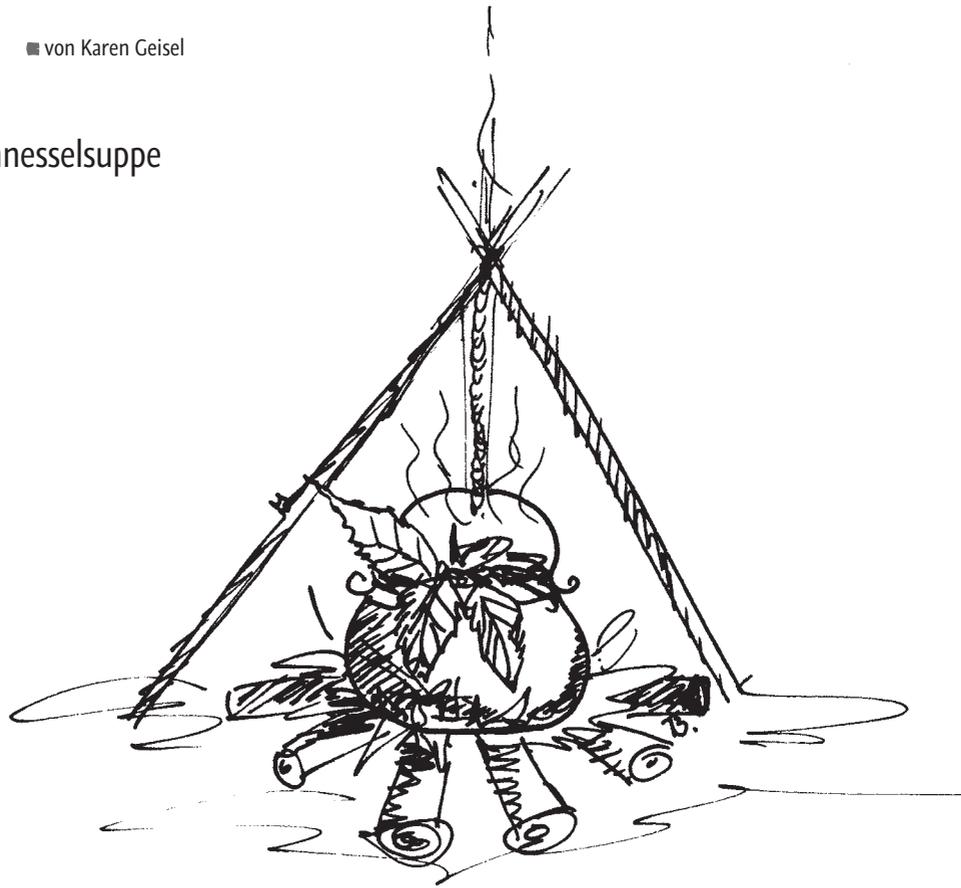




## Brennnesselsuppe



**Wer kennt das nicht?** Mitten auf dem Hajk steht man plötzlich in kurzer Lederhose vor einem riesigen Brennnesselfeld, und es gibt keinen Weg zurück. Da hilft nur eins: Augen zu und durch! Das kann ziemlich schmerzhaft werden! Aber wie wäre es, das Feld vorher einfach abzuernten und sich ein leckeres Süppchen als Stärkung zu kochen?

### Ihr braucht:

- viele Brennnesselblätter (sollte dank des Brennnesselfeldes ja kein Problem sein)
- Wasser (pro 500 g Blätter ca. 1 L)
- Gewürze wie Brühe, Salz und Pfeffer
- Je nach Geschmack Butter, Zwiebel, Mehl...

Dünstet die kleingehackte Zwiebel mit den Brennnesselblättern und etwas Butter im Topf

über dem Feuer an, bis sie gar ist. Gebt jetzt etwas Mehl dazu und rührt fleißig, bis ihr eine einheitliche Masse erhaltet. Das Ganze wird mit Wasser aufgefüllt, bis es nach einer guten Suppe aussieht. An dieser Stelle müsst ihr ein bisschen experimentieren und selber herausfinden, was euch am besten schmeckt. Würzt die Suppe mit Brühe, Salz und Pfeffer und was ihr sonst noch so in euren Rucksäcken findet. Wenn die Suppe jetzt noch zu flüssig ist, könnt ihr noch etwas Mehl unterrühren.

