

# *Dä Funke*

*September 2011*



*Abteilungszeitung der Pfadi Landskron*

# *Inhaltsverzeichnis*

Inhaltsverzeichnis .....	2
Vorwort .....	3
Datenplan 2011 .....	4
Adressverzeichnis / E-Mail-Adresse .....	8
Materialbüro .....	9
Durenand im Märlliland .....	10
Fotostory .....	12
Haarsträubend .....	14
Plamya .....	15
2. Stufe unter Wasser .....	16
Illwa's Geburtstag .....	18
Sommerfest .....	20
Der Fluch des königlichen Diamantenschatzes .....	22
Schwede Trip .....	23
Captain Iglo und die Fünklis .....	26
Rätsel .....	27
Impressum .....	28



Liebe Eltern  
Liebe Leiterinnen  
Liebe Pfadis und Bienlis  
Liebe Rover

Wir hoffen, dass ihr euch alle gut erholt habt in den Sommerferien und nun bereit seid für neue Pfadiabenteuer.

Die Pfi-La's waren auch dieses Jahr wieder ein voller Erfolg. Drei Tage lang hatten wir richtiges Pfadi-Feeling und super Lagerstimmung. Mehr dazu könnt ihr weiter hinten im Funke lesen.

Als nächstes steht das He-La auf dem Programm. Es wäre schön wenn sich wieder ganz viele Wölflis und Pfadis anmelden würden, damit wir gemeinsam viele lässige Sachen erleben können

Viel Spass beim Lesen des Funkens

## **Tschappa & Diabolo (ALs)**



# *Datenplan 2011*

10. September	Papiersammlung Birchwil
<b>08.-14. Oktober</b>	<b>He-La</b>
6. November	Räbeliechtli
<b>19. November</b>	<b>Guetzli backen</b>
26.-27. November	Adventsmarkt Kloten
03. Dezember	Weihnachtsmarkt Basi
<b>3. &amp; 4. Dezember</b>	<b>Chla-We</b>
<b>17. Dezember</b>	<b>Waldweihnacht</b>





# *Materialbüro*

**Samstag, 1. Oktober 2011**  
13:30-14:30 Uhr im Pfadiheim

**Samstag, 10. Dezember 2011**  
13:30-14:30 Uhr im Pfadiheim

Bitte Parkplätze beim Werkhof benützen.

Falls ihr dringend etwas vom MaBü benötigt, wendet euch bitte an mich:

Christine Zehnder  
Härdlenstrasse 103  
8302 Kloten  
Tel. 044 814 28 64



# *Durenand im Märlliland*

Pfi-La 2. Stufe

Am Samstagmorgen besammelten wir uns um 10 Uhr mit den Fahrrädern hinter dem Bahnhof. Vor uns lag eine lange und anstrengende Fahrt, die Rucksäcke waren bereits in Autos verladen, und wir machten uns daran, hinter dem kleinen Velohäuschen ein Antreten durchzuführen, als plötzlich eine winzige Kreatur aufkreuzte. Verwirrt starrten wir uns gegenseitig an. Das kurrliche Männchen drängte sich in unseren Kreis und erzählte uns, dass es ein Zwerg sei und dass es gehört habe, es wäre hier in der Nähe Gold zu finden. Und unsere Gruppe solle ihm gefälligst dabei helfen. Weil wir immer sehr hilfsbereit sind, beschlossen wir, dem Zwerg zu helfen. Unser Vorhaben, im Märlliland Ordnung zu schaffen, war offenbar dringend notwendig. Wir fuhren los.

Am Greifensee hielten wir Rast, als plötzlich zwischen unseren Fahrrädern Goldstücke entdeckt wurden. Trotz der allgemeinen Aufregung verweilten wir noch ein wenig am Seeufer, bevor wir weiterradelten. Die Motivationskurve der tapferen Pfadfinderinnen schnellte die die Höhe, als sie hörten, dass wir die Hälfte unserer Reise schon hinter uns gelassen hatten.

