


Solda 2016

Lipplgut

13. - 20.8.2016

1. Tag: 

Nir kommen um ca 11:00 mit einem Bus zum Lipplgut. Nach dem Mittagessen besichtigen wir den Lagerplatz und beginnen mit dem Aufbau. Bei strahlendem Sonnenschein stellen wir die Kegel auf und errichten die Kochstellen.






Am Abend sind alle fertig, sogar die Öfen sind zum Kochen bereit. Zum Abendessen gibt es Bosna. Nach einem Lagerfeuer und kurzem Nachtspiel gehen wir schlafen.

2. Tag: 

Nach dem Frühstück will David mit uns einen Turm bauen. Da wir nur noch Holz und keine Seile mehr haben, bauen wir ein großes Dreibein.

3. Tag: 

Am Vormittag müssen wir einen Wald erkunden. Jede Patrouille findet ein Artefakt (nach dem 2. Versuch!). Ein Runenstein , eine Sichel  und ein Schädel . Alle mit eigenartigen Inschriften. Prof. Indiana Jones taucht auf und will uns die Schätze stehlen. Doch wir können ihn dazu überreden uns zu helfen.



Da wir am Nachmittag baden gehen, wird der Turm nur eine große Schaukel.

Nachdem wir die Inschriften mit seiner Hilfe entziffern können, planen wir den Nachmittag: Eine Gruppe baut ein Floß, eine backt Brot und eine baut eine Boje. Wir müssen den Runenstein an einer bestimmten Stelle im See versenken. Dann soll ein Irrlicht auftauchen, das uns den Weg weist. Davon essen wir das im Topf gebackene Zauberbrot, damit wir dem Irrlicht nicht verfallen.

Am Abend setzen wir unseren Plan um und gehen zum See. Das Irrlicht taucht auf und wir folgen ihm. Der beschwerliche Weg durch den Wald führt uns zu einer



Lichtung. Dort finden wir Indiana Jones der uns aus dem Gebüsch erschreckt. Wir leisten ihm "1. Hilfe" und er sagt uns, dass er begonnen hat zu graben und dabei vom Irrlicht überrumpelt wurde. Wir finden eine Flasche mit Botschaft. Es ist ein Brief oder Tagebucheintrag.

4. Tag: 

Wir suchen nach dem Frühstück die in der Botschaft genannten Orte und beschließen dort hinzuwandern.

Am Hartberg, in St. Panthaleon und in Wildshut findet jede Patrouille einen Teil einer Schatzkarte. Nach der Wanderung

kühlen wir uns im See ab. Danach lösen wir das Rätsel der Schatzkarte. Am Ufer des Sees bei einer Quelle soll der Schatz versteckt sein. Wir finden diesen natürlich sofort und müssen mit dem Silberbarten aus der Höhle fliehen. Wir flüchten vor den hungrigen Gelesen aus dem Wald und springen in den See.



sssss



sssss

☀
Tag 5: Heute werden uns Eltern besuchen. Alle GUSP bereiten Stationen für die Eltern vor. Nachdem der Abwarsch endlich (!?) fertig ist, müssen die Eltern Feuer machen, Holz hacken, Kegeln und Werwolf-spielen. Dann gehen alle baden.

☁☁☁☁☁
Tag 6: Am Morgen brechen vier mutige GUSP zur 1. Klasse-Wanderung auf. Sie müssen ca 15 km gehen und kleine Aufgaben erledigen. Die übrigen GUSP treten bei den Olympischen-Spielen gegeneinander an. Badminton, Sägen, Kegeln, Wettkampf und eine Regatta stehen auf dem Programm. Während der Wettkämpfe legen ein paar fleißige GUSP die 2. Klasse ab. Am späten Nachmittag treffen die Wanderer wieder ein. Alle haben die 1. Klasse-Wanderung bestanden. Wir feiern das mit einem Lagerfeuer mit vielen kreativen Beiträgen. Dann spielen wir noch Räuber und Gendarm und Werwolf.



☁☁☁☁☁
Tag 7: Bei bewölktem Himmel beginnt der Tag.

Ob sie gut nach Hause gekommen sind, ist nicht überliefert.