






<b>Gruppe:</b>	<b>Datum:</b>
<b>Anwesende Leiter:</b>	<b>Ort:</b>
<b>Text-Abschnitt:</b>	<b>PP-Nr.: 1</b>
<b>Thema: Schiff ahoi!</b>	

<b>A</b>	<b>Zeit</b>	<b>Aktivität</b>	<b>Mat. • Zuständig</b>
	13.30	Leitertreff/Gebet	
	14.00	Besammlung Kinder	
	14.05	Abmarsch	
	14.20	Ankunft Waldrand <ul style="list-style-type: none"> <li>- Plakat: „Gesucht: tüchtige Matrosen...Hört auf die Pfeife des Kapitäns</li> <li>- Robinson und Kinder folgen Pfeife</li> </ul> Kapitänsuche: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Verfolgung mit Pfeiftönen (wie Bärenjagd)</li> <li>- Unterwegs Plakate mit erforderlichen Qualifikationen für Matrosen</li> </ul>	
	14.40	Kapitän wird gefunden und erklärt Bedingungen (Gefahren, Aufgaben etc) <ul style="list-style-type: none"> <li>- zuerst Ausbildung, dann wird entschieden, wer fähig ist</li> <li>- Kinder in 2 Gruppen einteilen</li> </ul>	
	14.45	Ausbildung/Fähigkeitstest: <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1. Matrosenausbildung:</li> <li>- Knoten, Begriffe, Appell, Seemannslied, Sardellen-/Fisherman'sessen, etc</li> <li>- 2. Schifflibau</li> <li>- Jedes Kind bastelt sein eigenes Schiffchen)</li> </ul>	
	15.30	Schiffahrts-Contest <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kategorien: z.B längste Fahrt, authentischste Bauweise, kreativste Konstruktion</li> <li>- Preise: evtl. Fishermans Friends</li> </ul>	
	15.45	Testresultate: Nur Robinson hat bestanden Robinson und der Kapitän gehen  Imbiss Andacht Kleingruppen Singen	
	16.20	(Pufferzeit) Robinson stösst zur Gruppe zurück (nass) und erzählt von Schiffbruch doch: er hat sich schon für die nächste Reise angemeldet	
	16.45	Rückmarsch	
	17.00	Ende	

**Programm-Chef:**

<b>A</b>	<b>Persönliche Aufgaben</b>	(gem. obigem Programm)
TO		
DO		
MAT	Robinson Kleider Kapitän/Matrosenkleider	

„Matrosen gesucht“-Plakate etc  
Bastelmaterial, Bastelwerkzeug (Schnur für Schiffchen, Rebscheren, Sackmesser mit Säge)  
Preise  
Imbiss  
Singbücher






	Auswertung <span style="float: right;">(Reaktionen, Beobachtungen, Änderungen)</span>
	
	
	
	

<b>Gruppe:</b>	<b>Datum:</b>
<b>Anwesende Leiter:</b>	<b>Ort:</b>
<b>Text-Abschnitt:</b>	<b>PP-Nr.: 2</b>
<b>Thema: allein! (Gestrandet)</b>	

<b>A</b> Zeit	Aktivität	Mat. • Zuständig
13.30	Leitertreff/Gebet	
14.00	Besammlung Kinder	
14.10	Einstieg „Perfect Storm“ /Schiffbruch im JS-Raum (mit Wasser evtl. nass machen)	
14.20	Plakat Spiele: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Was sollen wir essen? – Gummifrosch Suche</li> <li>- Wo sollen wir schlafen? – „Hoch-Schlafplatz“</li> <li>- ...</li> </ul>	
14.25	Robinson erklärt ganze Situation nochmals und ruft zum Retten der Vorräte auf Abmarsch	
14.32	Ankunft. Erklärung Geländespiel	
14.40	Geländespiel „Rettung der Schiffsvorräte“	
15.40	Imbiss	
15.50	Lobpreis Andacht	
16.15	Kleingruppen	
16.25	Schlaf und Wohnplatz einrichten-Spiel in 4 Gruppen	
16.45	Besichtigung und Bewertung der Plätze	
17.00	Rückmarsch/Schluss	

**Programm-Chef:**

<b>A</b> Persönliche Aufgaben	(gem. obigem Programm)
TO DO	
MAT	Robinson Kleider „Perfect Storm“ (Film) und Beamer, DVD und sonstiges Sturmmaterial Plakate, Frösche (Süßigkeiten) Blachen Imbiss Singbücher Preis für die Bewertung der Plätze Material Geländespiel





 Auswertung	(Reaktionen, Beobachtungen, Änderungen)
	
	
	
	

<b>Gruppe:</b>	<b>Datum:</b>
<b>Anwesende Leiter:</b>	<b>Ort:</b>
<b>Text-Abschnitt:</b>	<b>PP-Nr.: 3</b>
<b>Thema: alles umsonst? (auf der Insel)</b>	

<b>A</b> Zeit	<b>Aktivität</b>	<b>Mat. • Zuständig</b>
13.15	Leitertreff/Gebet	
14.00	Besammlung Kinder	
14.10	Abmarsch	
14.25	Ankunft, Robinson erzählt vom Jagen – Jagdspiel (Jägerball in 2 Gruppen)	
14.50	Lobpreis	
15.00	Andacht	
15.15	Kleingruppen	
15.25	Pfeilbogenbau in 2 Gruppen, je 20 Minuten plus 5 Minuten wechseln:  Pfeile ca 80cm lang, 3 pro Kind, Holzstäbe gekauft, mit Gewicht vorne (Mutter) und 2 Flügelchen hinten. Markierung z.B. mit farbigen Ringen für jedes Kind  Bogen mit Seil zum Aufhängen	
16.10	Imbiss	
16.20	Punkteschiessen mit den Pfeilbogen im „Schiessstand“ (im Wald in der Nähe) „Schiessstand“ mit vielen Zielen aus Karton oder Styropor, Band, hinter dem die Schützen stehen müssen	
16.50	Rückmarsch	
17.00	Schluss	

**Programm-Chef:**

<b>A</b> Persönliche Aufgaben	(gem. obigem Programm)
<b>TO</b>	
<b>DO</b>	
<b>MAT</b>	Robinson Kleider Schaumgummi-Ball für Jägerball Singbücher Material Pfeile (Rundholz, Gewicht, Flügelchen etc) Material Bogen (Gute Schnur, rekognoszieren wo gutes Bogenholz Taschenmesser Imbiss Schiessstand-Ziele,, Vogelschreckband

<b>i</b> Auswertung	(Reaktionen, Beobachtungen, Änderungen)
	
	
	
	

<b>Gruppe:</b>	<b>Datum:</b>
<b>Anwesende Leiter:</b>	<b>Ort:</b>
<b>Text-Abschnitt:</b>	<b>PP-Nr.: 4</b>
<b>Thema: Wer war das? (zu Wenig Gefässe!)</b>	





<b>A</b> Zeit	Aktivität	Mat. • Zuständig
13.15	Leitertreff/Gebet	
14.00	Besammlung Kinder	
14.10	Abmarsch	
14.25	Robinson erzählt, wie es ihm gut geht, und von den vielen Früchten, die Gott ihm schenkt. Dann fängt er an von den fehlenden Schüsseln etc zu sprechen	
14.35	Es bilden sich 2 Gruppen 1. Gruppe beginnt Körbe zu flechten 2. Gruppe fängt an ein Fladenbrot zu backen	
15.20	Wechsel	
16.15	Lobpreis Andacht Kleingruppen	
16.45	Rückmarsch	
17.00	Schluss	

**Programm-Chef:**

**A Persönliche Aufgaben** (gem. obigem Programm)

<b>TO</b>	
<b>DO</b>	
<b>MAT</b>	Schilf/Bast Zangen Robinson Kostüm Singbücher Holz/Feuerzeug Teig: Mehl, Salz, Zusatzstoffe Blech

**Auswertung** (Reaktionen, Beobachtungen, Änderungen)






	
	
