

Meutenstunde

Thema: Piratenbraut (ausgearbeitet für den DGD 2013)

Zeit	Spielgeschichte	Programm	Material	Verantwortliche/r
5 min.	Der Gruppenleiter beginnt die Meutenstunde mit einem Lied. Katrina kommt angerannt. Sie ist vor ihrem Vater, der sie gegen ihren Willen verheiraten will, geflohen und sucht Unterschlupf bei den Wö's	Anfangsrunde, Katrina erzählt	Gitarre, Liederbücher	Gruppenleiter, Katrina
10 min	Während eines „Fliegende Holländer“-Spiels geht Katrina auf Toilette und wird ohne, dass dies von den Wö's bemerkt wird, zurück geraubt.	„Fliegender Holländer“ spielen, Katrina verschwindet		Gruppenleiter
10 min	Katrinas Vater hat einen Brief geschrieben und verlangt Lösegeld für Katrina	Mit der Kurspost kommt der Brief, Brief lesen	Brief	Kurspostbote, Gruppenleiter
40 min	Lösegeld herstellen	Lösegeld basteln in Form von Ketten aus Katalogen	Papier, Faden, Schaschlickspieße, alte Kataloge, Scheren, Unterlagen, Kleber (Pritt und Flüssiguhu)	Gruppenleiter
10 min	Wir sind fertig und machen uns auf den Weg zur Übergabe. Dabei müssen wir aber, wie im Brief beschrieben, magische Tore überwinden. Das erste magische Tor ist ein Spinnennetz.	Spinnennetz, alle Wölflinge müssen hindurch, ohne die giftige Spinne zu berühren. Auf der anderen Seite wartet eine erste Belohnung.	Vorbereitetes Spinnennetz, Schokolade	Gruppenleiter
10 min	Das zweite magische Tor ist ein Fluss, der überwunden werden muss, auf leicht weg schwimmenden Trittsteinen	Spiel „Fluss überqueren“	Pappkacheln, ausreichend für alle	Gruppenleiter
10 min	Wir finden Katrina. Dadurch, dass wir die Ketten in eine magische Box werfen, kann sich Katrina befreien und ist sehr glücklich.	Ketten ablegen, mit Katrina nach Hause gehen.	Magische Kiste, Tampen	Katrina
20 min	Katrinas Befreiung muss bei Piratenliedern, Keksen und Tee gefeiert werden.	Singerunde	Tee, Kekse, Gitarre, Liederbücher, Isomatten, Kakao	Katrina, Gruppeleiter
5 min	Wir verabschieden uns von Katrina.	Abschlussrunde		Gruppenleiter