

APST

Adler und Ritter Aarau

März





Glöbi meint...

... rasch
zum EWA laufe –
luege
frooge
chaufe

Elektroapparate und Beleuchtungs-
körper in grösster Auswahl. Repara-
turdienst.

Industrielle Betriebe der Stadt Aarau

Hauptladen Aarau, Bahnhofstr. 5, Obere Mühle
Filialen in Buchs, Erlinsbach, Rohr
Telefon 064/22 00 22



scuba-shop
aarau



Tauchsportartikel

Verkauf - Beratung - Ausbildung
Service - Werkstatt - Füllstation
Badergässli 6 (Schachen)
5000 Aarau Tel. 064 22 17 45

Gutschein für

10%

Rabatt beim
Scuba-Shop

Jedes Pfändli und jede
Pflöcker chaufe sini Flosse,
Maske und Schnorchel im
Scuba-Shop.

S'isch Ehresach !!

A P I R P I F F 54

ABTEILUNGSZEITSCHRIFT DER PFADFINDERINNEN

RITZEN UND DER PFADFINDER ADLER AA AU

+++++

Adresse

ADLER PFIFF
Postfach 605

5001 AARAU

Auflage

555,5

Erscheinungsweise

7 - 8 x jährlich

Druck des Umschlags

Druckerei Wehrli & Co.

Redaktionsschluss

26. April 1985
"22.00 Uhr"

Wenn es doch nur nicht so kalt wäre !!!!!!!

Dieser AP widmet euch

Wusst Ihr schon wer G O ist?
Habt Ihr es noch nicht herausgefunden?

Genauere Informationen unter Tel. 007 007 007

wichtiger HINWEIS 007 ist die Vorwahl OESTERREICH!
Bitte verständnisvoll reagieren ! ! ! ! ! ! ! ! ! !

INHALT

Seite	
1	Editorial
2	Inhalt
3	Leserbrief Pfader
4	s' Rägewürmli
5	s' Rägewürmli
6	s' Rägewürmli
7	Wölfe
8	Infos
9	Roverteam
10	Führertableau
11	Führertableau
12	Seite mit dem Vogel
13	Seite mit dem Vogel
14	Ro-Ho News
15	Ro-Ho News
16	Ro-Ho News
17	Der Muster-Pfadfinder
18	Pfadiesli
19	Spruch des Monats
20	Lösung vom Rägewürmli

Pfader...

PFADERSTUFE PFADERSTUFE PFADERTUFE PFADERSTUFE

Liebe Pfader, liebe Eltern!

Nachdem ich seit November 1981 die Pfaderstufe der Abteilung Adler Aarau geführt habe, kommt für mich die Zeit die Stufe in neue Hände zu übergeben. Für mich war es eine ausserordentlich schöne Zeit, die ich mit meinen Pfadern und Stammführern erlebte. Die zahlreichen Lager und Anlässe die alle bestens glückten und ohne Probleme über die Bühne gingen, sind ein Beweisstück für die gute Arbeit der Pfaderstufe.

So gelang es mir auch den Kontakt zu den Pfadfinderinnen zu fördern und auch gemeinsame Lager durchzuführen. Herzlich danken möchte ich allen Stafus, die mit mir zusammen die zahlreichen Lager, Übungen, Kurse, Weekends, Feste, etc. organisierten. Ebenfalls möchte ich den Eltern der Pfader danken, die sich oft erkenntlich zeigten und einem mit Finanzen oder Naturalien unter die Arme greifen konnten. Besonders erfreuten mich Dankesbriefe von Eltern, die ihr Kind zu uns ins Lager schickten, und bemerkten, dass ein Lager wirklich nicht nur Vergnügen ist.

Meine Zukunft sieht etwa wie folgt aus. Zuerst werde ich bis zum Kalb noch der Pfaderstufe zur Seite stehen, danach fasse auch ich endlich ein grünes Gewand. Wie es nach dem Militär weitergeht, ist noch unklar. Sicher ist jedoch, dass ich früher oder später wieder in der Abteilung auftauchen werde. Vielleicht als vakante Sekretärin, wer weiss?

Der neue Stufenleiter, Daniel Kugler v/o KUGI, wird ab der Uebereschauküete die Stufe übernehmen. Kugi war früher Venner im Fähnli Eber und danach Stammführer im Stamm Rosenberg. Alle Geplagenheiten sind ihm bestens bekannt, es dürften keine Schwierigkeiten auftreten. Ich wünsche Kugi jetzt schon viel Freude und Erfolg auf seinem neuen Posten. Ich bin sicher mit ihm hat die Pfaderstufe wieder einen sehr guten Führer mehr.