Die Reise verlangte doch noch einiges an Durchhaltevermögen und Geduld von uns ab, bis wir schliesslich unseren sonnigen Lagerplatz erreichten. Wenige Minuten durften wir verschnaufen, dann hiess es wieder die Arbeit: Zelte mussten aufgestellt werden, für die Toilette musste ein enormes Loch ausgebuddelt und Blachen geknüpft und Seile befestigt werden. Dies alles benötigte unser ganzes Pfadtechnikwissen, das wir mittlerweile sehr gut beherrschen. Am Abend waren wir alle hundemüde und eigentlich bereit zum Schlafen. Nach dem feinen Znacht, den uns Re und Luchs auf den Tisch gezaubert hatten, waren wir wieder fit genug, ein New-Game zu anzupacken.

Viel Freizeit gab es nicht, da wir immer sehr beschäftigt waren. Nach einer Übung folgte die nächste. Schliesslich war es unsere Aufgabe, im Märlliland für Ordnung zu sorgen. Am nächsten Tag mussten wir zuerst unser Märlliland und dessen

Bevölkerung näher kennen lernen. Deshalb organisierten unsere Leiterinnen einen Orientierungslauf. Nach dem köstlichen Mittagessen war vor allem Spiel, Sport und Bewegung angesagt, und das mit unseren vollen Bäuchen. Wir hielten uns körperlich und geistig fit mit Bulldogge, Rüeblizieh und vielem anderen. Nach dem Atelier, Sing Song und Quatsch und Tratsch hiess es früh zu Bett. Eigentlich fühlten wir uns nicht müde. Wir quasselten bis spät in die Nacht hinein. Irgendwann holte der Schlaf uns ein.

Spät in der Nacht weckten uns plötzlich die Leiterinnen. Nach 3 Minuten mussten wir mit warmen Kleidern und Wanderschuhen ausgerüstet draussen stehen. Die meisten rieben noch ihre müden Augen aus und gähnten, als ein grusliger Fremder auftauchte. Er trug einen schwarzen Umhang. Sein Gesicht war nicht zu erkennen. Er erzählte uns, dass zwei Pfadis entführt worden seien und er wisse genau, wo sie sich befänden. Wir sollten ihm in einer Polonaise folgen. Er befahl uns, uns gegenseitig Augenbinden zu montieren. Erst jetzt fiel uns auf, dass zwei Pfadis verschwunden waren. Wir folgten also dem Fremden tief in das Märlieland hinein, weil wir schliesslich mit allen Teilnehmern morgen zurück sein wollten. Es war dunkel und gruselig, als plötzlich ein ohrenbetäubender Schrei erklang. Wir rissen unsere Augenbinden ab und spurteten so schnell wir konnten zurück zum Lagerplatz. Dort stellten wir fest, dass ein weiteres Mitglied verschwunden war, und das der polternd lachende Fremde im dunklen Umhang niemand anders als der berüchtigt gewitzte Prinz Charming war.

Durch ein Spiel der Gerechtigkeit erlösten wir schliesslich die drei verschwunden Pfadis, die in den Klauen von Prinz Charming hatten ausharren müssen. Wir brachten Frieden in das Märlieland.

Nun stand uns noch unser persönliche letzte Kampf bevor: Die Heimreise auf unserem Drahtesel. Wir schickten uns drein und brauchten viel weniger Zeit als beim Hinfahren. Also lagen wir noch ein Weilchen hinter dem Bahnhof Kloten und erholten uns von der anstrengenden Velofahrt. Doch einige fitte Leiterinnen quälten uns mit Fotografieren bis endlich unsere Eltern erschienen. Wir verabschiedeten uns mit einem Tijaijai und folgten unseren Eltern nach Hause.

# Fotostory

Meute Phönix



An einem sonnigen Samstag treffen sich die Fee Glinn und die Piratin Sam. Sie langweilen sich beide schrecklich und beschliessen, einen Spaziergang zu machen.



Sie sind nicht lange unterwegs, da treffen sie auf eine kleine Zigeunerin Sina. Sie weint bitterlich. Die beiden Freunde versuchen sie zu trösten und erfahren von ihr, dass ihr Wohnwagen gestohlen worden ist und sie nicht weiss wo sie jetzt wohnen soll. Doch Samantha hat eine Idee...

Auf einer seiner Reisen hat er die Zigeunerin Esmeralda kennen gelernt. Sam zeigt Sina das Häuschen und Esmeralda nimmt die kleine Zigeunerin gerne bei sich auf.



Schon bald kommen sie an einem Garten vorbei. Dort steht eine traurige Gärtnerin. Alle ihre Pflanzen sind gestorben, weil es so trocken ist.



