

IDEENSAMMLUNG

für die

PFADISTUFE



VCP Rottenburg Stamm Sueben

2006

Kapitel 1

Einleitung

Zum zehnjährigen "Wiedergründungsjubiläum" des Rottenburger VCP-Stamm Sueben konnte dieses Heft fertiggestellt werden (am 18.12.1993).

Die Idee zu einem Heft dieser Art entstand in der Sippe Panther. Es soll vor allem jetzigen und künftigen Sippenführern die Arbeit erleichtern. Gesammelt wurden ausschließlich Aktionen und Tipps, die schon mit einer Sippe ausprobiert wurden und sich als gut erwiesen haben. Das Heft kann keinesfalls andere Arbeitshilfen ersetzen. Vieles darin ist speziell auf Rottenburg ausgerichtet, wie z.B. die Stadtspielfragen.

Die meisten Sachen werden eher für die Pfadistufe geeignet sein, es läßt sich aber sicher auch einiges in der Kinderstufe verwenden. Einige Vorschläge sind vielleicht auch eher für die "ältere Pfadistufe" geeignet - es sollte also für jeden etwas dabei sein.

Über Ergänzungs- und Verbesserungsvorschläge freuen wir uns jederzeit.

Viel Spaß wünscht

Sippe Panther

Anmerkung zur zweiten Auflage:

Inzwischen konnte das Heft in einigen Punkten erweitert und verbessert werden, hoffentlich sind jetzt auch die meisten Tippfehler eliminiert...

Anmerkung zur dritten Auflage:

Die 3.Auflage ist fertig, gerade noch rechtzeitig zum Gruppenleitertag am 24.1.1998 ... ähcz ... Geändert hat sich nichts wesentliches, einige Dinge konnten wiederum erweitert und verbessert werden. Dazu haben auch Teilnehmerinnen und Teilnehmer der Sippenführertrainings beigetragen.

Anmerkung zur vierten Auflage:

Inzwischen ist das Heft schon bald 13 Jahre alt - Zeit für eine weitere Überarbeitung, mit Ergänzungen. Wieder haben viele Pfadis aus unserem Stamm tolle Ideen beigesteuert, herzlichen Dank dafür und allen "Benutzern" viel Spaß damit und bei der täglichen Pfadiarbeit!

Christina Kuttler



Kapitel 2

Die ersten Sippenstunden

2.1 Kennenlernspiele

Ganz wichtig ist, daß jeder jeden kennt, mindestens den Namen, auch beim Beginn eines Lagers sind Kennenlernspiele mitunter angebracht.

2.1.1 Mein rechter Platz ist leer

Dieses Spiel eignet sich besonders für Kindergruppen oder jüngere Pfadisippen und dient hauptsächlich zum Namen lernen.

In einem Stuhlkreis befindet sich ein Stuhl mehr, als Pfadis drin sitzen, so daß beispielsweise der Stuhl rechts von Pfadi 1 leer ist. Dieser sagt dann: Mein rechter Platz ist leer, da wünsch ich mir Pfadi 2 her. Pfadi 2 kommt und setzt sich auf den freien Platz. Jetzt ist der Stuhl neben Pfadi 3 leer usw. ...

2.1.2 Das Wollknäuelspiel

Dieses Spiel ist für Sippen geeignet, deren Mitglieder sich wenigstens schon beim Namen kennen. Hierbei wird das Problem des freiwilligen Erzählen über sich umgangen.

Vor der Sippenstunde wird ein Wollknäuel so präpariert, daß beim Abwickeln alle 2-3m ein Zettel erscheint. Auf diesen Zetteln stehen Stichwörter wie z.B. Lieblingsessen, Geburtstag, Schuhgröße u.ä. . In der Sippenstunde wird dann das Wollknäuel im Kreis herumgegeben und abgewickelt. Wer einen Zettel bekommt, muß etwas zu dem Stichwort über sich erzählen. Es sind aber auch andere Varianten möglich.

2.1.3 Namen-Kreuzworträtsel

Dieses Spiel setzt voraus, daß die Spielenden freiwillig etwas über sich erzählen.

Man benötigt ein großes Blatt Papier oder ein Plakat. Darauf werden nun ringsum die Namen der Pfadis im Stil eines Kreuzworträtsels eingetragen. Dazu erzählt jeder etwas über sich. Gut ist es, wenn man das Papier vorher mit großen Kästchen versieht, dann wird die ganze Sache nicht so schief.

2.1.4 Vorstellungsrunde

Dieses Spiel ist auch für größere Gruppen (über zehn Personen) geeignet.

Da es langweilig ist, sich selbst vorzustellen, und man oft nicht so recht weiß, was man sagen soll, muß bei diesem Spiel jeder einen anderen vorstellen. Dies funktioniert folgendermaßen:

Jeder erhält einen Zettel und einen Stift, schreibt seinen Namen (gut leserlich !) auf den Zettel, faltet ihn zusammen und wirft ihn in einen Sammelhut. Als nächstes zieht sich jeder daraus einen Zettel und hat nun die Aufgabe, die Person, die darauf steht, so zu befragen, daß er sie in der abschließenden Runde vorstellen kann, die Informationen können auf dem Zettel notiert werden. Dabei sind natürlich auch Scherzfragen erlaubt und erwünscht. Natürlich müssen im allgemeinen zwei Unterhaltungen geführt werden, einmal als Befrager und einmal als Befragter. Jede Fragerunde benötigt circa 3-5 Minuten. Wenn sich jemand selbst zieht, müssen die Zettel eben irgendwie vertauscht werden.

In der abschließenden Runde stellt dann jeder die Person vor, die er befragt hat.

2.1.5 Vorstellen mit Gegenständen

Jeder bekommt zunächst als Aufgabe, sich einen (Natur-)Gegenstand zu suchen, der mit dem gleichen Buchstaben beginnt wie der eigene Name. Wenn alle wieder in die Runde zurückgekommen sind, stellt sich jeder reihum folgendermaßen vor (beispielsweise):

Ich heiße Heribert, wie Holzstückchen.

und zeigt dazu seinen Gegenstand, in diesem Fall das Holzstückchen. Anderes Beispiel:

Ich heiße Berta, wie Blatt.

Dabei dürfen natürlich auch witzige Gegenstände verwendet werden. Der große Vorteil bei diesem Spiel: man kann sich sofort ziemlich viele Namen merken und es macht Spaß. Es hat auch ein paar kleinere Nachteile:

- man lernt wirklich nicht mehr als die Namen kennen
- die Aufgabe, einen Gegenstand mit dem passenden Buchstaben zu suchen, ist nicht für alle Personen gleich schwer, z.B. haben es Leute mit Anfangsbuchstaben C ziemlich schwer.

Trotzdem ist dieses Spiel sehr zu empfehlen !!!

2.1.6 Überraschung

Geeignet für Gruppengrößen zwischen 6-25 Personen. Benötigt wird ein teilbarer Raum (Faltwand) oder eine sehr große Plane oder eine Tür; in jedem Fall eine Decke oder ähnliches: Die Gesamtgruppe wird in zwei gleichgroße Teile geteilt, die beiden Teilgruppen sollen sich nicht sehen können (daher die Abtrennung). Jede Gruppe wählt leise (!) eine Person aus ihrer Mitte, die an einen bestimmten exponierten Platz sich stellt (z.B. an die noch verschlossene Öffnung der Wand (per Decke o.ä.). Wenn beide Gruppen gewählt haben, lässt der Spielleiter (besser zwei Helfer) die Decke fallen, die beiden sollten sich dann mit den Gesicht gegenüberstehen. Ziel ist es, möglichst schnell den Namen des Gegenüberstehenden zu rufen. Wer zuerst den richtigen Namen des anderen nennt, hat gewonnen, der andere kommt dann mit zu dessen Gruppe. Das Spiel endet, wenn alle auf einer Seite sind oder man keine Lust mehr hat.

Dieses Spiel ist auch für Gruppen, die sich eigentlich schon gut kennen, sehr lustig, weil man manchmal extrem auf der Leitung steht.

2.2 Adressenliste

Besonders wichtig ist es, in den ersten Sippenstunden eine Adressen- und Telefonliste aller Sippenmitglieder anzulegen. Dazu ist es nützlich, wenn alle Sippenmitglieder schon ihre Pfadibüchle (z.B. ein sog. China-Büchle) haben, in das sie dann die Liste eintragen können. In die Adressenliste sollten folgende Daten aufgenommen werden: Vorname und Nachname, vollständige Adresse, Telefonnummer, Geburtstag (damit man gratulieren kann), falls vorhanden auch Email-Adresse und/oder Faxnummer (sehr praktisch, um mal schnell vergessene Zettel zu schicken o.ä.).

Achtung: Die Eltern müssen hiermit einverstanden sein (manche haben z.B. Telefonnummern, die nicht im Telefonbuch stehen etc.)!

2.2.1 Rundruf

Manchmal ist es wegen einer Termin- oder Ortsänderung kurzfristig einen Rundruf zu starten. Es gibt folgende Möglichkeiten:

- einer ruft alle an: funktioniert zwar, ist aber erstens nicht gut für die Telefonrechnung, zweitens nicht gut für die Nerven und die Zeit und drittens auch nicht Sinn der Sache.
- Telefonkette: nach einer festen Reihenfolge ruft einer immer den nächsten an, der letzte wieder beim ersten (= Gruppenleiter), zur Kontrolle, ob sie durchgekommen ist. Problem dabei: sie bleibt relativ oft stecken, auch wenn man ausmacht, daß beim nächsten angerufen wird, wenn jemand nicht erreichbar ist, und dann muß man doch wieder herumtelefonieren, wer schon Bescheid weiß und wer nicht.

- Schneeballsystem: einige bekommen den Auftrag, es jeweils bestimmten 2-4 Leuten (nicht unbedingt immer die gleichen) weiterzusagen, auch sollten die Anrufer wechseln. Dieses System funktioniert meistens (aber nicht immer) am besten.

Wichtig ist auf jeden Fall: es müssen immer alle benachrichtigt werden, es darf nicht passieren, daß immer wieder die gleichen von solchen Änderungen nichts erfahren !!!

2.3 Sippenämter

In einer der ersten Sippenstunden sollten auch die Sippenämter verteilt werden. Dies sollte auf freiwilliger Basis geschehen, niemand darf zu einem bestimmten Amt gezwungen werden, aber jeder sollte eines haben.

Wenn es nicht aufgeht, können ja auch durchaus bestimmte Ämter, wie z.B. Koch oder Materialwart doppelt oder auch dreifach besetzt werden.

2.3.1 Sippensprecher

Die Sippensprecher werden wohl in den meisten Fällen geheim gewählt, dies sollte auch jedes Jahr neu gemacht werden. Man sollte vielleicht darauf achten, daß jeweils ein Mädchen und ein Junge dieses Amt gemeinsam ausüben.

Damit dies nicht nur ein Amt auf dem Papier bleibt, sollte(n) der/die Gruppenleiter die Sippensprecher auch besonders in die Planung miteinbeziehen und Probleme durchsprechen. Übrigens sind in unserem Stamm die Sippensprecher auch Mitglieder im Stammesrat .

2.3.2 Kassierer

Ein sehr verantwortungsvolles Amt ist das des Kassierers. Er sollte ein kleines Buch haben, in das die Ausgaben und Einnahmen der Sippenkasse eingetragen werden. Zusätzlich ist es auch möglich, ein Girokonto und/oder ein Sparbuch anzulegen (gut wegen den Zinsen). Grundsätzlich sollte gelten: Aus der Sippenkasse wird nur gegen eine Quittung ausgezahlt.

Achtung: einmal im Jahr kommt die Kassenprüfung, auch zu den Sippenkassen. Deshalb und im eigenen Interesse ist wichtig: Ordnung halten !!!

