d'Iddi eng positiv Auswierkung op d'Natur huet.	Wann d'Iddi eng negativ Auswierkung op d'Natur huet.
Wann d'Iddi eng positiv Auswierkung op d'Klima huet.	Wann d'Iddi eng negativ Auswierkung op d'Klima huet.
Wann d'Iddi eng positiv Auswierkung op d'Wasser huet.	Wann d'Iddi eng negativ Auswierkung op d'Wasser huet.
Wann d'Iddi eng positiv Auswierkung op d'Luft huet.	Wann d'Iddi eng negativ Auswierkung op d'Luft huet.
Wann d'Iddi eng positiv Auswierkung op d'Erde huet.	Wann d'Iddi eng negativ Auswierkung op d'Erde huet.
Wann d'Iddi eng positiv Auswierkung op d'Leben huet.	Wann d'Iddi eng negativ Auswierkung op d'Leben huet.
Wann d'Iddi eng positiv Auswierkung op d'Zukunft huet.	Wann d'Iddi eng negativ Auswierkung op d'Zukunft huet.

An dëser Aktivitéit decidéieren d'Ekippen op d'Aussoe geféierlech oder eng gutt Iddi fir d'Zukunft vun onsem Planéit sinn. Dono diskutéieren si iwwert eventuell Iddien déi si iwwert positiv Aktiounen hunn.

Liest d'Aussoen an adaptéiert se un d'Interessi an un de Wëssensstand vun ärem Grupp.

- 1) Deelt de Grupp a kleng Ekippen op a loosst si eng nieft der anerer op enger Linn stoen, prett fir unzufänken.



- 2) Dono liest de Chef all Kéiers verschidden Aussoen. D'Ekipp mussen da jeeweils entscheiden op et sech em eng Gefor oder em eng gutt Iddie fir onse Planéit handelt.
Falls et eng gutt Iddi oder Aktioun ass da mécht d'Ekipp zwee Schratt no fir a jäizt „gutt Iddi“. Falls et sech em eng Gefor fir de Planéit handelt, geet d'Ekipp zwee Schratt no hannen a jäizt „Gefor“.
- 3) An dëser Etapp hunn d'Ekipp 15 Sekonne fir un eng positiv Aktioun ze denken, déi si ëmsetze kéinte fir onsem Planéiten ze hëllefen. Déi éischt Ekipp déi eng gutt Iddi huet, hieft d'Hänn a jäizt „Gutt Iddi“. Dono deele si déi positiv Iddi oder Aktioun mat deenen aneren, iert si dann zwee Schratt no fir gi. Mee dofir muss all Ekipp mengen dat et sech och em eng gutt Iddi handelt.
- 4) Déi 2 an 3 Etappe sollen opmannst 2 mol widderholl ginn a soss sou oft wéi dir wëllt. Um Enn vum Spill huet déi Ekipp, déi am meeschten Schrëtt no fir gemaach huet, gewonnen.
- 5) Nodeems d'Spill eriwwer ass, diskutéiert d'Iddi oder d'Aktiounen déi d'Ekipp als Gefor aschätzen an denkt doriwwer no wéi een dëst Verhalen ännere kéint.



Aktivitéit 2: D'Recyclage's Course

Ziel :

Mir wëllen net dat ons Welt d'Poubelle fir d'Zukunft gött ! Wéi kenne mir Offall erëm benotzen, recycelen oder kompostéieren fir dat en net wechgeheit gött ?

D'Ekipp déi den Offall am schnellste sortéiert gewënnt. Des Aktivitéit funktionéiert wéi eng Staffel.

Material :

All Ekipp brauch „Offall“ (Annexe oder sammeln) an 3 Eemer.



Print, schneit an mécht d'Objekter fir all Grupp. Wann dir kee Printer hutt schreift d'Objekter einfach op 12 Stecker Pabeier. Deelt d'Eemeren op an „net recycléierbaren Offall“, „recyclabel/Transformatioun“ an „Kompost“. Informéiert iech iwwert d'Installatiounen an d'Gestioun vum Offall an ärer Gemeng iert dir ufänkt. Da kennt dir och mei genau wëssen wat a weien Eemer geet. Natierlech ass et och méiglech d'Géigestänn richteg mat an d'Versammlung ze brengen.

- 1) Deelt de Grupp a kleng Ekipp an. Setzt e Start an eng Arrivée fest a setzt d'Eemeren op d'Arrivée. Gitt all Ekipp den Offall.
- 2) Erkläert de Jonken dass si Roboter sinn an dass si den Offall müssen opdeelen a follgend Rubriken : erëm benotzbar, recycléierbar, kompostabel an net recycléierbar.