Zum Glück besitzt Glinn Zauberkräfte. Sie schwingt ihren Zauberstab und schon sind die Pflanzen wieder saftig und grün. Die Gärtnerin ist wieder glücklich und freut sich sehr.





Doch Sam und Glinn treffen schon bald auf ein Mädchen, das am Wegrand sitzt und verzweifelt an einer Wunderlampe reibt. Sie erzählt den beiden, dass ihr Flaschengeist die Lampe einfach nicht mehr verlassen kann.

Glenn schwingt erneut ihren Zauberstab. Der Flaschengeist kann die Lampe nun wieder problemlos verlassen!



Schon fast auf dem Heimweg treffen Sam und Glinn auf eine Mexicanerin. Sie beklagt sich über schreckliche Kopfschmerzen und sagt sie finde kein Brunnen um zu trinken

Doch Sam holt ihre Freundin – die Meerjungfrau. Sie hilft der Mexicanerin gerne und sorgt für eine Abkühlung. Alle sind zufrieden und Sam und Glinn hatten einen interessanten Nachmittag



**Euses Bescht**

**Meute Phönix**

# *Haarsträubend*

Meute Phönix

Kurz nach dem Antreten im Pfadiheim kam das verzweifelt schluchzende Rapunzel zu uns, mit kurzen Haaren.

Sie erklärte uns, dass Räuber ihre Haare für Extensions abgeschnitten hätten. Aber da sie ja noch einen Prinzen braucht zu heiraten, braucht sie wieder lange Haare um ihn den Turm hinauf zuziehen.

Da beschlossen wir, dass wir ihr Haarwuchsprodukte besorgen werden, doch wie?

Wir schulterten unsere Rucksäcke und machten uns auf die Suche, wir fanden die Produkte, aber leider musste man die mit einer speziellen Währung bezahlen.

Nämlich mit Bändeli, also erspielten wir uns mit einem Bändelgame die nötige Währung.

Mit viel Spass und Power machten wir uns an die Arbeit und hatten innert kürzesten Zeit genug Bändeli um so viele Haarwuchsprodukte zu kaufen, damit Rapunzels Haare wieder an den Boden kommen.

Nach dem wir Rapunzel die Mittel übergeben hatten, und sie vor Freude fast verging, assen wir zufrieden unseren Znüni.

Nach einem fröhlichem Tag und einem Tiiieei verabschiedeten wir uns.

## PLAMJA - D 3.STUFÄ VO LANDSKRON

3.Stüfler sind:

luschtig

FRÖHLICH

*chli elteri Pfadis*



FLISSIG (?)

HUNGRIG

GUET I PFADITECHNIK

erfinderisch

hilfsbereit

SCHNELL

...und drumm hend mir au alli zeme brötlet und Schlangebrot gmacht!

Mega Glück hemmer au mitm Wätter gha :D d Sunne het gschunne wie nur öppis und alli hends chöne gnüsse das mer so eifach es FÜR chan mache ;)

Dänn hemmer e Seilbrugg ufgstellt, zum wieder emal eusi Pfaditechnikenntnis ufd Prob stelle. Das isch aber überhaupt e keis Problem xi!

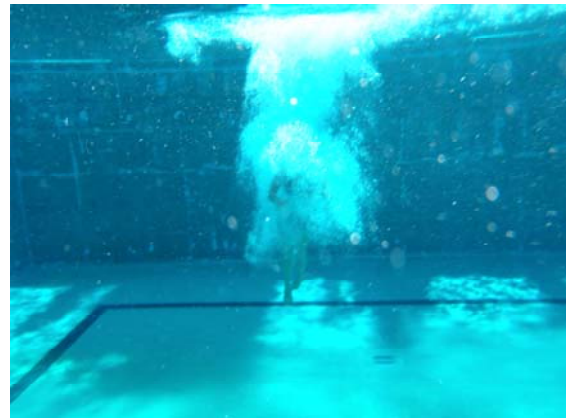
Si het sogar zwei Lüüt ghebed ufs maal ;)

Zeme wiiter  
Mimir & Diabolo





## 2. Stufe unter Wasser







# Illwa's Geburtstag

Gruppe Hirsch

Heute hatten wir wieder einmal wunderschönes Wetter. Bei schönem Wetter ist unsere Gruppe meistens vollzählig. Wir entschlossen uns deshalb wieder zur Abwechslung „Bulldogge“ zu spielen. Nach einer halben Stunde Spiel voll mit Spass und Sport, packten wir unsere Rucksäcke, als plötzlich ein Kerl auftauchte.