Am besten schmecken übrigens die kleinen, jungen Blätter der Brennnessel. Und vergesst nicht, sie vorher gründlich zu waschen, damit ihr keine unangenehmen Überraschungen in eurer Suppe findet!

**Und dann: Guten Appetit!**

Zeichnungen von Birgit

## Waldläuferzeichen

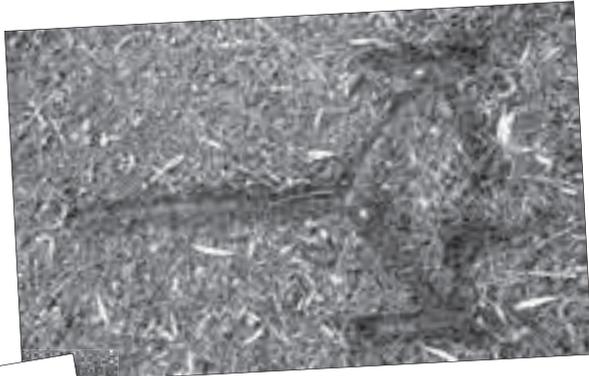
**Da ihr jetzt** durch die Suppe gestärkt seid, habt ihr Lust, ein paar Waldläuferzeichen zu lernen? Vielleicht kennt ihr auch schon einige oder alle.

Teilt eure Sippe in zwei Gruppen auf. Die eine Gruppe bekommt die Wanderkarte und geht voraus. Auf dem Weg legt sie Waldläuferzeichen, die der anderen Gruppe die Richtung weisen. Die Zeichen können aus Zweigen oder Steinen gelget werden oder in die Erde geritzt werden. Am besten an den Wegesrand, damit sie nicht aus versehen zertreten werden. Ihr könnt euch auch selber Waldläuferzeichen ausdenken oder Zeichen in Grasbüschel knoten. Findet ihr so den Weg zum Lagerplatz? ■



