

ONLINE SIPPENABEND-HILFE

PFADFINDER ST. ANDREAS 2021

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	i
1 Auf den Tisch des Hauses kommt...	1
2 Knoten	2
3 Rucksack packen	3
4 Wer bin ich?	4
5 Kluft und Ständeordnung	5
6 Gemeinsam Zimtschnecken backen	6
7 Farbe an Kopf	8
8 Morsen und Basteln	9
9 Sternbilder	10
10 Werwolf	11
11 Pfadfindertabu	12
12 Scribbel.io	13
13 Quizze	14
14 Lieder erraten	15
15 Filme ansehen	16
16 Sippenchronik schreiben	17

Vorwort

Diese Sammlung von Sippenabend-Ideen ist entstanden, weil zumindest nach unserem Gefühl Online-Sippenabende schwer sind kreativ zu gestalten. **Trotzdem ist es aktuell wichtiger denn je für unsere Sipplinger attraktive Angebote zu schaffen.**

Deswegen haben Matze, Freya, Michel, Sarah und Fabian einige der kreativsten Sippenabend-Ideen zusammengetragen, die Euren Sippenabend auflockern und Euch inspirieren können.

Ein großer Dank gebührt den Erstellern dieser kleinen Sammlung, die hier sehr spontan alles zusammengetragen haben.

1 Auf den Tisch des Hauses kommt. . .

Alter

8-12 Jahre

Kategorie

Einleitung / Bewegungsspiel

Vorbereitung/Nachbereitung

Keine Vor- oder Nachbereitung notwendig.

Durchführung

Zu Beginn eines Sippenabends kann das Spiel „auf den Tisch des Hauses“ gespielt werden.

Hierfür fängt der jeweilige Ulane an und sagt: „Auf den Tisch des Hauses kommt. . .“ Dann kann ein Gegenstand, z.B. Kluft genannt werden. Die Kinder müssen losrennen und diesen Gegenstand suchen und vor die Kamera halten. Die Person die als letztes den Gegenstand gezeigt hat macht weiter und sagt den nächsten Gegenstand an.

Punkte können nach Schnelligkeit (bei 5 Sipplingen kriegt der erste 4 Punkte, der zweite 3, der dritte 2, der vierte 1 und der fünfte keinen) oder nach schaffen (alle kriegen einen Punkt bis auf den letzten) vergeben werden. Gewinnen tut die Person mit den meisten Punkten. Das Spiel kann aber auch ohne Punkte gespielt werden.

2 Knoten

Alter

10-15 Jahre

Kategorie

Proben

Vorbereitung/Nachbereitung

Seile bzw. Kinder bitten ihre Schuhe zuholen, um die Schleifenbänder zu benutzen, weil evtl. nicht jedes Kind Bänder zu Hause hat.

Durchführung

Die Sipplinge können online mehrere Knoten lernen. Wie viele, und wie anspruchsvoll, kann jeder Ulane an seiner Sippe selbst abschätzen.

Für die Knoten eignen sich gut der Kreuzknoten und Achterknoten, der Palstek, Slipstek und der Schotstek (weitere Infos dazu im Sippenführer oder in der Pfadfinder-Proben-Hilfe). Wenn die Kinder diese schon können, können auch Bünde geübt werden.

Anschließend kann ein Knoten Wettbewerb stattfinden. Der jeweilige Ulane sagt einen Knoten an und die Kinder müssen ihn so schnell sie können alleine machen. Dies kann noch anspruchsvoller gestaltet werden, indem sie die Knoten blind oder freihändig machen müssen.

Zum Ende kann noch eine Runde Stadt-Land-Fluss gespielt werden (z.B. unter <https://stadtlandfluss.cool/>), wenn die Zeit es noch zulässt. Hierbei sind die Kategorien frei wählbar und sollten auf die Kinder abgestimmt werden.

3 Rucksack packen

Alter

8-12 Jahre

Kategorie

Proben

Vorbereitung/Nachbereitung

Rucksack und Gegenstände die auf Fahrt und Lager benötigt werden raussuchen und das ansagen.