Sein schwarzes, krausendes Haar, schmückte seinen Kopf. Dazu trug er ein schwarzes Kleidchen, welches ausgezeichnet zu seinem Haar passte. Er hatte Ähnlichkeiten mit dem Kobold namens Pumuckel, wirkte aber verwirrter und unsicherer. Es dauerte eine Ewigkeit, bis dieser Kerl zum Antworten kam, weil alle unsere „Butzlis“ sich gegenseitig sehr viel zu erzählen hatten, und beachteten das Kerlchen überhaupt nicht.



Als dieses endlich zu reden begann, mussten die meisten lachen; Er hatte einen französischen Akzent und stellte sich als Garfunkel vor. Seinen eigenen Namen konnte er nicht aussprechen, so musste ich (Makena) ihm auf die Sprünge helfen. Er erzählte uns, dass sich hier, beim Pfadiheimtor ein Unfall ereignete und er selbst Zeuge des Unfalls war. Er meinte, es sei jemand von uns, der unglücklicherweise daran betroffen ist. Er bat uns, ihm zu helfen. Da unsere Pfadis immer sehr hilfsbereit und neugierig sind, machten wir uns gespannt auf den Weg zur Unfallstelle.

Auf dem Boden war ein Männchen gezeichnet, wo sich das Opfer vorher befand. Daneben lagen ein Velo, Kochpfannen, Salz und ein Papierstück. Wir untersuchten sorgfältig die Gegenstände. So bemerkten wir, dass auf der anderen Seite des Papierstückes eine Botschaft mit Kohle geschrieben stand:

Böse Pfadis

Ich habe euren Feind befreit. Er steht befreit ohne Seile an einem Baum. Ihr könnt den Feind nur gefangen nehmen, wenn ihr Zuckerfeuer auf dem Wasser kocht und mir den Zucker stiehlt. Wenn ihr mir den Zucker nicht nehmt, wird euer Feind sich freuen. Verbergt mir, dass ihr die feigsten Pfadis seid.

Hexe

Nun war es klar um wen es sich handelt, wer entführt worden war. Es war Ilwa. Ausgerechnet heute, da sie Geburtstag hatte. Jetzt konnten wir ihr nicht einmal gratulieren. Die Entsetzung war gross, wir wollten gleich unsere Taschentücher hervor nehmen und unsere Tränen abwischen, als wir auf die Idee kamen, Ilwa zu befreien.

Doch die Nachricht, die wir am Tatort gefunden haben, verwirrte uns. Nach kurzer Zeit kamen Garfunkel und Makena auf eine Idee, doch sie liessen unserer Pfadigruppe noch ein Weilchen zappeln, bis Sveglia endlich auf die Lösung des Rätsels stiess. Zusammen halfen wir den anderen auf die Sprünge. Die Botschaft war immer im Gegenteil geschrieben. Man kann sie nur entziffern, wenn man immer das Gegenteil anwendet. Die Hexe, mit der wir zu tun haben, ist uns im Pfi-La schon mal begegnet. Makena behauptete, dass wir uns zu wenig Mühe gaben, die Hexe fortzujagen. Nun kam sie zurück und wollte sich rächen.

Wir machten uns auf den Weg in den Wald, mit Garfunkel im Schlepptau. Kurz darauf, als wir im Wald angekommen waren, teilten wir uns in zwei Gruppen auf. Unsere Aufgabe war es, im abgesperrten Bereich Zettelchen zu suchen, die als Spielgeld gehandelt wurden. Damit tauschten wir Salzasser, Feuerzeuge und Zeitungspapier. Dazu mussten wir ein Feuer zu entfachen. Die Gruppe, die am Meisten Salz abkochte, gewinnt. Doch Vorsicht! Dieser abgesperrte Bereich wurde von üblen, grünen Monstern bewacht, die keine Gnade walten liessen. Sie versuchten uns alle daran zu hindern, was meistens erfolgreich ausging. Es war ein Kopf an Kopf-Rennen. Beide Gruppen waren gleich stark, gleich weit und gleich geschickt.

