

**Deutsche Pfadfinderschaft Sankt Georg**

**Bezirk Erft - Jungpfadfinderstufe**

**im Bund der Deutschen Katholischen Jugend**

# Pfingstlager 2013 Jungpfadfinderstufe

# „Erftpiraten Yoho“

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Teilnehmende Stämme | Juffis | Leiter |
| Bedburg-Kaster |  |  |
| Brauweiler |  |  |
| Brühl |  |  |
| Elsdorf |  |  |
| Horrem |  |  |
| Königsdorf |  |  |
| Liblar |  |  |
| Mödrath |  |  |
| Neubottenbroich |  |  |
| Pulheim |  |  |
| Sinnersdorf |  |  |
| Summe: |  |  |

## **ACHTUNG: Die Juffileiterrunden werden direkt im Anschluss an das Programm stattfinden!**

## Ablaufplan

Fr Zentrale Anreise + Aufbau

Stammesabend

~21 h Juffi-Leiterrunde ???

----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------.

Sa 10h Eröffnung

**10.30- 17.30h Stufenprogramm** | 1. Gruppenaufteilung **A**

| 2. Stationen in Rhens/Piratenpoker? **B**

~17:30 h Juffi-Leiterrunde

Ab 18h Stammesabend

----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------.

So 10:00 h Messe ????

**12.00- 17.00h Stufenprogramm** | 3. Capture the Flagg? **C**

~17:00 h Juffi-Leiterrunde

18h „Tag der offenen Töpfe/Lagerfeuer“

Piraten Abend

----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------.

Mo 10:00 h **Stufenprogramm** | 4. Spiele und Reflexion **D**

*Rahmengeschichte: Erftpiraten*

*Wir befinden uns in der berüchtigten Piratenstadt Tortuga/Rhens*

*Die Stämme sollen vorab in den Gruppenstunden Kostüme für die Kinder basteln (Augenklappen, Kopftücher,…) Auf dem Lager wird es einen Kostümcontest geben und wir werden das beste Kostüm bewerten.*

**A** Nach der Eröffnung werden wir die Juffis stammesübergreifend in 10 Kleingruppen von

ca. 10-12 Juffis aufteilen. Die Kinder erhalten ein optisches Erkennungszeichen! Z.B. klebe Tattos oder Narben in unterschiedlichen Farben. (Dazu brauchen wir mit den Anmeldungen die Namen und eine Voraufteilung, welche Kinder gemeinsam in eine Gruppe sollen, bitte vorab per Mail an TINE schicken.)

Nach der Gruppenaufteilung finden sich die Kinder zusammen, geben sich einen Gruppennamen (die Gruppen sind einzelne Piratencrews), überlegen sich einen Schlachtruf und entwerfen eine Piratenflagge.

Dafür benötigen wir noch Farbe, Pinsel, Farbbecher, Stoffreste, Wolle etc.

**B** Nach der Gruppeneinteilung werden wir mit den Kindern gemeinsam nach Rhens gehen. Dort wird es verschiedene Stationen zum Thema Piraten geben.

Zur Orientierung: Fotosafari, Flaschenpost, etc.

**Altnative A: Es gibt einen alten Piratenkapitän, für den die Kinder Goldnuggets erspielen, die am Ende in Süßigkeiten oder etwas anderes aufgewogen werden. (z.B. Lageraufnäher), hierbei geht es ums Gewicht. Hariboprinzip: 1 Kilo Steine = 1 Kilo Süßigkeiten**

**Alternative B: Wir spielen Piratenpoker: die Gruppen erhalten zu Beginn 50 Goldstücke. An den Stationen können die Kinder dieses Gold einsetzen und gegen die Leiter Wetten, dass Sie das Spiel/die Station gewinnen. Wir ein Spiel gewonnen erhalten Sie den Wetteinsatz dazu, wenn Sie verlieren, müssen Sie die Goldstücke abgeben.**

Gegen 13:00 Uhr 1 Stunde Mittagessen/Pause. ***Bitte Lunchpakete mitbringen!!!***

Jede Gruppe soll mindestens 4-6 Stationen besuchen.

***Die verantwortlichen Stämme organisieren die Stationen/Workshops.***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Station | Idee: | Stamm, verantwortlicher Leiter | Material |
| 1. Gefängnis | Ess-Station: mit zusammengebundenen Händen etwas Essen, Blind füttern, mit verbundenen Augen riechen und schmecken |  |  |
| 1. Schießen | Luftpumpenschießen/Erbsenschießen: Dosen abschießen |  |  |
| 1. Glücksspiel | Würfeln, Mäxchen, Lügen |  |  |
| 1. Kistenklettern | Kistenklettern, Grube überschwingen, Strickleiter hochklettern… |  |  |
| 1. Säuresee | Schatz, Schatzkarte oder Schlüssel aus Säuresee bergen |  |  |
| 1. Slagline | Ganze Gruppe muss auf die andere Seite |  |  |
| 1. Planken laufen | 2 Gruppen gegeneinander von einer Bank schubsen |  |  |
| 1. Floßbau | Floßmodelle, die wir im Rhein schwimmen lassen |  |  |
| 1. Catwalk | Kinder müssen Kostüm präsentieren |  |  |
|  |  |  |  |

**C Sonntag: Generalspiel oder Capture the Flagg**

Idee: Es gibt 4 Schatztruhen

Die Kinder werden in 4 Gruppen geteilt, die gegeneinander spielen. Die Gruppen verstecken die Kisten.

Es gibt vier verschiedenfarbige Lebensbänder, wird ein Lebensband von einer konkurrierenden Gruppe gestolen können die Kinder Ihr Leben durch die Erfüllung von Aufgaben bei den Leitern zurück bekommen.

Es gibt 2 Essensstationen, an denen Getränke und Obst bereit stehen.

Was bekommen die Kinder dafür? Süßigkeiten

**D** Spiele/Großgruppenspiele

Britisch Bulldog

Alaska-Baseball

Reflexion