

	Mo	Die	M i	Do	Fr	Sa	So
Vormittag		Morgenappell  Workshops=Methode um KGs zu bilden z.B. NASA Spiel für Piraten ummünzen	Böses Erwachen	Der Wolf Klabautermann Grüner Geist Seeschlange	Stammestag	Jungfernfahrt ~ Erste Versuche mit den Flüssen	Deckschrubben
Nachmittag	Stürmische Fahrt	Crews müssen sich heimisch machen (Lagerbauten, Kochen auf Lagerbauten, erstes warmes Essen nach dem Schiffbruch)	Klare Sicht	Kampf der Geschichten	Flüssig bleiben	Stapellauf = Floßwettfahrt	Auf See
Abend	Schiffbruch= Auftakt	Bunter Abend, mit reichlich „Rum“, Gesang und wilden Piratengeschichten  Anschließend Nachspiel = Erkundungstour	Bei meiner Ehre	Hau den Maat		„Tanz mit dem Kodex“ = Feierliche Unterzeichnung einer Art Gästebuch, in das auch die Plätze / Gewinner eingetragen werden	

## „Fornbachs Crew“

### Vorgeschichte:

Diverse Piratenschiffe (~ Stamm) unter dem Kommando eines Kapitäns (~ StaVo) sind in der grenzenlosen Weite des Meeres (~ Bezirk) unterwegs. Die Crews (~ Gruppen, später KG) sind am freibeutern und schlagen sich von Stadt zu Schiff und wieder zu Stadt durch und haben jegliches Ehrgefühl (~ Zusammenhalt, Gemeinschaft, ...) verloren.

Eines Tages zieht ein unheilvoller Sturm auf. Dieser ist so gewaltig, dass er alle Schiffe mit sich reißt und auf eine Insel (~ Lagerplatz) irgendwo im Nichts verschlägt.

### Kapitel „Schiffbruch“ (~Auftakt)

Die noch ganz wirren Piraten sind vollkommen ahnungslos, was genau ihnen erfahren ist. Sie versuchen sich zu sammeln, da sie jedoch Piraten sind klappt dies zunächst nur schwer (~Zeltaufbau). Doch dann gelingt es einem, der noch weiß, dass er Kapitän ist, alle zu versammeln. Er bitte alle der Reihe nach zu erzählen, was ihnen noch einfällt. (= Leiter erzählen vorher abgestimmt Fetzen der Geschichte). Sie umschreiben den Sturm, den Schiffbruch und das sie auf einer Insel gestrandet sind, die sie nie zuvor gesehen haben. Einer lässt kurz aufblitzen, dass er meint eine dunkle Gestalt gesehen zu haben, die kein Pirat ist.

Daraufhin schnappen sich diejenigen mit kühlem Kopf (~klar, Leiter) ein paar der Piraten und stürmen in den Wald (~ kleines Nachspiel beginnt, nur kurz, z.B. suchen nach Knicklichtern, die auf Strandgut hinweisen). Nachdem sich alle wieder zusammengefunden haben wird kurz über die

gefundenen Teile resümiert und Regeln für das Leben nach dem Piratencodex (~ Lager- / Platzregeln) aufgestellt.

Der Tag endet, die müden Piraten begeben sich zur Ruhe (~ evtl. Nachtwache, wg. unsicherer Gegend).

Der nächste Tag ist komplett der Organisation und der Einrichtung eines Piratenlagers (~Lagerbauten) gewidmet. Beim Morgenappell erfahren die Piraten von Valeria. Zunächst gilt es die wichtigsten Dinge von der „Valeria“, einem strandnahen Schiff, das zu sinken droht, zu bergen (~ NASA Spiel auf Piratenart, das in KGs gespielt wird, die durch ). Anschließend werden u.a. mit den geborgenen Gegenständen (z.B. Sesal, Messer, Handbuch, Schiffsbalken) die Lagerbauten aufgezogen (~Hintergrund = erstes Kochen für warmes Essen nach dem Schiffbruch = erste wirkliche warme Mahlzeit).

Kapitel „Böses Erwachen“

Über Nacht klauen Leiter symbolische Gegenstände der einzelnen Lager. Am nächsten Morgen berichtet die Nachtwache davon beim Morgenappell.

- Asterix-Tausch-Spiel im Piratenspiel
- Kids müssen ihren Gegenstand bei Postenlauf erspielen
- Kleine Aufgaben / Rätsel und Tauschgeschäfte müssen hierfür mit anderen Crews (repräsentiert durch Leiter) vollzogen werden

„Klare Sicht“

- Freizeit am See
- Der Sturm legt sich

to be continued...