	
	

<b>Gruppe:</b>	<b>Datum:</b>
<b>Anwesende Leiter:</b>	<b>Ort:</b>
<b>Text-Abschnitt:</b>	<b>PP-Nr.: 5</b>
<b>Thema: Danger!</b>	

<b>A</b>	<b>Zeit</b>	<b>Aktivität</b>	<b>Mat. • Zuständig</b>
	13.15	Leitertreff	
	14.00	Besammlung Kinder	
	14.10	Abmarsch	
	14.25	Ankunft, Sichtung der Kannibalen	
	14.30	„Schlachtplan“ ausarbeiten, anschleichen und Angriff - Befreiung von Freitag	
	14.40	Freitag mach Gesten und wir gehen zurück Freitag hat Geländespiel-Material dabei---Robinson interpretiert Freitag und erklärt zugleich das Geländespiel	
	14.50	Beginn Geländespiel: Zwei Inselstämme (2 Gruppen) wohnen auf derselben Insel. Es existiert eine Art alte Vorratskammer von früheren Stämmen. Dies ist durch alte Quellen überliefert worden, die leider ein wenig zerschnipselt wurden. Jedenfalls ist das Ziel beider Gruppen, den Schatz zu bergen. Dabei müssen sie jedoch zuerst ein Kroki fertig stellen. Das Kroki besteht aus ca 80 Teilen. (pro Gruppe) Jede Gruppe besitzt 50% ihrer eigenen und der fremden Teilchen (2 mal dasselbe Kroki, 2 mal die gleichen 50% der Teilchen ☺ ) Nun müssen die Gruppen einander diese Teilchen klauen und zwar durch Zweikampf, sprich jeder trägt immer ein feindliches Teilchen mit sich und eine Wollschnur um den Arm. Wenn der Gegner einem die Wollschnur abreisst, muss man ihm das Teilchen überlassen	
	15.50	Ca. jetzt den Schatz finden/ Zurück, Imbiss essen	
	16.10	Lobpreis Andacht Kleingruppen	
	16.50	Rückmarsch	
	17.00	Ende	

**Programm-Chef:**

<b>A Persönliche Aufgaben</b>		(gem. obigem Programm)
<b>TO</b>		
<b>DO</b>		
<b>MAT</b>	Robinson Kleider Singbücher „Kannibalen“ organisieren Schatz für Geländespiel	
	Kannibalen brauchen: Material für Feuer Seil um zu fesseln Kannibalen –Schminke und Kleider (Rauchpulver, Trommeln)	





	Auswertung <span style="float: right;">(Reaktionen, Beobachtungen, Änderungen)</span>
	
	
	
	

<b>Gruppe:</b>	<b>Datum:</b>
<b>Anwesende Leiter:</b>	<b>Ort:</b>
<b>Text-Abschnitt:</b>	<b>PP-Nr.: 8</b>
<b>Thema: heimat ahoi!</b>	

<b>A</b>	<b>Zeit</b>	<b>Aktivität</b>	<b>Mat. • Zuständig</b>
	13.15	Leitertreff/Gebet	
	14.00	Besammlung Kinder	
	14.10	Freitag und Robinson erzählen von der Ueberfahrt Freitags, dem Vater und dem Spanier, und von dem englischen Kapitän, den sie befreit haben. Kapitän erläutert die Situation	
	14.15	Grosses taktisches Spiel zur Befreiung des Schiffes.	
	15.30	Lobpreis	
	15.45	Andacht: Hoffnung erfüllt sich!	
	16.00	Kleingruppen	
	16.10	Fest: Robinson ist zurück	
	16.50	Semesterabschluss, Rück und Ausblick	
	17.00	Schluss	

**Programm-Chef:**

<b>A</b>	<b>Persönliche Aufgaben</b>	<b>(gem. obigem Programm)</b>
TO		
DO		
MAT		

<b>A</b>	<b>Auswertung</b>	<b>(Reaktionen, Beobachtungen, Änderungen)</b>
		
		
		
		

Andacht: „Hoffnung“