Mee opgepasst, heiansdo falen d'Roboter en panne a musse gefleckt ginn. Wann de Responsabelen „Reparatioun !“ rífft muss de Roboter, deen amgaangen ass den Tri ze maachen ophalen a waarden dat seng Komeroden e reparéieren iert en erëm weider maachen kann. D'Reparatioun gëtt gemaach an dem's déi ganz Ekipp him an d'Hänn klappt.

- 3) Wann de Chef „Lass!“ rífft fänken d'Ekippen d'Staffel un. Eng Persoun hellt en Objekt vum Offall a leeft bei den Eemer. Déi Persoun muss dann decidéieren a wei ee vun den Eemeren den Offall muss.

Dono muss d'Persoun erëm bei seng Ekipp lafen an d'Persoun wielen déi als nächst lassleeft, déi dann erëm d'Objekt an de richtegen Eemer sortéiere muss.

- 4) Déi éischt Ekipp déi all d'Objekter vum Offall richtig sortéiert huet, gewënnt.
- 5) Dir kennt d'Aktivitéit mat enger klenger Diskussioun ofschléissen an deem dir follgend Froe benotzt :

- Weien Offall hu mir bei den net recycléierbaren Offall geluecht ?
- Kéint den Offall rëm benotzt, recycelt oder transforméiert ginn ?
- Wéi kenne mir d'Quantitéit vun Offall op der Welt reduzéieren ?
- Wat fir Objekter recycléieren oder benotze mir erëm doheem ?
- Bei iech doheem, vu wou kennt de meeschten Offall. Wat geheet dir am meeschte fort ?



Lëtzebuurger
Guiden a Scouten

Deel 2:

Aktivitéit 1: Forest Guardian



Zil:

Während dëser Aktivitéit entdecken d' Kanner hir Emotiounen um Beispill vun enger Dramrees. Dëst soll et hinnen erméiglechen Emotiounen déi si begéinen, ze identifizéieren an erauszefannen wéi si am beschten op dës reagéieren.

D'Welt ronderëm eis ännert sech stänneg, heiansdo esou séier, dass et schwéier gëtt ze verstoe wat lass ass. Vill vun dësen Ännerungen an eiser Ëmwelt ginn duerch de Klimawandel verursaacht.

Heiansdo kënnt et fir, dass mir eis beängschtet vun de ganzen Informatiounen fillen, déi mir iwwert de Klimawandel matgedeelt kréien. Dobäi ginn et Saachen déi mir maache kënne fir eis besser ze fillen, wa mir mat all deenen negativen Neigkeeten a Gedanke konfrontéiert ginn. An dëser Aktivitéit léieren Participanten wéi si hier Emotiounen am Zesammenhang mam Klimawandel an den Ëmweltproblemer identifizéieren a mat negative Gefiller ëmginn.

1. Sammelt är Kanner op enger roueger a gemittlecher Platz wou si bequiem sëtze kënnen.
2. Fänkt un andeems dir hinnen eng kuerz Geschicht erzielt déi hier Fantasie ureizt.

Lëtzebuurger Guiden a Scouten

ProgrammEkip

5, rue Munchen Tesch – L-2173 Luxembourg

lgs.lu - Email : programm_ekipp@lgs.lu



«Stellt Iech vir, mir géingen eis op ee verwonschent Natur-Abenteuer maachen. Mir besichen ee wonnerschéinen, uralen Bësch an dem Beem bis héich an dem Himmel wuessen an Blieder déi schéinste Faarwen mateneen kombinéieren. Sonn schéngt waarm op Iech erof an e luese Wand bléist tëscht de Beem erduerch, den Iech roueg a glécklech mëscht. Sidd Dir prett fir dëst spannend Erleefnes?»

3. Frot d’Kanner elo fir hier Aan zou ze maachen an hier Fantasie spillen ze lossen.

«Stellt Iech är Liblingsplaz fir. Wat gesitt der? Sidd der dobannen oder an der fräier Natur? Wat kënt der héieren? Wat fill der? Villäicht eng Loft déi bléist? Ass et Sonn déi op Iech erof schéngt? Gëtt et e Geroch den Iech an Nues kënt?»

4. Féiert är Kanner an de verwonschene Bësch de si sech an hirem Kapp virstellen. Beschreift wat der gesitt, Kläng a Gerëch déi si begéinen – Villercher sangen, Blieder raschelen an den ierdeschen Doft vum Bëschbuedem.

