

QP Planung Gruppe: \_\_\_\_\_

Erster Anlass: \_\_\_\_\_

Letzter Anlass: \_\_\_\_\_

Titel:

Motto / roter Faden:

**Beispiel:**

Anlass 3: Asterix sucht das Wildkauzkrout

**Elterninfos:** Datum, Anfangs und Endzeit, Mitnehmen

**Anwesende Leiter:** Arktix, Bordex, Ceofix

**Treffpunkt / Zeit für Leiter:** XX:YY Uhr

**Einstieg:** Wildschweinjagd (Kurzspiel)

**Hauptteil:** Tierspur vom Reh folgen um zum Wildkauzkrout Platz zu gelangen, grosse Zange basteln um das Wildkauzkrout zu pflücken da es nicht angefasst werden darf

**Ausklang:** Wildkauzkrout an geheimen Ort vergraben

**Material:** Tierspurstempel, „Wildkauzkrout“, Schnur, Spaten,

**Motto:** Asterix muss für den Druiden das Wildkauzkrout besorgen, weiss aber, dass er von Römern verfolgt wird und kann deshalb nicht direkt mit dem Krout zurück zum Druiden.

Anlass 1:

Elterninfos:

Anwesende Leiter:

Treffpunkt / Zeit für Leiter:

Einstieg:

Hauptteil:

Ausklang:

Material:

Motto:

Anlass:

Elterninfos:

Anwesende Leiter:

Treffpunkt / Zeit für Leiter:

Einstieg:

Hauptteil:

Ausklang:

Material:

Motto:

Notizen:

Anlass:

Elterninfos:

Anwesende Leiter:

Treffpunkt / Zeit für Leiter:

Einstieg:

Hauptteil:

Ausklang:

Material:

Motto:

Notizen: