

Pfila 2023

GRGR

Grandiose RealityTV Show

Grobprogramm Hauptlager

Abteilung Gryfenberg

	Fr 10.05.2024 Tagesverantwortliche: Bi-Pi	Sa 11.05.2024 Tagesverantwortliche: inactive@test.com (inaktiv)	So 12.05.2024 Tagesverantwortliche: Salamander	Mo 13.05.2024 Tagesverantwortliche: Castor
07:00				
08:00		2.1 LS: Moraenturnen [x@z.com]	3.1 LS: Moraenturnen [Salamander]	4.1 LS: Moraenturnen [Bi-Pi]
09:00		2.2 ES: Essen	3.2 ES: Essen	4.2 ES: Essen
10:00		2.3 LP: Lagerbau [Bi-Pi]	3.3 LP: Atelier [Castor]	4.A LA: Lagerabbau [Salamander]
11:00		2.4 LS: Insel erkunden [Salamander]		
12:00		2.5 ES: Essen	3.4 ES: Essen	4.3 ES: Essen
13:00			3.A LA: Pfadiversprechen [Bi-Pi]	4.4 LP: Heimreise [Bi-Pi]
14:00		2.6 LS: Angriff der Aborigines [Castor]	3.5 LS: Abschluss geländegame [Salamander]	
15:00			3.6 LP: Vorbereitung Bi - Pi Feuer [Bi-Pi]	
16:00			3.7 ES: Essen	
17:00	1.1 LS: Stadtgame [inactive@test.com (inaktiv)]	2.7 LP: Pfadiversprechen [inactive@test.com (inaktiv)]		
18:00	1.2 LP: Anreise [Bi-Pi]	2.8 ES: Essen		
19:00	1.A LA: Lagerbau [Bi-Pi]	2.9 LP: Essen zurückerobern [Bi-Pi]		
20:00				
21:00	1.3 ES: Essen			
22:00				
23:00	1.4 LP: Talschlucht [Salamander]			
00:00	1.5 LP: Flugzeugabsturz [Castor]			
01:00				

ES Essen LA Lageraktivität LP Lagerprogramm LS Lagersport

Pfingstlager

Adrian Sonderregger, Büimplizstrasse 5, 3156 Büimpliz

Leitung: Robert Baden-Powell und Hans Muster

Grandiose RealityTV Show

Fr 10.05.2024 - Mo 13.05.2024

Coach: Andrea Schneider

Roter Faden: Hauptlager**Tag 1**Fr 10.05.2024

LS 1.1 Stadtgame

Unsere Flugtickets sind davongeflogen (Wind) wir müssen sie wieder einsammeln

LP 1.4 Takeoff

Wir fliegen Ab. Die Flugbegleiter erklären uns wie wir in Notfallsituationen handeln müssen.

LP 1.5 Flugzeugabsturz

Wir stürzen ab. Der Pilot verlässt das Flugzeug früher, weil die Steuerung nicht mehr funktioniert und er der Meinung ist, dass wir in die Insel stürzen würden und er nicht sterben will. oder so ähnlich de Pilot isch denn eifach verscholle

Tag 2Sa 11.05.2024

LS 2.4 Insel erkunden

Wir müssen die Insel erkunden

LS 2.6 Angriff der Aborigines

Die eingeborenen greifen uns an und klauen uns unser essen.

LP 2.7 Pfadiversprechen - Ziel

Pfadigesetzt und Pfadiversprechen durch verschiedene Methoden lernen

LP 2.9 Essen zurückerobern

wir müssen uns unser Essen zurückholen (evtl. Lasergame oder suscht was Geils)

Tag 3So 12.05.2024

LP 3.3 Atelier

Was könnte man machen um Rettung zu holen? Blubb meint wir sollten warten bis wir gerettet werden und uns ein wenig die Zeit vertreiben

LA 3.A Pfadiversprechen - Ziel

Wir lernen das Pfadigeetz und wie wir damit leben.

LS 3.5 Abschluss geländegame

Plottwist der Pilot hat sich zum Anführer der eingeborenen hochgekämpft. und wir müssen ein Notsignal senden

Tag 4Mo 13.05.2024

Kein roter Faden an diesem Tag gefunden...

Detailprogramm: Hauptlager

LS 1.1 Stadtgame

Fr 10.5. 17:00 - 18:00

Ort	Oerlikon
Verantwortlich	inactive@test.com (Inaktiv)

Geschichte

Unsere Flugtickets sind davongeflogen (Wind) wir müssen sie wieder einsammeln

Sicherheitskonzept**Programmabschnitt**

Zeit	Programm	Verantwortlich
00:00	Wir besammeln uns beim Bahnhof Oerlikon und gehen nach der Besammlung zum MFO-Park. Die Leiter haben leider die Flugtickets verloren. Die Einzelteile sind nun in ganz Oerlikon verteilt. Wir müssen sie nun wieder einsammeln.	
00:02	Um die Gruppen einzuteilen machen wir ein Atömlle: Es rennen alle durcheinander und eine Leitperson sagt eine Zahl. Nun müssen die TN's sich in Gruppen dieser Anzahl stellen. Alle die nicht in einer Gruppe (einem Atom) sind scheiden aus und werden in Gruppen eingeteilt	
00:10	Jede Gruppe bekommt eine Karte und es findet ein Stern-OL statt. Bei jedem Posten finden sie einen Teil des Tickets Jede Gruppe muss bei jedem Posten vorbei.	
00:50	Alle Gruppen waren bei allen Posten. Nun müssen sie die Tickets zusammensetzten	

Material

5 St Karten

inactive@test.com

Notizen**LP 1.2 Anreise**

Fr 10.5. 18:00 - 19:00

Ort	
Verantwortlich	Bi-Pi

Geschichte**Sicherheitskonzept**

Programmabschnitt

Zeit	Programm	Verantwortlich
	Wir treffen uns um 18:00 am Bahnhof Oerlikon. Wir nahmen den 10er in Zürich Bhf Oerlikon Ost richtung Flughafen um 18:31 ankunft 1844 in zürich Flughafen 18:49 BUS 524 8063 Richtung Oberembrach, Dorf bis nach Lufigen Augwil. Ankunft 18:58 Wir laufen zum Lagerplatz	

Material

Notizen

LA 1.A Lagerbau

Fr 10.5. 19:00 - 21:00

Ort	
Verantwortlich	Bi-Pi

Geschichte

Sicherheitskonzept

LA Themenbereich

 Pioniertechnik

Programmabschnitt

Zeit	Programm	Verantwortlich
	Wir machen vier Gruppen. Gruppe1 Küche-Aufenthalt-Essenszelt Gruppe2 Schlafzelter Gruppe3 Kücheninneneinrichtung Gruppe4 Latrine Alle Gruppe überlegen wo sie Ihre Zelter / Bauten Aufstellen möchten und zeichnen ein Plan-Krokki auf ein Packpapier. Für Ausbesserungen und Fragen steht Tassilo bereit. Gruppe2 beginnt mit dem Aufbau der Schlafzelter Dazu zeigt der Gruppenleiter zuerst vor, wie man in einer 3er Gruppe einen Spatz aufstellt. Dann werden 3 er Gruppen gebildet und die TN wiederholen das gezeigte mit dem Aufbau von weiteren Spatzen.	

Zeit	Programm	Verantwortlich
	<p>Gruppe1, Gruppe3 und Gruppe4 Der Gruppenleiter zeigt vor, wie gewisse Tätigkeiten (Seil spannen, Blachen mit Seil spannen, Blachen knöpfen) richtig gemacht werden. Dann wiederholen die TN das gezeigte an den weiteren Stellen, wo das gemacht werden muss.</p> <p>Alle Zelter sind Aufgestellt und besprechen wo es Schwierigkeiten gegeben hat und wie man es besser lösen könnte.</p>	

 **Material**

 **Notizen**

ES 1.3 Essen

Fr 10.5. 21:00 - 22:45

Ort	
Verantwortlich	

LP 1.4 Takeoff

Fr 10.5. 22:45 - 23:00

Ort	
Verantwortlich	Salamander

 **Geschichte**

Wir fliegen Ab. Die Flugbegleiter erklären uns wie wir in Notfallsituationen handeln müssen.

 **Sicherheitskonzept**

Apotheke in Aufenthaltszelt oder Matzelt (Nach SIKO)

 **Programmabschnitt**

Zeit	Programm	Verantwortlich
0:00	Um unsere Reise sicher zu starten müssen wir alle durch die Sicherheitskontrolle: Holz Bogen mit Lichter etc wie am Flughafen, Sicherheitskontrolle bei Security (abtasten). Bei einigen TN's piepst es und wir schmuggeln ihnen unerlaubte Gegenstände wie Wasserpistolen, Trinkflaschen etc. unter. Die TN's mit unerlaubten Gegenstände müssen als Strafe 5 mal um die Zelter rennen und 10 Liegestützen machen. Sobald alle durch die Kontrolle sind können wir ins Flugzeug.	
0:15	Um zum Flugzeug zu kommen laufen wir mit einem Flughafenmensch entlang der Flugpiste (mit Kerzen oder Leuchtstäbli abgesteckt). Wir setzen uns alle im Flugzeug (Pflanzentunnel Familie Amacher, alternative: jedes Kind liegt schon an seinen Schlafplatz	

Zeit	Programm	Verantwortlich
0:30	symbolisch für Sitzplatz) in Reihen hin (wie im Flug). Die Flugbegleiterin / Der Flugbegleiter erklärt uns die Sicherheitsregeln und der Pilot wünscht uns einen guten Flug. Da wir uns auf einem Langstreckenflug befinden, können die müden Passagiere sich auf die Schlafplätze begeben (Zähneputzen und in die Zelter gehen). Der Flug beginnt.	

