

## Zeitzone: Piraten

**Zeit:** Samstag, 5.März 2005 21.30-23.00Uhr (resp. 23.00-00.30Uhr)

**Ort:** Nähe Berg

**Verantwortlich:** Prismalo

**Anzahl Leiter:** 4

### Roter Faden

Die Grufüs und Venner landen auf ihrer Zeitreise im Reich der Piraten.

### Ziel

- Animation und Motivation der Grufüs und Venner
- Möglichst viel Action bieten, welche die Grufüs und Venner zur Selbstverantwortung zwingt

### Ablauf

Einstimmung:

Die TN werden mit verbundenen Augen an einem Seil zusammengebunden und im Kreis herumgeführt (Wechsel der Zeitzone). In der neuen Zeitzone werden sie von einem Seefahrer erwartet. Dieser sagt ihnen, dass sie im Reich der Piraten gelandet seien und ohne Geld wohl keine Überlebenschance hätten. Er gibt ihnen eine Karte mit einer Route drauf, wo Reichtümer zu finden seien.

Hauptteil:

Die TN machen sich auf den Weg und folgen der Route. Sie sammeln die Reichtümer ein. Unterwegs gelangen sie zum Meer (Waldstück). Um diesen See zu überqueren brauchen sie Boote. (Kartonschachteln). Diese können sie sich beim Boots Jungen gegen ein Teil des Geldes ausleihen. In den Booten machen sie sich auf den „See“ zu überqueren. Unterwegs werden sie von 2 Piraten überfallen, welche ihnen die Reichtümer klauen wollen. Da die Piraten jedoch nur zu zweit sind, haben sie keine Chance gegen die Grufüs und Venner. Die Piraten schlagen ihnen einen Deal vor: Sie erhalten von den Teilnehmern die Schätze (welche in der nächsten Zeitzone ja sowieso nutzlos sind) und geben ihnen dafür Nahrung (Zwischenverpflegung). Die TN legen eine 10minütige Pause ein und verzehren die erhaltene Zwischenverpflegung.

Ausklang:

Die beiden Piraten beschliessen die Meuterei aufzugeben und sich stattdessen einen anständigen Job zu suchen. Sie bieten den TN an sie bis zum anderen Ende des Meeres zu begleiten und dann ihre Boote zum Boots Jungen zurückzubringen, in der Hoffnung, dass sie von nun an bei ihm arbeiten können. Die TN folgen einer Leuchtspur, die zur nächsten Zeitzone führt.

### Sicherheitskonzept

### Material

Pfadikravatten, Seil, Karte, goldige Steine, Boote (Kartonschachteln), Zwischenverpflegung, Leuchtspur