Durchführung

Die Ulanen benötigen ihren Rucksack und Gegenstände zum packen. Hierbei dürfen sie entscheiden, welche Gegenstände sie als wichtig auf Fahrt und Lager empfinden. Die Kinder können optional auch ihren Rucksack rausholen und Sachen einpacken. Ziel der Stunde ist es herauszufinden, wo man am besten etwas verstaut, um zum Beispiel besser wandern zu können. Hierbei ist es natürlich wichtig, dass man auf die Basics des packens eingeht:

- Was brauche ich wirklich auf Fahrt?
- Wo packe ich am besten schwere Sachen hin (Kohtenbahn, Bibel etc.)?
- Wie verstaue ich harte oder spitze Gegenstände (Gabel, Messer, Kocher etc.)?
- Wie sollte mein Rucksack optimal sitzen?
- Wo trage ich am meisten Gewicht?
- Was und wieviel da außen an den Rucksack?
- Wo packe ich weiche Sachen hin (Handtuch, Klamotten etc.)?
- Wo packe ich wichtige Sachen hin (Dokumente, Medikamente etc.)?

Diese Fragen könnt ihr den Kindern stellen und mit ihnen Schritt für Schritt alles einpacken. Wenn Ihr noch Zeit habt könnt Ihr die Kinder auch noch einmal ihren Rucksack auf Zeit einpacken lassen. Hierfür könnt ihr ihnen zum Beispiel 10 Minuten Zeit geben. Diese Übung trainiert optimal für einen Hike.

4 Wer bin ich?

Alter

8-15 Jahre

Kategorie

Spiel

Vorbereitung/Nachbereitung

Stift und Zettel. Auch bei den Sipplingen ansagen.

Durchführung

Das Spiel heißt: Wer bin ich? Hierfür denken sich alle Sipplinge zusammen einen Charakter für ihren Ulanen aus, dieser muss in der Zeit alles leise stellen oder nicht zuhören. Dann darf los geraten werden.

Später kann das ganze auch für andere Sipplinge wiederholt werden.

5 Kluft und Ständeordnung

Alter

8-12 Jahre

Kategorie

Proben

Vorbereitung/Nachbereitung

Kluft, verschiedene Halstücher, Nadeln, Abzeichen bereitlegen.

Durchführung

Mit den Kindern soll die Kluft und Stände Ordnung durchgegangen werden. Zunächst kann sich hierfür einfach die Kluft angeschaut werden und die Kinder können schon einmal sammeln, was sie bereits kennen und benennen können.

Wichtig ist natürlich, dass Ihr auf die CP Lilie eingeht, das Stammesabzeichen, das Europa- und Deutschland-Abzeichen, die WOSM- und WAGGGS-Lilie und alles Weitere. Redet mit den Kindern über die Bedeutung und Symbolik der Abzeichen und erklärt ihnen, warum sie wichtig sind, und weshalb gerade wir sie tragen.

Es ist auch hilfreich sich verschiedenen Kluften einmal anzusehen. Dies verdeutlicht den Kindern, dass es ganz viele unterschiedliche Pfadfinder Kluften gibt. Hierfür eignen sich vor allem die Kluften des BDPs, DPSGs, CPDs, RGP, PBNs, KPEs und vielen weiteren Bünden, mit anders farbigen Kluften. Ein Beispiel für andersfarbige Kluften sind auch die der Ringpfadfinder, z.B. die der Wohld-Pfadfinder. Um diese zu zeigen kann der Ulane einfach ins Internet gehen und Googeln oder Bilder auf einer Powerpoint vorbereiten. Dann kann das Google oder Powerpoint Bild einfach per Screensharing den Kindern gezeigt werden. Ihr könnt mit den Kindern natürlich auch unterschiedliche Halstücher anschauen. Macht noch einmal deutlich, warum wir eine Kluft als Pfadfinder tragen. Was dies für uns bedeutet, bzw. was Baden Powell sich zur Kluft gedacht hat.

Wenn Ihr noch Zeit habt könnt Ihr noch das Ständesystem in unserem Stamm besprechen. Besprecht, wie die einzelnen Nadeln und Abzeichen aussehen und wie sie heißen. Erklärt, was es im Stamm bedeutet sich solch eine Nadel zu verdienen und welche Verpflichtungen man in solch einem Stand hat.

Abschließend könnt Ihr noch etwas spielen oder ein kleines Quiz mit den verschiedenen Kluften, Nadeln und Abzeichen machen. Ihr zeigt zum Beispiel ein Bild und die Kinder müssen die Nadeln etc. so schnell wie sie können benennen.

6 Gemeinsam Zimtschnecken backen

Dieses Programm eignet sich für einen längeren Sippenabend. Alternativ kann auch etwas kürzeres gebacken werden.

Alter

11-15

Kategorie

Backen

Vorbereitung/Nachbereitung

Zutaten, Backutensilien, Kinder im Vorraus Informieren was gebraucht wird (vieles hat man eigentlich auch schon zu Hause), Eltern bescheid sagen, die können im Zweifelsfall mithelfen.