Material

1 × Flugbegleiterin	Pfadiheim
2 × Sicherheitspersonal	Pfadiheim
Kontrollbogen für Sicherheitskontrolle	Salamander
Pflanzenzelt	Salamander
8 × Blachen für Pflanzenzelt zum Flugiverkleiden	J+S

Notizen

LP 1.5 Flugzeugabsturz

Fr 10.5. 23:30 - Sa 11.5. 1:00

Ort	
Verantwortlich	Castor

Geschichte

Wir stürzen ab. Der Pilot verlässt das Flugzeug früher, weil die Steuerung nicht mehr funktioniert und er der Meinung ist, dass wir in die Insel stürzen würden und er nicht sterben will. oder so ähnlich de Pilot isch denn eifach verscholle

Sicherheitskonzept

Programmabschnitt

Zeit	Programm	Verantwortlich
00:00	Die TN werden von lautem Sirenegeheul geweckt. Ein Triebwerk des Flugzeugs, in dem wir fliegen, ist ausgefallen. Alle müssen sofort auf ihre Sitzplätze und die Gurte anschnallen.	
00:15	Alle Kinder sind auf ihren Sitzplätzen angeschnallt, dann beginnt eines der Triebwerke zu brennen und die Sauerstoffmasken kommen aus der Decke, sie müssen diese alle Anziehen.	
00:20	Ein Triebwerk explodiert und kurz darauf schlagen wir auf, die Leiter stossen alle Kinder durcheinander und werfen die "Stühle" um, um den Absturz zu simulieren.	
00:25	Wir regen uns langsam am Boden, um uns herum das zerstörte und brennende Flugzeug. Einem Leiter wurde der Arm aufgeschlitzt (Blinky) und er blutet stark, um erste Hilfe zu leisten suchen wir die Apotheke im Flugzeug. Wir versuchen, Rettungskräfte zu	

Zeit	Programm	Verantwortlich
	kontaktieren, haben aber kein Netz. Nachdem wir festgestellt haben, dass alle da sind und der verletzte Leiter versorgt ist, teilen wir Wachen ein (nur die Leiter, die wachen nicht wirklich sondern gehen dann schlafen) und schicken die TN wieder ins Bett.	

Material

1 × Verletzung für Druckverband	Castor
1 × Übungsapotheke	Pfadiheim
20 × Sauerstoffmasken	Castor
1 × Flugzeug	Castor

Notizen

LS 2.1 Morgenturnen

Sa 11.5. 7:30 - 8:00

Ort	
Verantwortlich	x@z.com

Geschichte

Sicherheitskonzept

Programmabschnitt

Zeit	Programm	Verantwortlich
0010	Zum einwärmen machen wir ein Pferderennen. Dabei klatschen sich alle mit den Händen auf die Oberschenkel um das Hufgetrappel zu simulieren. Der Spielleiter gibt dann kommandos welche dann von allen durchgeführt werden müssen wenn jemand ein Kommando verpasst oder ein Kommando falsch macht muss 3 Liegestütze machen. z.B. bei der Linkskurve lehnen alle nach links	
0025	Als Hauptteil gehen wir in der näheren umgebung Joggen. Die Leitperson gibt immer wieder Kommandos vor bei welchen alle die vorgegebene übung machen müssen. z.B. bei 1 müssen alle springen.	
0030	Zum Abschluss spielen wir noch ein Peng. Dabei wird zuerst ein Thema definiert z. B. Produkte aus der Migros. Das Ziel des Spiels ist es, dass man bis zum Schluss nicht ausgeschieden wird. Dann stellen sich immer zwei Personen Rücken an Rücken und gehen los. Dann sagt der Spielleiter einen Buchstaben und die Kinder müssen sich umdrehen und so schnell wie möglich ein Migros Produkt sagen, dass mit diesem Buchstaben anfängt. Wenn man verliert wird man ausgeschieden.	

Material

Notizen

ES 2.2 Essen

Sa 11.5. 8:00 - 9:00

Ort

Verantwortlich

LP 2.3 Lagerbau

Sa 11.5. 9:00 - 11:00

Ort

Verantwortlich Bi-Pi

 **Geschichte** **Sicherheitskonzept** **Programmabschnitt**

Zeit

Programm

Verantwortlich

 **Material** **Notizen****LS 2.4 Insel erkunden**

Sa 11.5. 11:00 - 12:30

Ort

Verantwortlich Salamander

 **Geschichte** **Sicherheitskonzept**

Wir müssen die Insel erkunden

Programmabschnitt

Zeit	Programm	Verantwortlich
0115	Wir machein einen OL bei dem Jede gruppe zuerst einen Teil der Karte bekommt. nun ist ein Punkt auf einem Sichtmäpli eingezeichnet an dem der Posten sein muss. Sie müssen nun entweder abschätzen wo der neue Kartenteil sein könnte oder mit den anderen Gruppen zusammenarbeiten um dei Posten zu finden.	
0015	Um unseren oreinteierungssinn zu schärfen wird in einem definierten Feld ein gegenstand geworfen den man mit glocken hört. Nun können die Teilnehmer (sie haben sich die Augen verbunden) mithilfe ihres gehörssinnes versuchen diesen gegenstand zu finden. Dieses Spiel wird mehrmals wiederholt bis wir unsere Sinne geschärft haben.	
0130	Zum abschluss spielen wir ein Schoggispiel. Dabei muss sich eine Person winterhandschuhe und diverse utensilien anziehen und darf dann beginnen mit Messer und Gabel eine in in Zeitund eingepackte Schokoladentafel zu essen. Die anderen versuchen mit Würfeln eine 6 zu würfeln. wenn ihnen das gelingt muss die essende Person alle utensilien ablegen und die neue Person muss sie anlegen und darf versuchen die schokolade zu essen. vor jedem würfeln muss man einen Hampelmann machen.	

Material

5 × Sichtmäpli	Salamander
1 × Tafel Schokolade	Lebensmittel
5 × Karten umgebung	Salamander

Notizen

ES 2.5 Essen

Sa 11.5. 12:30 - 14:30

Ort	
Verantwortlich	

LS 2.6 Angriff der Aborigines

Sa 11.5. 14:30 - 17:00

Ort	
Verantwortlich	Castor

Geschichte

Die eingeborenen greifen uns an und klauen uns unser essen.

Sicherheitskonzept

Apotheke mitnehmen, Gelände vorher absuchen wegen Gefahren

Programmabschnitt

Zeit	Programm	Verantwortlich
00:00	Die TN sitzen mit Ikarus gemütlich im Aufenthaltszelt, als plötzlich die Küche schreit: Alarm Alarm. Wir rennen sofort zur Küche und sehen noch einen Eingeborenen (Tassilo) mit einem Leib Brot davon rennen. Wir nehmen natürlich sofort die Verfolgung auf und rennen ihm hinterher. Er rennt zu einer Gruppe Eingeborenen mit einem Häuptling (Blubb) und diese bleiben stehen. Sie sind so viele, dass wir nicht direkt angreifen. Wir schreien ihn an, dass er sofort das Brot zurück geben muss. Der Häuptling findet, das ist sein Land und wir sollten sofort verschwinden. Wir sagen wir hatten einen Flugzeugabsturz und warten auf Hilfe und können nicht weg, da wir nicht wissen, wohin. Der Häuptling hält uns aber für böse Dämonen, die er vernichten muss, wir werden nie ruhig schlafen und essen auf seinem Land, bis wir weg sind. Dann verschwinden die Eingeborenen im Wald, und das Game beginnt.	
00:10	<p>Spielerklärung (Ikarus):</p> <p>Auf einem Spielfeld ist das Lager eingezeichnet, und 3 verschiedene Wege, die zu 3 verschiedenen Lagern führen. Auf jedem Weg ist ein Eingeborener, der das Essen aus dem Lager klauen will. Bei jedem Lager sind 5 Essen, die geklaut werden können, wenn eine Gruppe kein Essen mehr hat, hat sie verloren. Jedes mal, wenn ein Eingeborener es bis ins Lager geschafft hat, ist ein Essen weg. Jede Viertelstunde kann ein TN pro Gruppe zum neutralen Posten kommen, und mit Bündeli Würfelwürfe kaufen. Mit jedem Würfelwurf kann man einen Eingeborenen bewegen, es ist aber egal, welchen. Wenn man aber den Eingeborenen auf einem anderen Weg näher an deren Lager führt, dann werden die Eingeborenen natürlich diesen weiter bewegen, da dieser eher Essen klauen wird.</p> <p>Die Eingeborenen sind natürlich auch eine Gruppe, die versucht, möglichst viel Essen zu klauen, und auch mit Bündeli Würfelwürfe kauft, die sie jede Viertelstunde eintauscht. Jede Gruppe hat an einem Gruppenplatz einen Knäuel mit der eigenen Bündelifarbe.</p> <p>Sobald der Eingeborene das Essen gelaut hat, ist er wieder auf dem Startfeld</p> <p>Neutraler Posten: Ikarus</p> <p>Eingeborene: Tassilo, Blinky, Jiminy, Swuppi, Zera, Blubb</p>	
00:20	Jede Gruppe sucht sich einen Gruppenplatz und bindet sich das Bündli an.	
00:30	Alle Gruppen haben Bündli angebunden und den Gruppenplatz bestimmt, Spielstart	
01:50	Alles Essen wurde leider geklaut, Spielende. Wir gehen zurück zum Lagerplatz	
02:00	Ende	

Material

1 × Apotheke	Pfadiheim
1 × Küche, die Alarm schreit	Castor
1 × Eingeborenen Häuptling	Salamander
5 × Eingeborene	Bi-Pi
15 × Essen	Salamander
1 × Spielbrett mit Wegen und Lagern	Castor

Notizen

LP 2.7 Pfadiversprechen

Sa 11.5. 17:00 - 18:30

Ort	
Verantwortlich	inactive@test.com (Inaktiv)

Ziel

Pfadigesetz und Pfadiversprechen durch verschiedene Methoden lernen

Sicherheitskonzept

Programmabschnitt

Zeit	Programm	Verantwortlich
0.00	<p>Wir schreiben gemeinsam das Pfadiversprechen und das Pfadigesetz auf (TN's sollen sagen was sie schon wissen, wir ergänzen):</p> <p>Versprechen:</p> <p>Ich verspreche, mein möglichstes zu tun, um mich immer von neuem mit dem Pfadigesetz auseinanderzusetzen nach Sinn und Ziel meines Lebens zu suchen mich in jeder Gemeinschaft einzusetzen, in der ich lebe (Im Vertrauen auf Gott und) Zusammen mit Euch allen versuche ich, nach diesem Versprechen zu leben.</p> <p>Gesetz:</p> <p>Wir Pfadi wollen...</p> <ul style="list-style-type: none"> ...offen und ehrlich sein ...Freude suchen und weitergeben ...unsere Hilfe anbieten ...uns entscheiden und Verantwortung tragen ...andere verstehen und achten ...miteinander teilen ...Sorge tragen zur Natur und allem Leben ...Schwierigkeiten mit Zuversicht begegnen 	
0.20	<p>Es werden 3er Gruppen gebildet, jede Gruppe bekommt ein Couvert. Im Couvert finden sie, die Sätze des Pfadigesetze sin Stücke geschnitten. Ziel ist es zu dritt das Pfadigesetz wieder zusammen zu setzen z.B. auf einer Blache vor dem Aufenthaltszelt Sätze zusammen kleben</p> <p>Sobald das Pfadigesetz zusammen gesetzt ist, sollen sich die Gruppe den wichtigsten Satz aus dem Gesetz herausuchen.</p>	

