

Alle Mitarbeiter versuchen um 16.30 Uhr auf dem Gelände zu sein und es wird der Stammtreff besprochen und die restlichen Aufgaben verteilt. Zum Abschluss beten wir zusammen.

16.55 Uhr Wir blasen einmal lange ins Horn (Rinderhorn)

Damit wissen alle, dass wir uns gleich treffen und können sich auf den Weg machen.

17.00 Uhr Wir blasen dreimal kurz ins Horn

Jetzt sollen alle im großen Kreis in ihrer Sippe stehen. (Meist 50-60 Personen)

Ein Mitarbeiter begrüßt die Gruppe und geht von Sippe zu Sippe. Ein Sippengmitglied meldet folgendes: „Die Wiesel (Sippenname) melden sich mit 6 Pfadfindern, 2 Leitern und einem Gast“.

Der Mitarbeiter notiert die Zahlen. So wissen wir, ob im Abschlusskreis noch alle da sind. Wir wollen den Kindern helfen einander wahrzunehmen und aufeinander zu achten.

Dann singen wir unser Startlied „King of Kings and Lord of Lords“ und werden mit jeder Wiederholung schneller. Währenddessen hisst eine Sippe die Stammes- und die Deutschlandfahne.

Dann wird das Pfadfinderverprechen gesprochen (nur ein kleinerer Teil unserer Pfadfinder hat das Versprechen abgegeben) und wir wiederholen 2-5 Pfadfindergesetze. Alles mit dem Ziel, dass jeder sie auswendig kann.

Dann gibt es eine kurze Andacht

Andacht:

Gespräch mit den Pfadfindern:

Wie kann ich mit Gott reden?

Er ist doch nicht sichtbar?

Woher weiß ich, dass mein Gebet nicht ins Leere geht?

Die Bibel ist voll mit Gebeten von Menschen zu Gott. Gott wünscht sich, dass wir mit ihm sprechen und ihm sagen was uns bedrückt oder freut.

Darum steht in Psalm 50,15:

„Rufe mich an in der Not. Dann will ich dich erretten und du sollst mich preisen“

Wir nennen das auch die Notrufnummer Gottes. Wer kennt die Notrufnummer für den Fall, das es brennt? 112

Wer kennt die Notrufnummer, wenn jemand verletzt ist? 112

Wer kennt die Notrufnummer, wenn jemand bedroht wird? 110

Jetzt kennst du noch eine weitere Nummer: Psalm 50 Vers 15

Wir sprechen zusammen:

Psalm 50 Vers 15

„Rufe mich an in der Not. Dann will ich dich erretten und du sollst mich preisen“

Jetzt wechseln wir uns ab: Die Jungen den ersten Satz, die Mädchen den zweiten Teil, die Jungen den dritten Teil und zusammen Psalm 50 Vers 15

Tauschen.

Gebet

Lied: Spar dir deine Sorgen

Frage an den Stamm: „Seid ihr bereit?“

Alle antworten: „Allzeit bereit für Jesus!“

Evtl. lauter wiederholen.

Dann gehen alle Sippen an ihren Sippenplatz und jeder erzählt kurz wie die Woche war und einige Sippen beten zusammen.

Dann treffen sich alle zum Stratego spielen auf der Wiese nebenan (geht auch gut im Wald): Spielbeschreibung siehe unten.

Abschlusskreis

Ca. 10 Minuten treffen wir uns wieder im großen Kreis (5 Minuten vorher langes Signal, direkt zum Start dreimal kurz)

Ein Mitarbeiter führt kurz ein Gespräch mit Freiwilligen in der Gruppe und macht die nötigen Ansagen.

Zum Abschluss fassen sich alle mit den Armen über Kreuz an den Händen und jeder der möchte kann kurz frei beten. Viele Kinder sagen nur: „Danke für den schönen Tag.“

Ein Mitarbeiter betet zum Schluss, sagt Amen und dann noch einmal der Ruf: „Seid ihr bereit?“ und die Antwort: „Allzeit bereit für Jesus!“

Nach dem Stammtreff treffen sich die Mitarbeiter noch zu einer kurzem Reflektionsrunde mit anschließender Gebetsgemeinschaft.

STRATEGO

Material: Strategokarten, zwei 6-10 m lange Seile

Vorbereitung:

Es werden zwei Mannschaften gebildet (gleiche Personenzahl)

Nun werden zwei Kartensets zusammengestellt eins in blau und eins in Rot. Beide Sets sind bis auf die Kartenfarbe identisch.

Beispiel: für 20 Mitspieler 10 blaue und 10 rote Karten.

Jedes Set muss eine Fahne und 2 Spione enthalten

Die Bombe darf nur ins Spiel wenn auch der Minör mitspielt.

Nun bekommt jede Mannschaft ein Seil und einen Kartenstapel.

Daraufhin sucht sich jede Mannschaft im Gelände einen Lagerplatz und baut dort ihr Gefängnis auf (mit dem Seil einen Kreis auf den Boden legen). Dieses Gefängnis sollte aber recht gut zugänglich sein (sonst wird es recht schnell unfair).

Sind beide Teams damit fertig ihr Gefängnis zu bauen, werden die Karten verdeckt verteilt.

Jedes Teammitglied bekommt eine Karte.

Nun wird auf den Spielbeginn gewartet.

Beschreibung:

Nach Spielbeginn schwärmen die Spieler beider Mannschaften aus.

Treffen 2 Gegner Rot/Blau aufeinander und einer schlägt den anderen ab (hier ist egal wer wen abschlägt) so zeigt man sich gegenseitig die Spielkarte.

Auf jeder Spielkarte sind alle Ränge abgebildet. Der eigene Rang ist dabei größer geschrieben als alle anderen. Trifft nun z.B. ein Oberst auf einen Unteroffizier, so gewinnt der

Oberst, da er auf der Karte über dem Unteroffizier steht.

Der Oberst nimmt nun den Unteroffizier gefangen und führt ihn auf direktem Weg zu seinem Gefängnis. Während dieses Gefangenentransports kann keiner der beiden angreifen oder angegriffen werden. Auch befreien ist jetzt nicht möglich.

Ist man am Gefängnis angekommen, so kommt der gefangen Spieler hinein und muss nun hier warten.

Gefangene Spieler können von ihren Spionen befreit werden.

Hier gilt: befreit ist wer vom Spion im Gefängnis mit Handschlag befreit wurde.

Treffen sich zwei Ranggleiche Spieler so passiert nichts.

WICHTIG: Die Bombe ist passiv und darf niemanden anticken!

Man weiß jetzt nur den Rang des anderen.

Wir haben eine eigene Variante die gut auch für 6-jährige Kinder und große Gruppen geeignet ist.

Material: Strategokarten

Es gibt keine Gefangenen und wesentlich mehr Karten (aber nur jeweils eine Fahne). Der Unterlegende Spieler gibt seine Karte ab und holt sich eine neue. Auch hier werden keine Karten getauscht.

Nur Spione können den Feldmarschall schlagen.

Gewonnen hat, wer die Fahne des Gegners hat oder die meisten gegnerischen Karten.