Durchführung

Tabelle 1: Zutaten für den Teig

	Zutat	Menge
	Mehl	500 g
	warme Milch	250 ml
	Margarine oder Butter	75 g
	Hefe	25 g
	Zucker	70 g
	Salz	eine Prise

Tabelle 2: Zutaten für die Füllung

	Zutat	Menge
	Margarine oder Butter	40 g
	Zucker	50 g
	Zimt	ein halber Esslöffel

1. Margarine zergehen lassen. Milch hinzufügen, die Hefe hineinbröckeln. Zucker, Salz und langsam das Mehl hineinrühren. Den Teig kneten, bis er schön glatt und geschmeidig wird (falls der Teig zu flüssig ist, einfach mehr Mehl hinzufügen). Teig mit einem Küchentuch abdecken und ca. 45 Minuten an einem warmen Ort gehen lassen.

2. Den Teig auf einer gut bemehlten Arbeitsfläche ausrollen. Den ausgerollten Teig mit Margarine (Raumtemperatur) bestreichen. Zucker und Zimt gut miteinander mischen und den Teig damit bestreuen. Von der kurzen Seite her zu einer Wurst aufrollen und in ca. 4 cm dicke Scheiben schneiden. Die Stücke mit der Schnittseite nach unten auf ein mit Backpapier ausgelegtes Backblech legen. Den Teig mit Frischhaltefolie abdecken und nochmal ca. 30 Minuten gehen lassen. Danach die Zimtschnecken im vorgeheizten Backofen bei 250 Grad etwa 10 bis 15 Minuten backen.

Backen eignet sich eher für kleinere Sippen und vor allem ältere Sipplinge! Ihr müsst immer bedenken, wie geschickt eure Sipplinge sind und ob sie die Möglichkeit haben ggf. Zutaten zu kaufen und selbständig zu backen. Alternativ können die Zutaten auch vorbei gebracht werden.

Alternativ kann auch ein Pfadfinder-Essen selber gemacht werden oder ein Tee durch natürliche Zutaten selber gemacht werden.

7 Farbe an Kopf

Alter

8-12 Jahre

Kategorie

Einleitung / Bewegungsspiel

Vorbereitung/Nachbereitung

Keine Vor- oder Nachbereitung notwendig.

Durchführung

Der Ulane fängt an eine Farbe und ein Körperteil zu nennen. Dies kann zum Beispiel, Kopf und gelb sein. Alle Kinder müssen nun loslaufen und etwas finden, was Gelb ist. Nun müssen sie sich den farbigen Gegenstand auf das genannte Körperteil setzen. Wer zuletzt einen Gegenstand gefunden hat, nennt das nächste Körperteil und die nächste Farbe. Hierbei könnt ihr jedes mal ein Foto schießen, sodass ihr nach den Online-Sippen-Abend eine lustige Erinnerung habt.

Wer mag kann auch wie bei dem Spiel „Auf den Tisch des Hauses kommt. . . “ Punkte verteilen.

8 Morsen und Basteln

Alter

10-15 Jahre

Kategorie

Proben und Kreativität

Vorbereitung/Nachbereitung

Folgendes bereitlegen oder ankündigen: Morsetabelle, Taschenlampe, Stifte, Pappe.

Durchführung

Die Kinder sollen Morsen lernen. Der Ulane sollte nach Möglichkeit vorab eine Morsetabelle per Mail oder Whatsapp verschicken, sodass jedes Kind eine Tabelle zum Sippenabend hat. Alternativ kann der Ulane aber auch online eine raussuchen und diese per Screensharing den Kindern auf Zoom zeigen. Jedes Kind braucht außerdem eine Taschenlampe, diese ist aber nicht zwingend notwendig. Sammelt, was die Kinder übers Morsen wissen:

- Wozu/ wo wurde es benutzt?
- Warum braucht man es noch heute?
- Woher kommt das Morsen ? Wer hat es erfunden ?
- Warum brauchen wir Pfadfinder es immer noch ?

Nun kann sich der Ulane oder ein erfahrener Sippling ein Satz ausdenken und diesen im Morsecode, mit Hilfe der Tabelle übersetzen. Dieser Satz kann nun per Taschenlampe oder Klatschzeichen übermittelt werden. Parallel müssen die anderen Sipplinge das, was sie verstehen mit schreiben. Erklärt noch einmal am Anfang, dass sie wirklich nur Punkt (.) für kurz und Strich (-) für lang aufschreiben sollen. Nachdem der Satz übermittelt ist, soll dieser von den Sipplingen, mit Hilfe der Tabelle, in Buchstaben entschlüsselt werden.