Zeit	Programm	Verantwortlich
0.50	Anschliessend treffen sich alle wieder im Aufenthaltszelt und jede Gruppe stellt den für sie wichtigsten Satz aus dem Pfadigesetz vor und es wird diskutiert warum dies sein kann oder nicht.	
1.20	Nach der Diskussion bleibt Zeit zu 2. oder zu 3. das Pfadiversprechen zu reptieren und zu lernen wer will kann Stift und Papiere haben oder es den Leitern vorsagen	
1.50	Wir treffen uns nochmals im Aufenthaltszelt um Fragen zu klären. Wir versuchen nochmals alle Teile des Pfadiversprechens und Pfadigesetzt zusammen zu bringen (mündlich)	

Material

Papier	Pfadiheim
Klebeband	Pfadiheim
Stifte	Pfadiheim
1 x Packpapier	Lebensmittel
6 x Blachen	J+S

Notizen

ES 2.8 Essen

Sa 11.5. 18:30 - 20:30

Ort	
Verantwortlich	

LP 2.9 Essen zurückerobern

Sa 11.5. 20:30 - 22:30

Ort	
Verantwortlich	Bi-Pi

Geschichte

wir müssen uns unser Essen zurückholen (evtl. Lasergame oder suscht was Geils)

Sicherheitskonzept

Gelende vorher Rekken (wespenneste etc)
Apotheke und handy dabei

Programmabschnitt

Zeit	Programm	Verantwortlich
00.00	Wir finden eine essens-, federspür und folgen dieser, weil das ja sicher die aboriginis waren	

Zeit	Programm	Verantwortlich
00.15	Wir finden das Aboriginis versteckt, jedoch bewachen sie ihren Vorrat und wir überlegen uns wie wir sie ablenken können. (Sackmesser, Taschenlampen, musik, einfach neue dinge, die sie nicht kennen)	
00.20	Auf ihrem Vorrat (ein loch) hat es aufgeblasene Ballone und essensreste (schweine magen, also weisse ballone), die wir zuerst verplatzen müssen. ein teil der Kinder lenkt die Aboriginis ab (ohne berühren) und die andern müssen die Ballone verplatzen gehen und haben drei leere Ballone dabei. Doch bei jedem platzen, rennt ein aborgini los und versucht den TN zu catchen, wenn ers geschafft hat muss der Tn ihm ein Ballon abgeben. Die TNs müssen hinter eine sicherheits linie rennen und dort sind sie dann safe. Für neue Ballone müssen die Tns fragen beantworten oder Aufgaben machen. Ziel ist, dass alle ballone im Vorrat geplatzt sind und wir unser essen zurück holen können.	
1.10	Die Aboriginis sind geschlagen, wir haben unser essen wieder und laufen glücklich zum lagerplatz zurück.	

Material

20 × Federn	Bi-Pi
7 × Essensresten (Zwiebelschalen etc)	Salamander
2 × Schaufel	Pfadiheim
50 × Ballone	Bi-Pi

Notizen

LS 3.1 Morgenturnen

So 12.5. 8:00 - 8:30

Ort	
Verantwortlich	Salamander

Geschichte

Sicherheitskonzept

Programmabschnitt

Zeit	Programm	Verantwortlich
	<p>Aufwecken mit Musik</p> <p>Wir machen ein Triff den Dödel. Alle stehen im Kreis und ein Ball wird gegenseitig zugespielt. Der Ball darf nur mit einer Hand geworfen und gefangen werden. Wenn man den Ball nicht fängt muss man eine runde um den kreis rennen. wenn man während dieser runde vom Ball getroffen wird, muss man nochmals rennen. Wenn man einen schlechten passt schießt muss man auch rennen. Die rennende person kann mehrmals wieder abgeschossen werden</p> <p>Ende und wir gehen Zmorgen essen</p>	

 **Material**
 **Notizen**

ES 3.2 Essen

So 12.5. 8:30 - 9:30

Ort	
Verantwortlich	

LP 3.3 Atelier

So 12.5. 9:30 - 12:00

Ort	
Verantwortlich	Castor

Geschichte

Was könnte man machen um Rettung zu holen?
Blubb meint wir sollten warten bis wir gerettet werden und uns ein wenig die Zeit vertreiben