allzeit bereit eich

Elek

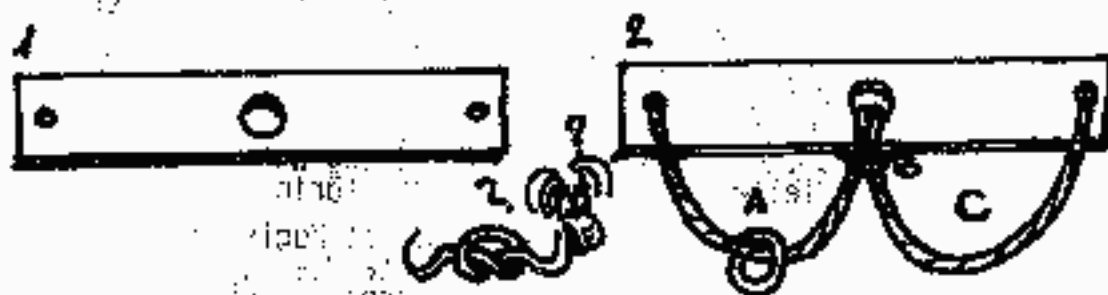
S'RAQEWURMLI



Heute möchte ich euch ein Spiel zeigen, dass ihr selber basteln könnt. Vielleicht kennt ihr es schon. Es ist ein "Afrikanischer Schnurtrick".

Also, als erstes benötigt ihr ein kleines, schmales

Brett, so ca. 20 auf 5cm mit drei Löchern wie auf Abbildung 1. Dann nehmt ihr ein Stück Schnur und macht damit im mittleren, grösseren Loch eine Doppelschlinge. Am einen Ende fädelt ihr einen alten Vorhangring ein und dann geht ihr damit durch dass linke kleine Loch und macht einen Knopf. mit dem anderen Ende geht ihr durch dass rechte kleine Loch. Schon kann das Knobeln beginnen. Wer bringt als erster den Ring von der Schlaufe A (Abb. 2) über B nach der Schlaufe C?



Lösung weiter hinten...

Allzeit Bereit
Euses Bescht

S'Raqewurml

Jedesmal wenn der Zapfen umfällt oder ein Spieler mit dem Zeigefinger den Tisch berührt, muß der Korkzapfen zu Nr. 1 zurück und seine Reise von vorne beginnen. Die Partei, deren Zapfen seine Reise zuerst beendigt, gewinnt.

Stecknadelspiel.

Anzahl Spieler: 4 und mehr.

Material: 1 Tisch, 19 Stecknadeln, 19 Korkzapfen.

Zu jedem Dreieck 9 Stecknadeln und 9 Korkzapfen gesteckt. In der Mitte die Fahne (Papierstreifen an der Stecknadel befestigt). Jeder Spieler versucht der Reihe nach mit einer Marmel möglichst viele Stecknadeln umzuwerfen, ohne die Fahne, die in der Mitte der beiden Dreiecke steht, zu stürzen. Fällt die Fahne, so wird überhaupt kein Punkt ertallt. Es wird von vornherein bestimmt, wie oft geworfen werden darf. Jede umgeworfene Stecknadel zählt einen Punkt. Der Spieler, der die meisten Punkte erzielt, siegt.



Postkartenspiel.

Anzahl Spieler: 12 und mehr, verteilt in mehrere Gruppen.

Man schneidet für jede Gruppe eine farbige Postkarte in 24 kleine Stücke und schreibt auf die Rückseite jedes Teilchens den Namen der entsprechenden Gruppe. Die Stücke werden dann im Lokal versteckt. Auf Befehl des Spielleiters beginnen die Spieler zu suchen. Sie dürfen aber nur die Teilchen, die die Farbe ihrer

Gruppe tragen, nehmen, die andere müssen sie liegen lassen. Die gefundenen Stückchen werden sofort dem Gruppenführer gebracht, der sie zusammensetzt. Die Gruppe, die ihre Karte zuerst vollständig hergestellt hat, gewinnt.

Abänderung: 5-10 alte Postkarten werden in halbhinge Teilchen zerhackt und auf einen Haufen geworfen. Die Gruppen müssen sie der Reihe nach zusammensetzen. Die Gruppe, die am wenigsten Zeit dazu beansprucht, hat gewonnen.

Papier schlagen.

Anzahl Spieler: 4 und mehr.

Das ist ein kleines Spiel, das uns im ersten Augenblick sehr leicht erscheint. Es braucht aber im Gegenteil sehr viel Genauigkeit und Ruhe dazu.

Wir schneiden Papier in Vierecke von ungefähr 10 cm Seitenlänge. Jeder Spieler erhält eines dieser Quadrate. Der Spielleiter gibt ein Signal, und nun sollen die Spieler das Papier mit den Fingern zu einem langen Streifen von Schlangenform zerreißen, etwa so, wie man einen Apfel schält. Jeder Spieler, der seine Schlange zerreißt, schneidet aus. Das Spiel soll wenn möglich mit der Uhr verfolgt werden. Es dauert drei Minuten. Sieger ist, wer in dieser Zeit die längste Schlange zustande gebracht hat.

Zeichner-Wortspiel.

Anzahl Spieler: 10 und mehr, verteilt in mehrere Gruppen.

Material: Ein Tisch für jede Gruppe. Bleistift und Papier.

