

Gruppenstunden zur Vorbereitung auf Lupia

1. Gruppenstunde:

Zeit : ca. 1 ¼ Stunden:

Beginnt mit folgender kleinen Geschichte zur Einstimmung:

Wie Ihr wisst gibt es dieses Jahr bei den Pfadfindern in der Diözese Augsburg etwas ganz besonderes zu erleben. Ein Forscher- und Expertenteam von namhaften Wissenschaftlern, hat sich mit einer Bitte um Hilfe an uns gewandt.

Sie erforschen eine Legende über eine vergessene Stadt namens LUPIA – es handelt sich dabei allerdings nicht um irgendeine alte Stadt. In LUPIA sollen nur Kinder gelebt haben und vielleicht immer noch leben und in Lupia soll der Legende nach alles so sein, wie Kinder es sich wünschen.

Ihr werdet Euch jetzt vielleicht fragen, wie gerade Ihr dem Forscherteam helfen könnt Lupia zu finden? Ganz einfach – ihr Wölflinge seht als Kinder die Welt etwas anders als die Erwachsenen und seit damit von Natur aus alle Experten was Lupia angeht. Ihr könnt uns mit Eurem Entdeckergeist und Eurer Abenteuerlust vielleicht den entscheidenden Hinweis für die Entdeckung von Lupia geben.

Auf der Expedition zu LUPIA werdet Ihr mit Euren Leitern einen ganzen Tag und eine Nacht auf euch selbst gestellt sein. Ihr begebt Euch auf ein Abenteuer und müßt Euch auf dem Weg selbst um eine Übernachtungsmöglichkeit kümmern.

An eine solche Expedition darf man natürlich nicht leichtfertig herangehen – eine gute Vorbereitung ist wichtig! Wir haben deshalb für Euch und Eure Leiter zwei Gruppenstunden zusammengestellt, die Euch auf die Schwierigkeiten einer Expedition vorbereiten – denn schon das Motto von Baden Powell dem Gründer der Pfadfinder war „Be Prepared“, das ist Englisch und heißt übersetzt „sei gut vorbereitet“.

Beginn: Ein kleines Actionspiel

Geschichte zur Einführung:

So eine Expedition setzt natürlich voraus, daß man körperlich fit ist und gute Reflexe hat. Ihr braucht jetzt aber keine Angst zu haben nur weil Eure Note in Sport in der Schule nicht so gut ist. Das größte Ziel unserer Lupia Expedition ist es das nicht jeder einzelne von Euch gut ist, sondern das Ihr als Team von Pfadfindern die an Euch gestellte Aufgabe bewältigt. Das folgende erfordert Sportlichkeit und Geschicklichkeit. Außerdem kommt es auf jedes einzelne Mitglied des Spielteams an.

Für Leiter - Erklärung des Spieles :

Material: 2 lustige Wanderhüte oder Kappen, 2 Tischtennisbälle oder Eier, 2 Teelöffel oder Eßlöffel

Das Spiel funktioniert wie Eierlaufen. Ihr macht 2 gleichgroße Gruppen (z. B.mit durchzählen). Jeder Spieler einer Gruppe muss um einen etwas entfernten Tisch herumlaufen und zum Startpunkt zurückkommen. Dabei muss er auf dem Hinweg über den Tisch steigen und auf dem Rückweg unter dem Tisch durchklettern.

Während der ganzen Aktion muss der Spieler seine Kappe aufhaben und den Tischtennisball auf dem Löffel balancieren. Die Gruppe bei der als erste alle Spieler den Weg absolviert haben, hat gewonnen.

1. Einheit: Gepäckstücke zuordnen

Geschichte zur Einführung:

Neben Geschicklichkeit und guter Kondition ist natürlich auch die richtige Ausrüstung von entscheidender Bedeutung für den Erfolg unserer Expedition. Ein Abenteurer sollte alles in seinem Gepäck haben, um nicht frieren oder hungern zu müssen. Allerdings ist es natürlich besonders wichtig keine überflüssigen Gepäckstücke dabei zu haben, damit der Rucksack den man mit sich trägt so leicht wie möglich ist.

Wir wollen deshalb gemeinsam mit Euch schon jetzt überlegen, was für Dinge wir auf unsere Lupia Expedition mitnehmen und was wir besser daheim lassen. Ein Hinweis vorab: Ihr müsst Euch nicht um Euer Essen auf der Expedition kümmern, wir geben Euch vor der Expedition ausreichend Verpflegung mit.

Auf den Weg zu Lupia empfehlen wir Euch zwei Gepäckstücke mitzunehmen, eine größere Tasche für das Basislager die Ihr nicht mit auf die Expedition nehmt, und einen Rucksack in den Ihr alles hineinpackt, was Ihr für die Expedition unterwegs benötigt.