Sicherheitskonzept

Programmabschnitt

Zeit	Programm	Verantwortlich
	<p>Wir besammeln uns im Aufenthaltszelt und besprechen was wir machen könnten. Die Leiter diskutieren Laut ob wir eventuell ein Notsignalf Feuer machen könnten. Andere meinen wir könnten mit steinen einen Hilferuf schreiben, damit man diesen aus der Luft sehen würde. Blubb ist der Meinung, dass wir warten sollten bis hilfe kommt und uns etwas die Zeit vertreiben sollten. wir machen Posten an denen man verschiedene Sachen lernen kann.</p> <p>Diverse Bastelspass mit Blubb</p> <p>Wir knüpfen Bändeli auf spezielle Art (Beispielbändeli von Blubb)</p> <p>Wir lernen wie man einen Kranich faltet. (Bei 1000 Kranich hat man einen Wunsch frei. Wir könnten uns wünschen, dass wir gerettet werden)</p> <p>How to make a Hexaflexagon.</p> <p>Was gibt es besseres als zu Snacken beim Warten. Wir erklären den Kindern wie man Brennesselchips macht.</p> <p>1. Die Brennesseln am besten mit Handschuhen schneiden und die Blätter abpflücken</p>	

Zeit	Programm	Verantwortlich
	<p>2. Blätter waschen und in Salatschleuder trocknen. Sobald die Brennnesseln gewaschen sind, brennen sie nicht mehr!</p> <p>3. Kokosfett oder Rapsöl in der Pfanne heiss werden lassen, die Brennnesselblätter beifügen und mit der Kelle vorsichtig wenden</p> <p>5. Wenn die Blätter knusprig sind, auf Küchenpapier abtropfen lassen</p> <p>6. Mit Salz, Curry oder anderen Gewürzen bestreuen und sofort geniessen</p> <p>Für diejenigen die doch noch etwas sinnvolles machen wollen zeigen wir ihnen wie man Zundhölzli wasserdicht macht. Dazu schmilzt man etwas wachs und legt sie im Wachs ein sodass eine Schicht Wachs um das Streichholz entsteht. Dasselbe macht man nun mit dem Anzündstreifen und Voila Wasserdicht.</p> <p>Flaschenpost.</p> <p>Die Kinder dürfen frei eine Nachricht entwerfen die wir in eine Flaschenpost tun. Diese Flaschenpost werden wir dann in irgend einer Übung in einem Halben Jahr wiederfinden.</p> <p>Ausserdem kann man ein paar Zundhölzlrätsel machen:</p> <p>Aus sechs Streichhölzern 4 gleich grosse Dreiecke machen</p> <p>Aus 4 Streichhölzern 5 Rechtecke machen</p> <p>Die münze aus der Schaufel nehmen</p> <p>Nach einer Weile spielen wir ein Paar spiele um uns wieder etwas zu bewegen.</p> <p>Amerikanische Bulldoggen</p> <p>Schreimauer. Es giebt einen Sender und einen Empfänger. Der Sender muss dem Empfänger eine Nachricht schreiben. Die restlichen personen müssen das verhindern indem sie eine Lärmwand machen zwischen dem Sender und dem Empfänger und in dei Reichtung des Senders schreien.</p>	

 **Material**

Zundhölzli	Castor
Wachs	Castor
1 x Flasche für Flaschenpost	Castor
Viel Paracord	Castor

 **Notizen**

ES 3.4 Essen

So 12.5. 12:00 - 13:00

Ort	
Verantwortlich	

LA 3.A Pfadiversprechen

So 12.5. 13:00 - 15:00

Ort	
Verantwortlich	Bi-Pi

Ziel

Wir lernen das Pfadigeetz und wie wir damit leben.

Sicherheitskonzept

Apothek und Handy vor Ort

LA Themenbereich

Prävention und
Integration

Programmabschnitt

Zeit	Programm	Verantwortlich
00.00	<p>Jemand liest das Versprechen laut vor.</p> <p>Wir machen vier (Je nach anmeldungen fünf) Gruppen.</p> <p>in Posten besprechen sie mit einem Leiter ein Stück des Versprechens. bedeutung, umsetzung etc.</p> <p>Posten 1: Ich verspreche/ mein Möglichstes zu tun</p> <p>Posten 2: mich immer von neuem mit dem Pfadigesetz auseinanderzusetzen</p> <p>Posten 3: mich in jeder Gemeinschaft einzusetzen, in der ich lebe</p> <p>Posten 4: Nach Sinn und Ziel meines Lebens zu suchen</p> <p>Posten 5: zusammen mit euch allen</p>	
1.00	<p>Wir lernen das Pfadiversprechen mit dem "Ich packe in meinen Rucksack"-Spiel</p> <p>Es beginnt jemand und sagt "Ich..." und dann der reihe nach immer wieder holen was die andern zuvor gesagt haben und das nächste Wort des Versprechens nennen.</p>	

Material

Notizen

LS 3.5 Abschluss geländegame

So 12.5. 15:00 - 17:30

Ort	
Verantwortlich	Salamander

Geschichte

Plottwist der Pilot hat sich zum Anführer der eingeborenen hochgekämpft. und wir müssen ein Notsignal senden

Sicherheitskonzept

Apothek mitnehmen, Gelände vorher absuchen wegen Gefahren.
Drei mal Pfeifen = besammeln beim neutralen Posten.