Jede Gruppe sitzt an einem Tisch und zwar so weit weg vom andern wie möglich. Auf jedem Tisch liegen Bleistift und Papier. Von jeder Gruppe muß ein Spieler zum Spielleiter gehen, der in der Mitte aller Gruppen steht. Er flüstert diesem Spielern irgend ein Wort zu, wie zum Beispiel Elefant - Haar - Schuh usw. Sobald die Spieler das Wort vernommen haben, rennen sie an ihren Tisch und versuchen, das Wort so schnell und so gut als möglich zu zeichnen. Die anderen Spieler der Gruppe müssen in der kürzest Zeit erraten, was der Spieler zeichnen wollte. Wer nicht, was die Zeichnung bedeutet, ruft das Wort laut. Der Spielleiter achtet darauf, wer zuerst war, und gibt der gewinnenden Gruppe 5 Punkte.

Indianerschloßspiel

Anzahl Spieler: 14 und mehr.

Zwei gleichgroße Parteien von Spielern stellen feindliche Indianerstämme dar und entfernen sich in einem versteckreichen Gelände soweit voneinander, bis sie sich nicht mehr sehen. In der Mitte zwischen beiden versteckten Parteien steht ein allen bekannter Baum, gegen den nun auf das Signal des Spielleiters je einer von jeder Partei zumachleichen sucht. Sieht der eine den andern, so ruft er dessen Namen, und der Gefangene ist Gefangener der andern Partei. Der Spieler, der zuerst beim Baum ankommt, ist darum auf alle Fälle im Vorteil. Der Stamm, der am Schluß am meisten Gefangene aufweist, hat gewagt.

Wer hat die Farbe?

Anzahl Spieler: 6 und mehr.

Die Spieler stellen sich in beliebiger Formation dem Spielleiter gegenüber auf. Dieser ruft eine Farbe, zum Beispiel «blau», worauf alle Spieler sich auf die Suche nach irgend etwas Blaue machen und es dem Spielleiter bringen. Wer zuerst zurück ist, erhält einen Punkt. Der Spieler mit der größten Punktzahl ist Sieger.

Pflanzenpiel

Anzahl Spieler: 12 und mehr, verteilt in mehreren Gruppen.

Die Gruppen stehen in einer Kolonne im Abstand von zwei Metern nebeneinander. Von jeder Gruppe liegen in 10 Schritten Entfernung verschiedene Pflanzenteile (für jeden Spieler einer). Anzahl und Art ist für jede Gruppe gleich, zum Beispiel Haut der Rinde jeder Gruppe, los, abtrot einen Pflanzenteil und sucht in der Umgebung nach einer dazu gehörenden Pflanze, zum Beispiel zum Blatt die richtige Blume oder Beere, zur Rinde den Zweig usw., legt dann beide Teile an Ort und Stelle, läuft zurück und schlägt dem Folgenden auf die ausgestreckte Hand. Dieser läßt seinerseits los und verfährt gleich mit einem andern Pflanzenteil. Das Spiel ist zu Ende, wenn jeder Spieler seine Aufgabe erfüllt hat. Die Gruppen werden nach Schnelligkeit und richtiger Lösung beurteilt.

Aufmerksamkeits-, Konzentrations- und Beobachtungsple

Grimassen und Bewegungen auf Befehl

Anzahl Spieler: 4 und mehr.

Der Spielleiter macht eine Anzahl Grimassen und Bewegungen vor und nummeriert sie.

Zum Beispiel: 1. Die Zunge heraussuchen. 2. Seine Nase zucken. 3. Sich am Kopf kratzen. 4. Sich erzen. 5. Das Backe Bein heben.

Nachher ruft der Spielleiter die Nummern aus, und die Spieler müssen die entsprechenden Grimassen und Bewegungen ausführen. Wer sich irrt, wird ausgeschlossen.

Die Hüen Sieben

Anzahl Spieler: 8 und mehr.

Die Spieler sitzen im Kreis. Man beginnt der Reihe nach zu zählen: 1, 2, 3, 4 usw. Anstatt der Zahlen, in denen eine 7 vorkommt oder enthalten ist (7, 14, 17, 21, 27, 28 usw.), wird «Stop» gesagt. Wer das vergißt oder sich sonst irgendwie irrt, scheidet aus. Wer zuletzt übrig bleibt, ist Sieger.

Der wandernde Korkkapsel

Anzahl Spieler: 8 und mehr.

Material: Ein Tisch, zwei Korkkapseln.

8—12 Spieler, je nach der Größe des Tisches, sitzen gleichmäßig verteilt und nummeriert an seinen Längsseiten. Jeder Spieler hat die rechte Hand auf dem Tisch liegen, den Zeigfinger ausgestreckt, die übrigen Finger zur Faust geschlossen. Vor jedem Spieler Nr. 1 befindet sich ein aufrecht stehender Korkkapsel. Auf den Befehl «Los» schiebt auf jeder Seite der Spieler Nr. 1 den Korkkapsel mit dem Zeigfinger vor den Spieler Nr. 2 und so wandert der Zapfen bis zum letzten Spieler, der ihn auf dieselbe Weise zurückschiebt, bis er wieder zum Spieler Nr. 1 gelangt.

