

Gildenprogramm – Sippeneinführung

(Juni/Juli 09)

Sippen, Sippenämter, Sippenmaterial, Sippenname

*Vorher: Sippe bilden, Pfadfinderstufe erklären,
Pfadfinderregeln, Basiskursteilnehmer → Sifüs gefunden*

*Nachher: Sippenruf, Sippenraum, Fahne, Gildensystem,
Probenbücher, Fahrten und Sippenaktionen, Großfahrt ...*

Inhalt

Gildenprogramm – Sippeneinführung.....	1
Inhalt.....	1
1. Idee / Ziel	2
Sippenämter	2
Sippenmaterial	2
Sippenzusammenhalt	2
2. Programm	3
Erste Gruppenstunde	3
Zweite Gruppenstunde	4
Dritte Gruppenstunde	5
3. Reflexion	5

1. Idee / Ziel

Sippenämter

→ jeder Sippling übernimmt Verantwortung für seine Sippe

Vorschläge:

- Sippenführer
- stellvertretender Sippenführer
- Materialwart
- Kasse
- Sippenmusikant
- Sanitäter
- Spielehans
- Chronist (Chronik, Homepage, Fotos, Gestaltung...)
- Recherche (Karten, Fahrpläne, Infos ...)
- Koch

Sippenmaterial

- Jede Sippe verdient sich nach und nach ihre Sippenkiste mit ihrem Sippenmaterial.

→ bis zum Sommerlager (Bundeslager) brauchen sie das Material, sonst fehlt es ihnen dort

- Im Programm wird jeweils das Material benutzt, das sie schon haben.

→ neues Material wird verdient und vom Materialwart in die Liste aufgenommen

- Die Sipplinge sollen lernen, ihr Sippenmaterial wertzuschätzen

Sippenzusammenhalt

- Jeder Sippling soll erfahren, was es bedeutet als Gruppe und für die Gruppe Verantwortung zu übernehmen.

- Die Sippe soll einen Namen und nach Möglichkeit einen Sippenruf finden.

- Die Sipplinge sollen üben, in ihrer Sippe gesittet zu kommunizieren

- Der Sippenführer soll in seiner Rolle gestärkt werden

2. Programm

Erste Gruppenstunde

Einführung:

- Sippenkiste fürs Bula zusammenverdienen
- was sie nicht fertig kriegen, kommt nicht mit

Sippenämter einteilen:

- Sifü steht schon fest.
 - Materialwart?
 - Chronist?
- Der Chronist schreibt die Ämtervergabe in eine vorläufige Chronik (Zettel)

Vorschläge für Sippennamen aufschreiben.

Padfinderregeln:

Die Sippe soll auswendig die neun Padfinderregeln finden und richtig auf die erste Seite ihrer Chronik schreiben.

- Ich will die Natur kennenlernen und helfen, sie zu erhalten.
- Ich will aufrichtig und zuverlässig sein.
- Ich will hilfsbereit und rücksichtsvoll sein.
- Ich will Schwierigkeiten nicht ausweichen.
- Ich will kritisch sein und Verantwortung übernehmen.
- Ich will mich beherrschen.
- Ich will zur Freundschaft aller Padfinderinnen und Padfinder beitragen.
- Ich will den anderen achten.
- Ich will dem Frieden dienen und mich für die Gemeinschaft einsetzen, in der ich lebe.

→ *leere Sippenkiste verdient*

Sippenkistenlauf:

Die Sippen treten in einem Staffellauf gegeneinander an, in dem sie mit ihrer Kiste rennen müssen.

→ *Säge und Beil verdient*

→ Der Materialwart schreibt neu erhaltenes Material immer in seine Materialliste mit Farbe, Nummer, etc.

Kleinholz und Anzündeholz machen:

- Jeder soll mal hacken
- erklären wie man richtig steht, wie man ein Beil trägt, ...
- nicht in Bäume hacken!

→ Die Sippenkiste soll zum Ende der Sippenstunde ausreichend Holz beinhalten, um zu Beginn der nächsten Sippenstunde mit nur einem Streichholz ein Feuer entzünden zu können.

Chronik besorgen:

Der Chronist bekommt die Aufgabe, bis zur nächsten Sippenstunde für max. 20 Euro Chronikbuch und Stift zu kaufen und den Kassenzettel zum Abrechnen mitzubringen.

Aufräumen und Abschlusskreis

Zweite Gruppenstunde

Feuer machen:

- Die Sippe bekommt ihre Sippenkiste mit dem Holz und ein Streichholz zum Feuer anzünden.
- Das Feuer muss dazu gut aufgebaut und das Streichholz vor Wind geschützt werden. Es soll nicht alles einer alleine machen!
- Falls es mit einem Streichholz doch nicht klappen sollte, kann die Sippe sich durch eine kleine Aufgabe ein neues verdienen (z.B. Lied singen, Menschenturm bauen, nur mit 2 Füßen den Boden berühren, ...)
→ *Kochzeug und Spülzeug verdient*
→ die Sippe bekommt die Zutaten (z.B. Bananen, Schokolade, Alufolie)

Essen machen:

- Auf dem Feuer bereitet die Sippe ihr Essen zu.
- Chronik abrechnen, falls der Chronist bereits eine gekauft hat.
- Weiter Gedanken machen zu Sippenname und Sippenruf.
- Essen mit Essensspruch
→ *Gitarre verdient (muss nicht unbedingt sein)*
→ Möglicherweise Sippenmusikanten bestimmen

Spiel vorbereiten → Spielehans bestimmen möglich
Lied üben

Spülen

- *4 Gipserstricke verdient*

Aufräumen und Abschlusskreis

Dritte Gruppenstunde

Knoten:

Die Sipplinge sollen in möglichst kurzer Zeit zeigen, dass sie

- einen Palstek können
- einen Weberknoten können
- wissen, wie man ein Seil richtig aufrollt

→ *Kohtenplane, 4 kurze Heringe und einen langen Hering verdient*

Kröte bauen:

Klar. Bei großer Sippe auch zwei.

→ *3 Kohtenplanen, Kohtendach und 3 kurze Heringe verdient*

→ Stangen und Kohtenkreuz werden ausgeliehen

Kohte bauen:

Je nach Zeit auch ohne Knüpfen / ohne Dach

Kohte abbauen

Material aufräumen:

- Sippenkiste säubern
- Materialliste kontrollieren
- alles ordentlich einpacken

Abschlusskreis:

- Sippenname und Sippenruf präsentieren

3. Reflexion

- es klappt nicht alles sofort
- die „Sippenbetreuer“ sollten während den drei Wochen nicht wechseln
- Die Sifüs sollten rechtzeitig vorher bescheid wissen, was läuft
- Man sollte mehr die Sifüs machen lassen, als die „Sippenbetreuer“
- An manchen Programmpunkten kann man sich noch was überlegen, damit nicht die Hälfte daneben steht und zuschaut
- Sippenbetreuer und Sippenführer sollten darauf achten motiviert zu wirken, nicht nur Anweisungen zu geben, sondern sich auch selber aktiv zu beteiligen
- Die Sippe soll begründen können, warum sie sich mit ihrem Sippennamen identifizieren