Programmabschnitt

Zeit	Programm	Verantwortlich
14:20	Bagheera und Maki werden über das bevorstehende Game aufgeklärt. Sie müssen je eine kleine Rolle übernehmen. Beide möchten von dieser Insel weg jedoch die andere Person bzw. Gruppe nicht dabei haben.	
00:00	Bagheera und Maki streiten im Aufenthaltszelt. Blinky bildet 2 Gruppen → Der Grösse nach aufstellen und auf 2 nummerieren. Blinky läuft dann mit beiden Gruppen in den Wald	
00:10	SPIELERKLÄRUNG (Blinky): Es muss ein Notsignal gesendet werden. Beide Parteien haben dafür je ein mit Absperrband abgesperrter Bereich im Wald (ca 5×5m) mit je 10 Leuchtstäbchen. Beide Teams müssen versuchen ein Leuchtstäbchen vom gegnerischen Bereich zu klauen und zu ihrer eigenen Base zu bringen. Wer am meisten Leuchtstäbchen in seiner Base hat gewonnen und darf das Notsignal mit den Stäbchen schreiben. Umeinander davon abzuhalten ihre Leuchtstäbchen zu klauen kann 3 mal auf den Rücken des Angreifers geklopft werden (wenn dieser ein Leuchtstäbchen hat muss er dieses zurückgeben). Der geklopfte muss dann auf der Stelle 5 Liegestützen machen und zurück zur seiner Base gehen. Die Eingeborenen klauen währenddessen immer wieder Leuchtstäbchen weil sie diese für magische Stöckchen halten. Die Leuchtstäbchen können dann wieder an einem neutralen Posten mit PfadiTech Wissen oder wenn 2 gegnerische TNs ein Leuchtstäbchen wollen mit einer Challenge zurückerobert werden. SPIELABRUCH/ENDE: 3x pfeifen	
00:20	Spielstart Tassilo (Pilot) und Blinky (Eingeborener) verkleiden sich für später.	
00:30	Pilot (Tassilo) und eingeborene (alle Leiter) klauen Stäbchen. min. 1 Eingeborener ist hierbei beim neutralen Posten (erste paar Minuten Blinky).	
01:40	Spielende Alle TNs besammeln sich. Sie schauen sich zusammen mit den Eingeborenen die Notsignale an. Die Eingeborenen sind beidrückt und helfen beim aufräumen dürfen dafür aber die Leuchtstäbe behalten. Der Pilot ist abgehauen → wieder als Leiter anwesend	
01:50	Zurücklaufen mit Tassilo. Eingeborene laufen zurück in den Wald.	

Material

1 × Absperrband
20 × Leuchtstäbe

Salamander
Pfadiheim

Notizen

LP 3.6 Vorbereitung Bi-Pi Feuer

So 12.5. 17:30 - 19:00

Ort	
Verantwortlich	Bi-Pi

Geschichte

Sicherheitskonzept

Programmabschnitt

Zeit	Programm	Verantwortlich
	<p>Nach dem Zvieri Sagen wir den Kindern, dass es heute Abend ein Bi-Pi Feuer geben wird. Wir erklären, was das Bi-Pi Feuer ist. Für das Bi-Pi Feuer müssen natürlich vorbereitungen getroffen:</p> <p>Zum einen muss jeder etwas gutes, etwas schlechtes (zur Pfadi) und einen Wunsch sowie ein Danke oder einen Glückwunsch aufschreiben (alles Anonym)</p> <p>Ausserdem werden auch zwei freiwillige das Feuer nach Anleitung vorbereiten.</p> <p>Das Bi-Pi Feuer ist eine Tradition die die Pfadi schon seit ewigkeiten durchführt beim Bi-Pi Feuer wird der Letzte Brief von Bi-Pi vorgelesen und der Rest ist relativ Frei. Dennoch gibt es viele Regeln die eingehalten werden müssen.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Es besteht aus einem Inneren und einem ausseren Steinkreis -Die untersten zwei Hölzer sind nach der Nord-Südachse ausgerichtet -Das Feuer darf nur mit einer Fackel oder einer glühenden Kohle angezündet werden -Am Anfang wird ein Feuerwächter bestimmt der das Feuer entfacht -Nur der Feuerwächter darf in den 2. Steinkreis hinein und auch nur wenn er einen Stein entfernt -Die Kohle wird direkt nach dem Anzünden in das Feuer gelegt -Das Feuer muss ausbrennen und darf nicht ausgelöscht werden -Wenn die Glut ausgekühlt ist bekommen alle anwesenden ein bisschen Kohle die sie dann im nächsten Bi-Pi Feuer wieder verwendet werden können. So brennt das Feuer immer weiter 	

Material

Notizen

ES 3.7 Essen

So 12.5. 19:00 - 21:00

Ort

Verantwortlich

LP 3.8 Bi-Pi Feuer

So 12.5. 21:00 - 23:30

Ort

Verantwortlich Bi-Pi

 **Geschichte** **Sicherheitskonzept** **Programmabschnitt**

Zeit	Programm	Verantwortlich
	<p>Wir Treffen uns vor der Küche und alle Kinder werfen ihren Anonymen Brief in denn Pfaditopf. Danach wird nachmals der ganze Ablauf erklärt.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Still zum Bi-Pi Feuer laufen. 2. Feuer anzünden 3. Brief 4. Abteilungslied singen 5. Private Zettel vorlesen <p>Zusammen Laufen wir zum Bi-Pi Feuer und geniessen unser Ritual.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Der Feuermeister macht Feuer 2. Zera liest den Letzten Brief von Bi-Pi vor 3. Wir Singen das Abteilungslied 4. Wir geben denn Kessel durch und jeder zieht einen Zettel der er vorliest <p>laufen die Kinder (vereinzelt) zurück zum Lagerplatz wenn sie alles überdenkt haben.</p> <p>Danach gibt es das Lagerfeuer-feeling in der Küche mit Schoggi-Bananen und Marshmallows.</p>	