WOELFE

Ausser Atem und total ausgek... kamen wir in der Polarbasis I. Wir wurden auf dem Weg als Funker und Beobachter von Flamingo ausgebildet. Die Beobachter bastelten für diesen Zweck eine riesige Brille, und die Funker telefonierten mit 2 Bächerli und einer Schnur in der Gegend herum.

In der Basis richteten wir unser Bett an einem warmen Plätzchen ein und gingen in die Küche hinunter wo uns warmer Tee erwartete, der uns von der Kälte, die draussen herrschte, erwärmte.

Plötzlich hörten wir in der Küche einen Morzkrach. Wir rannten zu Flamingo, die ratlos dastand und uns verzweifelt erklärte, dass unsere Pommesfrites gestolen wurden, die wir Morgen zum z'Mittag essen wollten. Schnell zogen wir unsere Jacken und Schuhe an und verfolgten die Spur, die unser Dieb hinterlassen hatte. Es war schon dunkel. Wir Führer hätten je 5 Arme haben müssen, um jedem Wolf die Hand geben zu können. Da ertönte ein grausame Urgeschrei, und wir sahen eine dunkle Gestalt, die uns Schneebälle anwarf und zu flüchten versuchte. Ein paar von uns wollten ihn verfolgen, sie kamen aber zu nahe an dem Ungeheuer (es war ein YETI) heran. Da packte Yeti einen Wolf und nahm ihn als Geisel mit sich. Er hinterliess eine Botschaft und verschwand. Wir mussten dem Wolf einen Namen finden, um den Wolf und die Pommesfrites wiederzubekommen. "BLICK" wurde sie getauft, und wir kehrten in die Basis zurück und gingen schlafen.

Pipe

7

INFOS



Rücktritt von Impala als Heimchef

Ende Januar 1985 trat unser langjähriger Heimchef, Marc Villiger, vulgo Impala, von seinem Amt zurück. Er wurde früher als erwartet in die Rekrutenschule einberufen.

Sein Vermietungstalent an Auswärtige ging manchmal so weit, dass er es sogar fertigbrachte, unser Heim an zwei Parteien gleichzeitig zu vermieten. Aber das wurde ihm selten übel genommen. Wir danken ihm für seine fruchtbare Tätigkeit.

Leider haben wir bis jetzt noch keinen Nachfolger für ihn gefunden.

für den Abteilungsrat

Stress

Angriffe und Witzeleien gegen Personen und Organe ausserhalb der Abteilung

Der Abteilungsrat als offizieller Vertreter distanziert sich davon.

Ab sofort werden Artikel oder Teile von Artikeln mit oben genanntem Inhalt nur noch abgedruckt, sofern sie mit der richtigen und vollständigen Adresse des Verfassers versehen sind. In Zukunft trägt also der "Fabrikant" die Verantwortung für seine Scherzartikel.

Stress

Wichtig:

!!!!

8

Redaktionsschluss:

Rössli:

26. April !!!

Roverteam - Aarau

Lieber Rover

Du wirst Dich sicher fragen, was es damit auf sich hat.

Normalerweise macht ein Roverstufenleiter Höcks mit den Rottmeistern, um informiert zu sein, was in der Roverstufe so läuft.

Oder um Info's weiter zu geben. Oder um einen Anlass zu organisieren.

Genau das habe ich auch vor, aber mit einem Roverteam. In diesem Team soll auch aktiven

wilden Rovern die Möglichkeit gegeben werden in der Roverstufe mit zu arbeiten. Ich

möchte aber im Roverteam niemanden, der nur konsumieren will. Das ganze soll produktiv

sein und mich damit einbisschen entlasten. Ich besuche im Moment eine Handelschule,

die 3 Abende pro Woche beansprucht. Aus diesem Grund muss ich irgendwo etwas ab-

bauen.

Ich möchte nun alle Rottmeister (obligatorisch) und alle Interessierten zu einer ersten Sitzung im Club einladen. Sie findet statt am 12. April 1985 um 20.00.

P F A D F I N D E R A D L E R A A R A U

AL	Rolf BUTJAHN Stross	Hauptstrasse 10 5032 ROHR	22 54 28
AL-Stv.	Stephan GLOOR Teiser	Muehlestr. 17 041 6020 ERMENBRUECKE	53 17 62
Kasse	Felix STEIN Stross	Hinterrain 12 5022 ROMBACH	37 22 32
Revisor	Deti AESCHLIMANN Gussner	Adelbaendli 5000 AARAU	22 76 33
Administration	Marcel KAESER Adler	Baanweg 86 5000 AARAU	24 23 69
Sekretarin	V a k a n t		
AP-Redaktion	A D L E R P F I F F	Postfach 604 5001 AARAU	24 37 45
Uniformen	Frau STEINER	Parkweg 3 5000 AARAU	22 28 73
Heischef			
Pfadihalm		Tannerstr. 75 5000 AARAU	24 52 30
Club	Stephan GLOOR Teiser	Muehlestr. 17 041 6020 ERMENBRUECKE	53 17 62
Roverturnen	Daniel BALMANN Amisli	Jurastrasse 6 5035 UNTERENTFELDEN	43 62 46
Archivar			?
Archivar-Stv.			?
Abt. kleber	Sylvain BLETRY Strolch	Bankenstr. 52 5024 KUETTIGEN	37 11 57
<u>WELFEN</u>			
Stufenleiter	Christoph Moor Pinguin	Sommattstr. II 5022 ROMBACH	37 12 60
Balu Tschilli	Kristin Zipperlen Flamingo	Hobelweg 3 5000 AARAU	24 61 28
	Daniel Hofer Columbus	Sengelsbachweg 45 4800 AARAU	22 84 72
Tavi	Susanne Batory Luska	Ahornweg 50 5024 KUETTIGEN	37 28 54
	Brigitte Kugler Mikado	Jurastr. I 5015 ERLINSBACH	34 31 12
Kas	Sandra Honegger Softy	Goldernstr. 32 5000 AARAU	24 36 68
Tomei	Urs Cipolat Koala	Waldweg 7 5722 GRAENICHEN	31 23 33

