

Georgstag 23. April

Halo!

Am 23. April ist wieder Georgstag. Hier findet ihr ein paar Vorschläge, damit Ihr diesen Tag feiern könnt.

Jetzt fragt sich vielleicht die ein oder andere, warum wir eigentlich den Georgstag feiern? Wer war dieser Georg? Hier ein paar interessante Fakten.

Der Heilige Georg ist der Schutzpatron der Pfadfinder und Pfadfinderinnen. In unserem Verband (PSG) ist er sogar im Namen enthalten - Pfadfinderinnenschaft St. Georg.

Für Lord Baden-Powell war Ritterlichkeit eine der wichtigsten Charaktereigenschaften. Folglich stellte er in vielen seiner Reden und Schriften die Ritter als Vorbild dar. So wie die Ritter, sollten es auch die Pfadfinder halten: Sie sollten die Wunder der Natur lieben und darin Gott entdecken. Ritterlichkeit und die Treue zu Gott, den Glauben an Gott, diese beiden Tugenden fand Lord Baden-Powell in einer Gestalt vereint: dem Ritter Sankt Georg. Sankt Georg ist der einzige Heilige, der auch ein Ritter war - somit wurde er 1909 offiziell zum Schutzpatron der Pfadfinder erklärt. Der Sage nach soll Sankt Georg einen Drachen getötet haben, daher wird er oft auf einem Pferd sitzend im Kampf gegen den Drachen dargestellt. In diesem Sinne von Lord Baden Powell sollte ein Pfadfinder folgende Eigenschaften besitzen, die den Ritter St. Georg als Vorbild haben: Menschlichkeit, Freundschaft, Hilfsbereitschaft, Offenherzigkeit, Initiative und Mut zu Neuem!

Gut Pfad

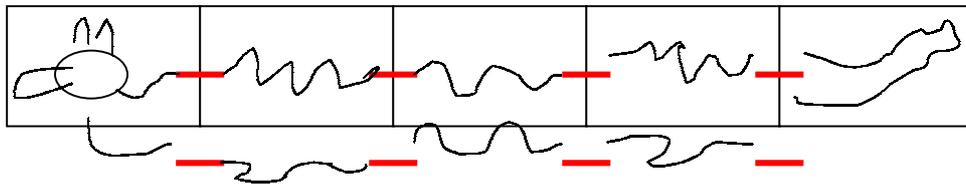
Pfiffilotta



Wichtel

Vorschläge für die Gestaltung der Gruppenstunde zum Georgstag

- Georgslegende vorlesen (s. beigelegte Kopie)
- Geschichte nachspielen
- Georgslied singen (s. beigelegte Kopie)
- Basteln: Windlicht - Marmeladenglas mit Transparentpapier in orange, rot, gelb bekleben, so dass Feuereffekte entstehen
- Mandala malen (s. beigelegte Kopie) oder mit Naturmaterialien legen
- Drachen malen: Jedes Kind bekommt ein DinA4-Blatt. Auf diesem sind Markierungen, die anzeigen in welchem Rahmen gemalt werden soll, damit der Drache später zusammengesetzt werden kann (s. Skizze ☺). Wer Kopf und Schwanzende malen darf, muss festgelegt werden. Alle anderen dürfen den Körper dazwischen malen. Zusammen hat die Gruppe am Ende einen langen, langen Drachen auf Papier gezaubert.



- Spiel: Drachenschwanzjagd - Alle stellen sich hintereinander und fassen halten sich an den Schultern fest, so entsteht ein langer Drache. Der letzte Wichtel bildet den Schwanz und bekommt ein Tuch durch die Gürtelschnalle gezogen. Der Kopf (die vorderste) muss nun versuchen den Schwanz (Tuch) zu erwischen. Hat sie es geschafft darf die Nächste der Drachenkopf sein. Natürlich versucht der Schwanz es zu verhindern. Er darf dabei aber niemals seinen Vordermann loslassen. Reißt der Drache auseinander, muss das Spiel unterbrochen werden, bis alle wieder zusammen sind.

Pfadis

Vorschläge für die Gestaltung der Gruppenstunde zum Georgstag.