Hier ein ganz kurzes "Beispiel", wie so ein Kassenbuch ungefähr aussehen sollte:

Datum	Begründung (event. mit Belegnummer)	Ein	Aus	Kassenstand
3.12.06	Spende beim Adventssingen	10,00	–	10,00
6.12.06	Süßigkeiten für Nikolausfeier (Beleg 1)	–	4,38	5,62
8.12.06	Einnahmen Nikolausmarkt	62,50	–	68,12
8.12.06	Auslagen Nikolausmarkt (Servietten, Puderzucker, Öl) (Beleg 2)	–	5,98	62,14
15.12.06	Fahrkarten zur Friedenslichtaussendung (Beleg 3)	–	15,00	47,14

Noch ein Tipp: Nummeriert die Quittungen/Belege durch und vermerkt die entsprechende Nummer auch im Buch bei der jeweiligen Ausgabe, so kann man es später deutlich leichter wieder zuordnen, was wohin gehört.

2.3.3 Sippenköche

Für das leibliche Wohl vor allem auf Lagern sind die Sippenköche zuständig. Sie sollten das schon vor dem Lager zuhause ein paar Mal ausprobieren, damit es nicht auf dem Lager zum großen Reifall kommt. Zu ihren Aufgaben gehört auch der Einkauf. Aber natürlich dürfen auch andere Pfadis zum Kartoffelschälen etc. angestellt werden!

2.3.4 Materialwart

Er muß dafür sorgen, daß das auf Lagern benötigte Material vorhanden ist. Dazu gehört ggf. die rechtzeitige Bestellung und Abholen bei der Stammes-Materialverwaltung. Das reicht von Zelten über Kochtöpfe zu Kisten. Meist kann dies vom Stamm ausgeliehen werden (rechtzeitig bestellen). Was jede Sippe selbst besitzen sollte, sind Beil, Petrofunzel und Sippenkiste. Da dieses Amt ziemlich schwierig ist, sollte der Amtsinhaber vom Sippenführer beim Planen und Organisieren unterstützt werden. Im Lauf der Zeit kann der Materialwart dann immer mehr selber machen und braucht im Idealfall gar keine Hilfe mehr vom Sippenführer.

2.4 Sippenchronik

Eine Sippenchronik ist eine tolle Sache. Man kauft ein leeres Buch, in das von jeder Sippenunternehmung ein kleiner Bericht geschrieben wird. Gut ist es, wenn eine feste Person dafür zuständig ist, daß reingeschrieben wird, aber das Reinschreiben von allen abwechselnd gemacht wird. Besonders schön wird so eine Chronik, wenn auch mal etwas reingezeichnet, Mitbringsel von Unternehmungen oder gar Fotos eingeklebt werden.

Zur besseren Haltbarkeit vielleicht einen schönen Ledereinband dazu basteln? Oder zumindest irgendwie einbinden, so daß die Chronik eine hohe Lebenserwartung hat!

“Alte” Chroniken gehören übrigens nicht zum Altpapier oder an einen unauffindbaren Ort, sondern in unser Pfadiarchiv (→ Aki)!

2.5 Pfadibüchle

Schon weiter oben erwähnt wurde das Pfadibüchle, das jeder Pfadi besitzen sollte. Unbedingt hinein gehört da:

- Adressenliste
- Pfadiregeln und Versprechen
- Allzeit-bereit-Lied
- die wichtigsten Pfadiknoten
- ein bißchen Pfadfindergeschichte
- etwas über die Pfadfinderlösung Allzeit bereit / zur “Guten Tat”
- die Waldläuferzeichen
- das Pfadfindergebet

Natürlich gibt es viele Möglichkeiten, was sonst noch alles hineingeschrieben und gemalt werden kann. Je mehr, desto schöner, das macht auch Spaß !



2.6 Ausrüstungstipps

Die folgenden Ausrüstungsgegenstände betreffen im wesentlichen nur die Pfadis ab der Pfadistufe. Natürlich sind diese Sachen relativ teuer in der Anschaffung, trotzdem lohnt es sich nicht, dabei zu sparen, schließlich sollen sie auch lange halten und für die verschiedensten Gelegenheiten brauchbar sein. Dann lieber vielleicht mal etwas von jemandem ausleihen, wenn man es selber noch nicht hat. Nicht hier aufgeführt werden Bekleidungsgegenstände wie VCP-T-Shirt, VCP-Pulli oder Tracht.

Es ist Aufgabe des Gruppenleiters, dafür zu sorgen, daß die Gruppenmitglieder vernünftig ausgerüstet sind - schließlich dürfte Ihr dann auch das Gejammer wegen Blasen an den Füßen, schlackernden Rucksäcken und frostigen Schlafsäcken hören. Da alles teuer ist, ist es umso wichtiger, die Eltern eingehend drüber zu informieren, so daß keine Fehlkäufe getätigt werden, bzw. bei fehlenden Sachen zu helfen, bei wem vielleicht etwas ausgeliehen werden kann.

Schlafsack: Er sollte bis mind. -5°C geeignet sein (die sogenannte Komfort-Temperatur, nicht der Extrembereich (der sichert sozusagen nur das Überleben), möglichst nicht zu schwer sein. Je kleiner das Packvolumen, desto besser läßt sich der Schlafsack verstauen (nicht ganz so wichtig wie Temperaturbereich und Gewicht). Ob man einen Daunen- oder Kunstfaserschlafsack wählt, ist Geschmackssache und eine Preisfrage, ein Daunenschlafsack ist sehr angenehm, im Verhältnis leicht und wärmt gut, ist aber feuchtigkeitsanfällig (dann event. zusätzlich einen Überzug oder Biwaksack drüber benutzen).

Biwaksack: kein Muß, aber was praktisches für leidenschaftliche Hajker. Es gibt inzwischen auch atmungsaktive Biwaksäcke, diese sind aber recht teuer, und auch im "nicht atmenden" Biwaksack läßt es sich ganz gut aushalten.

Isomatte: eine ganz normale Schaumstoffmatte tut es wunderbar. Luftmatratzen sind ungeeignet, zu schwer, sperrig und lochanfällig. Alumatten sind zwar sehr leicht, der Komfort und die Isolation lassen aber zu wünschen übrig. Für "Profis" mit viel Erfahrung, die einen besonderen Wunsch erfüllt bekommen, ist eine Therm-A-rest-Matte (oder ähnliche "self-inflating mats") natürlich sehr bequem, aber auch sehr teuer, nicht ganz so einfach einzupacken, und es bleibt ein gewisses Rest-Risiko mit Löchern ...

Rucksack: Minimum 50 l Inhalt! Auch wenn besorgte Eltern und Verkäufer im Laden gerne mit dem Argument kommen "der ist doch noch viel zu groß für das kleine Hänschen". Zwei Jahre später ist aus dem kleinen Hänschen ein großer Hans geworden, dessen Ausrüstung dann nicht mehr in den kleinen Rucksack paßt, und der dann schon wieder einen neuen braucht. Man muß die 50 l ja nicht krampfhaft vollstopfen, und das Netto-Gewicht eines 40-45 l Rucksacks unterscheidet sich kaum von 50 l. Wichtig also (vor allem bei noch nicht ausgewachsenen): der Rucksack sollte einen verstellbaren Rücken haben. Der zukünftige Träger sollte ihn unbedingt vor dem Kauf selber ausprobieren, mit entsprechend Gewicht drin, ob er auch wirklich gut sitzt. Weitere Kriterien: Sind ausreichend Seiten- und Deckelfächer vorhanden bzw. nachrüstbar? Sind genügend Riemen etc. da, um Isomatte etc. ohne Probleme befestigen zu können? Ein Rucksack-Regenschutz ist als Zusatz ganz nett, man kann da aber auch gut mit Müllsäcken improvisieren.

Eßgeschirr: hier ist nichts spezielles erforderlich, Hauptsache unzerbrechlich (Plastik, Blech, Emaille ...). Wichtig ist nur, daß der Teller eine Vertiefung hat (wenn es Suppe, Eintopf, Müsli, Pudding ... gibt). Der Trinkbecher soll auch unzerbrechlich sein und unbedingt einen Henkel haben (wegen Verbrennungsgefahr bei heißen Getränken). Das Besteck ist ebenfalls egal, es muß auch nicht unbedingt ein zusammensteckbares sein.

Trinkflasche: Minimum 1 l Inhalt, unzerbrechlich. Ein Drehverschluß ist meist dichter als ein Schnappverschluß. Beste Erfahrungen machen wir immer wieder mit Sigg-Flaschen (und ähnlich gebauten). Thermosflaschen sind i.d.R. nicht notwendig, wenn schon, dann bitte unzerbrechliche!

Seil: mind. 3m lang, mind. 1 cm stark, gerne Naturfaser, gerne mit einer Schlaufe an einem Ende.

Kompaß: nicht die allerdringendste Anschaffung (in der Regel reicht einer oder zwei pro Gruppe). Wenn einer gekauft wird, dann bitte kein Supermarkt-Billigprodukt (funktioniert in der Regel nicht oder nicht lange), sondern einer mit guter Qualitt. Silva ist "der" Kompaßhersteller, auch Armee-Kompasse können ganz ordentlich funktionieren.

Taschenlampe: wenn möglich ohne Glas und möglichst leicht, sie muß ja oft mitgetragen werden.

Schuhe: feste Schuhe, am besten Wanderstiefel, die den Fuß gut abstützen. Sie sollten auch möglichst wasserfest sein, d.h. entweder gut einfetten oder imprägnieren. Keinen Sinn für Pfadiaktivitäten haben offene Schuhe, schon gar keine Sandalen, auch nicht sog. Wandersandalen (große Verletzungsgefahr)

2.7 Weiterführende Arbeitshilfen zum Thema

Stammesbücherei:

- *Spurenheft: Starthilfe*
- *Spurenheft: Gruppenstunde*
- *Deine Gruppe und Du von Piet Strunk*

Sonstiges:

- *Mach-Mit-Arbeitshilfe vom VCP Land Württemberg*
- *BIWAK-Arbeitshilfe vom VCP Land Württemberg*

Kapitel 3

Sippenstunden

Klar: jede Sippenstunde soll Spaß machen. Doch wie kann man das erreichen ? Dazu sollen hier ein paar Anregungen gegeben werden.

3.1 Allgemeines

3.1.1 Programmgestaltung

Das über das Jahr ablaufende Programm soll möglichst abwechslungsreich gestaltet sein und die Interessen aller Sippenmitglieder berücksichtigen. Also: nicht immer nur Fußballspielen, aber auch nicht immer Basteln, oder auch nicht immer Pfaditechnik, sondern eine gesunde Mischung aus allem, Rücksicht auf die Jahreszeiten nehmen (Z.B. im Sommer viel rausgehen !), Vorschläge der Sippenmitglieder aufnehmen, und vor allem versuchen, eine vernünftige Reihenfolge zu finden (so daß die einzelnen Sippenstunden auch in einem Bezug zueinander stehen).

3.1.2 Spannungskurve

Klar ist: wenn ganz zu Anfang etwas besonders spannendes stattfindet, kann der Rest der Sippenstunde nur noch langweiliger sein. Deshalb wenn möglich folgendes beachten:

- nötigen Kleinkram (Termine, Zettel, ...) gleich zu Beginn der Sippenstunde erledigen, denn nach einem tollen Programm wäre das ziemlich unerträglich.
- die Spannung sollte während der Sippenstunde immer anwachsen, nicht abfallen (ein oder zwei Verschnaufpausen sind allerdings schon angebracht !); der Höhepunkt sollte kurz vor Ende der Sippenstunde kommen.

3.1.3 Lerneffekt

Jedes Sippenmitglied sollte in jeder Sippenstunde etwas lernen können. Es geht aber nicht nur um praktisches Können (wie z.B. Pfaditechnik) oder theoretisches Wissen (z.B. Pfadigeschichte), sondern auch um soziale Fähigkeiten (also der Umgang mit anderen Menschen, Gruppenfähigkeit, ..). Weniger geeignet sind also z.B. eine Sippenstunde, in der nur Fußball gespielt wird, oder eine Sippenstunde mit ausschließlich Eisessen ... Dies kann natürlich auch ganz nett sein, aber nur wenn es Ausnahme bleibt und nicht zur Regel wird.

Das Lernen soll spielerisch und durch Ausprobieren erfolgen („Learning by doing “ wie B.P. sagte) und nicht wie in der Schule: einer redet, die anderen hören zu (obwohl das zwischendurch auch mal sein muß ...)

3.1.4 Regeln

Dazu gehören Pfadiregeln / Gruppenregeln genauso wie ein festes Ritual zu Beginn und am Ende jeder Sippenstunde (Bsp.: Abschlußkreis). Diese Regeln sind nicht als Einengung von Freiheiten zu verstehen, sondern vielleicht am besten als Spielregeln, die dabei helfen, möglichst problemlos miteinander klar zu kommen. Was wäre ein Spiel ohne Spielregeln ? Diese Regeln müssen dann aber auch konsequent

angewandt werden und für alle gelten, auch für die Gruppenleiter!

Dabei wird unterschieden zwischen Regeln, die sich die Gruppe selbst gibt (z.B.: wer mit Dreckstiefeln in den Gruppenraum marschiert, darf den dann auch ganz alleine wieder reinigen), und Regeln, die der Gruppenleiter vorgibt bzw. die durch Stammesregeln, Pfadiregeln etc. allgemein vorgegeben sind. Letztere sollten möglichst gleich bei Gruppenstart eingeführt und dann auch konsequent durchgezogen werden. Dazu gehört z.B. auch das Tragen von Pfadi-T-Shirt oder Pullover bei Pfadiaktivitäten oder die Beteiligung beim Abschlußkreis. Späteres Einführen fällt deutlich schwerer und kann zu Diskussionen führen. Daher sollte sich ein Gruppenleiter möglichst vorher klar machen, auf welche Regeln er Wert legt (und auch vorgibt), und über welche Punkte die Gruppe selbst bestimmen kann (diese können natürlich immer wieder von der Gruppe selbst angepaßt und verändert werden). Natürlich müssen alle diese Regeln zum pfadfinderischen Miteinander passen, insofern hat auch bei den selbst bestimmten Gruppenregeln der Gruppenleiter ein gewisses Vetorecht oder sogar -pflicht.

Vielleicht ist es ganz nützlich, wenn sich die Pfadis ihre Gruppenregeln im persönlichen Pfadibüchle notieren?

3.1.5 Informationen

Jedes Sippenmitglied muß rechtzeitig darüber informiert sein, wann es wohin kommen soll und was mitzubringen ist. Also: dafür sorgen, daß Info-Zettel und Rundrufe bei allen ankommen ! (vgl. auch Telefonrundruf) . Vorsicht mit Emails: Nicht alle schauen regelmässig in ihre Mailbox - ggf. vorher abklären, ob das der Fall ist. Dafür sind Emails sehr praktisch, um Anlagen, wie irgendwelche Zettel etc. mitzuschicken (sofern diese eh "im Computer" sind).

Den geeignetsten Zeitpunkt innerhalb der Gruppenstunde, wann Infozettel verteilt werden, gibt es nicht, das ist in verschiedenen Gruppen sehr unterschiedlich und sollte daher vielleicht in der Anfangsphase etwas "ausprobiert" werden, was am besten klappt. Im wesentlichen gibt es zwei Varianten:

Möglichkeit 1: Die Zettel werden gleich zu Beginn der Gruppenstunde verteilt. Vorteil: alle sind noch aufmerksam, niemand ist früher auf den Bus gerannt o.ä. . Nachteil: event. läßt die Hälfte der Pfadis ihre Zettel irgendwo im Raum oder draußen im Lauf der Aktivität liegen.

Möglichkeit 2: Die Zettel beim Abschlußkreis verteilen. Vorteil: keine Möglichkeit, den Zettel liegen zu lassen. Nachteil: einzelne mußten vielleicht schon früher zum Bus, während des Abschlußkreises hindert ein Zettel in der Hand eher, beim Verteilen direkt nach dem Abschlußkreis nehmen vielleicht doch nicht alle den Zettel mit und sind zu schnell davon gerannt.

Generell: Schreibe die Namen der Empfänger irgendwo (z.B. oben) auf die Zettel drauf (also je einen :-). Wenn doch ein Zettel liegen bleibt, weiß man zumindest, wer die Info nachgereicht bekommen muß. Oder wenn ein anderer Pfadi für einen Nicht-Anwesenden das Blatt mitnimmt, erinnert sich dieser eher dran, daß es sich nicht um seinen eigenen handelt.

3.2 Persönliches

3.2.1 Beziehung Gruppenleiter - Gruppenmitglied

Jedes einzelne Sippenmitglied sollte dem Gruppenleiter wichtig sein. Natürlich gibt es immer Personen, zu denen der Gruppenleiter einen besseren Kontakt hat als zu anderen, aber er sollte sich auf jeden Fall auch um die anderen bemühen, beispielsweise :

- Noch vor der Sippenstunde mit jedem einzelnen etwas sprechen, ganz egal was, begrüßen und auch einzeln verabschieden.
- Während der Sippenstunde versuchen, alle mal mit in das Geschehen einzubeziehen, also z.B. nicht immer die gleichen Freiwilligen wählen bei Spielen, bei allen gleichmäßig helfen beim Knotenüben
...

Auch sollte der Gruppenleiter seine Gruppenmitglieder immer ernst zu nehmen, egal, ob Vorschläge gemacht werden oder Probleme auftreten. Auch die Tatsache, daß bei manchen Dingen vielleicht mal Gruppenmitglieder besser Bescheid wissen als der Gruppenleiter, darf nicht als „Fehler“ des Gruppenleiters aufgefaßt werden, sondern als Bereicherung, und sollte akzeptiert werden. Man kann ja durchaus

die besonderen Fähigkeiten der Gruppenmitglieder nutzen und alle davon profitieren lassen. Das hat nichts mit Schwäche zu tun !!!

3.2.2 Beziehung der Gruppenmitglieder untereinander

Nur ein paar Stichpunkte hierzu :

- Bei Spielen und anderen Aktivitäten darauf achten, daß nicht immer nur die gleichen Eigenschaften gefordert sind (z.B. Sportlichkeit), sondern daß jeder mal „glänzen“ kann.
- Nicht zu häufig „Konkurrenz-Spiele“
- Bei der Einteilung von Kleingruppen darauf achten, daß gerade Gruppenmitglieder, die sich noch nicht so gut kennen oder wenig Kontakt untereinander haben, zusammenkommen und eine gemeinsame Aufgabe lösen sollen.
- im Normalfall (beim Geländespiel o.ä.) nicht Jungen gegen Mädchen spielen lassen
- Gelegentlich Spiele ohne Sieger, Interaktionsspiele o.ä. spielen.

Auch wichtig: genau beobachten: gibt es Konflikte zwischen einzelnen Gruppenmitgliedern ? Diese können sehr verdeckt ablaufen, z.B. daß ein Kind von einem anderen fortlaufend geärgert/geprügelt/verängstigt wird, und der Gruppenleiter merkt ziemlich lange nichts, weil diese Dinge z.B. vor oder nach der Gruppenstunde ablaufen, und sich das „unterdrückte“ Kind nicht traut, etwas zum Gruppenleiter oder zu den Eltern zu sagen. Die Konflikte können natürlich auch sehr offen während der Gruppenstunden auftreten. In beiden Fällen gilt: zuerst mit den Betroffenen einzeln sprechen, dann mit beiden „Parteien“ zusammen, event. auch die Eltern mit einbeziehen. Wenn sich ein Gruppenmitglied (oder auch mehrere) überhaupt nicht in die Gruppe einfügen will oder kann, und die ganze Gruppe darunter leidet, dann sollte man mit der Gruppe (oder mindestens den Gruppensprechern) darüber reden, und mit deren Einverständnis den Betroffenen von der Gruppe ausschließen. Dies fällt bestimmt niemand leicht, aber mit Rücksicht auf die anderen in der Gruppe muß es leider doch manchmal sein. Auch dies muß mit den Eltern abgesprochen werden (z.B. schon wegen Aufsichtspflicht - nicht daß die Eltern denken, das Kind befindet sich unter Aufsicht bei den Pfadis und das ist gar nicht mehr der Fall).

3.3 Umgang mit schwierigen Kindern

- Kinder in ihren Stärken fordern und unterstützen. Ihnen Lob und Anerkennung vermitteln. Sollte ein Kind enttäuscht und wütend sein, weil es nicht so geklappt hat, wie es sich vorgestellt hat, ist es wichtig, das Kind zu ermutigen, es noch einmal zu versuchen bzw. dass es da nächste Mal klappen wird.
- Wichtig ist es ebenfalls, den Kindern einen Zeitraum zu geben, der überschaubar ist, so dass das Kind den Überblick nicht verliert, wenn es etwas macht. Somit kann auch ein „Versagen“ vermieden werden.
- Wenn es um Regeln geht, sollte der Erzieher bereit sein, auch Kompromisse einzugehen, ebenfalls auch das Kind. Somit sieht das Kind, dass man ihm vertraut und es vielleicht beim nächsten Mal z.B. wieder etwas länger machen darf.
- Dem Kind sollten klare Grenzen gesetzt sein. Der Erzieher sollte sich auch an die Regeln halten, denn sonst kann es passieren, dass er seine Autorität bei den Kinder verliert und diese dann sich auch nicht mehr an die Regeln halten. Natürlich kann man auch über Veränderungen der Regeln sprechen.
- Es ist wichtig, dass der Erzieher „echt“ ist, d.h. dass er auch das tut, was er sagt.
- Es ist wichtig, dass man auf die Bedürfnisse des Kindes eingeht und sie ernst nimmt. Somit ermöglicht man es, eine Beziehung aufzubauen.
- Der Erzieher sollte eine Vorbildfunktion haben, da Kinder zur Nachahmung neigen.
- Wichtig ist es auch, der Familie Unterstützung anzubieten.

- Bei Elterngesprächen ist es wichtig, dass man die Eltern da abholt, wo sie stehen. D.h. keine Fremdwörter anwenden, wenn sie diese nicht verstehen.
- Auch sollte auf einen geregelten Tagesablauf geachtet werden. Denn zuviel Durcheinander führt bei Kindern zu Überforderung und Verwirrung.

3.4 Weiterführende Arbeitshilfen zum Thema

Stammesbücherei:

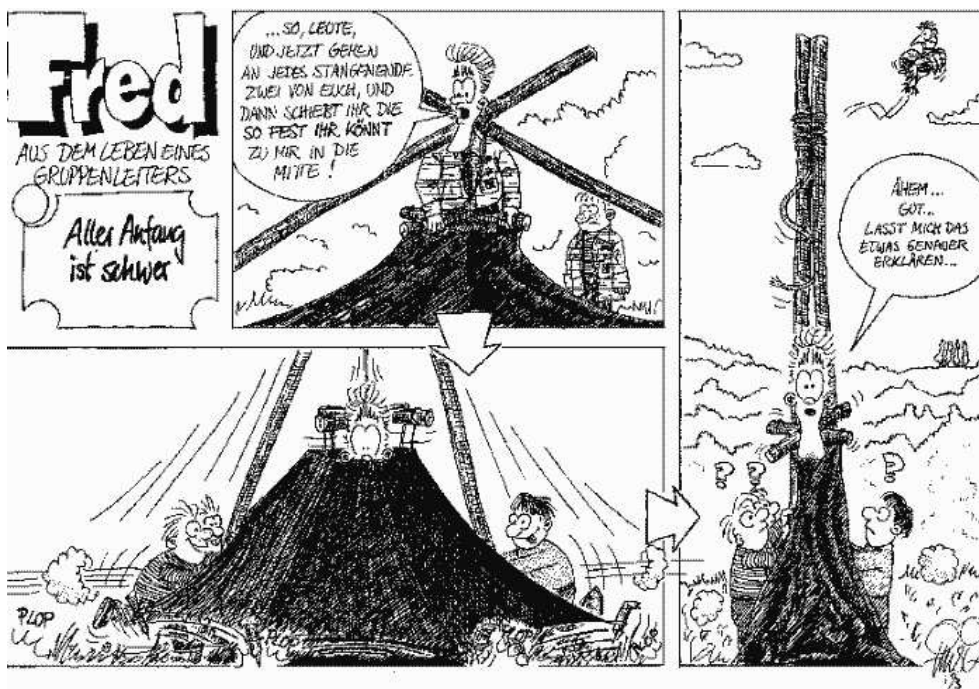
- *Deine Gruppe und Du*, von Piet Strunk

Sonstiges:

- BIWAK-Arbeitshilfe des VCP Land Württemberg

Internet:

- <http://www.karl-leisner-jugend.de> (ganz tolle Informationen z.B. zu Aufsichtspflicht, Pädagogik etc.)



