|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Stamm:*** | ***Meute:****Meute* | ***Datum:*** |
| ***Langzeitthema:****Käpt’n Blaubär* | ***Titel der Meutenstunde:****Auf der Klabauterinsel* |
| ***Ziele:**** *Gefühle ausdrücken lernen*
* *Meutentag Thema kennen lernen*
 |
| ***Aktivitätsarten:*** *(möglichst vielfältig)* |
| * *Basteln*
* *Besinnliches*
 | * *Kochen*
* *Musisches*
 | * *Spielen*
* *Pfaditechnik*
 |

|  |
| --- |
| **Zeitraster zur Meutenstundenplanung** |
| **Zeit** | **Programm/Methoden** | **Material** | **Aktivitätsart** | **Wer?** |
| 10 | **Begrüßung mit Stammesritual**Programmvorstellung* Lesen des Textes
 | KarteText | Ritual |  |
| 15 | Die Klabautergeister kommen* Zwei bis drei Leiter sind die Klabautergeister.
* Als erstes jagen sie die ganze Gruppe. Wenn alle gefangen sind, dann geht es weiter.
* Spiel: Doppel-Steh-Geh (zwei Personen müssen gleichzeitig jemanden wieder „geh“ machen)
 |  | Spielen | Alle |
| 30 | Emotionen-Theater* Die Klabautergeister ernähren sich von Emotionen.
* Einteilung in Pärchen. Jedes Pärchen bekommt eine Alltagssituation und ein Gefühl. Das muss nachgespielt werden.
* Die Klabautergeister fressen sich bei den Präsentationen satt und rund.
 | Vorbereitete Zettel | Musisches | Alle |
| 10 | Von der Klabauterinsel entkommen* Die Klabautergeister legen sich schlafen
* Sie lassen nur einen Wächter stehen. An dem muss man vorbei.
* Wenn der Wächter der Meute den Rücken zudreht, kann man sich bewegen. Wenn er sich umdreht und sich noch jemand bewegt, müssen alle zurück gehen.
 |  | Spielen |  |
| 20 | **[Reserve] Spiel:** |  | Spielen |  |
| 5 | **Abschlussritual und Ausblick**Mit Ritual  |  | Ritual |  |

|  |
| --- |
| **Zusammenfassung** |
| **Kurzbeschreibung und Methoden:** |
| **Material** | **Wer bringt es mit?** |

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