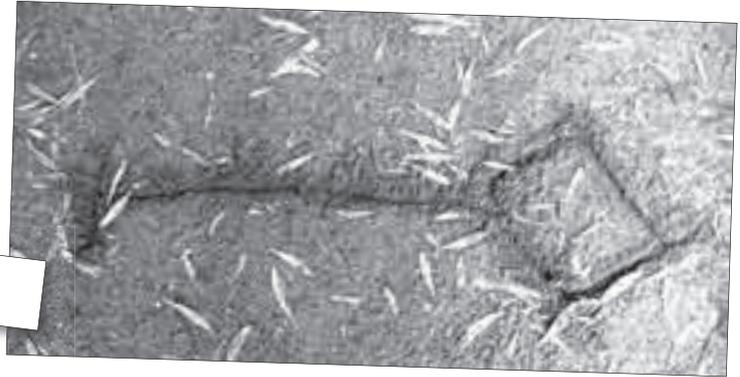


Fotos von Karen

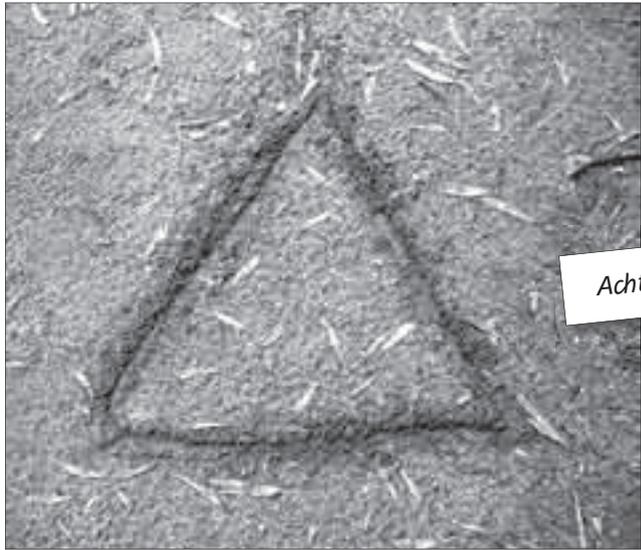


*Wir haben uns getrennt!*

### Waldläuferzeichen



*Hier graben!*



*Achtung, Gefahr!*

*Geradeaus gehen!*



*Trinkwasser in dieser Richtung!*





Fotos von Karen

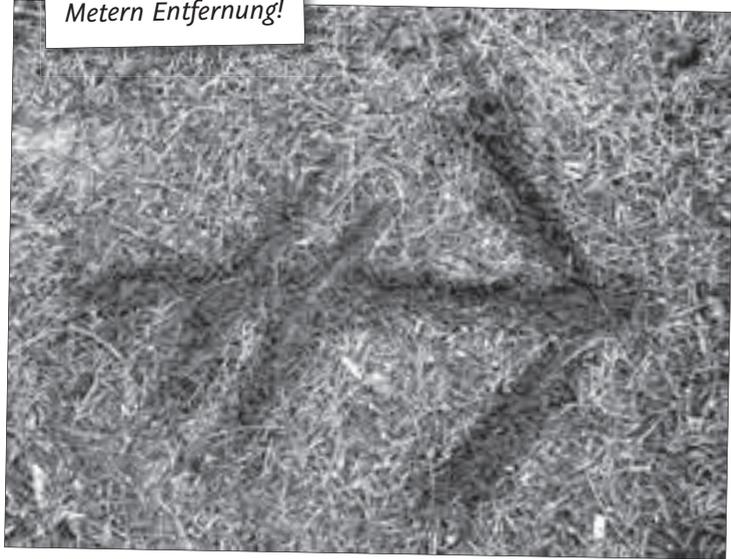


*In dieser Richtung geht es zum Lager!*

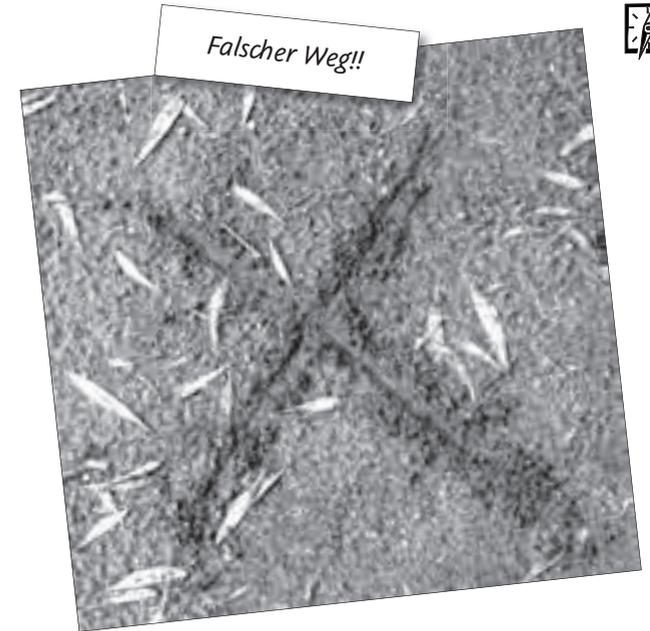


*Nachricht in drei Meter Entfernung und zwei Meter Höhe!*

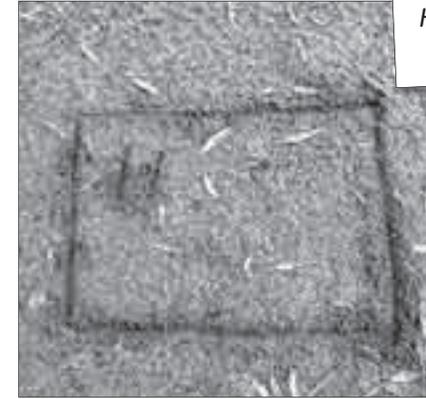
*Hindernis in zwei Metern Entfernung!*



### Waldläuferzeichen



*Falscher Weg!!*



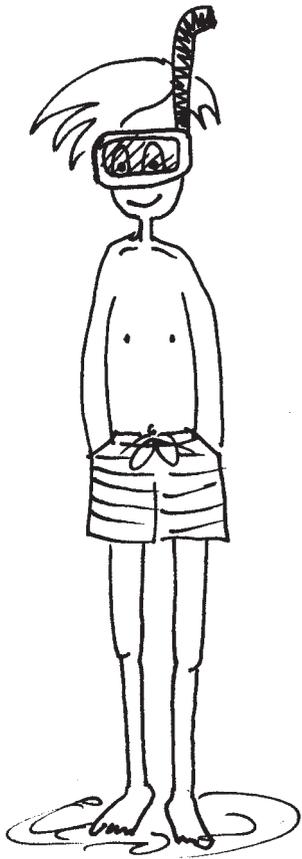
*Hier zwei Minuten warten!*

*Wir sind heimgegangen!*





# FINUS TINDER



Hallo,

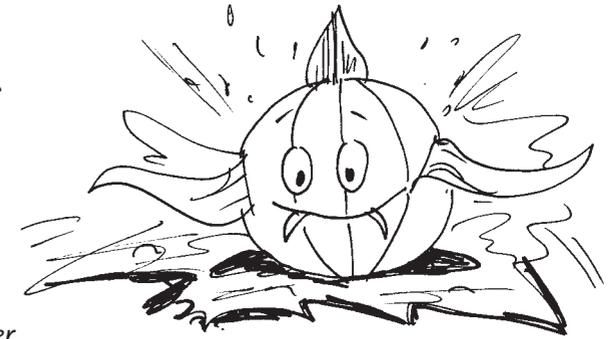
Sommer, Sonne Fahrtenzeit ... endlich einmal die Gelegenheit euch die Wasserspiele aus meinem neuen Spielebuch\* vor zu stellen.

Man braucht dafür zwar immer eine handvoll Leute, aber wer geht schon gerne alleine baden. Und selbst wenn der Sommer total verregnet ist, sind die Spiele toll. Man darf halt nur nicht im Wasser stehen, dann friert man. Außerdem sind sie auch was fürs Hallenbad, hängt natürlich vom Bademeister ab. Also so oder so, einfach ausprobieren ...

*Viel Spaß und Gut Pfad*

**Finus**

*\*Geißler, Uli:  
