



NARNIA

BULA 2019



RÜSTBRIEF



1. Die Welt von Narnia

Narnia ist eine wunderbare Welt! Viele Dinge sind anders als bei uns. So können in Narnia 1000 Jahre ins Land gehen, während in unserer Welt nur wenige Jahrzehnte vergangen sind. Es kann aber auch umgekehrt sein.

Diese Welt wurde von Aslan, dem großen Löwen, erschaffen. In seiner grenzenlosen Kreativität und Weisheit schuf er eine Vielzahl von Lebewesen. Viele davon könnte man mit den uns bekannten Tieren vergleichen. Einigen gab er das Geschenk reden und wie wir Menschen denken zu können. Die Narnianen, wie man sie nennt, verehren Aslan deshalb als ihren Herrn und König. Im Laufe der Zeit gelangten auch Menschen, Zwerge und andere Wesen nach Narnia. Sie kamen aus anderen Welten, wie auch unsere Welt eine Verbindung nach Narnia hat. So geschah es, dass in Narnia, das gut erschaffen wurde, auch Böses einzog.

In Narnia gibt es herrliche Wiesen und Gärten, weite Wälder, schöne Seen, hohe Berge und weite Meere. Neben dem gleichnamigen Königreich Narnia gibt es noch andere Länder dort: In Archenland leben meist menschliche Bewohner, die freundschaftliche Beziehungen zum Königreich Narnia unterhalten. Ein riesiges Reich im Süden Narnias heißt Kalormen. Dort gibt es wenige sprechende Tiere. Die Menschen dort sehen orientalisch aus. Sie beten den bösen Gott Tash an und bringen diesem auch Menschenopfer dar. Die Arbeit in diesem Land wird von Sklaven verrichtet. Dann gibt es noch die Wilden Lande des Nordens. Dieses kalte Gebiet wird hauptsächlich von mies gelaunten, nicht sonderlich intelligenten Riesen bewohnt und befindet sich nördlich vom Königreich Narnia.



Tief unter der Erde besteht ein weit verzweigtes System von Höhlen und Gängen mit einem unterirdischen Meer. Auch dort leben besondere Wesen. Da gibt es zum Beispiel die Faune. Sie haben einen menschlichen Körper der auf zwei Ziegenbeinen steht. Sie sind freundliche Wesen und begnadete Musiker. Zentauren sind halb Mensch, halb Pferd. Aufgrund ihrer Weisheit und Erfahrung nehmen sie eine gehobene Stellung im guten Königreich Narnia ein. Sie sind oft Heerführer oder bekleiden andere wichtige Ämter. Die Minotauren sind eine Mischung aus Mensch und Stier. Durch die gewaltigen Hörner und ihre schweren Waffen sind sie große und fürchterliche Krieger. Der menschlichen Gestalt am ähnlichsten sind die Zwerge. Sie sind in Narnia zahlreich vorhanden. Es gibt die Rot-Zwerge, welche sich durch ein gutmütiges Wesen auszeichnen und die Schwarz-Zwerge, welche eher zwielichtige Gestalten sind.



Immer wieder mal taucht eine Hexe oder ein Zauberer in Narnia auf. Sie sind böartige und nur auf ihre eigenen Interessen bedachte Wesen. Sie scharen alles Böse um sich und rebellieren gegen Aslan, den rechtmäßigen König. Von einer guten Hexe oder einem guten Zauberer ist den Narnianen nichts bekannt.

Leider schließen sich auch manche Tiere, Zwerge und andere Wesen den Hexen und Zauberern an. Sie hoffen auf Reichtum und Macht.

Narnia braucht dich!

Jetzt ist Narnia in Gefahr! Der Rote Zauberer versucht mit seinen Schergen die freien Völker Narnias zu unterjochen und das Königreich zu erobern. Prinz Killian, der eigentlich die Führung des Königreiches übernehmen und die Truppen Narnias anführen sollte, ist nicht aufzufinden. Einige vermuten, dass er sich dieser Aufgabe nicht gewachsen fühlt und deshalb das Königreich verlassen hat. Seine Heerführer brauchen nun euch als Adams-Söhne und Evas-Töchter um sich mit vereinter Kraft gegen die drohende Gefahr zu behaupten. Narnia braucht dich!

Damit du nicht unvorbereitet dem Hilferuf folgst, haben wir Ideen für dich zusammengestellt.



2. Kleidung und Ausrüstung

2.1 Kleidungsideoen:

Die Welt von Narnia ist ein zauberhafter Ort voller Magie und Rätsel. Würdest du dort mit deiner Straßenkleidung auftauchen, könnte es sein, dass die Narnianer dich für einen ziemlich eigenartigen Fremden halten. Für die Zeit deines Abenteuers sollst du aber zu einem echten Narnianer werden und mit der Welt Narnias verschmelzen. Das ist gar nicht so schwierig wie es klingt, da die Menschen dort ähnliche Kleidung tragen, wie du sie aus dem Mittelalter kennst. Wie du dir ein passendes Outfit anfertigst, wird dir dein Sippenführer in einer Sippenstunde erklären können.