«Währenddeems mir duerch de Bësch trëppelen, lauschteren mir op Kläng vun der Natur ronderëm eis. Wat héiert der? Héiert der d’Blieder am Wand raschelen?»

5. Ënnerwee treffen d’Kanner op e frëndlechen Bësch Beschützer, dësen ass do fir hinnen ze hëllefen an si ze beschützen.

«Wéi mir duerch de Bësch trëppelen, treffe mir op e frëndleche verwonschene Bësch-Beschützer. Wéi gesäit esou een Beschützer fir Iech aus? Sinn se grouss oder éischer kleng? Frëndlech a léif ass hien do fir Iech ze hëllefen an äre Frënd ze sinn.»



6. No der Introduktioun vun de Bësch-Beschützer kennt dir Kanner am Bësch ronderëm kucken loossen. Gëtt et villäicht Saachen, an hirem imaginären Bësch déi net sou schéi sinn oder net heihinner gehéieren? Ob dësem Wee kënt dir Kanner encouragéieren, dem Bësch-Beschützer all hier Suergen, déi si iwwer de Klimawandel hunn, unzevertrauen. Loosst se wëssen dass et an der Rei ass iwwer hir Gefiller ze schwätzen.

«Dir sidd dem Bësch Beschützer wichteg an hie wëll iech nolauschteren. Wann Dir Suergen iwwer d'Ëmwelt oder de Klimawandel hutt, kënt Dir se mat Ärem neie Frënd deelen. Si sinn hei fir Iech ze hëllefen, Iech besser ze fillen.»

7. Schwätzt iwwer d'Natur a hier onheemlech Superkräfte fir d'Äerd ze heelen an ze schützen. Kanner kënnen och eng wichteg Roll spillen, an esou wéi Natur, Superhelde sinn, déi hëllefen sech ëm eise Planéit ze këmmere!

« Wosst Dir dat d'Natur Superkräften huet? Beem botzen d'Loft, an Blumme maachen d'Welt faarweg. Dir kënt och en Natur-Superheld sinn, andeems dir e klengen Deel dozou bäidroe, fir eisem Planéit ze hëllefen. Wéi eng Superhelden-Kräfte, mengt der, kënt Dir hunn? »

8. Elo sammeln d'Participanten sech an engem Krees. Loosst se sech virstellen, datt se e kleng Som an hiren Hänn halen, den Hoffnung op eng besser a gréng Welt representéiert. Frot se un eng Saach ze denken, déi se maache kënnen fir der Natur ze hëllefen. Bsp. wieren Recycling oder Energie spueren.



«Elo, stellt Iech e kleng Som vun Hoffnung an Ären Hänn vir. Dëse Som representéiert Är Léift fir d'Natur an d'Hoffnung déi Dir fir eng besser Welt hutt. Wat fir eng kleng Saache kënnt Dir maache fir der Äerd ze hëllefen? Et kann esou einfach sinn wie Luuchten auszemaachen, wa mir se net benotzen.»

9. Intentiounen an Gedanken, déi Kanner geäussert hunn, kënnen mir elo an eise Som mat afléissen loossen. Esou wéi wa mir dëse géingen nätzen.

«Loosst eis dëse Som vun der Hoffnung mat eisen Iddien a Gedanken nätzen.

Stellt Iech vir datt Är Gedanke wéi Reen eroffalen an esou hëllefen, de Som wuessen ze loossen. «

10. Lues a lues kënne Kanner hir Aen erëm opmaachen. Heibäi kënnt der si drun arenneren, datt si ëmmer op dës Plaz / an dëse Bësch kënnen zréckkommen, wa si Suergen oder Bedenken hunn.

«Huel nach emol déif Loft, loosst de Bësch nenker op iech wierken a wann der prett sidd, kënnt der är Aan erëm opmaachen. Dëse verwonschene Bësch muss ewer net fir ëmmer verschwannen, dir kënnt en ëmmer erëm an ärem Kapp besichen.»

11. Nodeems dir är Dramrees ofgeschloss hutt, kënnt dir äre Kanner Zäit ginn fir hier Erlebnisser ze deelen, wa si dat wëllen. Dir kënnt ewer och dovun profitéieren fir iwwer déi kleng Aktiounen ze diskutéieren, déi si maachen kënnen fir d'Ëmelt ze schützen.



Lëtzebuenger
Guiden a Scouten

«Wëllt iergendeen säi Liblingsdeel aus dem verwonschene Bësch mat eis deelen? Huet villäicht een eng Iddi wat ma maache kënne fir der Äerd ze hëllefen?»