Das große Ravensburger Naturspielebuch,  
Ravensburger Buchverlag, Ravensburg*



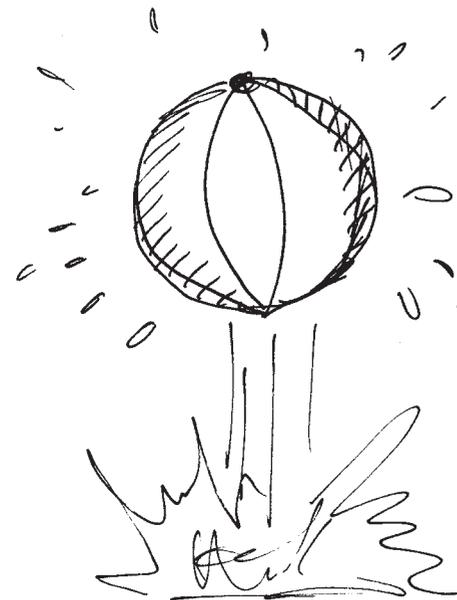
Sommer, Sonne Fahrtenzeit ...

*Giftfisch*

*Material: aufblasbarer Wasserball  
Spieler: ab 4 Personen, ggf. Spielleiter  
Ort: Flaches, sicheres Gewässer, Nichtschwimmerbecken*

Zwei Teams stehen sich gegenüber. Die Spieler in einer Reihe stehen leicht auseinander.

Der Wasserball kommt in die Mitte. Durch Wellenmachen versuchen die Teams den Ball jeweils auf die andere Mannschaft zu treiben. Berührt ein Spieler den gefährlichen Fisch, gibt es einen Giftpunkt. Das Team mit den meisten Giftpunkten hat nach Ablauf der vereinbarten Zeit verloren.



*Schatz aus Atlantis*

*Material: 2 kleine Wasserbälle  
Spieler: ab 4 Personen, Spielleiter  
Ort: Schwimmbecken, flacher See*

Es werden zwei Gruppen gebildet, die sich jeweils im Kreis aufstellen. Jedes Team bestimmt einen Startspieler, der einen „Schatz aus Atlantis“ erhält, den Wasserball. Nach dem Startsignal geben sich die Teams den Ball unter Wasser dreimal im Kreis von Spieler zu Spieler weiter. Flutscht der Ball nach oben, gibt es einen Minuspunkt. Gewonnen hat die Gruppe mit den wenigsten Minuspunkten, wenn der Startspieler nach drei Runden den Ball wieder in den Händen hält.



