

**Deutsche Pfadfinderschaft Sankt Georg**

**Bezirk Erft - Jungpfadfinderstufe**

**im Bund der Deutschen Katholischen Jugend**

# Pfingstlager 2013 Jungpfadfinderstufe

# „Erftpiraten Yoho“

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Teilnehmende Stämme | Juffis | Leiter |
| Brauweiler | 4??? |  |
| Brühl | 9 | 2 |
| Elsdorf | 15 | 2 |
| Horrem | 5 | 2 |
| Königsdorf | 17 | 6 |
| Liblar | 4 | 2 |
| Mödrath | 4 | 2 |
| Neubottenbroich | 6 | 2 |
| Pulheim | 13 | 2 |
| Sinnersdorf | 11 | 3 |
| Summe: | 84 | 23 |

## **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 Morgenrunde

**10.30- 16.00h Stufenprogramm** | 3. Capture the Flagg? **C**

~16:00 h Juffi-Leiterrunde

17:30 h Messe

19h „Tag der offenen Töpfe/Lagerfeuer“

Piraten Abend

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

Mo 9:30 h Morgenrunde und Lagerabschluss

10:00 -10:30h **Stufenprogramm** | 4. 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: **Christine.Fabri@gmx.de**)

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.

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. Wird ein Spiel gewonnen erhalten Sie den Wetteinsatz dazu, wenn Sie verlieren, müssen Sie die Goldstücke abgeben.

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

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, verantwort-licher Leiter | Material | Erledigt |
| 1. Gefängnis | Ess-Station: mit zusammengebundenen Händen etwas Essen, Blind füttern, mit verbundenen Augen riechen und schmecken  Mit einer Harkenhand etwas trinken | Elsdorf, Otto |  |  |
| 1. Schießen | Luftpumpenschießen/Erbsenschießen: Dosen abschießen mit Augenklappe | Neubo, Philip |  |  |
| 1. Glücksspiel | Würfeln, Mäxchen, Lügen | Sinnersdorf |  |  |
| 1. Säuresee | Schatz, Schatzkarte oder Schlüssel aus Säuresee bergen |  |  |  |
| 1. Slagline | Ganze Gruppe muss auf die andere Seite | Pulheim |  |  |
| 1. Lattenspiel | Gruppe muss eine Distanz überwinden, darf dabei nur die zur Verfügung gestellten Latten nutzen | ??? | Bringt Oliver aus Elsdorf mit |  |
| 1. Planken laufen | 2 Gruppen gegeneinander von einer Bank schubsen | Sinnersdorf |  |  |
| 1. Andere Schiffe Ausspähen | Anleitung siehe Anhang | Pulheim |  |  |
| 1. Catwalk | Kinder müssen Kostüm präsentieren |  |  |  |
| 1. Hindernis-parqours | Mit Holzbein und Augenklappe |  |  |  |
| 1. Auspowerspiel | ???? |  |  |  |
| 1. Andere Schiffe entern | Anleitung siehe Anhang | Königsdorf? |  |  |
| 1. Wassertransport-spiel |  | Horrem |  |  |
| 1. Postkartenspiel | Die gesamte Gruppe muss durch eine Postkarte steigen | Tine |  |  |
| 1. Skorbut vorbeugen | Zitrone essen ohne Gesicht verziehen  Zwiebackwettessen  Kekse/Salzstangen/Toastbrot auf Zeit essen und danach ein Lied pfeifen | Brauweiler |  |  |

Bei 2 Leitern/Personen können die Kinder Sonderpunkte erwerben, diese laufen rum, keine feste Station, die Kinder müssen suchen, wo die Leiter gerade sind.

Steine Aufwiegen: Waage bauen, blaue Edelsteine (blaue Kiesel), Geldbeutel

Sonstiges:

* Piratensprache Ay Käptn gibt extrapunkte
* Piratenlied singen
* Schiffsglocke zur Versammlung

**C Sonntag: Capture the Flagg**

Idee: Es gibt 5 farbige Schatztruhen

Die Kinder werden in 5 Gruppen geteilt, die gegeneinander spielen. Die Gruppen verstecken die Kisten.

Es gibt fünf 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? Überraschung!

**D**  Reflexion