Kapitel 4

Pfadfindergeschichte, Regeln ...

4.1 Versprechen

Die Versprechensfeiern finden in unserem Stamm stets als Stammesfeiern statt, d.h. auch die Pfadis der anderen Gruppen, in denen vielleicht keine Mitglieder aufgenommen werden, sind dabei.

In jedes Pfadibüchle gehören die Versprechenstexte, außerdem sollte jeder den seiner Altersstufe entsprechenden Text auswendig können.

4.1.1 Wölflingsversprechen = Versprechen in der Kinderstufe

Ich will mit euch in der Gemeinschaft der Christlichen Pfadfinder leben

4.1.2 Pfadfinderversprechen

Eine ganze Zeit lang wurde in unserem Stamm der folgende Versprechenstext verwendet:

Ich habe eure Gemeinschaft kennengelernt und möchte mit euch Christliche(r) Pfadfinder(in) sein.

Die neue Version:

Im Vertrauen auf Gottes Hilfe will ich nach den Regeln der Christlichen Pfadfinder mit Euch leben.

Der von der Bundesversammlung des VCP im Jahr 2000 offiziell beschlossene Text lautet:

Im Vertrauen auf Gottes Hilfe will ich Christliche(r) Pfadfinder(in) sein und nach unseren Regeln mit Euch leben.

4.1.3 Der ursprüngliche Versprechenstext

Hier die Originalformulierung von Baden-Powell:

On my honour I promise that I will do my best - to do my duty to God and the King, to help other people at all times, to obey the Scout Law

4.2 Die Pfadfinderregeln

4.2.1 Pfadfinderregeln im VCP

Diese Regeln werden zur Zeit im VCP Rottenburg benützt.

1. **Wir wollen uns bemühen, die christliche Botschaft zu verstehen und in der Gestaltung unseres Lebens auf sie zu hören.**
2. **Wir wollen zuverlässig und aufrichtig sein.**
3. **Wir wollen hilfsbereit und rücksichtsvoll sein.**
4. **Wir wollen den andern als Gottes Geschöpf achten, ihn in diesem Sinn behandeln und ihm helfen wo wir können.**
5. **Wir wollen zur Freundschaft aller Pfadfinderinnen und Pfadfinder bei uns und in der Welt beitragen.**

6. Wir wollen die Natur kennenlernen und uns für ihren Erhalt und ihre Wiederherstellung einsetzen.
7. Wir wollen kritisch sein, uns selbst hinterfragen lassen und bereit sein, Verantwortung zu übernehmen.
8. Wir wollen geduldig und hoffnungsvoll alle Schwierigkeiten und Probleme angehen und versuchen, sie zu überwinden.
9. Wir wollen die Formen der Unfreiheit erkennen und uns für die Freiheit aller Menschen einsetzen.
10. Wir wollen dem Frieden dienen und uns für die Gemeinschaft einsetzen.

4.2.2 Die Pfadfinderregeln von Baden-Powell

Hier eine Übersetzung der von Baden-Powell ursprünglich formulierten Pfadfinderregeln:

1. Auf eines Pfadfinders Ehre ist Verlaß.
2. Ein Pfadfinder ist treu dem König, seinem Lande, seinen Führern, seinen Eltern, seinen Meistern und Untergebenen.
3. Eines Pfadfinders Pflicht ist es, sich nützlich zu erweisen und anderen zu helfen.
4. Ein Pfadfinder ist der Freund aller und jedem anderen Pfadfinder ein Bruder, gleichgültig zu welcher Gesellschaftsklasse der andere gehöre.
5. Ein Pfadfinder ist höflich.
6. Ein Pfadfinder ist ein Freund der Tiere.
7. Ein Pfadfinder gehorcht ohne Widerrede seinen Eltern, seinem Patrouillenchef oder Feldmeister.
8. Ein Pfadfinder lächelt und pfeift bei allen Schwierigkeiten.
9. Ein Pfadfinder ist sparsam.
10. Ein Pfadfinder ist sauber in Gedanken, Wort und Tat.

4.2.3 Vorschlag für die Sippenstunde

Auf Kärtchen werden die Pfadfinderregeln je einzeln geschrieben, eine Farbe für die VCP-Regeln, eine andere für die von Baden-Powell. Zusätzlich kann man auch noch folgende "Regeln" aus einer alten Pfadzeitschrift (CPD) verwenden:

1. Ich will in der Gruppe mitbestimmen.
2. Ich will wissen, was ich tue.
3. Ich will mich anstrengen, daß wir etwas erreichen.
4. Ich will prüfen, wo ich gebraucht werde.
5. Ich will Spaß mit anderen teilen.
6. Ich will andere verstehen können.

Am besten beginnt man mit den Regeln von Baden-Powell. Jedes Sippenmitglied zieht 1-2 Karten. Dann soll jeder etwas zu seiner Regel sagen. Mögliche Fragestellungen:

- Ist diese Regel heute noch sinnvoll, warum ja, warum nicht ?
- Versuche zu erklären, was diese Regel bedeutet (praktisches Beispiel).
- Was war und ist an dieser Regel absolut neu (vor allem vor fast 100 Jahren, als diese Regeln entstanden) ?

Dann könnte man die Regeln aus der Zeitschrift nehmen. Mögliche Fragen dazu:

- Hältst du diese Regel für sinnvoll und wichtig ?

- Gib ein praktisches Beispiel dazu an.
- Was unterscheidet diese Regeln von unseren Pfadiregeln ?

Jetzt werden noch die VCP-Regeln verteilt. Mögliche Fragestellungen:

- Ist dir diese Regel sehr wichtig oder eher weniger ? Warum ?
- Was könnte diese Regel bedeuten (praktisches Beispiel)
- Würde diese Regel mehr bringen, wenn sie anders formuliert wäre ?

Als Abschluß dieser Aktion bietet es sich an, gemeinsam Sippenregeln zu formulieren, in denen steht, was den Sippenmitgliedern wichtig ist und was sich die Sippe gemeinsam zum Ziel setzt. Eventuell werden dafür zwei Sippenstunden benötigt, auf keinen Fall sollte eine Diskussion gewaltsam beendet werden. Auch sollte man überlegen, welche Konsequenzen ein Nicht-Beachten der Regeln haben kann.

Ebenfalls eine interessante Fragestellung wäre, warum es überhaupt sinnvoll ist, Regeln zu haben, wobei Regeln helfen können. **Wichtig:** Der Sippenführer muß sich darauf gut vorbereiten, um auf (fast) alle Fragen eine Antwort zu wissen. Natürlich kann man auch noch andere Regeln (z.B. die zehn Gebote oder Grundgesetzartikel oder ...) verwenden, mal gemeinsam überlegen, wo es überall Regeln gibt etc.

4.3 Allzeit bereit

Die von Baden-Powell ausgesuchte Losung der Pfadfinder lautet: **Allzeit bereit**. In einer Sippenstunde wurde zusammengetragen, was dies für uns bedeuten kann: Hilfsbereit sein, bereit sein zum Versöhnen, bereit sein zum Teilen, von sich selbst aus etwas machen...

Das Allzeit-Bereit-Päckchen (s.u.) soll dazu beitragen, immer zu helfen bereit zu sein.

4.4 Kleine Pfadfindergeschichte

- 1857 : 22.2. Geburtstag von Baden-Powell, heute Thinkingday
- 1907 : erstes Pfadfinderlager in England
- 1908 : erste Pfadfinder in Deutschland
- 1911 : erste Pfadfinderinnen in England, erster Pfadfinderbund in Deutschland gegründet (DPB)
- 1921 : Gründung der CPD (Christliche Pfadfinder, Vorläufer des VCP)
- 1926 : Gründung des EMP (Evangelischer Mädchenpfadfinderbund, Vorläufer des VCP)
- 1933/34 : Verbot der Pfadfinder in Deutschland
- 1947 : Pfadfinderinnenring gegründet
- 1948 : Pfadfinderring gegründet
- 1950 : Aufnahme in den Weltbund
- 1970 : Zusammenschluß von CPD und EMP zum CPB (Christlicher Pfadfinderbund) in Württemberg
- 1973 : Gründung des VCP (Nachfolgerverband von CPD, EMP und BCP)

4.5 Das Zeichen des VCP und der Weltbünde

Das Zeichen des männlichen Weltbundes (WOSM) ist eine Abwandlung der von Baden-Powell empfohlenen Lilie. Die drei Lilienspitzen sollen an die drei Punkte des Pfadfinderversprechens erinnern: Gott und den Mitmenschen zu dienen, anderen Menschen in der Not zu helfen und die Pfadfinderregeln zu befolgen. Die beiden Sterne in der Lilie stehen für Pfadfinderregeln und Versprechen. Der Ring um die drei Lilienblätter soll „den Bund, der uns zusammenhält“ darstellen, und die verknotete Kordel um die Lilie herum steht für internationale Zusammenarbeit. Die Farben der Weltbundlilie sind Silber auf Lila.

Das Kleeblatt ist das Zeichen des weiblichen Weltbundes (WAGGGS). Es ist ein uraltes heraldisches Zeichen für Nächstenliebe. Die Bedeutung der drei Blätter und der zwei Sterne ist die gleiche wie bei der Lilie. Die Spitze in der Mitte des Kleeblatts soll eine Kompaßnadel darstellen, die immer den richtigen Weg weist. Das Kleeblatt ist goldfarben und der Hintergrund dunkelblau; das goldene Kleeblatt soll die Sonne symbolisieren, die über allen Menschen der Welt scheint.

Das VCP-Zeichen besteht aus einer Lilie, einem Kleeblatt und einem Kreuz in der Mitte. Das Kreuz steht für die religiöse Arbeit, die Lilie für die Pfadfinder und das Kleeblatt für die Pfadfinderinnen. Das VCP-Zeichen ist im Original weiß auf dunkelblau.

Diese „Herkunft“ des VCP-Zeichens ist auch im Abzeichen zum 75-jährigen Bestehens unseres Stammes dargestellt:



Ein Tip für die Sippenstunde: man kann z.B. versuchen, die Zeichen ins Pfadibüchle zu malen.

4.6 Aufgabe und Ziel des VCP

Der Verband Christlicher Pfadfinderinnen und Pfadfinder (VCP) ist ein Zusammenschluß von evangelischen Mädchen und Jungen, er ist offen für konfessionell anders- bzw. nichtgebundene Jugendliche. Erwachsene des Verbandes bilden die Älterenschaft. Der Verband ist Nachfolger des Bundes Christlicher Pfadfinderinnen, der Christlichen Pfadfinderschaft Deutschlands und des Evangelischen Mädchen-Pfadfinderbundes. Er ist Mitglied in der Arbeitsgemeinschaft der Evangelischen Jugend und im Deutschen Bundesjugendring. Er ist über die nationale Vertretung Mitglied im Weltbund der Pfadfinderinnen und in der Weltkonferenz der Pfadfinder und erkennt deren Satzungen und Beschlüsse an.

Das Evangelium von Jesus Christus ist Orientierungshilfe für den Einzelnen und die Arbeit im Verband. Ständige Auseinandersetzung mit der christlichen Botschaft hilft, die Praxis des Verbandes stets neu zu befragen. Das ermöglicht die Hinwendung zum Nächsten und die Überwindung von ungerechtfertigten Abhängigkeiten, Schuldgefühlen, Gruppenzwang und Angst.

Zu den Merkmalen pfadfinderischer Arbeit gehören die kleine Gruppe, die Führung im Dialog und die Mitverantwortung des Einzelnen. Spiel und Geselligkeit, Fahrt und Lager, altersgemäße Aufarbeitung gesellschaftlicher Probleme in Diskussion und Aktion dienen im besonderen dazu, Selbständigkeit, Phantasie, Verantwortung und Urteilsfähigkeit zu entwickeln. In koedukativen Gruppen können Mädchen und Jungen lernen, ihre gesellschaftlich geprägten Rollen zu erkennen und zu verändern. Dazu ist die gleichgewichtige Beteiligung von Mädchen und Jungen, Frauen und Männern an den Leitungsaufgaben im

Verband nötig.

