|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Stamm:*** | ***Meute:***  *Meute* | | ***Datum:***  *15.01.2018* |
| ***Langzeitthema:***  *Käpt’n Blaubär* | | ***Titel der Meutenstunde:***  *Bei den Zwergpiraten* | |
| ***Ziele:***   * *Einstieg in die Spielidee Meutentag* * *Käpt’n Blaubär wird von den Zwergpiraten gerettet* | | | |
| ***Aktivitätsarten:*** *(möglichst vielfältig)* | | | |
| * *Basteln* * *Besinnliches* | * *Kochen* * *~~Musisches~~* | | * *~~Spielen~~* * *~~Pfaditechnik~~* |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Zeitraster zur Meutenstundenplanung** | | | | |
| **Zeit** | **Programm/Methoden** | **Material** | **Aktivitätsart** | **Wer?** |
| 10 | **Begrüßung mit Stammesritual**  Vorstellung der Spielidee   * Lesen des Einleitungstextes * Käpt’n Blaubär * Erklärung wer wir gerade sind: Zwergpiraten * Auf der Karte zeigen, wo wir uns befinden. (Am Malmostrom) | Text zu Vorlesen  Karte von Zamonien | Ritual  Lesen |  |
| 15 | Der Blaubär wird gerettet   * Der Blaubär wird gesehen * Ein Spieler ist Blaubär und in der Mitte, die anderen sind Zwergpiraten und stehen im Kreis drum herum * Ein Zwergpirat ist die Leitung und gibt die Kommandos * Wir müssen Blaubär retten: Dafür spielen wir eine Variante von Pferderennen im Stehen: Auf Rettungsfahrt gehen   „Bei los schlägt man schnall mit den Händen auf die Oberschenkel und wenn ein Kommando vom obersten Zwergpiraten gerufen wird, dann müssen alle die Bewegung machen“   * Bewegungen:   nach Steuerbord (alle lehnen sich nach rechts),  nach Backbord (alle lehnen sich nach links)  Anker lichten, Anker werfen (Ausholbewegung und Wurf),  Segel setzen (so tun, als würde man ein Seil von oben nach unten ziehen)  Ausschau halten (Hand vor die Augen)  Rettungsring werfen (als letztes um den Blaubär an Bord zu holen.   * Alle stehen im Kreis um den Blaubär * Im Anschluss: der Blaubär wird in den Kreis der Zwergpiraten aufgenommen |  | Spielen | Alle |
| 45 | Aus dem Bären einen Piraten machen   * Der Blaubär muss noch viel lernen: Kraft, Geschicklichkeit und Listigkeit * Das müssen ihm die Zwergpiraten beibringen. Dafür müssen sie es selbst erst lernen * Postenlauf mit drei Posten: * 1. Stärke/Tau ziehen,   2.Geschicklichkeit/Freundschaftsknoten oder ein anderer Knoten, da dieser teilweise zu schwer ist  3. List/Kennenlernenspiel mit Lügen (Die Postenleitung erzählt Lügengeschichten und die TN müssen die Lüge erkennen)   * Die Wölflinge sind in drei bis vier gleichgroße Gruppen eingeteilt (abzählen) und einer wird der Blaubär. Wenn der Blaubär gerade „frei“ ist, darf eine Gruppe ihm etwas beibringen. * Wenn alle Gruppen alle Stationen gemacht haben und der Blaubär alles kann, dann ist es geschafft. | Dünne Seile, ein dickes Seil | Pfaditechnik, Spielen | Alle |
| 10 | Singen: „Alle die mit uns auf Kaperfahrt fahren“   * Zur Belohnung singen wir ein Lied | Ukulele, Liedblätter | Musisches |  |
|  | **[Reserve] Spiel:**   * Wilde Jagd |  | Spielen |  |
| 10 | **Abschlussritual und Ausblick**  Mit Ritual und   * Blaubär ist zu groß, wir müssen ihn auf einer Insel aussetzen (Cliffhanger) |  | Ritual |  |

|  |
| --- |
| **Auswertung** |
| **Anwesenheit Meutenleitung:** |
| **Anwesenheit Wölflinge:** |
| **Das hat gut geklappt:**  **Das hat nicht gut geklappt:** |
| **Hinweise fürs nächste Mal:** |