P F A D E R

STUFENLEITER	Bernhard EICHENBERGER Elch	Hochanweg 25 5035 UNTERENTFELDEN	43 62 93
Kuenstein	Mario MARONI Puma	Buchenweg 12 5000 AARAU	24 39 88
	Serge FLUSS Baski	Unterf. str. 51 4600 - OLTEN (50)	042 26 10 70
Rosenberg	Frank KAMMERMANN Muz	Koellikerstr. 15 5036 OBERENTFELDEN	43 45 77
	Daniel SCHÜLTHES Hawstar	Rosenweg 7 5036 OBERENTFELDEN	43 55 35
Schenkenberg	Reto WEDER Harder	Steinfeldstr. 3 5033 BUCHS	22 92 09

STUFENLEITER	Stephan GLOOR	Buehlestr. 17	841 53 17 40
	Teodor	6020 ENNENBRUECHE	
Toern	Tobias MAIKER	Golthelstr. 11	22 42 32
	Straschl	5000 AARAU	
Tja	Manuel EICHENBERGER	Hoehenweg 25	43 62 93
	Strecher	5035 UNTERENTFELDEN	
Froszsolche	Frank KAMMERMANN	Koellikerstr. 15	43 45 77
	Mus	5036 OBERENTFELDEN	
Rattisliko	Urs CIPOLAT	Waldweg 7	31 23 39
	Kosta	5722 GRAENTICHEN	
Relaxus	Marlo MARONI	Buchenweg 12	24 39 00
	Puma	5000 AARAU	

ELTERNRAT

ER-Präsidentin	S. THOMA	Ahornweg 53	37 25 72
		5024 KUETTIGEN	
ARA-Präsident	A. BRAENDLI	Burggasse 912	43 36 66
	Schlamp	5742 KOELLIKER	
Ver. z. Abtlg.	W. BERBER	Jurastr. 11	24 55 84
	Wiesel	5000 AARAU	

PFADFINDERINNEN RITTER AARAU

AL	Karin MAELCHLI	Ahornweg 29	37 24 48
	OK	5022 RONBACH	

CORDEE

STUFENLEITERIN	Maja JEANRICHARD	Malenqustr. 24	22 48 53
	Aline	5000 AARAU	
	Claudia STREULI	Aarauerstr. 21	43 21 57
	Dimitri	5036 OBERENTFELDEN	
	Beatrice KLAUS	Haselrainstr. 19	37 21 10
	Puck	5024 KUETTIGEN	

PFADISLI

STUFENLEITERIN	Sibylla HUNZIKER	Tulpenweg 3	43 17 04
	Silka	5036 OBERENTFELDEN	
Habsburg	Jenny PASTORINI	Graben 30	22 50 58
	Silke	5000 AARAU	
	Kathrin EICHENBERGER	Hoehenweg 25	43 62 93
	Suzanne	5035 UNTERENTFELDEN	
Falkenstein	Esther BRANDENBERG	Buehlrain 16	24 35 12
	Oneda	5000 AARAU	
	Anita KUTMACHER	Jurawaldstr. 251	37 15 21
	Struop	5023 BIBERSTEIN	
	Cornelia BOLADIN	Hans-Haesslistr. 211	24 71 29
	Snoopy	5000 AARAU	
Frohburg	Regula HINIZ	Kronengasse 11	24 54 90
	Shirka	5000 AARAU	
	Sasha PFUND	Zwanzentrain 245	37 13 06
	Knorrli	5023 BIBERSTEIN	

BIBELI

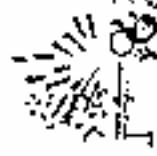
STUFENLEITER	Dominique ERISMANN	Schuetzenmoosstr. 4	43 68 36
	Haxli	5035 UNTERENTFELDEN	

... die Seite mit dem Vogel.

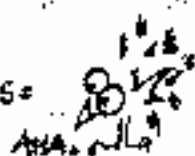
Diesmal geht's rum's

Das erste Spiel eignet sich ^{Malen!} für Leute mit viel Phantasie,

das zweite für solche mit vielen Farbstiften.