Danach sollen die Kinder ihren Namen in schönster Morseschrift auf eine Pappe oder ein Papier malen, sodass man das Schild später an die Zimmertür hängen kann. Hierbei können die Kinder ihrer Kreativität freien Lauf lassen. Später kann das Schild dann aufgehängt oder angeklebt werden.

Ihr könnt auch noch die Merkwörter durchgehen und daraus ein Quiz machen. Jemand sagt zum Beispiel ein Buchstaben und alle Anderen ergänzen das dazugehörige Merkwort. Hierfür könnt Ihr auch zusätzlich noch eine Liste mit den Merkwörtern verschicken und erklären wie das Silbenzählen mit den Merkwörtern funktioniert.

9 Sternbilder

Alter

10-13 Jahre

Kategorie

Proben

Vorbereitung/Nachbereitung

Keine Vor- oder Nachbereitung notwendig.

Durchführung

Klärt zuerst die Möglichkeiten, wie man den Nordstern finden kann. Dann sammelt die wichtigsten Sternbilder, welche wir am Nachthimmel finden können, und schaut euch diese an. Ihr könnt auch noch über die Anordnung der acht Planeten reden und einen Merkspruch hierfür finden. Der Ulane kann auch hierfür Sternbilder aus dem Internet raussuchen. Hierfür sind auch sehr die Sternenkarten des Hamburger Planetariums zu empfehlen, welche kostenlos heruntergeladen werden können. Diese zeigen immer die aktuellen Sternenhimmel, und können auch ganz bestimmte Himmel zu bestimmten Zeiten anzeigen, wie Geburt, usw. Die Kinder können sich sogar ein Bild ihres persönlichen Sternenhimmels, zum Zeitpunkt ihrer Geburt, ausdrucken lassen. Dann können sie am Ende des Sippenabends auch etwas Materielles mitnehmen. Das Thema ist eventuell etwas trocken, weil sich nicht zusammen der Nachthimmel, wie auf einem Lager, in echt angeguckt werden kann. Versucht also eine gute Balance zwischen Spielen und Lernen zu erreichen.

Ihr könnt auch probieren in Eurem Zimmer durch eine Taschenlampe und eine vorher gebastelte Schablone Sternzeichen in der Dunkelheit an eine Eurer Wände zu projizieren und die Sipplinge raten zu lassen. Das solltet Ihr aber vorher ausprobieren.

10 Werwolf

Alter

10-15 Jahre

Kategorie

Spiele

Vorbereitung/Nachbereitung

Die Sipplinge und der Ulane brauchen alle Whatsapp oder eine andere App mit der in privaten Chats miteinander kommuniziert werden kann. Alternativ kann auch der private Chat in Zoom benutzt werden.

Durchführung

Der Ulane sollte in diesem Spiel die Spielleitung übernehmen. Gespielt wird das Spiel Werwolf. Der Ulane schickt jedem Sippling seine individuelle Rolle im Spiel per Whatsapp, dies kann auch schon vor dem Sippenabend passieren. Wenn alle Sipplinge ihre Rolle haben, können alle wie im analogen Spiel „einschlafen“. Der Spielleiter ruft nach und nach alle Rollen auf, welche ihm dann die Aktionen per Whatsapp oder per Zettel vor dem Bildschirm schreiben. Kommuniziert wird in der Nacht also hauptsächlich über Whatsapp oder per Zettel, zwischen Sippling und Ulane. Wenn die Nacht vorbei ist, kann in die große Anklagerunde bzw. die Diskussion losgehen, dies kann natürlich in echt und ohne Whatsapp passieren. Hierfür leitet der Spielleiter die Anklage Runde an. Per Handzeichen kann dann abgestimmt werden, wer sterben soll. Dies wird so oft wiederholt, bis entweder die Werwölfe oder die Dorfbewohner gewonnen haben.

11 Pfadfindertabu

Alter

8-15 Jahre

Kategorie

Spiele

Vorbereitung/Nachbereitung

Es müssen Karten zu einem gewählten Thema, zum Beispiel Pfadfindertum, Mat, Fahrtengegenstände, Pflanzen, Erste-Hilfe, Ämter oder andere Themen vorbereitet werden. Michel hat bereits Karten, die er gerne zur Verfügung stellt.