Um das Expeditionsgepäck möglichst klein zu halten gibt es Sachen bei denen es ausreicht, wenn Sie vom Expeditionsteam nur einmal mitgenommen werden.

Ziel des nächsten Spieles ist es eine Packliste für Euch und Eure Gruppe zu schreiben. Jeder von Euch darf ein Gepäckstück wählen und es den von Euren Leitern aufgehängten Plakaten zuordnen. Wir haben uns ebenfalls Gedanken darüber gemacht, was Ihr so brauchen könntet. Am Ende des Spieles könnt Ihr unseren Vorschlag gerne mit Eurer Packliste vergleichen.

Für Leiter - Erklärung des Spieles :

Material: 5 Plakate, Tesakrepp od. Tesafilm, Bilder von Gepäckstücken (haben wir Euch mitgeschickt)

Hängt 5 Plakate mit folgenden Überschriften auf:

- Das trägt der Expeditionswölfling
- Das ist im Wanderrucksack des Expeditionswölflings
- Diese Gepäckstücke nimmt jedes Expeditionsteam nur einmal mit
- Das ist in der Tasch für das Basislager
- Das bleibt zu Hause

Legt die von Euch ausgeschnittenen Bilder der Gepäckstücke umgedreht auf einen Tisch. Jedes Kind darf nach der Reihe ein Gepäckstück ziehen und es auf das Plakat kleben von dem es denkt, daß es dort Eingepackt werden sollte. Dies geht so lange bis keine Karten mehr da sind. Wenn das Kind sich unsicher ist, kann es gerne die Gruppe fragen.

Am Ende könnt Ihr die Packliste aus der Ausschreibung unter die entsprechenden Plakate hängen und vielleicht nochmal über die Abweichungen oder das ein oder andere Gepäckstück diskutieren. Die Gepäckplakate können dann bis zum Lupia im Gruppenraum hängen bleiben.

Variante: Wenn Ihr denkt Eure Kinder könnten sich bei dem Spiel zu unsicher sein, könnt Ihr die Gepäckstücke natürlich offen auf den Tisch legen und die Kinder wählen lassen, was Sie an ein Plakat hängen wollen. Außerdem könnt Ihr natürlich gerne selbst noch ein paar Gepäckstücke die z. B. daheim bleiben malen und das Spiel erweitern.

Abschluss: Mumie, Archäologe, Wüstenwurm

Geschichte zur Einführung:

Zum Abschluss der ersten Gruppenstunde wollen wir Euch noch ein kleines Spiel vorstellen, das wir von unseren zahlreichen Expeditionen aus Ägypten mitgebracht haben. Die Kinder aus Ägypten spielen es sehr oft und sehr gerne. Das Spiel heist Mumie, Archäologe, Wüstenwurm

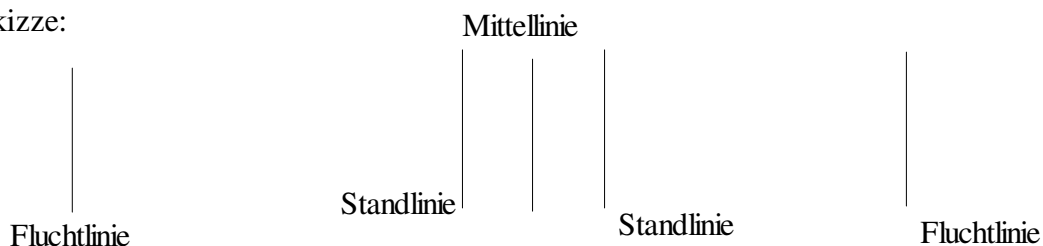
Für Leiter - Erklärung des Spieles :

Material: Evtl. etwas Kreide um einen Strich zu zeichnen

Das Spiel ist eine Abwandlung von Zwerg, Zauberer, Riese.

Das Spielfeld sollte im Freien oder in einem größeren Raum sein. Zeichnet auf den Boden eine Mittellinie und von dort aus jeweils parallel zu beiden Seiten eine Standlinie im Abstand von etwa einem Meter. Im Abstand von 5 bis 10 Metern von jeder Standlinie (je nach Platz) zeichnet Ihr dann jeweils eine Fluchtlinie.

Skizze:



Für das Spiel müsst Ihr wieder zwei gleich große Gruppen bilden (z. B. durch abzählen). Zu Beginn jeder Spielrunde stehen sich die zwei Teams an der Standlinie gegenüber. Jedes Team spricht sich vor jeder Spielrunde ab, was es für eine Figur sein will. Entweder Mumie, Archäologe oder Wüstenwurm. Der Leiter zählt bis drei und dann machen alle Spieler die der Figur zugeordnete Geste.

Für Archäologe: Die Hände vor das Gesicht halten und mit Daumen und Zeigefinger eine Brille andeuten.