12. Zum Schluss kënnt dir d'Aktivitéit ofschléissen andeems Dir de Participante Merci sot, dass si sech op dëst Abenteuer agelooss hunn a kënnt si nach emol wësse loossen datt si selwer d'Kraaft hunn e positiven Ënnerscheid ze maachen. Hir Léift fir d'Natur kann hëllefe fir d'Welt zu enger besserer Plaz, fir jiddereen, ze maachen.



Lëtzebuenger
Guiden a Scouten

Aktivitéit 2: Luna Leads the Way

Zil:

Benotzt är Scoutstechniken fir dem Luna senger Klass ze hëllefen, sech zréck a Sécherheet ze navigéieren.



Material:

Verdeelt Schëlde mat de 4 Himmelsrichtungen: Norden, Süden, Osten a Westen an ärem Versammlungsraum an erklärt oder arënnert är Kanner wéi dës ze verstoe sinn.

Intro:

Mir schreiwen Joer 2124 an dem Miku seng Urenkelin, Luna, ass op en Ausfluch mat senger Schoulklass. Während dësem Ausfluch geschitt elo dat onerwaart: Dem Luna seng Welt fält duerch eng Sonnenfinsternis an d'Däischtert. Dëst geschitt wann de Mound sech genau tëschent der Sonn an der Äerd beweegt, an esou d'Liicht vun der Sonn dovun ofhält op der Äerd unzekommen.

Zu allem Iwwerfloss huet dem Luna seng Klass och nach hire Schoulmeeschter verluer an seng Frënn wëssen net wéi se de Wee sollen zeréck fannen. Well an der Zukunft alles mat Solarenergie funktionéiert kënnen alleguer hier elektresch Geräter hinnen net virun hëllefen. Glécklecherweis ass d'Luna Member vun engem lokale Scoutsgrupp a hat huet scho esou munch nätzlech Fäegkeete geléiert déi him an dëser Situatioun kënnen hëllefen!

Lëtzebuenger Guiden a Scouten

ProgrammEkip

5, rue Munchen Tesch – L-2173 Luxembourg

lgs.lu - Email : programm_ekipp@lgs.lu



Fir richtig ze navigéiere muss Luna awer wësse wou déi 4 Himmelsrichtungen: Norden, Süden, Osten a Westen sinn, dofir spillen elo e Spill fir dës Richtungen ze üben. Vill Leit iwwerleeën sech een Akronym/Spréchwuert fir Himmelsrichtungen ze verhalen. Kënnt Dir iech Är eegent ausdenken?

1. Kanner verdeelen sech am Raum a kréien nach emol gewise wou sech déi 4 Himmelsrichtungen befannen.
2. Fir eis Orientationsfähigkeiten ze stäerken an dem Luna senge Frënn kënnen ze hëllefe liest elo, e Chef, folgend Instruktiounen haart fir:

Variant 1:

- Vun Osten kënnt eng grouss Flutwell op iech zou, laaft séier an Richtung Westen op e Bierg erop fir ze entkommen!
- Aus dem Süden kënnt e Grizzly-Bier, laaft a Richtung Osten
- Am Norden gëtt et eng Quell mat propperem Waasser, maacht hei eng Paus fir eppes ze drénken.
- Am Süden droen Beem scho lecker Friichten, déi kënnt der iech net entgoe loossen.
- An engem Bam hänkt een Harespelsnascht, laaft séier an den Osten fir net vun hinne gepickt ze ginn!
- Dir laaft an eng pickeg Planz, Aua! Sprangt op engem Been weider no Westen
- Gidd selwer kreativ an iwwerleet iech weider Instruktiounen...



Lëtzebuenger
Guiden a Scouten

Variant 2:

Erkläert de Kanner, dass et zousätzlech zu den 4 Himmelsrichtungen och jeeweils dotëschent kann eng Richtung beschriwwen ginn: Nordosten, Nordwesten, Südosten an Südwesten. Dës kenn dir dann am Sall dobäi hänken.

- Et kommen geféierlech Déieren op iech zou, gitt Richtung Nordwesten fir hinnen ze entkommen.
- Är Frënn waarden op iech am Südosten, wénkt hinnen.
- Am Nordosten ass eng grouss Party, danzt um Wee fir dohinner.
- Am Südwesten gëtt et e groussen Séi mat ganz ville Fësch, Zäit fir Oweessen ze fänken.
- Gidd selwer kreativ an iwwerleet iech weider Instruktiounen...

Variant 3:

Wa méiglech, loosst Kanner selwer, mat Hëllef vun engem Kompass, erausfannen wou déi 4 Himmelsrichtungen sinn an loosst se Schëlde virum Spill selwer ophänken.