Im Blick auf die gesellschaftliche Situation sieht der Verband seine Aufgabe darin, durch Förderung von Demokratisierung und Mitbestimmung einen Beitrag zu leisten zur Veränderung der Lebensbedingung aller mit dem Ziel sozialer Gerechtigkeit. Er will helfen, Kindern und Jugendlichen soziale und politische Zusammenhänge bewußt zu machen und sie dazu anregen und zu befähigen, ihre Interessen in Solidarität mit anderen zu vertreten.

Die Zusammenarbeit mit anderen Verbänden in Deutschland und denen anderer Staaten bietet einen Ansatz zu einer aktiven Friedenserziehung.

4.7 Die wichtigsten Bundesgremien des VCP

- Bundesversammlung: Sie repräsentiert die Mitglieder im VCP und bestimmt Richtlinien und Grundsätze.
- Bundesrat: Er ist die Führung des Verbandes, beschließt über die von den Ländern eingebrachten Vorschläge. Der Bundesrat setzt sich aus Vertretern der Bundesleitung und der Landesleitungen zusammen.
- Bundesleitung: Sie koordiniert die Arbeit des Verbandes nach den Beschlüssen der Bundesversammlung und des Bundesrates. Die Bundesleitung setzt sich aus den ehrenamtlichen Vorsitzenden und Referenten und den hauptamtlichen Leitern der Bundeszentrale zusammen.

Bundesversammlungsmitglieder, Bundesratsmitglieder sowie Vorsitzende werden durch Wahl bestimmt.

4.8 Jamboree

Das Wort soll aus dem Indianischen stammen und bedeutet soviel wie „friedliches Treffen aller Stämme“.

Das erste Mal fand es 1920 in England statt. Seither wird es alle 4 Jahre irgendwo auf der Welt wiederholt. Zum Beispiel war es 1987/88 in Australien, 1991 war das 17. Treffen in Korea, es nahmen hier ca. 20000 Pfadfinder aus 135 Nationen daran teil, dann waren Holland 1995; Chile 1998/1999 und Thailand 2003 dran. 2007 wird zum 100jährigen Bestehen der Pfadfinderbewegung in England ein Jubiläumsjamboree stattfinden.

Auf solch einem Jamboree kann man Pfadfinder aus aller Welt kennenlernen, man kann mit ihnen die Adressen austauschen und selbstverständlich auch die Halstücher oder Abzeichen. Meist ist auf solch einem riesigen Treffen irgendwo ein riesiger Abzeichen- „Tauschmarkt“. Dies ist ein super Erlebnis.



Selbstverständlich kann man sich hier auch kulturell sehr weiterbilden, denn die verschiedenen Länder machen oft irgendwelche Vorführungen, bei denen sie Typisches ihres Landes zeigen. Viele geben auch Feste, zu denen man, wenn man Glück hat, eingeladen werden kann. Bei solchen Festen gibt es dann eine typische Mahlzeit des Landes.

4.8.1 Jamboree in der Sippenstunde

Man kann z.B. jemanden einladen, der schon einmal auf einem Jamboree war, und ihn bitten, z.B. getauschte Gegenstände und/oder Bilder mitzubringen. Dias oder Filme können auch geliehen werden. Eine andere Möglichkeit wäre, eine große Weltkarte zu malen und darauf selbstgebastelte Fähnchen (mit Jahreszahl darauf) an den Orten reinzustecken, wo schon einmal ein Jamboree stattgefunden hat.

4.8.2 JOTI und JOTA

Jedes Jahr findet am 3. Wochenende im Oktober das JOTI (Jamboree on the Internet) statt. Es entstand als "Seitenprodukt" des JOTA (Jamboree on the Air), bei dem sich Pfadis aus aller Welt per Funk unterhalten und austauschen konnten, oft mit Hilfe von Amateurfunkern. Auch heute gibt es das JOTA noch, allerdings sollte man sich dazu fachkundige Hilfe, mit entsprechender technischer Ausrüstung besorgen. Einfacher durchzuführen ist das JOTI. Man sollte die teilnehmende Gruppe unter www.joti.org registrieren, so dass man auch von anderen Teilnehmern angeschrieben werden kann. Ausserdem gibt es bei den deutschen Verbänden meist noch eine separate Registrierung, diese dient statistischen Zwecken und ermöglicht es, am sogenannten Kommunikationsspiel der deutschen Pfadfinder teilzunehmen.

Über Suchfunktionen kann man sich Partner aussuchen und diesen Mails schreiben bzw. deren Homepage anschauen, ausserdem kann man anderen Teilnehmern auch geschattet werden. Oft werden dabei auch Fotos der Gruppen mitgeschickt oder eingescannte Abzeichen; manchmal bietet es sich auch an, Einladungen zu internationalen Lagern zu verschicken. Auf diese Weise kamen wir in Kontakt mit unserer tschechischen Partnergruppe aus Jevicko!



Nach einem erfolgten Kontakt kann man sich über die JOTI-Seite sogenannte Validation cards schicken, zur Erinnerung. Diese, sowie Teilnahmebestätigungen können anschließend ausgedruckt werden.

Zur Vorbereitung gehört, außer der korrekten Anmeldung, auch, die stammeseigene Homepage vorzubereiten (Vorstellung der Gruppe auch auf Englisch, interessante Links auf Englisch, Gästebuch ...) und eine entsprechend zu benutzende Mailbox einzurichten (bestehend kann man natürlich auch benutzen, aber vorher entrümpeln, um Chaos zu vermeiden). Dazu gehören auch aktuellere Fotos der Gruppe und z.B. eingescannte Abzeichen, die bei Interesse an Pfadis, mit denen man korrespondiert, geschickt werden können.

Für Gruppen bietet es sich an, die Kontakte auf einer Weltkarte zu markieren (mit kleinen Klebern z.B. mit dem Namen der Partner drauf). Außerdem können auch länger bestehende Mailkontakte mit anderen Gruppen daraus entstehen, was sehr viel Spaß machen kann.

Inzwischen wird für JOTI und JOTA der gemeinsame Begriff JoCom eingeführt, was "Jamboree of Communication" bedeuten soll.



Das JOTI und JOTA Abzeichen 2006

4.9 Thinking-Day

Der 22. Februar ist der Geburtstag sowohl von Baden-Powell als auch seiner Frau, Lady Olave. Seit 1926 wird dieser Tag besonders von den Pfadfinderinnen als „Thinking-Day“ begangen. Sie gedenken dann nicht nur des Geburtstages der für alle Pfadfinder so bedeutenden Eheleute Baden-Powell, sondern aller Pfadfinder überhaupt, und viele verschicken aus diesem Anlaß Thinking-Day-Grüße an die Schwester-Bünde aller Welt. Meist schickt man die Grüße an Pfadis aus Partnergruppen, zu denen man Kontakt hat oder hatte.

Lagerfeuer, Singabende, Feste, Umzüge, Aufführungen usw. werden von den Gruppen veranstaltet.

Da bei den Feiern zum Thinking-Day oft ein Erlös in der Kasse blieb, wurde einige Jahre später der Thinking-Day-Fund eingerichtet, in den die Überschüsse und Spenden einbezahlt wurden, bzw. es wurden extra Aktionen zum Spendensammeln und Erwirtschaften von Geld durchgeführt. Außerdem wurde es bei manchen Stämmen Brauch, daß jeder teilnehmende Pfadi (event. pro Lebensjahr) einen Pfennig/Penny/Groschen/Cent als Spende beitrug. Das eingegangene Geld wird für den Auf- und Ausbau von Pfadfinderinnenorganisationen vor allem in der Dritten Welt verwendet.

Das Geld kann über unsere Bundeszentrale zum World Thinking Day Fund weitergeleitet werden:

VCP Bundeszentrale
Kontonummer: 000256
EKK Kassel - Bankleitzahl 520 604 10
Stichwort: Spende World Thinking Day JAHR

Eine nette Möglichkeit, wenn man mit dem Stamm oder einer größeren Gruppe feiert, die schon probiert und für sehr gut befunden worden ist: Man teilt sich in kleinere Gruppen auf, die jeweils bestimmte Länder repräsentieren. Diese Kleingruppen bereiten dann etwas landestypisches zu Essen vor, das anschließend gemeinsam verzehrt wird, event. wird auch noch eine kleine Information über das Land gegeben (event. in einer Sippenstunde vorher vorbereiten). Das ganze kann mit bunten Fähnchen (den Landesfahnen) dekoriert werden oder sonst landestypisch hergerichtet werden. Dies wird ein tolles internationales Fest!

Weitere Ideen aus diversen Thinking-Day Arbeitshilfen:

- Probiert, wie lange Ihr stumm sein könnt, ohne einen Mucks von Euch zu geben. Während dieser Phase der Stille kann jeder für sich darüber nachdenken, welche Rechte Ihr für die Top 10 haltet, die ein junger Mensch haben sollte und warum. Später könntet Ihr Euch in der Gruppe darüber austauschen und euren Blick auf das Schwerpunkt Thema von WAGGS lenken "Unsere Rechte, unsere Pflichten". Nähere Infos findet man z.B. auf der Homepage von WAGGS <http://www.wagggsworld.org>.
- Sprachen der Welt: Startet einen Wettbewerb um herauszufinden, in wievielen Sprachen ihr World Thinking Day sagen könnt (auch hier hilfreich: oben genannte Internetadresse; mailt Pfadibekanntschaften in aller Welt ...)
- ein nettes Quizspiel zum Thema Pfadi international, Baden-Powell o.ä. (siehe Vorschläge weiter unten)

4.10 St. Georg, Schutzpatron der Pfadfinder

Baden-Powell, der Gründer der Pfadfinder, hielt Ritterlichkeit und Treue zu Gott für sehr wichtige Tugenden eines Pfadfinders. Deshalb wählte er 1909 den Ritter St.Georg zum Schutzpatron der Pfadfinder, weil er diese Tugenden vorgelebt hatte.

Der St.Georgs-Tag wird am 23.April jedes Jahres gefeiert. Es ist zum Beispiel möglich, an diesem Tag eine Versprechensfeier zu machen oder eine Andacht.

In der Rottenburger Gegend bietet es sich an, dazu zur Kalkweil-Kapelle zu gehen; diese ist St. Georg geweiht und man kann innen einen schöne alte Georgfigur bestaunen!

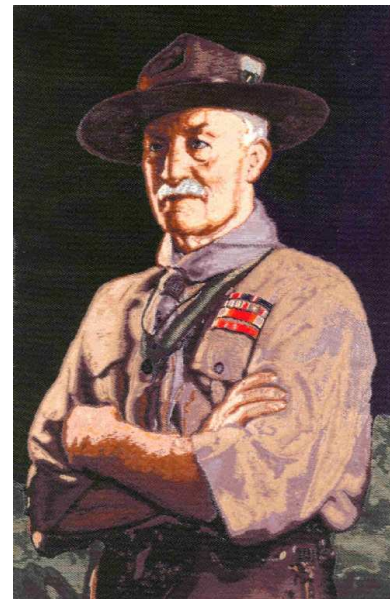
4.11 Das Leben von Lord und Lady Baden-Powell

Am 22.2.1857 wurde Robert Stephenson Smyth Baden-Powell als zwölftes von vierzehn Kindern geboren. Da der Vater (er war anglikanischer Pfarrer) früh starb, wurde er hauptsächlich von der Mutter erzogen. Er entwickelte früh ein Gefühl für Ritterlichkeit und Verantwortungsbewußtsein. In der wenigen Freizeit, die neben der Schule blieb, streifte er durch die Natur und beobachtete Tiere.

Nach der Schule wurde er Mitglied der britischen Armee und brachte es zum Offizier. Seine besonderen Fähigkeiten gebrauchte er bei der Ausbildung der sogenannten Scouts, das waren Soldaten, die nicht kämpfen, sondern gegnerische Lager auskundschaften sollten. Seine Lehrmethode war das damals absolut neuartige „Learning by doing“, d.h. auch, die Leute sollen selbständig denken und eigenverantwortlich handeln und nicht nur Befehle ausführen.

