Lageraktivität (LA) 2.1 – Übung zum Motto

Zeit: Sonntag, 11.Mai 2008 10:00-12:30

Ort: Wald und Wiese bei Bischofszell

Verantwortlich: Blaster, Fips

Anzahl Leiter: 4

Roter Faden

Ankunft in Lissabon.
Matrose wird gefangen und von uns befreit.

Ziel

- TN finden selbständig den Weg

Aufbau

Matrosen retten:

10:00

Kapitän kommt auf Platz und erklärt, dass sein Piratenschiff von bösen Piraten überfallen wurde. Die Plünderer teilten sich in zwei Gruppen auf und machten sich aus dem Staub, aber sie hinter lassen eine Spur. Der Kapitän bittet die TN um ihre Hilfe. Die TN teilen sich in zwei Gruppen und folgen den Spuren. Der Kapitän gibt den Teilnehmern Koordinaten eines Geheimplatzes, wo sie sich am Ende wieder treffen.

10:15

TN machen sich in zwei Gruppen auf den Weg und folgen den Spuren aus Edelsteinen.

10:45

TN treffen am Geheimplatz ein. Dort erwartet sie der Kapitän bereits. Die TN zeigen was sie gefunden haben. Der Kapitän ist zufrieden mit den Edelsteinen, aber sein bester Matrose ist noch immer verschwunden. Der Kapitän weiss nicht mehr weiter, er muss das Seeungeheuer um Rat fragen. Dafür laufen die TNs ans Wasser.

10.55

Beim Seeungeheuer erhalten sie den Aufenthaltsort der bösen Piraten. Dieser ist nicht weit entfernt, die TNs laufen dorthin.

11:10

Die TNs treffen auf die Piraten. Um unerkannt an die Piraten zu gelangen spielen sie Sternenguggis (10min). Wenn die TN es schaffen die Piraten zu überlisten fangen die TN die Piraten und stellen sie zur Rede, wo sie den Matrosen gefangen halten.

11:45

Die TN finden den Eingang der Höhle (Blachenschlauch mit einem kleinen Blachenraum am Ende) wo die Piraten den Matrosen gefangen halten. Die TN betreten die Höhle und finden den Matrosen gefesselt. Sie befreien ihn und verlassen die Höhle wieder.

12:10

Rückmarsch zum Lagerplatz

12:30

Ankunft Lagerplatz. Der Kapitän bedankt sich mit Edelsteinen.

Sicherheitskonzept

Apotheke auf Platz vorhanden.

Natel in Reichweite

Material

Blaster	Fips	SPEZIAL
o Seeungeheuer Botschaft	o Koordinaten Geheimplatz	o 20 Balchen (Mabü)

Lageraktivität (LA) 2.2 – Technik & Spass in der Piratenwelt

Zeit: Sonntag, 11. Mai 2008, 14:00 - 17:00 Uhr

Ort: Wald bei Bischofszell

Verantwortlich: Haschu, Alcedo

Anzahl Leiter: 6

Roter Faden

Die TN werden in einem Trainingscamp auf einen allfälligen Überfall vorbereitet, schliesslich wollen wir unser Hab und Gut erfolgreich zurückerobern.

Ziel

- Den TN wird neues Wissen aus den Pfaditechnikbereichen beigebracht, anschliessend wenden sie es selber an. Die TN wenden aber auch bereits gelerntes Pfaditechnik-Wissen an.

Ablauf

Die TN bilden 4 Gruppen. In einem sternförmig angelegten Postenlauf erlernen die TN neues Wissen und wenden bekanntes an, um sich ideal auf einen Überfall auf die feindliche Piratengruppe vorzubereiten. Total wird es 5 grosse bemannte Posten und 12 kleine unbemannte Posten sowie eine Zentrale geben.

In Gruppen werden die TN nun möglichst viele Posten absolvieren. In der Zentrale müssen sie eine kleine Frage beantworten, um zum nächsten Posten zugelassen zu werden. Die Zentrale hat Kontrolle über die Postenbesuche der einzelnen Gruppen und kontrolliert zudem die Resultate der unbemannten Posten. Nach ca. 1.5 h wird es eine Pause von rund 15 min. geben, in welcher die TN auch das Seilbähnli des Pionier-Postens unter Aufsicht benutzen können.

Grosse Posten (Dauer je 15 min.):

- Samariter: Ein Kampf unter Piraten steht bevor. Die TN werden in ein Praktikum geschickt, um den Schiffsarzt im Notfall unterstützen zu können.
- -KKK / Natur: Wir besitzen eine Schatzkarte mit diversen Hinweisen, wo unser Schatz versteckt sein soll (den Weg finden wir z.B. anhand von Sternbilder, Koordinaten, etc.)
- Übermitteln: Mit Flaggen morsen wir ein weiteres Piratenschiff an. Mit dieser leisen Übermittlungsart sind können wir sicher gehen, dass uns die Marine nicht entdeckt.
- Pionier: Nur eine Seilbahn kann uns zum gut versteckten Schatz bringen. (In der Pause oder am Ende dürfen alle TN Seilbähnli fahren und ihren persönlichen Schatz abholen)
- Spass: Die TN üben sich in verschiedenen Kampf und Ausdauersportarten, wie Güggelikampf, „Fechten“, Bogen schiessen und Schiffli-Versenken.

Kleine Posten (Dauer je ca. 5 min.): (H=Haschu, A=Alcedo)

- Samariter 1: Schiffgeschichte: Wie behandle ich einen Hitzeschock? (A)

- Samariter 2: Schiffgeschichte: Kopfdeckverband -> wo ist die Wunde, wo der Knoten? (H)
- Morsen 1: Wir erhalten eine Flaschenpost (Punkt und Strich vertauscht) (H)
- Morsen 2: Wir erhalten eine geheime Morsebilder-Botschaft. (A)
- Natur 1: Robinson Crusoe: Welche Pflanzen sind auf der einsamen Insel essbar? (A)
- Natur 2: Robinson Crusoe: Jagd ->Welche Tierspur führt uns zu welchem Tier? (H)
- Pionier 1: Strickleiter bauen, um von unserem Piratenschiff aufs Rettungsboot zu kommen. (H)
- Pionier 2: Unser Mast ist geknickt und wir flicken ihn mit einem Parallelbund. (A)
- KKK 1: Auf unserem Landausflug treffen wir auf Weg-Signaturen der Menschen. (A)
- KKK 2: Wir erhalten ein Kroki unserer Umgebung für eine allfällige Flucht. Hilft uns dieses allenfalls in der Nachtübung? (H)
- Spass 1: Die TN lösen eine Geschichte bestehend aus Scherzfragen auf. (H)
- Spass 2: Nachdem Käptain Morgans Schiff überfallen und ausgeraubt wurde, müssen wir ihr nun Vorschläge für eine neue Schiffsflagge vorlegen. (A)

Material

Apotheke (Übungsmaterial), Apotheke gross, Schatzkarte mit diversen Hinweisen, Seilbahnmaterial (2x30m Seil, Rolle, Schraub-Karabiner, Gschtältli, Handschuhe), 2 Schiffsgeschichten, Flaschenpost in Flasche, Morsebild-Botschaft, Postenmaterial Tierspruren & essbare Pflanzen, 3x 5-10m Seile für Strickleiter & Parallelbund, Kroki der Umgebung, Scherzfragengeschichte, 4 Stoff-Flaggen, Farben, 4 Pinsel