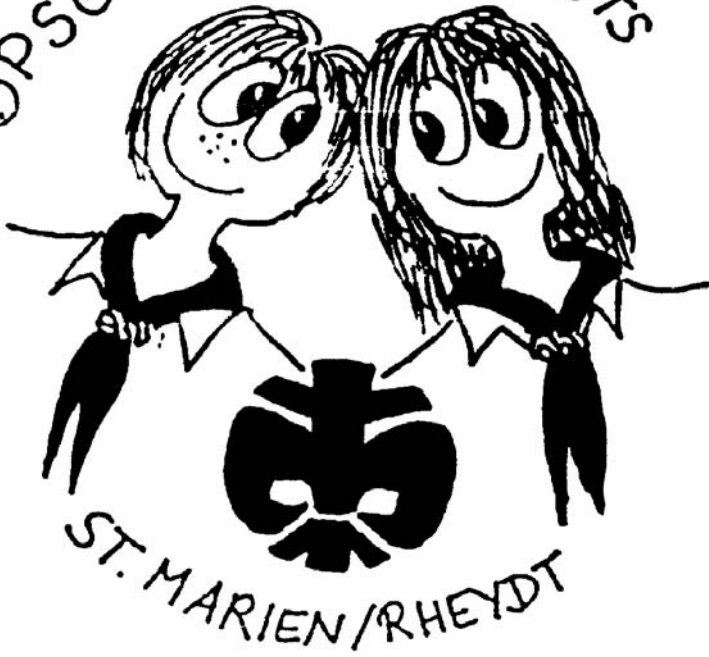


DPSG STAMM CITYSCOUTS

Deutsche Pfadfinderschaft
Stamm Cityscouts
Sankt Georg
St. Marien Rheydt



Stammesinfo

Juli 2003

Eltern-Kind-Grillen,

am **19. Juli 2003** wollen wir mit allen **Eltern** und Kindern **grillen**. Das Ganze kann für alle die Lust haben zu einer gemeinsamen Fahrradtour werden. Sportliche treffen sich um 17.00 Uhr mit dem Fahrrad auf dem Parkplatz am Schloß Rheydt, weniger Sportliche um 17.00 Uhr **Achtung kleine Änderung!!!** an dem Spielplatz Kohrstraße (in Odenkirchen) zum Grill anpusten.

Damit alle satt werden bitten wir Sie, Fleisch für Ihre Familie und einen Salat/Brot o.ä. selbst mitzubringen. Getränke, Grill und Kohle stehen bereit.

Zur Kalkulation bitten wir Sie, sich bis zum 11. Juli 2003 bei den **Stufenleitern** auf einem Zettel und mit einer Personenanzahl anzumelden! Bei schlechtem Wetter findet der Spaß im Jugendtreff statt!



Pfarrfest

Am **20. Juli 2003** findet das **Pfarrfest in St. Marien** statt, wir werden einen Stand haben und erwarten, dass alle an diesem Tag mal im Pfarrgarten vorbeischauen. Kommt doch bitte in Kluft vorbei!

Elternkaffee

Das Elternkaffee findet in den nächsten Monaten an folgenden Terminen jeweils um 18:00 Uhr im Kinderladen der OT. statt:

17. NOVEMBER 2003

05. DEZEMBER 2003

Gleichzeitig zum Elternkaffee findet unser Rüsthausshop statt, in dem die Möglichkeit gegeben ist, Pfadfinderartikel, aber auch fairgehandelte Produkte der gepa (Gesellschaft zur Förderung der Partnerschaft mit der Dritten Welt mbH) aus unserer "Einen Welt" wie Kaffee oder Tee zu kaufen oder zu bestellen. Die bestellten Artikel müssen vorausbezahlt werden. Es besteht jedoch die Möglichkeit das Geld zu überweisen.



Impressum:

Herausgeber: DEUTSCHE PFADFINDERSCHAFT SANKT GEORG **STAMM CITYSCOUTS**

Auflage: 200 Stück

Rechtsträger: Trägerwerk DPSG Stamm Cityscouts e.V.

