

## (2.12) LS: Drachen bekämpfen

Datum: So 24.05.2015

Zeit: 23:00 - 00:00

Ort: Wiese

Roter Faden:		Verantwortliche/r:
Die Wikinger wecken uns, weil sie den Drachen gefunden haben. Wir gehen mit den Wikinger zum Drachen. Dort lacht uns der Drachen aus und sagt das wir ihn nicht besiegen können. Wir beginnen gegen ihn zu kämpfen. Wir reisen ihm die leuchtenden Schuppen ab, so dass er erblindet. Dann befreien wir den Hauptmann und die Wikinger besiegen den Drachen, während wir wider in das Bett gehen.		tassilo
Ziele:		
Die Wölfe lernen im Halbdunkel einen Wasserbecher zu balancieren und miteinander im Team um zugehen.		
Zeit:	Ablauf:	Verantwortlich:
23:00	Wir werden von den Wikinger geweckt, weil sie den Drachen gefunden haben. Wir ziehen uns warm an und machen uns auf den Weg zum Drachen.	VK Wikinger
23:20	Wir sehen den Drachen auf dem Weg herumstolzieren, als er uns bemerkt lacht er sehr böse auf und sagt, dass wir ihn niemals besiegen können. Ein Wikinger erklärt uns: dass wir zuerst den Drachen mit Wasser nass spritzen müssen und dann können wir eine von seinen Leuchtschuppen wegnehmen, so schwächen wir den Drachen.	VK Wikinger, VK Hauptmann, VK Drachen
23:40	Der Drache erblindet ohne seine Leuchtschuppe und wird schwach durch das Wasser. Nun kreisen wir den Drachen ein und wir schreien dann den Drachen an, so dass er die Orientierung verliert und die Leitwölfe den Hauptmann befreien können.	VK Wikinger Vk Hauptmann VK Drachen
23:25	Wir machen kleine Gruppen (mit ca. 3-4 Wölfe pro Gruppe). Jeweils eine Gruppe rennt zum Drachen, um ihn mit Wasser zu bespritzen und ein Leuchtschuppe wegnehmen, Während die anderen Gruppen den Drachen verwirren. Dann geht eine andere Gruppe und so wechselt das, bis der Drachen schwach ist.	VK Wikinger Vk Hauptmann VK Drachen
23:50	Der Hauptmann bedankt sich bei uns und ist glücklich seine Wikingergruppe wieder bei sich zu haben. Er sagt uns dass wir wieder ins Bett gehen sollen.	VK Wikinger Vk Hauptmann

<b>Vorhandenes Material:</b>		<b>Zu organisierendes Material:</b>
3	Wikingen	
1	Drachen	
1	Hauptmann	
100	Leuchtbündel	
1	Seil	
1	Blachenbund	
<b>SiKo:</b>		
Apotheke und eine gute Taschenlampe.		
<b>Notizen:</b>		