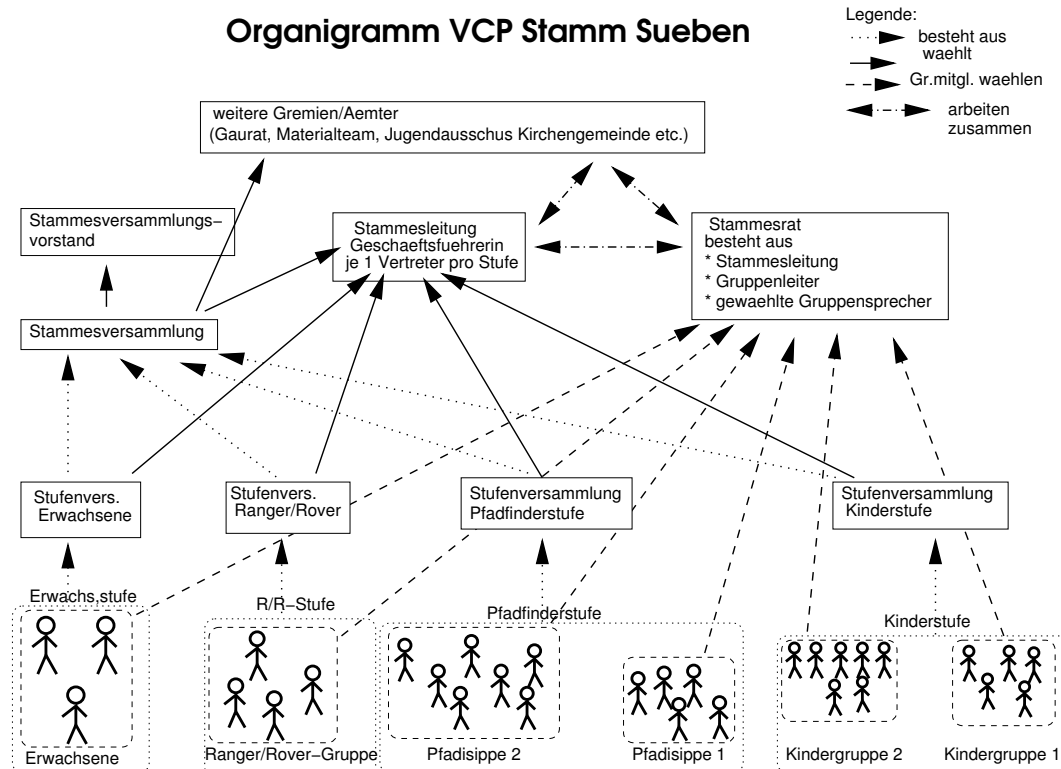
Richtig bekannt und berühmt wurde er eigentlich erst im Burenkrieg in Afrika, als er 1899 die von Buren, die in der absoluten Übermacht waren, umzingelte Stadt verteidigen konnte, bis sie von außen befreit wurde. Dabei wandte er viele Tricks an, unter anderem setzte er Jungen aus Mafeking als Späher, Meldegänger und Sanitäter ein. In England wurde er, vor allem von den Jungen, als Held gefeiert. Da das Interesse an seinem Buch Scouting sehr groß war, Baden-Powell aber nicht wollte, daß die Jungen Soldaten-Bücher lesen, schrieb er ein extra Buch, in dem kind- und jugendgemäß die Pfadfindertechniken festgehalten sind. Daraufhin fand 1907 das erste Pfadfinderlager auf Brownsea Island statt und die Geschichte der Pfadfinderbewegung nahm ihren Lauf.

Im Jahre 1912 heiratete er Olave St.Claire, die bald darauf die Leitung der Pfadfinderinnenbewegung übernahm. 1929 wurde B.P. zum Lord geadelt. Als Europa unter den Zeichen des zweiten Weltkriegs stand, zogen sich Lord und Lady Baden-Powell nach Kenia in eine Blockhütte zurück, wo er am 8.1.1941 starb. Lady Baden-Powell starb erst viel später (sie war wesentlich jünger, hatte aber auch am 22.2. Geburtstag), nämlich am 26.6.1977.



Vorschlag für die Sippenstunde: diese Geschichte (mit mehr oder weniger Details) auf Kärtchen verteilt aufschreiben, im Garten an verschiedenen Plätzen aufhängen, einen Fragebogen dazu herausgeben, der ausgefüllt werden soll...

4.12 Aufbau unseres Stammes



4.13 Die Geschichte des EMP

Unser Stamm geht ja nicht nur auf den alten CP-Stamm Sueben zurück, sondern auch auf eine sehr aktive EMP-Schar. Daher ist es auch gut, sich mit diesem Teil unserer Stammesgeschichte zu beschäftigen. Hier ein kurzer Abriß der allgemeinen EMP-Geschichte:

EMP : Evangelischer Mädchenpfadfinderbund (1973 mit CP und BCP im VCP zusammengeschlossen)
 1926 wurden die evangelischen Pfadfinderinnen von Pfarrer Riethmüller in das "Burckhardtthaus" aufgenommen. Die damaligen Pfadfinderinnen hatten eine andere Tracht als die des Nachkriegs-EMP; sie hatten eine mehr bündische Ordnung und Verpflichtung. Zum Ur-EMP gehörten auch Minne Otte und Hanna Schüssler.

1930 erstes Reichsführerinnenlager

1932 zweites Reichsführerinnenlager

1933 drittes Reichsführerinnenlager

1934 wurde der EMP in die Staatsjugend zwangseingegliedert (BDM, Jungmädel). Heimlich wurde jedoch weitergearbeitet, ohne Tracht, Abzeichen usw., getarnt als "Dienstchararbeit".

1947 offizieller Wiederbeginn mit einem Führerinnenlager in Rüdesheim, Aufnahmen (Versprechen)

1948 Kontakte (aller Bünde) mit Militärregierung und Vertreterinnen des Weltbundes

1949 Erstes Bundeslager (Sachsenhain), erste Ringsitzung Gaiberg

1950 Dora Heinsteins (BDP) im Auftrag des Rings zur Weltkonferenz in Oxford, der Ring deutscher Pfadfinderinnenbünde wird Probemitglied im Weltbund

1951 Erster Führerinnenlehrgang Urspring (für Württemberg), 1. Schar in Tübingen gegründet
 Landesrat gegründet, erstes Landeslager

1952 Erste Landesmeisterinnenkonferenz Göttingen; Bundesordnung verabschiedet, Tracht, Rundbrief, Anorak, Wichtelordnung, Wichtelprobe, 1. Deutschlandnadel;
 Umzug der Dienststelle von Hamburg nach Gelnhausen (2 Kisten)

1953 Altpfadfinderinnen-Hilfe für Berlin (Flüchtlinge), 2. LMK Sachsenhain
 Pfadi-Zeitschrift "Grüner Zweig", Lagerkleid, 2. Bundeslager Ehringen bei Kassel

1954 Erstes Jahrbuch "Unser Pfad"; 3. LMK Schmie
 Neuwahlen Bundesleitung, Altpfadfinderinnen-Arbeit, Aufnahme in den Weltbund

1955 4. LMK; neue Bundesordnung, Ausweis, Scharältestenbestätigung, Bau der Bundeszentrale (Waschlappen-Aktion), Ringlager Feuerstein
 20. Oktober Grundsteinlegung Bundeszentrale Gelnhausen

1956 5. LMK Springe, Bundesordnung, Lady Baden-Powell in Deutschland, Hauseinweihung, Landestreffen Kirchheim

1957 5.-7. Juli Lagerlizenz-Lehrgang Schmie

1958 Bundesmeisterin Marianne Maus, Stellvertreterin Minne Otte, EMP übernimmt Ringvorsitz, bestätigte Scharälteste haben Wahlberechtigung und Fahrtenehmigung
 Landeszeltlager Schachen

Die ersten EMP-Gruppen in Württemberg waren begeistert vom "Allzeit bereit", übten mit Hingabe die Nächstenliebe, waren voll Freude am Entdecken und Selbstgestalten. Der Anfang war, wie einst bei Baden-Powell, gekennzeichnet von sprühendem, lebendigem Aufbruch. Nie kam die Initiative von einer Führerin, einem Pfarrer oder ähnlichem - die Gruppe war zuerst da! Die besonders anziehenden Punkte waren damals vor allem die Gemeinschaft der Pfadfinderinnen mit ihrem stark bindenden Charakter, das gemeinsame Erleben. Auch Unbekannte gingen freudig aufeinander zu, fühlten sich verbunden. Es herrschte große Aktivität. Das 2. Landestreffen in Owen mit 100 Pfadfinderinnen wurde ganz allein von diesen organisiert und durchgeführt. Auch die Pfadfinderkünste und die Romantik spielten eine wichtige Rolle, z.B. Lagerfeuer (das etwas Bindendes, Formendes, Zuchtvolles, Erziehendes hat); Nestarbeiten (Nest = heutige Sippe) waren voll prickelnder Spannung, die besten Gruppen wetteiferten friedlich miteinander. Der EMP Eßlingen "schlug" sogar Elite-Gruppen wie BDP bei Wettbewerben.

EMP Land Württemberg - Neueinteilung 1958:

Stamm Südwestalb: Ebingen, Tuttlingen, Schwenningen (Stammesmeisterin Elfriede Haasis, Ebingen)

Stamm Oberland: Weingarten, Schussenried, Buchau (Stammesmeisterin Käthe Walter)

Stamm Heilbronn: (Stammesmeisterin R. Hinderer)

Stamm Schwarzwald-Neckar: Tübingen, Rottenburg, Freudenstadt, Nagold, Herrenberg, Hechingen, Reutlingen, Calw (Stammesmeisterin Ursula Damm)

Stamm Teck/Neuffen: Göppingen, Nürtingen, Kirchheim, Wolfschlügen, Wendlingen, Neuhausen, Denkendorf (Stammesmeisterin Ulrike Sapper)

Stamm Stuttgart Stadt: (Stammesmeisterin Renate Hofmann)

Stamm Stuttgart Land:

Stamm Ulm Stadt: (Stammesmeisterin Rose Storz)

Die Stammesmeisterinnen wurden auf 3 Jahre gewählt.

Älteste Wichtelgruppen des Landes waren die "Möven" in Rottenburg und die Wichtelgruppe Gemmrigheim (1956). Die Rottenburger trugen grüne Halstücher (u.a., um Verwechslungen mit kommunistischen Pionier-Halstüchern zu vermeiden), die Gemmrigheimer rote.

(Anmerkung: ein EMP-Stamm entspricht heute eher einem Gau)

Ideen für die Sippenstunde:

- Die EMP-Geschichte auf einem Plakat schön gestalten und mit passenden Illustrationen verzieren
- Aus Tonkarton o.ä. Pfadis mit EMP-Tracht basteln (ausschneiden bzw. aufzeichnen) - jedes Sippenmitglied eine, diese bilden dann eine ganze EMP-Gruppe, die schön aufgehängt werden kann. Dazu vielleicht noch ein schönes EMP-Abzeichen!
- eine typische EMP-Gruppenstunde gestalten (z.B. Hilfe bei Alten und Kranken, Kirche putzen helfen, typische Lieder lernen, künstlerische Tätigkeiten ...). Aki kann Euch hierzu sicher Tipps geben.
- Autowaschaktion um Geld für die Gruppenkasse zu verdienen
- Ladet eine frühere EMP-Pfadfinderin zu Euch in die Gruppe ein und laßt Euch von damals erzählen, bestimmt kann sie mit Euch auch Lieder, Spiele etc. von früher lernen.
- Zeichnet eine Karte von Württemberg, dort werden Orte mit EMP-Gruppen und die damaligen Gaue eingezeichnet, und zum Vergleich die heutigen Standorte und Gaue dazu - vergleicht diese und findet (z.B. auch über Stammes-Homepages etc.) heraus, welche heutigen VCP-Stämme auf eine alte CP- oder EMP-Gruppe zurückgehen.

4.14 Ein Pfadiquiz

Die Antworten werden auf Kärtchen geschrieben, diese können z.B. bei einem Stadtspiel gesammelt werden oder zu einer Spielerunde im Gruppenraum benutzt werden. Die Fragen werden auf einem Fragebogen ausgegeben (event. in kleinen Gruppen) - der Lückentext kann dann mit den Antwortkärtchen "gefüllt" werden.