Durchführung

Es können die einzelnen Karten als Bild an die Sipplinge per Whatsapp geschickt werden oder per Zoom-Privatchat. Dann kann das Spiel wie gewohnt losgehen, ein Spieler erklärt einen Begriff, auf der Karte und die anderen müssen raten. Punkteverteilung muss vorher abgesprochen werden. Sinnvoll ist es aber dem Erklärer und dem Erratendem einen Punkt zu geben, wenn ein Wort erraten wurde. Wer am meisten Punkte hat, hat gewonnen.

12 Scribbel.io

Alter

8-15 Jahre

Kategorie

Online Spiele

Vorbereitung/Nachbereitung

Eröffnung eines Spiels auf Scribble.io, eventuelle personalisierung des Spiels mit Pfadfinder-Begriffen.

Durchführung

Alle Teilnehmer treten dem Spiel per Link bei und fangen an zu spielen. Generell eher als Notlösung oder für die letzten 15 Minuten.

13 Quizze

Alter

8-15 Jahre

Kategorie

Spiele

Vorbereitung/Nachbereitung

Das Quizz muss erstellt werden, dafür kann zum Beispiel Kahoot genutzt werden. Oder es wird ein bereits erstelltes Quizz genutzt.

Durchführung

Alle Personen müssen sich bei der Verwendung von Kahoot dort mit der Kennnummer einloggen.

Bereits erstellte Quizze sind folgende:

Von Kim:

- <https://create.kahoot.it/share/pfadfinderquiz/c2633ea4-6375-4e4a-b09e-df75467c1fa5>
- <https://create.kahoot.it/share/pfadfinderquiz-2/d320dc67-4651-46c6-ad4c-3c337d981ee1>

Anderweitig:

- <https://create.kahoot.it/share/pfadfindergeschichte/913fb82e-83ff-4dcb-82e2-7ce9f04e088f>
- <https://www.welt.de/kmpkt/article179112782/Survival-Quiz-11-Aufgaben-die-jeder-12-jaehrige-Pfadfinder-loesen-kann-du-auch.html>

GeoLino (eher etwas für 8-9-jährige):

- <https://www.geo.de/geolino/quiz-ecke/14258-quiz-wissentest-wissenstest-pfadfinder>

14 Lieder erraten

Alter

8-12 Jahre

Kategorie

Spiele

Vorbereitung/Nachbereitung

Liederbuch, ggf. Gitarren-Liederbuch bereitlegen. Das auch den Sipplingen sagen.

Durchführung

Es wird ein Spiel gespielt wer am meisten Lieder errät ohne, dass der Text mitgesungen wird. Dafür spielt der Ulane entweder die Lieder mit der Gitarre oder summt sie bzw. macht ihre Melodie nach. Es kriegt immer die Person einen Punkt, die das Lied als erstes errät.

Man kann außerdem reihum gehen. Wer das Lied zuerst erraten hat bekommt einen Punkt und macht das nächste Lied nach.

15 Filme ansehen

Alter

8-15 Jahre

Vorbereitung/Nachbereitung

Videos raussuchen.

Durchführung

Gemeinsam mit den Sipplingen guckt man sich ein paar Filme über unsere beeindruckendsten Fahrten an und spricht dann ggf. noch über die besten Erlebnisse der Sipplinge. Dafür ist es **nicht** zu empfehlen, ein Video über Screensharing zu teilen, weil das Audio so nicht gut zu verstehen ist.

Stattdessen sollte man gemeinsam ein ungelistetes YouTube-Video über Services wie <https://w2g.tv/> gucken.

Ein paar Filme wurden bereits hochgeladen. Andere sind auf der Stammesfestplatte zu finden.

- SoLa 2018: <https://youtu.be/zdDx95F4l54>
- SoLa 2017: <https://youtu.be/E144Bc7P3NA>
- Lappland 2013: <https://youtu.be/L4jFcfRWJyI>
- SoFa 2017: <https://youtu.be/P4YItFYwmPc>
- SoFa 2018: <https://youtu.be/TyBGAAuSPWVE>

16 Sippenchronik schreiben

Alter

10-14 Jahre

Vorbereitung/Nachbereitung

Den Kindern sagen, dass sie Papier und Stifte zum Verzieren brauchen. Ggf. Fotos von den Fahrten heraussuchen.

Durchführung

Gemeinsam tauscht man sich über die bislang schönsten Fahrten aus. Bei diesem Sippenabend wird die erste Sippenchronik angefangen oder ergänzt. Jeder sucht sich eine Fahrt aus, die er besonders gut fand und schreibt über sie einen Chronikeintrag auf ein Blatt Papier. Später werden die Blätter zu einer Chronik zusammengefügt. Der Kreativität sind hier keine Grenzen gesetzt!