## Leuchtbüchschiff

**Material:** saubere Dose, die schwimmt;  
 1 Spritzflasche (saubere Spülmittelflasche),  
 Teelichter, Streichhölzer, wasserfester Filzstift  
**Spieler:** ab 3 Personen, Spielleiter  
**Ort:** Planschbecken, Schwimmbecken, flacher See

Jeder Spieler stellt in seine markierte Dose ein brennendes Teelicht und setzt sie ins Wasser. Die Spieler stellen sich in einem Abstand von 1,5m von den Booten auf. Alle füllen ihre Spritzflasche mit Wasser. Auf ein Zeichen versuchen alle, die Boote der anderen so zu treffen, dass die Flammen ausgehen. Aber Achtung: Die Schwierigkeit besteht darin, dass die Boote nicht versenkt werden dürfen. Passt das einem Mitspieler, bekommt dieser einen Minuspunkt, der Besitzer des Bootes zwei Punkte. Für jeden Treffer wird ein Pluspunkt vergeben. Der Spieler mit den meisten Pluspunkten gewinnt.



## Schwimmendes Ei

**Material:** je Spieler einen Tischtennisball  
**Spieler:** ab 2 Personen, ggf. Spielleiter  
**Ort:** Flacher See oder Schwimmbecken

Die Spieler stehen im Wasser und legen jeweils einen Tischtennisball vor sich. Ein Ziel wird vereinbart. Nach dem Startsignal schwimmen oder laufen (je nach Wassertiefe) alle los und pusten den Ball vor sich her bis zur Ziellinie. Die Hände dürfen nicht benutzt werden. Wessen Ball zuerst im Ziel ankommt hat gewonnen.

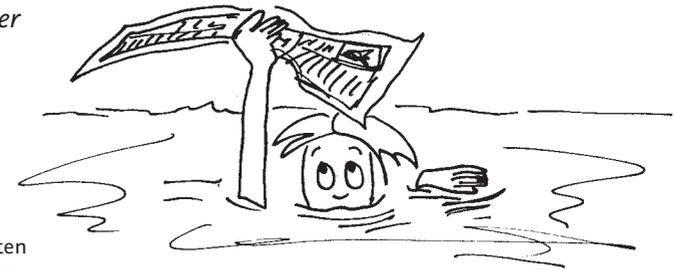


## Sommer, Sonne Fahrtenzeit ...

### Presseschwimmer

**Material:** Tageszeitung  
**Spieler:** ab 4 Personen, Spielleiter  
**Ort:** Schwimmbecken oder See

Die Spieler sind „Presseschwimmer“. Jeder bekommt eine Seite der Tageszeitung. Die Aufgabe besteht darin, diese Seite möglichst trocken ins vereinbarte Ziel zu bringen. Alle starten nach dem Startsignal von einer Grundlinie aus. Gewonnen hat der Schwimmer, der als erster das Ziel erreicht und dessen Zeitungsseite trocken ist. Bewertet werden kann die Reihenfolge beim Wettschwimmen mit 1–3 Punkten und der Grad der Nässe bei den Zeitungen.



## Sommer, Sonne Fahrtenzeit ...

### Mensch über Bord

Material: Saubere Kleidung: 2 Hosen, 2 Jacken, 2 Hüte

Spieler: ab 5 Personen, ggf. Spielleiter

Ort: See, Meer, Freibad (Bademeister wg. der Kleidung fragen!!!)



Es werden zwei Teams gebildet und eine Schwimmstrecke markiert. Jedes Team teilt sich noch einmal. Die eine Hälfte stellt sich jeweils auf die eine Seite der Schwimmstrecke, die andere gegenüber auf die andere Seite. Nach dem Startsignal zieht sich der erste Spieler des jeweiligen halben Teams die Kleidung an, schwimmt zu seinem Mitspieler gegenüber und zieht die nasse Kleidung wieder aus. Der Mitspieler zieht sie wieder an und schwimmt zurück. Das geht so lange, bis alle Spieler einer Gruppe einmal mit Kleidern geschwommen sind. Gewonnen hat das Team, dessen letzter Schwimmer am Ziel ist und die Kleidung ausgezogen hat.

■ für deine augen, zum stillen hören

und beinah zum greifen nah

