



Verband Christlicher Pfadfinderinnen und Pfadfinder

Stamm St. Wolfgang

Bericht Stammesfahrt 2014



Röthenbacher Pfadfinder überlisten Gargamel

Auweia, Gargamel trieb in Schlumpfhausen wieder sein Unwesen! Bei seinem letzten Überfall verzauberte der böse Hexenmeister doch glatt unsere besten Freunde Sporti-Schlumpf, Technik-Schlumpf, Sinnes-Schlumpf, Schlaubi-Schlumpf, Taschi-Schlumpf und Schlumpfine in ganz langweilige und traurige Grauschlumpfe. Wahrlich, kein schöner Anblick! Den Hilfeschrei der verhexten Schlumpfe hörte man sogar bis nach Röthenbach.

Dann ging alles ganz schnell. Rasch war der Rucksack gepackt, die Kluft übergeworfen, die Wanderschuhe gebunden, die Gitarre parat - der Stamm St. Wolfgang machte sich mit fast 20 Kindern auf nach Schlumpfhausen.

Dort angekommen hieß es erst mal das Basisquartier (Pfadfinderhaus Lindersberg) zu beziehen. Mit Einbruch der Dämmerung zeigten sich die scheuen Grauschlumpfe und erzählten von dem Geschehen. Das letzte, was den verhexten Schlumpfen jetzt noch helfen konnte, ist ein sagenumwobenes Schlumpfelixier. Wer auch nur einen Minitropfen dieses Elixiers zu sich nimmt, verwandelt sich in nur wenigen Sekunden in einen waschechten Schlumpf. Die Zutaten für das Elixier waren nur sehr schwer zu finden!.

In gemischtaltrigen Gruppen erspielten sich die Kinder die Zutaten in unterschiedlichen Schlumpfworkshops. Beim Sport-Schlumpf mussten die Kinder ihre Balance auf der Slackline unter Beweis stellen. Beim Technik-Schlumpf drehte sich alles ums Pizzabacken am offenen Feuer. Beim Kreativkopf Taschi-Schlumpf bastelten die Kinder Geldbeutel aus alten Tetrapacks oder nähten Umhängetaschen aus Stoff. Schlumpfine, die bekannte Nähkönigin, nähte mit allen Kindern schöne Schlumpfmützen. „Was ist der VCP? Wer ist BP? Und was bedeutet eigentlich der Pfadfindergruß?“ – Schlaubi-Schlumpf teilte sein Wissen mit den Kindern. Sich auf seine Sinne verlassen zu können ist eine gute Erfahrung... Sinnes-Schlumpf testete alle Sinne egal ob Schmecken, Riechen oder Fühlen.





Nachdem die Zutaten für den erlösenden Zaubertrank erfolgreich gesammelt waren, wurde dieser auch gleich gebraut. Das Elixier war fertig und die langweiligen Grauschlumpfe verwandelten sich endlich wieder in fröhliche blaue Schlumpfe zurück. Von dem Trank blieb so viel übrig, dass es sich auch die Kinder nicht nehmen



haben lassen davon zu kosten. Auf einmal sah man überall um sich herum nur noch Schlumpfe. Diese hatten jetzt nur noch ein Ziel: Es galt Gargamel aus der Schlumpfwelt zu verbannen!

Und schon rannten 25 Schlumpfe dem Bösewicht hinterher, um ihn zu verjagen. Neben der „Arbeit“ kam auch das Vergnügen nicht zu kurz.

Zwischendurch eignete sich das Gelände in und um Schlumpfhäusern auch super dazu ein paar Runden Räuber und Gendarmen oder Dreibock im angrenzenden Schlumpfwald zu spielen. Am letzten Tag machten sich die Abenteurer auch schon wieder auf den Rückweg. Die kurzweiligen Tage waren viel zu schnell vergangen und man freute sich schon jetzt auf die nächste Stammesaktion.

Text: Christian Schröppel, Bastian Schröppel;

Bild: Melanie Sommer