Für Mumie: Beide Arme nach vorne Ausstrecken und steif und aufrecht stehen.

Für Wüstenwurm: In die Knie gehen.

Es gilt: Archäologe schlägt Wüstenwurm, Wüstenwurm schlägt Mumie und Mumie schlägt Archäologen.

Die Gruppe welche die untergeordnete Figur andeutet, muss vor der anderen Gruppe über die Fluchtlinie davonlaufen. Gelingt es einem Mitglied der gegnerischen Gruppe einen Mitspieler der fliehenden Gruppe auf seinem Weg von der Standlinie zur Fluchtlinie abzuschlagen, dann muss der abgeschlagene Spieler die Gruppe wechseln.

Wenn beide Gruppen die gleiche Figur andeuten, besprechen sich die Gruppen erneut und es wird wiederholt.

Das Spiel geht so lange bis alle Spieler in einer Gruppe sind oder bis die Kinder keine Lust mehr haben.

2. Gruppenstunde:

Zeit : ca. 1 ¼ Stunden:

Wenn Ihr wollt, könnte Ihr die Einführungsgeschichte aus der letzten Gruppenstunde nochmals vorlesen – vielleicht sind ja auch einige Kinder nicht da gewesen und wollen trotzdem wissen um was es jetzt geht.

Beginn: lustiges Actionspiel z. B. Mumie, Archäologe, Wüstenwurm

Für Leiter:

Wir würden Vorschlagen um einen Bogen von der ersten zur zweiten Gruppenstunde zu schlagen, nochmals eine Runde Mumie, Archäologe, Wüstenwurm zu spielen. Ihr könnt aber auch gerne ein anderes kurzes Actionspiel eurer Wahl machen.

1. Einheit: Wegzeichen

Geschichte zur Einführung:

Wegzeichen gehören zu den grundlegenden Fertigkeiten der Pfadfinder. Bei Lupia werden mehrere Expeditionsteams unterwegs sein. Es kann für Euch nützlich sein, daß ihr die Hinweise von anderen Expeditionsteams lesen könnt und selbst Hinweise für die die nach Euch kommen hinterlassen könnt.

Mit folgendem Spiel wollen wir Euch ein paar Wegzeichen erklären.

Für Leiter - Erklärung des Spieles :

Material: DIN A4 Zettel mit Wegzeichen, ein bis zwei Tüten Bonbons.

Wir spielen Wegzeichen 1 , 2 oder 3. Zeichnet drei nebeneinanderliegende Bereiche am Boden die Ihr mit 1, 2 oder 3 beschriftet. An den Enden der Felder steht jeweils ein Stuhl. Auf die Stuhllehnen klebt Ihr verschiedene Wegzeichen oder auch Fantasiezeichen zur Verwirrung. Ihr stellt eine Frage die mit „Was ist das Wegzeichen für“ beginnt und die Kinder müssen sich entsprechend aufstellen. Jeden Kind das richtig steht darf sich als Belohnung ein Bonbon nehmen.

2. Einheit: Wegzeichen ausprobieren

Für Leiter - Erklärung des Spieles :

Bildet zwei Gruppen und probiert die Wegzeichen einfach aus. Eine Gruppe geht voraus und legt Wegzeichen, die andere versucht zu folgen. Nach 15 Minuten wechseln die Gruppen die Rolle.

Abschluss: Sommerwind

Geschichte zur Einführung:

Zum Schluß machen wir noch ein ganz besonderes Spiel. Es trägt den Namen „Sommerwind“. Es soll Euch zeigen, daß Ihr Euch in Eurem Expeditionsteam alle aufeinander verlassen könnt. Es ist ganz wichtig, daß Ihr während des Spieles aufmerksam seid und Euch konzentriert. Wir freuen uns schon sehr auf Euch und auf den allerersten Diözesanwölflingshike „LUPIA 2006“.

Für Leiter - Erklärung des Spieles :

Material: keines

Die Gruppe steht im Kreis und ein Wölfling steht in der Mitte. Der Wölfling in der Mitte schließt die Augen und läßt sich in eine Richtung fallen. Die Wölflinge die den Kreis bilden fangen ihn auf und drücken ihn sanft in eine andere Richtung von sich weg.

Wichtig: Kein Kind sollte gezwungen werden in die Mitte zu gehen. Im Allgemeinen empfehlen wir Euch Vertrauensspiele nicht zu oft zu machen, damit Sie etwas besonderes für Eure Kinder bleiben.

Für Leiter – Schlussbemerkung:

Wir hoffen Euch mit diesen Gruppenstunden etwas Arbeit abgenommen zu haben und Euch und Eure Gruppe gut auf LUPIA eingestimmt zu haben. Wir freuen uns auf Euch und Euer kommen.

Euer Wölflingsarbeitskreis der Diözese