Internet: <http://www.cityscouts.org> **E-Mail:** Stammesinfo@cityscouts.org

Redaktion: Simon Kouril Ritterstraße 208 41238 Mönchengladbach

Tel.: 02166/20477 oder **Tel.:** 0241/89467883 **Fax:** 0241/8967885



Die Jahresanfangsfahrt 2003 in Monschau-Hargard

oder

„Auf den Spuren des Reib“

Es begann zu jener Zeit als wir, sprich die Rover, auszogen um ein Mega-Event für die Jahresanfangsfahrt vorzubereiten. Zu nächst sammelten wir Ideen, was schon einen Großteil der Arbeit darstellte. Wie soll das Spiel ablaufen, was für Material brauchen wir, wer übernimmt welche Posten. Viele Meinungen und Ideen wurden geboren und ebenso wieder verworfen. Doch dann erschien uns



der GEIST der Erleuchtung und Reib wart geboren. Nach und nach wuchs das Konzept und die Materialliste. Nun ging es an die Beschaffung der Materialien streng nach dem Motto „Geringer Geldeinsatz und maximale Ausschöpfung!“. Schwierige Verhandlungen mit dem Stammesvorstand bezüglich der Geldfrage wurden geführt und erfolgreich abgeschlossen, was letzten Endes zur Folge hatte, dass der Großteil des Materials von Bekannten und von uns selbst gestellt wurde. Nur einen kleinen Teil mußte im Baumarkt oder im Bastelladen besorgt werden. Dann stellte sich heraus dass unser Leiter Arne aus beruflichen Gründen doch nicht an der Jahresanfangsfahrt teilnehmen konnte. Dafür sprang Lutz relativ kurzfristig ein. Doch wie sollte das Material nun nach Monschau kommen. Wir mussten das Spiel auch noch Vorort vorbereiten. Uli erklärte sich spontan bereit, uns am Freitag nachmittag nach Monschau zu fahren. Unser zweiter Leiter (Walter) nahm uns drei Helden (Björn, Barthel & Hendrik) samt Gepäck mit, Uli mußte sich mit Material und Lutz begnügen. Nach einer kurzen Autobahnfahrt erreichten wir die Jugendherberge, wo wir eincheckten und das Material im Gruppenraum deponierten. Als erste Tat an diesem noch jungen Abend war das Testen der Schneebobs auf der etwa 30 cm hohen Schneedecke. Zum Abendessen ging es dann in das größte türkische Restaurant in der Eifel. Nach einem kleinen Verdauungsspaziergang wurden unter musikalischer Untermalung die Kostüme getestet. Walter zog sein eigens für dieses Event entworfene Zaubererkostüm an und wart ab da nur noch Akdow der Weise genannt. Der Tag wurde von uns mit einem mitternächtlichen Schlittenfahren auf unserer selbstgebastelten Piste beendet.

Am Samstag morgen gingen wir nach einem ausgiebigen Frühstück die Strecke für das Spiel ab. Die Strecke wurde markiert und den noch anreisenden Posten zugewiesen. Nach einem relativ schnellen Gewaltmarsch war auch schon wieder Mittagszeit und die Jugendherberge kochte extra nur für uns fünf. Denn Frauke war leider an Grippe erkrankt und mußte das Bett hüten (Schade!). So mussten wir für das Spiel aus Brüderchen und Schwesterchen Brüderchen und Brüderchen machen. Gegen 13:15 Uhr trafen schon die ersten Teilnehmer und Leiter ein. Die Leiter wurden von uns in Ihre Posten eingewiesen und das Material ausgeteilt.