DAS HEISST VORSTELLUNGSKRAFT



1

WARUM NICHT AUCH SCHWARZ!

Material:

- Papier
- Halb-Zug (Wasserfarben oder Kreiden oder Farbstifte oder auch Bleistift oder alles miteinander)
- 2 und mehr (Menschen oder legatte Kanarienvögel)

Die Spieler platzieren sich so, dass sie einander beim Malen (Zeichnen) nicht zu sehen können.



(Ein Schutzwall kann gute Dienste leisten)

Man erfindet eine (M) der Mitspielenden ein

Wort

BARZO TRAPIZIR
KUNK NIEFT

Und wieder:

hola es dient

SCHONTA

lich ein zartes wort

ein drittes Mal, bis alle seinen Klang
im Kopf haben.

Jetzt macht (zeichnet) jeder dieses Wort:

- Welche Farbe(n) entsprechen ihm?
- Ist der Klang eher rund, eckig;
geschlossener oder in Stücke; warm,
kalt?

Beim Vergleichen erklären alle einander
ihre Bilder.

Ein schwieriges Spiel, übrigens.



Für dieses Spiel braucht ihr:

- * Köpfchen
- * Farben
- * Geduld bis zum nächsten AP, da
hier erst ihr Teil des Spiel-
les Platz hat.

Vorweg geht es darum, Farben herauszu-
finden:

☆ Mente Bahn, leicht verarricht:

☆ Hauptstadt unseres Kantons mit G an-
statt AA:

☆ Zahlungsmittel, aber B statt D:

☆ Frucht, die sich schälen und in Stücke
z. teilen lässt:

☆ Werden manche aus Verlegenheit:

Also, bis bald!

Stuba, 13



Ro-Ho News



Bestimmt habt Ihr alle schon einmal davon gehört, das unserer Abteilung die Ehre zufällt, dieses Jahr das Ro-Ho zu organisieren.

Grosszügig hat sich die Schulpflege bereit erklärt uns das Oberstufenschulhaus im Schachen zur Verfügung zu stellen. Dort wird die Abendunterhaltung und das Sonntagmorgenprogramm stattfinden.

Die Organisation des Ro-Ho's ist schon ziemlich weit fortgeschritten. Zwei Probleme stehen zur Zeit im Vordergrund:

1. Wir benötigen alte Kleider, Stoffresten, Piratenausrüstungsgegenstände, etc, um die teilnehmenden Rover als Piraten verkleiden zu können. Wer so etwas beisteuern möchte, kann sich an den Einheitsführer wenden oder direkt an:

Sibylle Hunsiker v/o Silka

Tulpenweg 3 O'Entfelden

tel 45 17 04

2. Im Schachen wird ein Zeltlager entstehen, in dem die Teilnehmer übernachten.

Das ganze muss bewacht werden um:

1. zu verhindern, das irgend etwas daran beschädigt wird.
2. zu verhindern, das in der Nacht verbotenerweise das Schwimmbad benützt wird.

Um diese Aufgabe zu bewältigen, benötigen wir möglichst viele Helfer, die am besten 20 Jahre oder mehr auf dem Buckel haben. Ich hoffe das sich vor allem Eltern oder APVer angesprochen fühlen. Melden kann man sich bei:

Silvain Blétry v/o Strolch

Benkenstr. 52 Kütigen

Tel. 37 11 57

Für die vielen Posten, die Abendunterhaltung etc brauchen wir natürlich auch viele Helfer. Dafür werden sich aber die einzelnen Verantwortlichen bei Dir melden.

Ich hoffe, alle werden mirhelfen damit dieser Anlass zu einem Erfolg wird.

Mit Pfadergrüssen

Teger

15

Verantwortlichen - Liste Ro - Ho 85 4./2. Juni in Aarau

Stephan Gloor	Toger	Mühlematt 17	6020 R'brücke	041 53 17 62	Aktuar, Koordination, Kasse
Mariann Hints	Chold	R. de Chêne 65	1208 Genf	022 36 57 73	Kontakte Behörden, Presse
Marianna Erne	Gampi	Rue du Nord 3	1700 Friburg		Verbund, Kontakt Kanton
Daniel Kugler	Kugi	Jurablich 646	5015 U'Erlinsbach	34 31 12	Postenlauf
Tobias Maurer	Strähl	Gotthelfstr. 11	5000 Aarau	22 92 32	A'Unterhaltung, Transp., San. B.
Daniel Schmid	Danu	Neuquartierstr. 8	5754 Reinach	71 70 52	Sonntagsprogramm
Peter Gloor	Delfin	Landsbergweg 6	5054 Rohr	31 54 39	Mädchen für alles
Karin Wätschi	Ol	Ahornweg 23	5022 Hombrech	37 24 48	Verpflegung
B. Eichenberger	Eloa	Höhenweg 25	5035 U'Entfelden	43 62 93	Posten 7, Spielbille
Mario Maroni	Puma	Buchenweg 12	5000 Aarau	24 39 08	" 6, Elektr. Inst.
Reto Weber	Marder	Steinfeldstr. 3	5033 Buchs	22 92 02	" 8
Sibylle Hunziker	Silke	ru penweg 8	5056 O'Entfelden	43 17 04	" 2
F. Kammermann	Mus	Köllikerstr. 15	" "	43 45 77	" 10
D. Kr. smann	Höchi	Schützenmattstr. 4	5035 U'Entfelden	43 68 36	Sanität
Andreas Sager	Zigüner	Gen. Guisanstr. 16	5000 Aarau	22 06 61	Posten 4
Sylvain Klötz	Strolch	Benkenstr. 52	5024 Kättigen	37 11 57	" 3, Überwachung Zeitlag
Serge Füsser	Baski	U'führungstr. 51	4600 Olten	062 26 10 70	" 5
Rolf Gutjahr	Stross	Hauptstr. 18	5032 Rohr	22 54 28	" 1
Vakant					" 9

