

Die ersten Aufgaben auf dem Weg durch den Wald:



Amite-Aufgabe –
Erkennen von 5
Baumsorten

danach
Karten-Suchspiel
(siehe Foto):
Eigenschaften und
Berufe den
Fraktionen
zuordnen;
z.B.
Richter = Candor,
wild = Ferox

Die ersten Aufgaben auf dem Weg durch den Wald:



Altruismus-Aufgabe –
Eitelkeit ist
verpönt:

Wer eine graue
Perle wollte, durfte
sich nicht weigern,
Matsch ins Gesicht
zu bekommen.

Wir überqueren die Zufahrt zur Airbase



Im Spiel der Fraktionen:
Ein Zaun trennt uns von der Welt außerhalb.

Pausen waren auch manchmal nötig...



Entlang des Grenzzauns – es gilt weitere Aufgaben zu meistern



(erox-Aufgabe –
Tunnel-
Durchquerungen:

Zuerst ein kurzes
Stück, dann etwas
länger, zuletzt
unter der
Autobahn durch.



Eine weitere Mutprobe



Letzte Aufgabe für
Tag 1 –
Tattoo-Studio
Landstuhl:

Nichts für
Angsthasen.
Überraschend
viele bewiesen
hier echten Mut
(oder auch nur
Vertrauen in das
Spiel).

Das Symbol:
vom Besitzer
eigens für die
Ferox entworfen

–
der Schweiß ließ
es schnell wieder
schwinden...



Ankunft in Landstuhl-Atzel – Dekoration der Grillhütte für Geburtstagskind Jabir



Die Entscheidung – Ritual zum möglichen Wechsel der Fraktion



Manche blieben
ihrer Fraktion treu
– andere
wechselten in eine
neue.