Doch wo war der Michael mit dem Hänger und dem restlichen Material? Leider traf er erst gegen 14:30 Uhr ein, so dass wir mit einer 3/4 Stunde Verspätung das Spiel eröffneten. Prinz Slip und Prinz Mur unterrichteten Ihre Gefolgsleute und schickten sie auf die Suche nach dem unbekanntem Artefakt. Dabei begegnete Ihnen Axatem der Priester, Hcabsa die Heilerin, Mucinu der Händler, Yekshiw der Waffenschmied, Ogir der Holzfäller und Fonrims die Poetin. Dann gab es noch einen Aussätzigen der mit Vorliebe Lebenspunkte klaute. Die Sonne schien, der Schnee glänzte und in der Zeit in der die Kids die Posten abliefen, nutzen wir wieder zum Schlittenfahren und gelegentlich um Hilfestellungen bei den Posten zu geben. So auch beim Schmied, denn er hatte die strenge Auflage nur Schanzzeug gegen einen Zaubertrank zu bauen. Da die Gruppen von uns jedoch entgegengesetzt losgeschickt wurden, kam eine Gruppe erst nach dem Schmied an der Heilerin vorbei, so dass die Gruppe noch mal zurück mußte. Gegen 18:00 Uhr gab es in der Jugendherberge Abendessen. Aufgrund der Verspätung und der Länge der Strecke konnten wir erst gegen 18:30 Uhr essen, zum Unmut der Küchenfeen. Nach einer ordentlichen Stärkung ging unsere Planung für das Nachtspiel weiter. Währenddessen amüsierten sich die Kids und die Leiter mit dem gebastelten Schanzzeug im Eingangsbereich der Jugendherberge. Einige kleine Wölflinge waren bereits durch den langen Marsch ausgepowert, so dass wir die Strecke verkürzen mussten. Hinzu kam noch das wir nicht wie geplant den Showdown mit Musik draußen auf der großen Wiese machen konnte (die blöden Nachbarn auf der gegenüberliegenden Hangseite hätten sich sonst beschwert). Nun ja, aber wir sind Rover und Improvisieren können wir auch.



Gesagt getan, wir zogen zusammen mit Gunnar los und markierten den Weg jeweils mit Teelichtern, die sich in Gläsern befanden. Der Sicherungsposten an der Kreuzung wurde bestellt und wir legten uns mit weißen Schneeanzügen getarnt im Schnee auf die Lauer. In derzeit bereiteten Lutz und Walter mit den anderen Leitern den Innenhof für den Showdown her, den wir kurzer Hand in beschlaggenommen hatten. Lutz, Walter und die anderen Leiter verzierten den in schneegehülten Innenhof in ein mittelalterliches Ambiente. In der Mitte brannte ein grosses Lagerfeuer, Pechfackel leuchteten den Teilnehmern im Hof den Weg und ein kleines Feuerwerk wurde aufgebaut. Mahinthen und Patrick erklärten sich spontan bereit den Hof mit den Hellebarden zu bewachen.