16

An diese Personen kannst Du Dich wenden, wenn Du eine Frage über das Ro-Ho auf Lager hast. Oder wenn Du bei einem speziellen Ressort mithelfen möchtest.

AUSZUG AUS DER LAUFBAHN DES MUSTERPFADFINDERS

OKAPI

"Im Alter von 8 Jahren trat ich, Markus Hemmeler den Wölfen bei, weil der Roland in der gleichen Klasse auch geht. Ich wurde Okapi getauft und erhielt ein blaues Hemd. Unsere Führerin, die Kaa war gross: einmal lud sie uns alle zum Kaffi ein! Sie sagte, weil ihr die Meute Tavi so gut gefalle. In der vierten Klasse wurde ich Rudelführer des Rudels violett und erhielt zwei gelbe Streifen an den Arm. Als ich in die Sek kam, musste ich leider von Kaa fort und in die Pfadi. Unser Staff, der Marder lecht immer! Ich bin im Fährlein Deu, und den Gruppenführer nennt man Venner. Im ersten Jahr musste ich zwar den Tschumpel spielen, der Dachs hat mich im Hela in Rodeis immer umherkommandiert. Dafür habe ich ihm nachts einen Mohrenkopf in den Schuh getan! Und der Simba ist zwar stärker als ich, aber seit ich den Fährtenleser gemacht habe, besitze ich ein Spetz Ex mehr als er. (Ich habe noch den Koch und den Feuerwart).

Als ich in die Berufswahlschule ging, bekam ich Kräch mit Dachs. Man kann mit ihm nicht diskutieren! Ich gab dann den Austritt und begann meine Lehre. Nach einem halben Jahr holte mich Awejel in die Korsaren, das sind die jüngsten Rover, die noch keine Rover sind. Er sagte mir, dass man im Schenkenberg einen Hilfstaff braucht. Ich bin dann während der ganzen Lehre der Rotte Timaru treu geblieben und habe es nicht bereut. Am Anfang hatte die Mutter manchmal reklamiert, ich sei zuviel fort: Hock mit den Vennern, Rottenhock, Roverturnen, dann am Freitagabend im Rössli, oder sonst ein Gag. Am besten in Erinnerung bleiben mir die Abende im Club, als wir in der Rotte ganze Nächte durchdiskutierten.

Aber auch Gruppenanlässe wie die Junirally in Frankreich an Ostern, oder das Zugsrally möchte ich nicht missen. Und die nächtlichen Badereien im See, 10 Corner Schlauchboot und so. Nachdem ich die Pfaderstufe an Flott übergeben hatte, musste ich beruflich ins Ausland. Ich habe aber im Sinn, nach meiner Rückkehr im APA etwas Wind zu schlagen, damit auch dort etwas mehr Leben in die Bude kommt. Sofern Elisabeth damit einverstanden ist."

Pfadliesli

Kieselsteinfärben

Amigo foppte uns die ganze Zeit! sie sagte: "Malt jeden 3.-ten Steinan." Also gingen wir mit einem leeren, roten Farbtopf nach draussen zum Kieselweg. Wir warfen eine Handvoll Kieselsteine in die Büchse und schüttelten sie heftig. Dann gingen wir wieder hinunter um die weisse und blaue Farbbüchse zu holen. Als wir sie aus dem Kübel geholt hatten, gingen wir wieder hinauf und füllten die Büchsen mit Kieselsteinen. Nun schrieben wir den Bericht! Nach 8 Min. streuten wir die Kieselsteine wieder aus. Nun war der Weg farbig.

Quirli, Feger

Sprüche des Monats

DIE FREIHEIT

Vor ein paar Tagen ging ich in den Zoo,
die Sonne schien mir war es Herz an froh.
Vor einem Käfig sah ich Leute stehn,
da ging ich hin um mir das näher anzusehen.

Nicht füttern stand auf einem grossen Schild
und bitte auch nicht reizen, da sehr wild.
Erwachsene und Kinder schauten dumme
und nur ein Wärter schaute grimmig und sehr stumm.

Ich fragte ihn: "Wie heisst denn dieses Tier?"

"Das ist die Freiheit!" sagte er zu mir.

Die gibt es jetzt so selten auf der Welt,
denn wird sie hier für wenig Geld zur Schau gestellt.