Alle haben mühelos ein Feuer zu Stande gebracht und kochten das Salzwasser ab, bis 16.00 Uhr. Wir sassen alle zusammen und genossen den Zvieri. Das Salz war abgekocht und die Zeit war reif, zurück zu gehen. Wir packten unsere Rucksäcke und kehrten zum Pfadiheim zurück und tauschten das Salz gegen Ilwa ein.

Wir verabschiedeten uns, so freundlich wir immer sind bei Makena und der stark verwundeten Ilwa und gingen nach einem erlebnisvollen Pfaditag zufrieden und glücklich nach Hause.



# Sommerfest







# *Der Fluch des königlichen Diamantenschatzes*

Gruppe Grizzly

Als wir diesen Samstag in die Pfadi kamen, erhielten wir eine geheimnisvolle Pergamentrolle vom König höchstpersönlich!



Er brauchte unsere Hilfe, denn sein ganzes Land war von einem bösen Fluch belagert, den er ohne fremde Hilfe nicht besiegen konnte. Der erste Gedanke, der er dann hatte, waren wir, da wir berühmt sind für unsere Hilfsbereitschaft.

Doch bevor wir dem König helfen konnten, brauchten wir ein Pferd, welches uns bei der ganzen „Jagd“ begleitete!

Somit begannen wir, nach diesen interessanten Neuigkeiten unsere eigenen Pferde zu basteln :D





# Schwede Trip

vo dä Streja, Tschappa und Tajra

**Montagnachmittag:** li checke am Züri Flughafe

**Dienstag:** am 6i: Träffed mir eus bim tchibo am Flughafe. Abflug isch am 10 vor 7ni. Ganz ellei und ohni Hilf findet mir euses Gate 😊 Bald drufabe gaaz loos. Guti 2h isches gange bis mer am Flughafe Arlanda in Stockholm aacho sind. I däre ziit hett d Tajra probiert e bequemi stellig z finde zum Schlafe. Acho in Stockholm hend mir müese eusi Jugendherberge finde.



Das isch gar ned so eifach gsie. Nachdem mir euses supper grosse Zimmer (7m<sup>2</sup> für 3 Persone) sind mir d stadt chli go erkunde. Mir händ underanderem tuusigi vo finnische Pfadis gseh und händ s Modebewusstsi vo de Stockholmer bewundert. Am Abig simmer, nöd zum letschte Mal, go Sushi ässe.



**Mittwoch:** Da mir natürlich nöd nur shoppe chönnd, händ mir gfunde mir lueged eus Stockholm us Touristesicht ah. Mir händ drum a dem Tag nöd nur s Vasa-Schiffsmuseum gseh sondern au no d Altstadt

besichtigt, am Meer gsässe und sogar no di köngliche Wachablösig gseh. Nach denä ereignisriche Stunde hämmer eus dänn no e chlini Schiffahrt gönnt. Am Abig hämmer i de Jugendherberge traditionelli Köttbullar kochet, wo sehr fein gsi sind.



**Donnerstag:** De Dunnstig wer de Tag gsi wo mir eigentlich mitem Zug as Jamboree hetted welle fahre. Leider isch Schwede e chli tüür und mir hetted für de Hi- und Rückweg 150 Franke pro Person müäse zahle und will mir, zwei uf jede Fall, armi Studente sind händ mir eus schnäll e anderi Möglichkeit überleit.. wo mir dänn au gfunde händ. Drum hämmer eus



am Mittwochabig no schnäll es Auto gmietet und sind am nächste Tag 8 (!) Stund zum Jamboree gfahre. Au wänn das nachere lange und langwilige Fahrt tönt, hämmer das ohni Problem überstande. In Kristiansstadt (det wos Jamboree isch) isches dänn leider nüm so warm gsi wiä in Stockholm (gränet häts au no) und mir sind eus drum mit Stoffschue und churze Hose chli underdressed vorcho. Diä Sorge

sind aber schnäll verfloge womer d Pitschi und d Abraxas troffe händ, wo zwei Wuche im Jamboree verbracht händ. Leider hämmer nur 1.5 h Ziit gha, aber diä händ sich definitiv glohnt.