Ein wenig Musik zur Untermalung wurde auch noch gefunden. Wir warteten in derzeit immer noch auf die Kids. Hören konnten wir sie stets, jedoch ohnehin liefen sie an uns immer weit vorbei. Schuld daran war ein nicht eindeutig positioniertes Teelichter und die Kids liefen bereits zum dritten mal im Kreis. Ute die zusammen mit ihrer Tochter auf der Nachtwanderung war blies kurzer Hand die Veranstaltung ab, da die ersten Wölflinge schlapp machten. Zu unserem Unmut, denn wir hatten uns einige gruselige Dinge ausgedacht. Als wir merkten, dass die Gruppen den Rückzug angetreten hatten, begaben wir uns auf Schleichwegen enttäuscht zur Jugendherberge zurück. Die tolle Stimmung des Tages und die Freude ging Richtung null. Jetzt mußte wir nur noch den Showdown hinkriegen. Aber es war alles zu unserer Freude bereits vorbereitet. So dass wir nur kurz in unsere Rollen schlüpfen und unsere anderen Positionen (Musik) einnahmen. Die ersten Kids kamen zurück und wurden durch die Wachen am Betreten des Innenhofes gehindert. Erst als alle da waren begann die Show. Wir entzündeten die uns mickrig erscheinenden Feuerwerkskörper. Zu unserer Verwunderung sprühten diese kleinen Dinger so gross und hell, dass wir fasziniert auf den Auftritt von Akdow den Weisen warten. Prinz Mur und Prinz Slip warteten bereits im Hof mit ihren „Gefolgsleuten“. Da kam er nun Akdow der Weise und trat durch das Feuerwerk hindurch. Er fragte die Kids, ob sie das Artefakt gefunden haben. Diese verneinten es jedoch. Akdow zauberte aus dem Nichts einen goldenen Kelch und erklärte, dass das Artefakt die ganze Zeit in seiner Nähe gewesen sei. Ein Raunen ging durch die Menge. Akdow erklärt den Gefolgsleuten der beiden Prinzen, dass es sich um einen Test gehandelt habe von dem selbst die Prinzen nichts wußten. Es sollte der Prinz über das Land herrschen dessen Gefolgsleute am hilfsbereitesten waren. Leider waren beide Gruppen gleich gut waren. Doch die Wahl fiel auf Prinz Slip. Denn Ritter Andreas hatte die bereits am Nachmittag erschöpfte holde Maid Tamara während des Spiels ein ganzes Stück getragen. Anschließend wurden den Gruppen noch ein paar Snacks als Dank überlassen. Zum Abschluss des Abends räumten wir den Hof noch auf und lauschten dann gemeinsam mit den Leitern bei ein wenig Knabbereien Musik aus unserer mitgelieferten Stereoanlage. Die Nacht begann dieses Jahr für uns früher als sonst.

Am Sonntag mußten wir noch den Essraum aufräumen von dem Gelage von abends. Naja, das haben wir auch schnell erledigt. Nach dem Frühstück sind die anderen Stufen zum Schlittenfahren gegangen. Wir jedoch mußten das gesamte Equipment des Vortages auf dem Hänger verstauen. Ebenso mußten wir die Zimmer kontrollieren. Im Anschluß gingen wir dann auch zum Schlittenfahren, das war eine Gaudi. Gegen Mittag ging es zurück zum Mittagessen in die Jugendherberge. Nach einer ausgiebigen Stärkung und einer kurzen Abstimmung zur Frage: „Bleiben wir noch etwas länger?“ ging es ab wieder in den Schnee. Walter und Lutz mußten mit Michael noch einige Sachen besprechen. Aber wir hatten auch ohne die beiden Spaß wie man sieht. Doch auch jede Jahresanfangsfahrt geht zu Ende. Erschöpft stiegen wir Drei und Lutz zu Walter ins Auto. Nach einem kurzen Zwischenstop bei Mc Drive und einem leckeren von Lutz gerührten Kakao traten wir dann die Heimreise an. Viel haben wir nicht mitbekommen, denn wir schliefen bis zur Abfahrt „Wickrath“. An der OT haben wir noch den Hänger ausgeladen und unser eigenes Material wieder in unsere Autos gepackt. Endlich Wochenende!!!!!! 😊

Fazit: Wer auf den Spuren von Reib wandeln will, muss einiges an Arbeit leisten und Prioritäten setzen!!!

Das Georgswochenende

Oder:

Illusion of Scouts

Am Wochenende vom 26.04 bis zum 27.04.03 verbrachten wir, die Pfadfinderstufe, ein vergnügliches Wochenende im Jugendtreff.

Um 12:00 Uhr ging es los: Aus allen Himmelsrichtungen stürzten Massen von Pfadfindern, insgesamt 9 Stück, mit Tonnenschwerem Gepäck zum Jugendtreff. Nach erfolgter Einquartierung in Raum 4 und 5 ging dann das Programm sofort los:

An einem stürmischem Tag versammelten wir uns vor der Theke und ein seltsam gekleideter Mensch sprach zu uns: „So, ihr lustiges Völkchen der Pfadfinder, kürzlich wurde uns kundgetan, dass ein magischer Ring existiert. Ein Ring, mit dem es möglich wäre euer ganzes Land und euer ganzes Volk nach euren Wünschen neu zu gestalten.“ Ein Raunen ging durch unser Volk. Der seltsame Mensch, das war uns allen klar, war niemand anderes als SIMON, vom Stamme der Leiter, persönlich. Wenn er sagte, dass so ein wundervoller Ring existierte, so musste es wahr sein. Wir malten uns schon aus, was für wundervolle Zeiten mit dem Ring auf uns zukämen, als SIMON wieder seine gewaltige Stimme erhob: „Die Sache hat nur einen minimalen Haken: Der Ring gehört Sauertopf und er wird ihn ganz gewiss nicht hergeben, bis ihr euch eurer Ziele ganz sicher seid.“

Nach einiger Beratung machten wir uns dann auf den Weg. Wir nahmen jeder eine Kerze mit, damit uns ein Licht aufginge und wir uns auf dem Weg zu Sauertopf über unsere Ziele klar werden könnten.

*Doch der Weg zu Sauertopf erwies sich als nicht so einfach, wie wir angenommen hatten. So gab es zum Beispiel einen reißenen Fluss zu überqueren, in dem man sich auf nichts außer Gedanken und Kameradschaft stellte. Doch danach sollte die erste **wirklich harte Prüfung** für uns, die wackeren Pfadfinder folgen:*

Es gab Nachmittagsessen und Gunnar hatte einen **enormen** Hermann mitgebracht. Aber das war für die Pfadfinderstufe des Stammes Cityscouts kein wirkliches Problem: Wir aßen ihn einfach auf. Aber wir hatten auch Unterstützung: Dieter kam im Verlaufe des Essens, um sich von uns zu verabschieden, und wir überreichten ihm ein T-Shirt mit gruseligen Bildern darauf abgedruckt(unsere Fotos).

Am Abend, um 18:00 Uhr, war die allseits beliebte Georgsmesse, zu der wir alle in Kluft erscheinen mussten.

Danach gingen wir alle zu Bett und schliefen.

...was?

Das glaubt ihr nicht?

Na gut, ok, ok, ich habe einen kleinen Teil weggelassen. Den Teil, in dem es hauptsächlich um einen Billardtisch, eine Disco, zwei Computer, ein paar DVDs und jede Menge Knabberzeug geht. Aber ich denke, das kennt ihr alle schon zur Genüge und deshalb muss es nicht extra erwähnt werden.

Als wir dann so von 0:00 bis 4:00 Uhr ins Bett gekommen waren (freiwillig oder unfreiwillig) schliefen wir dann bis ca. 8:00 Uhr morgens.

Dann gab es Frühstück („Wer will noch ein Stück Hermann?“) und im Anschluss daran ging es wieder los...

Inzwischen waren wir auf unserem Weg zu Sauertopf schon ein gutes Stück weiter gekommen nach dem Fluss waren wir in eine Wüste gekommen, wo wir nicht mehr weiterkamen. So mussten wir in einen Heißluftballon umsteigen. Doch der brauchte Ballast und wir hatten inzwischen nichts mehr außer unseren Kerzen und den Fetzen, die wir am Leib trugen. Also baten wir SIMON uns Ballast heraufzubeschwören. Doch SIMON hatte ihn der Stunde, in der SIE den Ballastzauber unterrichtet hatten geschlafen, wie er mürrisch zugab. Doch er konnte uns trotzdem weiterhelfen: Er beschaffte uns auf magische Weise Papier und Zettel und verriet uns einen Trick, mit dem wir unseren Vorstellungen ein Gewicht verleihen konnten.

Wir schrieben sie einfach auf.

Am Anfang flog der Ballon recht gut, auch wenn einigen von uns Schwindelig wurde. Doch mit der Zeit bemerkten wir, dass es abwärts ging: Der Ballon hatte ein Leck.

Nun war guter Rat teuer. Natürlich mussten wir Gewicht abwerfen, doch keiner wollte seine Vorstellungen verlieren. So warfen wir zuerst die doppelten über Bord. Dann folgten die unwichtigen am Schluss konnten wir nur drei Vorstellungen behalten.