 **Material** **Notizen**

LS 4.1 Morgenturnen

Mo 13.5. 7:30 - 8:00

Ort	
Verantwortlich	Bi-Pi

Geschichte**Sicherheitskonzept**

Handy bei leiter

Aputheke ist auf lagergelende vorhanden

Programmabschnitt

Zeit	Programm	Verantwortlich
00.05	Aufwecken mit Musik	
00.20	Triffdendödel: Alle stehen in einem Kreis und man wirft eine mit Wassergefüllten Pet Flasche einer Person zu und die Person mus die Flasche einhändig fangen wenn er sie nicht fängt mus er um den kreis rennen und man kann ihn abwerfen er muss solange er getroffen wird rundenen rennen bis er es ihn seine lücke schafft.	
00.30	Gordischer Knoten :Einer geht 1 minute weg und die restlichen Personen müssen sich so gut wies geht verknoten das ziel ist das die eine person den knoten wieder aufmacht. ÄSSÄÄÄÄÄ	

Material

1 × Böxli mit Musik

Bi-Pi

Notizen**ES 4.2 Essen**

Mo 13.5. 8:00 - 9:00

Ort	
Verantwortlich	

LA 4.A Lagerabbau

Mo 13.5. 9:00 - 12:00

Ort	
Verantwortlich	Salamander

Geschichte

Sicherheitskonzept

LA Themenbereich

- Outdoor Techniken
- Pioniertechnik
- Lagerplatz/Umgebung

Programmabschnitt

Zeit	Programm	Verantwortlich
	<p>Wir bilden Gruppen in denen wir die einzelnen Lagerbauten wieder korrekt versorgen.</p> <p>Gruppe eins: Schlafzelte</p> <p>Gruppe zwei: Aufenthaltszelt + Latrine</p> <p>Bei den Schlafzelten zeigen die Leiter den Teilnehmern wie sie ein Spatz korrekt abbauen und reinigen. Die Kinder machen das nach.</p> <p>Beim Aufenthaltszelt wird den Kindern erklärt was eine A Blache und was eine B Blache ist. Nun müssen die Kinder die A Blachen von den B Blachen trennen und ein Leiter demonstriert ihnen wie man eine Reepschnur korrekt einfädelt. Die Kinder machen das nach und fassen die Blachen in 10erhäufen zusammen. Am schluss machen sie zuerst gemeinsam mit einem Leiter und dann alleine Blachenbünde.</p>	

Material

Notizen

ES 4.3 Essen

Mo 13.5. 12:00 - 13:00

Ort	
Verantwortlich	

LP 4.4 Heimreise

Mo 13.5. 13:00 - 15:00

Ort**Verantwortlich** Bi-Pi **Geschichte** **Sicherheitskonzept** **Programmabschnitt**

Zeit	Programm	Verantwortlich
	<p data-bbox="233 703 453 730">Wir laufen 1420 los</p> <p data-bbox="233 768 1187 837">14:44 BUS 520 15613 Richtung Zürich Flughafen, Bahnhof /nach Zürich Flughafen, Bahnhof /Ankunft 14:55</p> <p data-bbox="233 853 1198 922">15:01 Zug S 16 19657 Richtung Herrliberg-Feldmeilen / nach Zürich Oerlikon, Gleis 6 /Ankunft 15:05</p>	

 **Material** **Notizen**

Inhaltsverzeichnis

Titelseite

Grobprogramm

Lagerabschnitt Hauptlager

Roter Faden

Lagerabschnitt Hauptlager

Detailprogramm

Lagerabschnitt Hauptlager

Tag 1 (Fr 10.05.2024)

- 1.1 Stadtgame
- 1.2 Anreise
- 1.A Lagerbau
- 1.3 Essen
- 1.4 Takeoff
- 1.5 Flugzeugabsturz

Tag 2 (Sa 11.05.2024)

- 2.1 Morgenturnen
- 2.2 Essen
- 2.3 Lagerbau
- 2.4 Insel erkunden
- 2.5 Essen
- 2.6 Angriff der Aborigines
- 2.7 Pfadiversprechen
- 2.8 Essen
- 2.9 Essen zurückerobern

Tag 3 (So 12.05.2024)

- 3.1 Morgenturnen
- 3.2 Essen
- 3.3 Atelier
- 3.4 Essen
- 3.A Pfadiversprechen
- 3.5 Abschluss geländegame
- 3.6 Vorbereitung Bi-Pi Feuer
- 3.7 Essen
- 3.8 Bi-Pi Feuer

Tag 4 (Mo 13.05.2024)

- 4.1 Morgenturnen
- 4.2 Essen
- 4.A Lagerabbau
- 4.3 Essen
- 4.4 Heimreise

Inhaltsverzeichnis