- Georgslegende vorlesen (s. beigelegte Kopie)
- Geschichte nachspielen
- Georgslied singen (s. beigelegte Kopie)
- Aktion planen und vorbereiten, um z.B. einer sozialen Einrichtung mit Tatkraft oder Geld zu unterstützen (mit einer Rollstuhlgruppe einen Stadtbesuch machen)
- Basteln: Windlicht - Marmeladenglas mit Transparentpapier in orange, rot, gelb bekleben, so dass Feuereffekte entstehen
- Mandala mit Naturmaterialien legen
- Spiel:

Drachenjäger

Material:

Bierdeckel als Währung, je nach Anzahl der Gruppen und Mitspieler 2-3x
Kartensätze mit den Nummern 1-10

Vorbereitung:

Es werden drei, gleichmäßig große Gruppen gebildet: Drachenjäger, Ritter und königliche Hoheiten. Jede der Gruppen muss sich ein Camp aus Stöcken, Stämmen, Ästen und Zweigen bauen. Bei Gruppen unter 10 Personen werden nur zwei Gruppen gebildet.

Jeder Gruppe werden 10 Stärkekarten gegeben, die in der Gruppe untereinander verlost werden. Stärkekarten sind Karten oder Bierdeckel, die mit den Zahlen von eins bis zehn durchnummeriert sind. Jeder Spieler muss seine Stärkekarte bis zum Ende des Spieles behalten. Bei Gruppen mit weniger als 10 Mitgliedern werden einzelne Stärkekarten weggelassen (aber nicht die 1 oder die 10). Nun zu der Bedeutung der Zahlen auf den Karten:

Bedeutung der Kartenwerte:

Die Zehner-Karte ist die stärkste Karte und kann alle anderen Karten besiegen, wird allerdings selber von der Einser-Karte geschlagen. Die Zehner-Karte ist die einzige Karte die nicht die Einser-Karte schlagen kann. Die anderen Zahlen sind normale Zahlen, je höher desto stärker. Also können die Karten Zwei bis Neun die Einser-

Karte schlagen. Die höhere Zahl gewinnt, mit Ausnahme der Einser-Karte, welche die Zehner-Karte schlägt.

Zusätzlich wird ein zentral liegender Posten als Bank eingerichtet. Um die Bank wird eine neutrale Zone von ca. 4-5m gezogen, innerhalb derer keine Überfälle stattfinden dürfen. Ein Mitarbeiter besetzt die Bank.

Zu Beginn des Spiels bekommen die Drachenjäger großzügig Gold in Form von Bierdeckel; Ritter und königliche Hoheiten bekommen allerdings kein Startgold.

Ablauf:

Die Drachenjäger versuchen das Gold zur Bank zu schaffen, während Ritter und königliche Hoheiten versuchen, den Drachenjägern das Gold abzunehmen. Außer den Drachenjägern sollte keiner wissen, wo deren Camp ist. Falls das Camp doch entdeckt wird, dürfen Königliche Hoheiten oder Ritter nicht in das Versteck, um dort Gold zu stehlen. Die Drachenjäger müssen sich nun eine Taktik ausdenken, wie sie am meisten das Gold zur Bank bekommen. Es ist nicht unbedingt ratsam, alles Gold auf einen Rutsch zu schmuggeln.

Bei einem Überfall wird Mann gegen Mann gekämpft. Es gewinnt allerdings nicht der körperlich stärkere, sondern der Kampf wird mittels Stärkekarten ausgetragen.

Der Verlierer muss er sein Gold rausrücken, wenn er überhaupt welches dabei hat.

Der Verlierer darf nun auch behaupten, dass er gar kein Gold bei sich hat, was der Gewinner durch abtasten überprüfen darf. Gold hat in der Unterwäsche nix zu suchen!!

Jede Gruppe kann eine andere Gruppe überfallen. Königliche Hoheiten können also auch von Drachenjägern oder Rittern überfallen werden, ebenso können die Ritter von Drachenjägern oder Königlichen Hoheiten überfallen werden.

Am Ende gewinnt die Gruppe mit dem dicksten Bankkonto.

Variante:

Das Gold wird von den Mitarbeitern in verschiedenen Verstecken deponiert. Den Drachenjägern wird ein Camp als "Safe-Zone" zugewiesen, außerdem erhalten sie eine Karte, auf der alle Goldadern eingezeichnet sind. Die anderen beiden Gruppen erhalten lediglich Kartenfragmente oder rätselhafte Karten.