D Rückfahrt vo 6 h sind dänn au im Flug verfloge. Womer dänn am 2 am Morge wieder in Stockholm aacho sind, hät sich aber es chlises Problem ergäh. Mir händ nämlich de falschi Code für d Türe becho und sind nur dank nette Jugendherbergegäst wieder iecho. Nach some asträngende Tag simmer dänn erschöpft iigschlafe.





**Freitag:** Obwohl mer meine chönnti mir heged am nächste Tag usgschlafe, hämmer eus das nöd gönnt und sind wieder uu früäh ufgstande zum go shoppe. Das hämmer dänn au gschlageni 5h zelebriert, wills halt in Stockholm uu vill uu tolli Lade git. Euse letschte Abig hämmer dänn miteme altbekannte Sushi usklinge lah und sind scho fascht echli nostalgisch worde.

**Samstag:** Und am Samschtig, mer glaubts fascht nöd, mier hend am 10ni müese us dä Jugi sii, simmer scho wieder go shoppe ☺. Am 5i simmer dänn zru gg id Jugendherberge go d Koffere hole. Die kaufte Sache hemmer müese is handgepäck moschte, will eusi Koffere scho gstopfet voll gsie sind. Denn hemmer eus uf dä wäg gmacht zum Arlanda Airport, wo am 19:35 Uhr euse Swiss – Flüüger abflogge isch für id Schwiiz. Am 10ni simmer dänn müed, aber voller neuer Erläbnis in Chloote achoo.



Tajra, Streja, Tschappa

# Captain Iglo und die Fünkli

Captain Iglos Sohn war gerade auf dem Weg die Aufnahmeprüfung für die Matrosenschule zu machen, als wir Fünkli ihm über den Weg liefen. So fragte er uns, was er dafür lernen könnte. Wir hatten sofort einige Ideen und lernten ihm einiges Neues, wie ein Schiff flicken.



Als wir uns gerade im Pfadiheim zum Spiele machen trafen, kam Captain Iglo ganz aufgewühlt zu uns. Er hatte ein riesiges Problem, die Walfänger waren hinter seinem Lieblingswal her! So halfen wir ihm natürlich sofort und meisterten dies auch mühelos!

Ein anderes Mal lief tonnenweise Öl in das Meer von Captain Iglo und auch das war natürlich für die mutigen Fünkli kein Problem!

Als Belohnung für die grosse Mithilfe, schickte uns Captain Iglo eine Schatzkarte. Zuerst wussten sie nicht genau wo sich der Schatz befindet, doch nach einigen Hindernissen fanden sie ihn schliesslich und waren sehr erfreut, dass es etwas ganz Feines war.

# Rätsel

In einer Höhle befinden sich Schlümpfe - beliebig viele, aber mindestens einer. Jeder Schlumpf hat eine Mütze auf, entweder eine rote oder eine grüne. Die Schlümpfe müssen jetzt folgende Aufgabe lösen: Sie sollen die Höhle verlassen und sich draussen, nach Mützenfarbe gruppiert, aufstellen.

Leider ist die Höhle so dunkel, dass kein Schlumpf die Mützen der anderen sehen kann. Und keiner von ihnen weiss, welche Farbe seine Mützen hat. Sie haben innerhalb der Höhle keine Möglichkeit, die Farben ihrer Mützen festzustellen.

Die Schlümpfe dürfen, solange sie in der Höhle sind, beliebig miteinander reden und Pläne schmieden.

Ausserhalb der Höhlen ist es hell. Dort kann jeder Schlumpf die Mützen der anderen sehen, nicht aber seine eigene.  
(Schlümpfe können ihre Mützen nicht abnehmen.)

Wenn die Schlümpfe die Höhle verlassen, d.h. wenn es hell genug ist, dass sie die Farben ihrer Mützen erkennen können, dürfen sie nicht mehr miteinander kommunizieren, weder verbal noch durch Zeichen noch sonstwie. (Es sind auch keine Tricks erlaubt, dieses Kommunikationsverbot irgendwie zu umgehen.)

Wie können die Schlümpfe ihre Aufgabe lösen? Viele Spass!

→ Lösungsvorschlag senden an [twix@splif.ch](mailto:twix@splif.ch)



# *Impressum*



*Für Ideen und Berichte:*

*Bettina Düggelin v/o Twix  
Sunnetalstrasse 9  
8117 Fällanden*

*Tel. 044 825 21 87  
twix@splif.ch  
www.landskron.pfadi.ch*