2.2. Ausrüstung für deinen Dienst

Vergiss nicht: Narnia braucht deine Hilfe in der Schlacht gegen das Böse! Zu einem passenden Outfit gehören also auch ein paar Ausrüstungsgegenstände. Du darfst also sehr gerne mittelalterliche Waffen wie Schwerter, Äxte, Keulen oder Schilde mitbringen. Voraussetzung ist allerdings, dass die Hieb- und Stichwaffen aus Schaumstoff gefertigt sind. Wir haben zwar ein hervorragendes Sani-Team, aber trotzdem wollen wir Platzwunden und kuhfladengroße blaue Flecke vermeiden.

Weitere passende Gegenstände können sein: Trinkhörner, Ruhhörner, Ledertaschen/Beutel, Schmuck wie Armreife, Ketten, Ringe und was dir noch passend vorkommt.



3. Packliste

- Schlafsack
- evtl. Inlet
- Isomatte/Luftmatratze
- Schlafanzug
- evtl. kl. Kissen
- Ausrüstung Anzahl
- Unterhosen
- Unterhemden
- Socken
- T-Shirts
- Pullover
- Pfadfinderhemd, Halstuch
- kurze Hosen
- lange Hosen
- Juscha/Jacke
- Regenbekleidung
- Hut/Mütze
- Wanderschuhe
- Sandalen
- Gummistiefel
- evtl. Sonnenbrille
- Zahnbürste und Zahnpasta
- Duschgel, Shampoo
- Kamm, Bürste
- kl. Spiegel
- Waschlappen
- Handtuch/Badetuch
- Nagelschere/-feile
- Badehose/Badeanzug/Bikini
- evtl. Binden, Tampons
- Tiefer Teller oder Topf (kein Porzellan)
- Tasse (kein Porzellan)
- Besteck
- Feld-/Plastikflasche (kein Glas, min. 0,75ml)
- Geschirrtuch und Schwamm
- Fahrten-/Taschenmesser
- Allzeit-Bereit-Päckchen
- Taschenlampe
- Sonnencreme
- Insektenschutzmittel
- Kompass
- evtl. Kamera
- Verkleidung
- Sitzgelegenheit (Pfadistuhl, Fell, o.ä.)
- Impfpass
- Krankenversicherungskarte
- Bibel
- Schreibzeug
- Taschengeld
- pers. Medikamente (bei Bedarf)
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

4. Letzte Tipps für die Eltern

1. Pakt mit eurem Kind zusammen den Rucksack. Warum?

Euer Kind kann mitentscheiden, was es dabeihaben will und weiß, wo es im Rucksack zu finden ist. Dadurch steigt die Chance, dass die Klamotten tatsächlich getragen werden und nicht ungenutzt wieder nach Hause kommen. Des Weiteren können Fundstücke besser wiedererkannt werden. Dazu am besten noch markieren.

Euer Kind wird selbstständiger und kann das nächste Mal mit weniger Unterstützung seine Klamotten einpacken.

2. Informiert den Stammesführer über regelmäßig einzunehmende Medikamente und mögliche Allergien. Warum?

Jedes Pfadfinderlager soll den Teilnehmern die Möglichkeit geben, sich frei zu entfalten und an seinen Aufgaben zu wachsen. Dabei werden jeden Tag die unterschiedlichsten Abenteuer erlebt. So ist es nicht verwunderlich, dass euer Kind bei all dem Trubel mal den Zeitpunkt für die Einnahme seiner Medikamente vergisst. Da ist es gut, wenn noch eine volljährige Vertrauensperson im Bilde ist und eventuell erinnern kann.

3. Erwartet keine regelmäßigen Nachrichten von eurem Kind. Warum?

Wir wollen auf Pfadfinderlagern der Hektik des Alltags entfliehen und der Natur näherkommen. Aus diesem Grund sind auf unseren Lagern alle technischen Geräte unerwünscht. Dies schließt auch Handys mit ein. Ihr könnt getrost davon ausgehen, dass es eurem Sprössling fantastisch geht, solange ihr nichts von ihm hört. Sollte es doch einmal nötig sein, dass Eltern informiert werden müssen, so melden sich Verantwortliche über die angegebene Notfallnummer.

Impressum

Quellennachweise:

Alle Bildquellen sind unter Creative Commons veröffentlicht und folgenden Seiten entnommen: [svgsilh.com](https://www.svgsilh.com) | [wikipedia.com](https://www.wikipedia.com)

veranstaltet von der BPS



WWW.BPS-PFADFINDER.DE