

Samstag, 2.4.:

Reiseleiter (oder Stewardessen): Passagierliste checken, uns vorstellen (alle in Verkleidung), Namensschilder verteilen (in Kennenlernspiel verpackt: jeder erhält ein Schild – nicht seines, muss es dem richtigen anhängen. danach: Kreis, alle stellen sich vor (Abteilung, Funktion)), Kurskrawatte verteilen.

Isis: begrüsst alle als Reiseleiter,

Wanderung zum Baumschiff, Kabinen beziehen (= Kajüten bauen)

Beim Betreten vom Schiff: Begrüssung von Captain, Restliche Kennenlernspiele (von Isis) Regeln mitteilen (kiffen etc.), variable Regeln -> Lagerpakt

Nach Nacht: Stewardessen-Auftritt: allen Schwimmflügel verteilen, Security-Massnahmen mitteilen

Abflug mit Soundeffekt

Nach letztem Block: „Schlummertrunk“ in Stewardessen-Verkleidung

Sonntag, 3.4.:

Planet: Aurora

Accessoire: Kappe

Merkmale: dünne Ozonschicht -> Sonneneinstrahlung, deshalb Kappe, Viecher sind alle strohdoof (Hirn gebraten), möchten dass dies unseren TN erspart bleibt (Alien-Zoologin und Physiker)

Nach Suchtpräventionsblock: Fuchi-Animation

Montag, 4.4.:

Planet: Ursa

Accessoire: Krawatte schräg

Merkmale: Geologe: Es gibt Treibsand-Pools (sehr tückisch!). Deshalb: Krawatte schräg anziehen, damit man einander aus dem Sand ziehen kann.

Dienstag, 5.4.:

Planet: wie Montag

Accessoire: wie Montag

Merkmale: wie Montag

Sobald alle zurück: Alarm durchgeben, Flügel anziehen, Treibsandpool hat sich unter dem Schiff gebildet, wir müssen sofort starten!

Mittwoch, 6.4.:

Planet: Furud

Accessoire: Spängeli mit Blümchen (hellblau und rosa)

Merkmale: Kauki und Pflotsch kommen mit Spängeli in den Haaren.

Grund: Alle Tiere sind Steinfresser. Steine haben ein Bewusstsein entwickelt, um sich gegen die Tiere zu wehren. Sie greifen jetzt alle Tiere an (haben einen Tiererkennungs-Sinn entwickelt). Krümel konnte nur knapp entkommen, hat sich hinter Blumen versteckt. Blumen sind die einzigen Dinge, die nicht angegriffen werden (weil Tiere ja keine Blumen fressen und sich Steine hinter Blumen verstecken können).

Animation von Fuchi vor Mittagessen.

Donnerstag, 7.4.:

Planet: Yadera

Accessoire: Fuchi-Käppchen

Merkmale: keine Lebewesen (steriler Planet), Planet muss steril bleiben, Vielfresser-Figur hat ganzen Planet leer gefressen, ist wieder gegangen, wollen ihn nicht wieder anlocken, sonst frisst es uns auch noch. (Chegel erklärt uns dies.)

Morgen: Animation mit Fuchi (vor Zmorge)

Freitag, 8.4.:

Planet: Nihal

Accessoire: Bändeli um Arm

Merkmale: Rot-Gravitation auf dem Planeten. Die Gravitation wirkt nur auf rote Dinge (bei den Lebewesen) -> Physiker erklärt uns dies. Wir wollen kein Risiko eingehen und geben allen ein rotes Bändeli

Physiker kommt ganz rot angezogen, zeigt uns Krümel, der beinahe wegfliegt (an Gstältli oder so). Deshalb verteilt er uns allen rote Bändel.

Nach Naturblock: Fuchi-Animation

Samstag, 9.4.:

Planet: Thanos

Accessoire: weisse Anzüge für alle (wenn wir sie bekommen)

Merkmale: Grosse böse Drachen-Dinosaurier-Getier-Viecher auf dem Planet. Sie können kein Weiss sehen.

Pflotsch erzählt uns dies. Die Viecher haben Krümel nur an seinen Flecken auf dem Anzug entdeckt. Er hat ein Jungtier gefangen und Pflotsch zur Untersuchung gebracht. (-> Stoff-Dino mitnehmen!) Kauki hat bei den Untersuchungen geholfen.

Vor dem Nachtessen (wenn alle schon mehr oder weniger bereit sitzen): Grosse böse Drachen-Dinosaurier-Getier-Viecher haben uns entdeckt! Denn wir haben nicht daran gedacht, dass unser Baumschiff ja nicht weiss ist, sondern halt grün und braun. Sie greifen an, weil wir ihr Jungtier zu Untersuchungszwecken missbraucht haben. Wir müssen sofort starten (Schwimmflügeli montieren etc.)

Znacht: Capitain's Dinner

Sonntag, 10.4.:

Planet: Erde

Accessoire: keins

Merkmale: ...

Im Vorfeld mit Brief: Karte mit Planeten

Jobs:

- Captain (Chegel)
- Stewardess 1 (Snoopy)
- Stewardess 2 (Jalani)
- Alien-Zoologin (Pflotsch)
- Physiker (Isis)
- Staubsauger-Mensch (Krümel)
- Animator (Fuchi): Tamburin
- Geologe (Kauki)

Soundeffekte:

- Abflug
- Landung
- Alarm

Sonstiges:

- Transparent „BS ...“
- Kurskrawatte (mit Motto bzw. Logo hintendrauf)
- Security-Massnahmen erstellen

To Do:

- nächster Höck: Schiffname bestimmen
- Tabs
- Fuchi: Soundeffekte (inkl. Aerobic-Music)

Ideen für Fuchi:

Yoga-Selbstfindungs-Trip

Morgenturnen

Verkleidungen:

Stewardessen: Wickelrock aus Kravatten-Stoff, weisse Bluse, Beret

Kapitän: Anzug-Oberteil mit Batten aus Kurs-Stoff, Mütze (mit Kravatten-Stoff verziert)

Pflotsch: Dino-Plüsch, weisser Kittel, Labor-Utensilien

Krümel: weisser Anzug, Helm, Staubsauger

Fuchi: Leggins, Stirnband,...

Kauki: Hornbrille, Safari-Hut, Manchesterhosen...

Isis: Strickjacke,...