Ich schaute und ich sagte: "Lieber Herr,
ich seh ja nicht, der Käfig ist ja leer."

"Das ist ja gerade," sagte er, "der Käfig;
man sperrt sie ein und augenblicklich ist sie weg."

Die Freiheit ist ein wunderbares Tier
und manche Menschen haben Angst vor ihr.

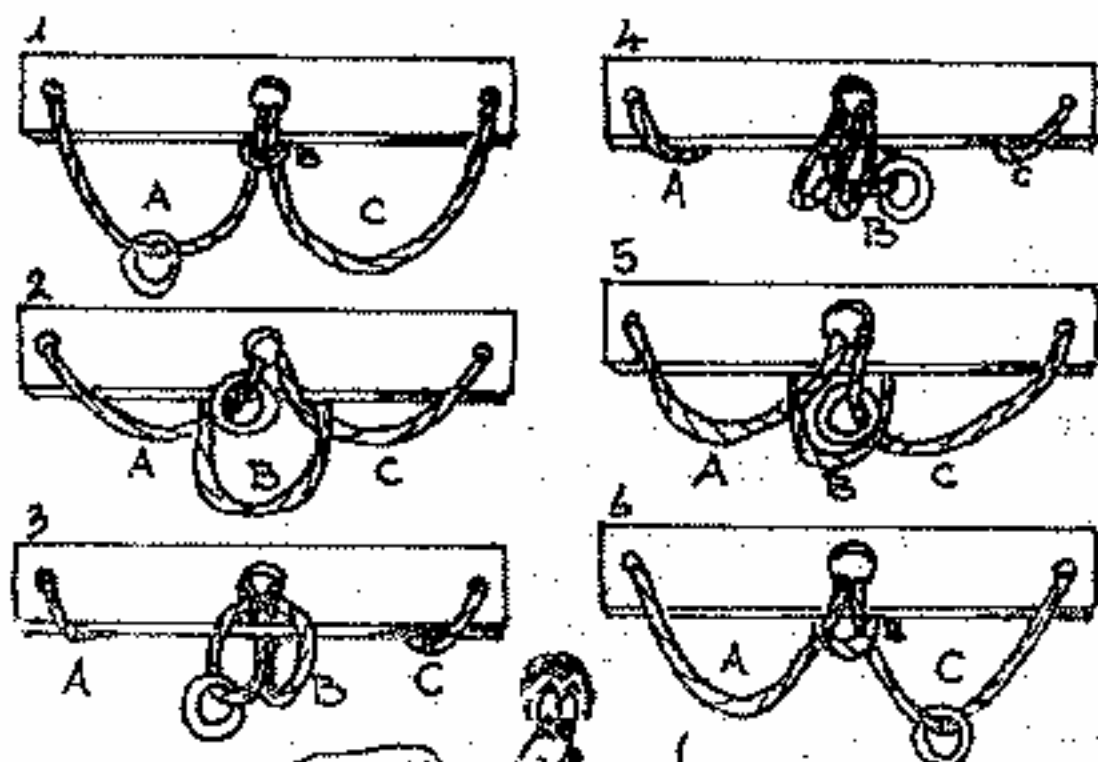
Doch hinter Gitterstäben geht sie ein,
denn nur in Freiheit kann die Freiheit Freiheit sein.

19

Herzlichen Dank an Ameisi, der das Revorkommen
zu neuem Leben erweckt. Ball-Brüli und
Völkerball waren resp. sind Spitze!

Lösung:

Lösung vom Afrikanischen Schnurtrick



Na? Habt ihr es herausgefunden? Gratuliert!

Fotowettbewerb



Für den Fotowettbewerb braucht nicht ein Schneeerlebnis Thema zu sein (Mangels Schnee, wie ihr sicher schon bemerkt habt) Irgend etwas originelles wird euch sicher einfallen.....

ACHTUNG!

1. Preis ein Sackmesser

2. Preis ein T-Shirt

beides vom SchuB.-Shop gesendet!



Große Auswahl an Pfadi - Fahrten - Wurf + Taschen
Messer beim Messerspezialisten



Schuster Messerschneide
 Inh. W. Beyeler + E. Grünenfelder
 Vorderer Vorstadt 29
 8000 Aarau
 Telefon 082 22 35 33



 * HALLO PFADFINDER ! *
 * **Gutschein 10%** *
 * Gegen Abgabe dieses *
 * Gutscheines bekommt *
 * Du 10 % Rabatt *



Wo ?

natürlich bei:

**Fahrschule
 TELLENBACH
 Rohr 084/22 85 36**

- EIGENE THEORIE
- PW (Handschaltung)
- PW (Automat)
- TAXI
- MOTORRAD

 mit PFIFF



Larianne Erne
Rue du Nord 3
1700 Fribourg

3101212

A Z
5000 Aarau

Adressänderungen: Adler Pfiff, Postfach 604, 5001 Aarau

Geschenk-Ideen?



Werkstoffe, Anleitungen,
Beratung.
Wir freuen uns auf Ihren Besuch.