1. Wie lautet der zweite Name von Baden-Powell? ... *Stephenson*
2. Die Arbeit der Gruppenleiterinnen ist ... *ehrenamtlich*
3. ... nehmen Pfadfinderinnen am Jamboree teil. *Weltweit*
4. Das Friedenslicht ist eine ... der europäischen Pfadfinderinnen- und Pfadfinderverbände. *Aktion*
5. Wo findet das nächste World Jamboree statt? *England*
6. Was nehmen Pfadfinderinnen und Pfadfinder außer Zelten mit, wenn sie auf Fahrt gehen? *Fahnen*

7. Wo hat das erste World Jamboree stattgefunden? *England*
8. Zu den Ringen deutscher Pfadfinderinnen und Pfadfinder gehören die Verbände DPSG, PSG, VCP und ...? *BdP*
9. Welche der beiden Weltorganisation hat in London ihren Hauptsitz? *WAGGGS*
10. Wie lautet der Titel von Olave Baden-Powell? *Lady*
11. Wie heißt die Frau von Baden-Powell? *Lady Olave Baden-Powell*
12. Was heißt WAGGGS? *World Association of Girl Guides and Girl Scouts*
13. Was heißt WOSM? *World Organisation of Scout Movement*
14. Wie lautet die Übersetzung von Thinking Day? *Gedenktag*
15. Wie lautet der ganze Name von Baden-Powell? *Sir Robert Stephenson Smyth Baden-Powell, Lord of Gilwell*
16. Seit wann wird weltweit der Thinking Day gefeiert? *Februar 1932*
17. Unter welchen Friedensgedanken stellte der VCP den World Thinking Day in den Jahren 2000 und 2001? *Balkan*
18. In welchen Land wurde der 22. Februar zum World Thinking Day erklärt? *Polen*
19. Auf welcher Veranstaltung von WAGGGS wurde beschlossen, den World Thinking Day zu feiern?
7. Weltkonferenz

4.15 Vorbereitung auf das Pfadfinderversprechen

Vor einigen Jahren haben sich eine Arbeitsgruppe im Stamm und der Stammesrat (Gruppenleiterrunde) Gedanken darüber gemacht, was von einem Pfadfinder, der in die Pfadfinderstufe aufgenommen werden möchte (blaues Halstuch) erwartet werden kann und sollte. Das Ergebnis wurde auf einem Merkblatt zusammengefaßt (siehe unten) und ist für alle Aufzunehmenden des Stammes Sueben verbindlich; selbstverständlich sind Ausnahmen aufgrund von Behinderungen etc. natürlich möglich. Damit soll gewährleistet werden, daß man die Pfadfinderarbeit genügend kennengelernt hat, um versprechen zu können, dazugehören zu wollen.

Soweit noch nicht geschehen, muß jeder Pfadi des Stammes Sueben vor seiner Aufnahme Mitglied im VCP-Bundesverband werden.

Ansonsten werden folgende Kenntnisse und Fertigkeiten gefordert:

Pfadfindergeschichte und Pfadiregeln:

- Ich kenne den Inhalt der Pfadiregeln und versuche mich danach zu richten
- In meinem Pfadibüchle stehen die Pfadiregeln
- Ich kann den Versprechenstext auswendig
- Ich weiß etwas über Baden-Powell, die gute Tat und die Pfadfinderlösung Allzeit bereit
- Ich weiß etwas über die verschiedenen Pfadfinderverbände (die Ringbünde, die Weltbünde ...)

Fahrt und Lager:

- Ich war auf mindestens einem Zeltlager dabei (z.B. ein Sippenlager), habe dort beim Zeltauf- und abbau geholfen und habe mein Sippenamt gut erfüllt
- Ich kenne mindestens drei wichtige Knoten und kann sie selber machen
- Ich kann meinen Rucksack selber packen

- Ich habe mir ein Allzeit-bereit-Päckchen selbst gemacht und habe es meistens dabei
- Ich kann eine Karte einnorden

Leben in Sippe und Stamm:

- Ich bemühe mich, zuverlässig zu sein und meine Aufgaben ordnungsgemäß durchzuführen
- Ich bin regelmäßig in Sippenstunden und Stammesunternehmungen dabei
- Ich kenne meinen Sippen- und Stammesnamen und wei, was ein Gau und ein Land bei den Pfadis ist.
- In meinem Pfadibüchle steht das Allzeit-bereit-Lied.
- Ich kann die erste Strophe von Nehmt Abschied Brüderäuswendig
- Ich kenne mindestens fünf andere Pfadilieder.
- Ich war mindestens einmal mit Sippe / Stamm bei einem Gottesdienst oder einer Andacht dabei.
- In meinem Pfadibüchle steht das Pfadigebet (oder ein anderes Gebet)
- Ich bin in der Lage, Konflikte friedlich zu lösen.

Natur und Umwelt:

- Ich habe grundlegende Erste-Hilfe-Kenntnisse (Notruf etc.).
- Ich versuche, die Umwelt zu schonen (z.B. keine Getränkedosen verwenden).
- Ich kenne mindestens fünf Bäume.
- Ich war bei einer Naturerkundung mit Sippe / Stamm dabei.

4.16 Noch ein Pfadi-Quiz

Zur Aufnahme in der Pfadi-Stufe wird in unserem Stamm auch etwas Hintergrundwissen über Pfadi-Geschichte und -Organisation erwartet. Es empfiehlt sich, sowohl extra Sippenstunden zu diesem Thema zu gestalten, als auch Elemente dazu in andere Aktivitäten mit einzubauen. Vor der Aufnahme kann dann z.B. mit Hilfe dieses Quiz ein bißchen "getestet" werden, ob alle Pfadis genügend zu diesem Thema wissen.

1. Wie lautet der offizielle Name des Weltbundes der Pfadfinder?
2. Und wie der des Weltbundes der Pfadfinderinnen?
3. Wie hieß Baden-Powells Frau (Vorname)?
4. Datum des Thinking-Days?
5. Wer gründete den Stamm Sueben in Rottenburg?
6. Welches sind die von Rottenburg-Kernstadt nächstgelegenen Pfadfinderstämme oder -gruppen?
7. Welche Orte gehören zum Gau Achalm?
8. Hemdfarbe der DPSG?
9. Halstuchfarbe des BdP?
10. Wie hießen die drei Jungen, die nach dem zweiten Weltkrieg in Rottenburg wieder den Stamm Sueben aufbauten? Wie alt waren sie?
11. Zu welchem Pfadfinderverband gehört unsere schwedische Partnergruppe?
12. Aus welchem Land stammt die Kohte?
13. Aus welcher Region stammt die Jurte?
14. Was bedeutet dj 1.11?

15. Welche Halstuchfarbe trugen die evangelischen Pfadfinderinnen - EMP - vor 40 Jahren? Und welche die "Wichtel"?
16. In welchem Land findet das nächste Weltjamboree statt?
17. Wie hießen die seitherigen Bundesvorsitzenden des VCP?
18. Wie heißt der älteste noch lebende CP-Pfadfinder in Rottenburg?
19. Kurz nach dem Jahr 1900 entstand in Deutschland eine große Jugendbewegung. Wie hieß sie?
20. Wer waren die Sueben?
21. Welche Gruppen gehören zum Stamm Sueben?
22. Namen der Stammesleitungsmitglieder Stamm Sueben:
23. Seit wann gibt es den VCP als Bundesverband?
24. Wer hat die ersten evangelischen Pfadfinderinnen in Rottenburg gegründet? Wann?
25. Wer baute das Rottenburger Pfadfinderheim auf dem Kegel?
26. Wer hat die erste Pfadfindergruppe in Baisingen gegründet?

4.17 Aufnahmefeier

Die Aufnahme selber findet bei uns traditionell im Stamm statt (nicht nur in der Sippe). Vorher werden noch ein oder mehrere spezielle Vorbereitungstreffen für die Aufzunehmenden veranstaltet, die meist von einem erfahrenen Gruppenleiter oder Mitarbeiter gestaltet werden. Bei diesen Treffen wird spieleisch überprüft, ob die Pfadis "fit" genug sind, aufgenommen zu werden, und sie bereiten auch meist selbst etwas für die Feier vor (z.B. Lesen von Gebeten, Texten, Aussuchen der Lieder etc.).

Das Versprechen selber (mit Überreichen des Halstuches) wird meist von jemandem, der schon lange im Stamm aktiv ist, gemeinsam mit einem der Gruppenleiter abgenommen.

Versprechensfeiern finden oft an besonderen Tagen, wie z.B. dem St. Georgstag statt, oder auch wenn besondere Gäste dabei sind. Der ganze Stamm freut sich auf das schöne Ereignis. Als Ort bietet sich z.B. die Georgskapelle im Kalkweil an (Schlüssel ist beim Pfarramt St. Moriz auszuleihen).

Ein typischer Ablauf könnte z.B. so aussehen:

- Musik der Flögeigis zur Begrüßung
- Begrüßung
- Sonnengesang von Franz v. Assisi
- Lied: Laudato si
- Lesen der Pfadfinderregeln
- Lied: Kum ba yah
- Aufnahme der Kinderstufe
- Abschiedsbrief von BP (oder ein anderer Text)
- Allzeit-Bereit-Lied
- Aufnahme der Pfadfinderstufe
- Musik der Flögeigis
- Pfadfindergebet
- Lied: Gute Nacht, Kameraden
- Ganz zum Schluß: Nehmt Abschied Brüder

4.18 Weiterführende Arbeitshilfen zum Thema

Stammesbücherei:

- *Spurenheft: Pfadfinder international*
- *250 Millionen Pfadfinder rund um die Welt von Laszlo Nagy*
- *Das große Pfadfinderbuch von Walter Hansen*
- *Der Wolf, der nie schläft von Walter Hansen*
- *Bundesordnung des VCP*
- *... unterwegs (BdP)*
- *Habseligkeiten (BdP)*
- *Scouting 'round the world*

Sonstiges:

- *Spurenheft: 15 Jahre VCP*

Kapitel 5

Pfadfindertechnik

5.1 Das Allzeit-Bereit-Päckchen (AZB)

5.1.1 Inhalt:

Streichhölzer mit Reibfläche, Sicherheitsnadel, Pflaster, Telefongeld, kleiner Zettel, Bleistiftstummel, Kerzenstummel, Schnur oder Faden.

Ergänzungen, wenn noch Platz ist:

Drahtstück, Signalpfeife. Tempo, Schere, Kreide, Isoband, Verbandspäckchen, Taschenlampe, Seil

5.1.2 Verpackung:

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, hier zwei Vorschläge für die Sippenstunde:

- man kann ein Mini-AZB in ein altes Filmdöschen (gibt es kostenlos in fast allen Foto-Geschäften) packen
- aus Lederresten kann man sich Ledertäschchen nähen (nicht sehr kompliziert). Man braucht: eine Lochzange (falls das Leder sehr fest ist), Leinenfaden, Nadeln, die Lederreste (event. auch Kunstlederreste oder fester Stoff).

5.2 Knoten

Um der Sippe die notwendigen Knoten beizubringen, sollte zuerst mal der/die Sippenführer sie perfekt beherrschen oder sich rechtzeitig beibringen lassen. Geübt wird prinzipiell mit richtigen Seilen, nicht mit Schnüren oder Wolle. Um den Spaß daran zu erhöhen, gibt es verschiedene Möglichkeiten, die erlernten Fähigkeiten gleich zu erproben:

5.2.1 Strickleiter

Mit dem Strickleiterknoten und ein paar stabilen Hölzern läßt sich recht einfach eine Strickleiter bauen, die, wenn man einen geeigneten Baum o.ä. zum Aufhängen hat, gleich ausprobiert werden kann.

5.2.2 Pfadibüchle

Man kann die soeben erlernten Knoten auch noch im Kleinformat aus bunter Wolle machen und dann ins Pfadibüchle kleben. Vorsicht: Nicht zu viel Klebstoff verwenden, sonst wird das Büchle zugeklebt!

5.2.3 Knotentafel

Für den Gruppenraum kann eine Knotentafel erstellt werden: auf dicke Pappe / Fotokarton oder sogar eine Kork-Pinnwand werden die Knoten aus nicht zu dicker Schnur (oder selbstgemachten Kordeln, siehe unten) befestigt und entsprechend beschriftet - oft gibt's ja auch verschiedene Namen für ein und denselben Knoten. Die Knotentafel kann natürlich mit der Sippe "mitwachsen", d.h. immer wenn neue Knoten gelernt werden, wird die Tafel entsprechend ergänzt.