Weiter ging es zu Fuß, bis wir endlich wieder an einen Fluss kamen.

Doch dort warteten direkt die nächsten Probleme: Ein armer Hirt, der nichts hatte, außer einem Wolf, einem Schaf und einem Kohlkopf war völlig verzweifelt. Er hatte ein Boot, doch jenes fasste nur ihn und einen anderen Gegenstand. Er wagte aber nicht, den Wolf und das Schaf, oder das Schaf und den Kohlkopf alleine an einem der beiden Ufer zu lassen. Er versprach, würden wir ihm aus diesem Schlammassel heraushelfen, so würde er uns übersetzen. Es war eine harte Aufgabe, doch schließlich standen wir alle an der anderen Seite des Flusses und konnten unseren Weg fortsetzen. SIMON meinte, es könne nicht mehr weit bis zu Sauertopf sein. Wir sollten uns langsam etwas einfallen lassen.

Doch dazu kamen wir nicht. Wir wurden überfallen und jedem von uns, außer einem wurden die Augen verbunden. Doch der eine konnte uns schließlich aus den Klauen der Räuber befreien. Nun standen wir vor den Toren von Sauertopf´s Burg. SIMON sprach: „So tapfer habt ihr euch bis hierhin vorgearbeitet und der Ruhm des Ringes ist Nahe. Ihr werdet bald eure Kerzen beschriften können und damit Sauertopf bezwingen. Doch zu allererst...

gab es Mittagessen. Doch dann

zogen wir unsere Kerzen aus den Taschen. Der Wind piff bedrohlich und wir konnten hoch oben im höchsten Turm der Burg einen grünlichen Schein, klar abgegrenzt gegen den samtschwarzen Himmel, sehen. Wir schrieben magische Worte, unsere Ideen, auf die Kerzen, entzündeten sie und hielten sie in die Höhe.

Es geschah gar nichts.

Zumindest nicht sofort. Doch langsam erhob sich ein goldenes Glühen von den vereinten Flammen der Erneuerung und stieg dem Himmel entgegen. Das alles geschah in vollkommener Stille. Als das Glühen den Himmel erreichte, brach plötzlich ein Wirbelsturm aus Licht und Farben

(Nein, weder auf dem Wochenende noch jetzt haben wir irgendwelche Drogen genommen)

hervor und umwehte die Burg. Wir konnten einen lang gezogenen Schrei aus dem Turm hören und mit einem mal...

ging die Sonne auf. Als ihre ersten Strahlen die Burg berührten, stürzte alles um uns herum zusammen. Nachdem sich der graue Staub gelegt hatte, sahen wir nur ein einziges Ding:

einen Ring, der ungefähr einen Meter über dem Boden schwebte und im ungewohnten Licht der Sonne glänzte. SIMON ging darauf zu und nahm ihn an sich. „Ich werde ihn mit zu einer Versammlung vieler Leiter nehmen, wo wir entscheiden wollen, wie man ihn am besten nutzen kann“, sprach er.

Als wir in unser Land zurückgekehrt waren, waren wir alle sehr müde aber auch sehr stolz.

Wir hatten Sauertopf besiegt.

Danach packten wir unseren Kram zusammen und reisten ab.

In einem fernen Wald verdichtete sich die Nacht zu einem riesigem Stück Dunkelheit. Es formte eine riesige Burg, die nur eine einzige Aufgabe hatte:

Zu warten.

Auf das nächste Zeitalter zu warten, wenn das Pfadfinder-Völkchen erneut erneuert werden musste.....

Die Autoren. Michael Ober und Sebastian Lennarz, erlaubten es sich, die ursprüngliche, ein wenig fade Geschichte im Rahmen der menschlichen Phantasie ein wenig auszubauen.

Sollte sich dadurch jemand auf die Füße getreten fühlen, so solle sich dieses Individuum bitte vertrauensvoll an Michael Ober wenden.

Er wird dann überlegen ob er eventuell darauf eingeht.