Ginn et nach aner Methoden wéi ee erausfannen kann wou Norden, Süden, Osten a Westen ass, wann een emol keen Kompass derbäi huet?

Bsp. Sonn, Stären,...

Lëtzebuenger Guiden a Scouten

ProgrammEkip

5, rue Munchen Tesch – L-2173 Luxembourg

lgs.lu - Email : programm_ekipp@lgs.lu



Lëtzebuenger
Guiden a Scouten

Deel 3:

Aktivitéit 1: Kreativitéit

Materialien:

En Ënnergrond fir drop ze molen (z.B. Holzplacken 15cm x15cm, Stoffstécker, al Plättercher, Pabeier...)

Faarwen (jee no Ënnergrond brauchts du aner Faarwen)

Wou kann d'Aktivitéit stattfannen:

D'Aktivitéit kann dobaussen oder bei schlechtem Wieder och dobanne stattfannen. Alles wat s du brauchts ass eng Plaz wou een ee gutt mole kann (Dësch, Béierbänk, Makadamm, Holzplack)

An dësem leschten Deel wëlle mir eis Kreativitéit notzen, fir eis eng besser Welt virzestellen.

Et geet drëms ee Produit ze erstellen, deen net just déi Bedeelegt un hir Iddien a Visiounen erënnert, mee och mat anere ka gedeelt ginn an d'Iddien esou verbreet kënnen ginn (z.B. Fotoen op Social Media, Ophänken am Chalet...)

Erklär de Jonke wat d'Zil vun der Aktivitéit ass: Sech gemeinsam eng besser Zukunft virzestellen an dëst Iddie kreativ ëmzesetzen (5 Minutten)

Sëtzt iech am ganze Grupp oder a méi kleng Gruppen zesammen a schwätzt driwwer, wat eng besser Zukunft fir iech heescht? Wéi stellt dir iech är Noperschaft, Schoul, Park, Staat, Duerf an Zukunft fir? (10 Minutten)

Lëtzebuenger Guiden a Scouten

ProgrammEkipp

5, rue Munchen Tesch – L-2173 Luxembourg

[lgs.lu](mailto:programm_ekipp@lgs.lu) - Email : programm_ekipp@lgs.lu



Lëtzebuenger
Guiden a Scouten

Beim Haaptdeel vun der Aktivitéit kënnen d'Kanner a kleng Gruppen 2-3 Leit oder eleng molen.

Deelt elo Äert Material (Faarwen & Ënnergrond fir ze molen) aus.

Variant 1: All Kand/Grupp moolt wat si sech ënnert enger besserer Zukunft virstellen.

Variant 2: Dir deelt d'Kanner/d'Grupp op.

- Deel 1 (ënnen um Gemeinschaftsbild): molen d'Haiser, de Park, d'Schoulen (also déi Elementer deenen mir all Dag begéinen)
- Deel 2 (an der Mëtt vum Gemeinschaftsbild) : molen d'Landwirtschaft, den ëffentlechen Transport, d'Liewensmëttelherstellung (also déi Elementer wou mir net all Dag begéinen)
- Deel 3 (uewe vum Gemeinschaftsbild) : molen den Himmel, d'Bierger, d'Waasser (also d'Natur)

Variant 3: Dir kënnt zousätzlech dozou (an ärer Diskussiounsrönn) Begrëffer op Kaarte schreiwen (Wierdersystem, Déieren, Transport, Himmel, Loft, Haiser, Bauerenhäff...), wou déi Jonk sech wäeren dem Mole kënnen drun inspiréieren.

Sidd kreativ a benotzt roueg vill Faarwen! (25 Minutten)

Lëtzebuenger Guiden a Scouten

ProgrammEkipp

5, rue Munchen Tesch – L-2173 Luxembourg

lgs.lu - Email : programm_ekipp@lgs.lu



Lëtzebuerger
Guiden a Scouten

Kommt elo all zesummen a leet är Biller zu engem grouse Gemeinschaftsbild zesummen. Hei hutt dir d'Méiglechkeet deenen aneren är Iddie matzedeelen. (5 Minutten)

Diskussionsronn zum Schluss (10 Minutten):

- Firwat ass et wichteg un enger besseren Zukunft ze schaffen?
- Wat kënne mir am Grupp oder eenzel dozou bäidroen?
- Wat fir engem Challenge begänge mir eventuell bei der Ëmsetzung?

Quelle: www.wagggsg.org



Lëtzebuerger Guiden a Scouten

ProgrammEkip

5, rue Munchen Tesch – L-2173 Luxembourg

lgs.lu - Email : programm_ekipp@lgs.lu