5.2.4 Knotenrallye

Man teilt die Sippe in zwei Gruppen ein, die sich jeweils hintereinander aufstellen. Dann nennt man einen bestimmten Knoten, wobei die Gruppe gewonnen hat, deren vordester Pfadi den Knoten zuerst richtig hatte. Anschließend wird die Reihenfolge in den Gruppen gewechselt. Mit einer Strichliste wird die endgültige Siegergruppe festgestellt.

5.2.5 Wichtige Knoten

Folgende Knoten sollte jeder Pfadi kennen und können:

Paketknoten, Rettungsschlinge, Samariterknoten, Achterschlinge, Zimmermannsschlag, Strickleiterknoten, Zeltabspannknoten, Kreuzbund, Längsbund

Folgende Knoten sind auch noch wichtig:

Fischerknoten, Achterknoten, Seilverkürzung, Weber-Kreuzknoten, Samariterknoten mit Aufziehschlaufe, Doppelte Rettungsschlinge



5.3 Seemannsknoten

Noch ein Vorschlag zum Thema Knoten in der Sippenstunde: Beschäftigt Euch damit, welche Knoten bei der Seefahrt benutzt werden und wofür! (Dort haben die Knoten dann meist andere Namen, auch wenn viele bei den Pfadis durchaus auch benutzt werden).

Dies ist z.B. auch sinnvoll, wenn ein Teil der Gruppe Knoten schon ganz gut kann, ein anderer Teil nicht. Man übt dann die Knoten praktisch mit denjenigen Pfadis, die sie noch nicht (gut) beherrschen, die anderen können sich nebenbei mit den Seemannsknoten beschäftigen, so wird es niemandem langweilig.

5.4 Spleißen

Spleißen kann sehr viel Spaß machen, aber ist nicht besonders einfach. Wenn man es also lernen möchte, sollten für max. 4 Pfadis, die es lernen sollen, „erklärende Pfadis“ , die schon Spleißen können, da sein, da man am Anfang ständig überall helfen muß .

Man benötigt Seile mit am besten 3, notfalls 4 Kardelen. Mit dickeren Seilen geht Spleißen einfacher als mit dünnen Schnüren. Relativ fusselige Naturseile (Hanf) oder halbwegs natürlich wirkende Kunststoffseile halten meistens sehr gut dabei, ziemlich ungeeignet sind hingegen Nylonseile o.ä. . Am einfachsten zu erlernen sind Rückspleiß und Augspleiß . Man kann auch zwei Seile miteinander verspleißen.

Vorschlag: jeder spleißt sich sein eigenes Pfadiseil (d.h. für jeden sollten 3-4 m Seil da sein). Seil als Meterware bekommt man z.B. in Baumärkten oder natürlich in Seilerei-Geschäften. Viele Abbildungen und Tipps zum Spleißen finden sich in den Büchern von Piet Strunk.

Zur Einstimmung oder auch einfach so zu Spaß: Besorgt Euch bunte Wollreste und dreht daraus schöne Kordeln! Dabei kann experimentiert werden mit verschiedenen Farbzusammenstellungen, mehrfach gekordelt werden ... Die Ergebnisse können, je nach Länge und Dicke, für die verschiedensten Zwecke benutzt werden: daraus Knoten für eine Knotentafel im Gruppenraum knüpfen, für Umhänge- und andere Beutel, als „Schnurersatz“ für selbstgebaute Trinkbecher aus Kokosnussschalen, ...

Weiterer Tipp: Auf vielen Mittelaltermärkten etc. gibt es Vorführungen von Seilern - sehr nett zum Zuschauen, wie so ein Seil hergestellt wird.

5.5 Karte und Kompaß

Zu diesem Zweck sollten alle Sippenmitglieder ihren Kompaß , falls sie sowieso schon einen besitzen, mitbringen, ebenso werden möglichst viele Karten (Wanderkarten) benötigt. Karten können auch aus der Stammesbücherei ausgeliehen werden.

5.5.1 Einnorden der Karte

Der Kompaß wird mit seiner Kante an die linke Kartenkante gelegt. Dann wird die Karte samt Kompaß solange gedreht, bis die Kompaßnadel nach oben auf der Karte zeigt. Dann stimmen Norden auf der Karte und in Wirklichkeit überein.

5.5.2 Marschzahl auf der Karte

Achtung! Hierbei können bei den verschiedenen Kompaßsorten unterschiedliche Marschzahlen auftreten (zum Teil mit Gradeinteilung).

Zuerst wird die Karte eingenordet (s.o.). Dann legt man eine Kompaßkante auf die Strecke, deren Marschzahl man bestimmen möchte. Dann dreht man an der Kompaßanzeige (meist ein drehbarer Ring) solange, bis die Nadel auf Norden auf der Anzeige steht. Dabei muß der Kompaß absolut festgehalten werden. Jetzt kann man die Marschzahl an dem Strich beim Visierloch ablesen.

5.5.3 Marschzahl im Gelände

Man peilt über Kimme und Korn durch das Visierloch den gewünschten Gegenstand an. Dann dreht man an der Kompaßanzeige solange, bis die Nadel auf Norden auf der Anzeige steht. Dies kann im Spiegel beobachtet werden, damit man immer noch genau den Gegenstand anpeilt.

5.5.4 Kompaßlauf

Voraussetzungen: Spielleiter und Spieler sollten mit Karte und Kompaß einigermaßen umgehen können. Vorbereitung: Der Spielleiter studiert zuerst auf einer Landkarte die heimatlichen Wälder und legt einen Start- und einen Zielpunkt fest (z.B. bei uns Start: Parkplatz Schadenweiler, Ziel: Dünnbachhütte). Nun sucht er leicht zu findende Zwischenziele und legt so die Route fest. Auf der Karte zeichnet er die Route ein: Ziel, dann das 1.Zwischenziel, dann das 2.Zwischenziel usw. bis zum Ziel und bestimmt die Marschzahlen der Zwischenziele (Karte vorher einnorden). Auf einem Zettel werden nun die Aufgaben notiert, wobei bei den Zwischenzielen dabeistehen sollte, was es ist, z.B. Baum, Brücke o.ä. .

Spiel: Jeder Teilnehmer erhält einen Kompaß, Karte (ohne Route) und den Aufgabenzettel. Bei der schwereren Version fällt die Karte weg (nur Kompaß und Zettel). Die Teilnehmer werden nun zeitlich versetzt losgeschickt und müssen das Ziel erreichen, indem sie jedes Zwischenziel, wo man einen Posten mit Stempel hinstellen kann, querbeet anpeilen und darauf loslaufen. Man kann das ganze erschweren, indem man (gedachte) Sümpfe in die Strecke einbaut, die man umlaufen muß (rechts umgehen: 16 Strich oder 90 Grad zu Kompaßkurs zuzählen, links: abziehen).

Ziel des Spiels ist es, möglichst die Richtung zu halten und den Umgang mit dem Kompaß zu üben.

Besonderer Anreiz: Am Schluß des Kompaßlaufes wird ein Schatz versteckt, den es zu finden gilt!

P.S.: Die Strecken mit Maßangaben muß man in Schritten messen (vorher Schrittlänge messen).

Und nun viel Spaß und verlauft Euch nicht !

5.6 Sippenstunde: Orientierung mit dem Kompaß

In dieser Sippenstunde soll der Umgang mit Karte und Kompaß zunächst erlernt und dann gleich in Form eines Spiels ausprobiert werden. Ablauf :

1. Kompaßgrundlagen (Funktionsweise; Erklärung von Grad und Marschzahl; ...)
2. Einnorden einer Karte üben
3. Peilen und Laufen nach Grad/Marschzahl
4. Geländespiel mit Kompaß (und Karte). Beispiel-Aufgaben:
 - Laufe ... m in Richtung ...
 - Gehe weiter in Richtung ... , gib die entsprechende Marschzahl an !
 - Nach ... m siehst Du ein(e) ..., bestimme die Richtung und laufe ... m weiter !
 - Welche Hausnummer hat das Gebäude bei ...
oder: in welcher Richtung liegt das Gebäude mit der Nr. ... ?
 - Die nächste Nachricht liegt bei ... - ... in ... m Entfernung.
 - Laufe ... m in Richtung ... / Marschzahl/Himmelsrichtung.
 - Der Schatz/Zeitpunkt liegt bei ... - ... !

5.7 Erste Hilfe

Allgemein ist es empfehlenswert, mit der Sippe einen Erste-Hilfe-Kurs zu besuchen. Auf Anfrage bietet das Rote Kreuz auch extra Kurse für Pfadis und andere Jugendliche an. Hier die wichtigsten Sachen, die jeder wissen sollte.

5.7.1 Unfallnotruf

- **Wo** geschah etwas ?
- **Was** geschah ?
- **Wieviele** Verletzte ?
- **Welche Art der Verletzung** ? Lebensbedrohlich? Vergiftung? Biß durch Tier?
- **Wer** meldet gerade ?
- **Wann** geschah etwas ?

5.7.2 Sonnenstich und Hitzschlag

Der Betroffene muß sofort in den Schatten gebracht werden, viel zu trinken geben (Salz in Wasser geben). Vor allem den Kopf mit kalten Waschlappen/Tüchern kühlen. Hinlegen mit Oberkörper leicht erhöht.

5.7.3 Zecken

Mit einer desinfizierten Pinzette die Zecke packen und versuchen, sie vorsichtig herauszuziehen, dabei vermeiden, daß sie auseinanderreißt und der Kopf in der Haut steckenbleibt. Anschließend die Bißstelle auch desinfizieren !

Ein Tip: oft haben Katzenbesitzer Übung im Zeckenziehen.

Wenn die Zecke absolut nicht herausgeht oder die betroffene Stelle sehr gerötet und entzündet ist (auch nach ein paar Tagen möglich): zum Arzt gehen ! Schon vor einem Lager o.ä. sollte man sich erkundigen, ob es sich um ein Gebiet mit infizierten Zecken handelt; außerdem: haben die Teilnehmer eine FSME-Impfung ?

Auf jeden Fall nicht:

- Uhu o.ä. draufkleben, um die Zecke zu ersticken...
- Öl o.ä. drüberkippen, damit es beim Ziehen besser flutscht...
- die herausguckenden Teile der Zecke irgendwie abbrennen o.ä.

5.7.4 Blasen an den Füßen

Wenn möglich, Pflaster drüberkleben, damit es nicht noch weiterreißt. Wenn allerdings die Schuhe zu klein sind, dann erreicht man damit das Gegenteil. Die Blasen sollten besser nicht aufgestochen werden, wegen der Infektionsgefahr.

Abhilfe: Schuhe **vorher** gut einlaufen, zwei Paar Socken anziehen, die dann aufeinander reiben, statt an den Füßen.

Blasen vom Gitarrespielen:

(nicht ganz ernst gemeint): Finger dick zupflastern (event. mit Leukoplast), wenn alle Pflaster durchgespielt sind, Finger amputieren oder anderen Gitarrespieler suchen ...

5.7.5 Verbrennungen

Betroffenes Körperteil unter fließendes kaltes Wasser halten, so schnell wie möglich, nach 15 Minuten keimfreie Bedeckung der Brandwunde. Keine Salbe darauf !!! Im Zweifelsfall zum Arzt.

5.7.6 Pfadibüchle

Die wichtigsten Dinge zur Ersten Hilfe sollte unbedingt jeder in der Gruppe in sein Pfadibüchle reinschreiben und zeichnen, wie z.B. die Notruf-Fragen etc.



5.7.7 Erste-Hilfe-Kurse

Erste Hilfe ist wohl eines der wichtigsten Themen, was bei den Pfadfindern unter dem Begriff "Allzeit bereit" läuft. Es ist verständlich, wenn nicht jeder jedes halbe Jahr einen Erste Hilfe Kurs machen möchte. Erste Hilfe Kurse sind leider heute kostenpflichtig, sie kosten bei allen Hilfsorganisationen im Kreis Tübingen je nach Tag und Uhrzeit zwischen 15 und 20 Euro. Die Investition lohnt sich erst, wenn die Teilnehmer mit dem Wissen auch etwas anfangen können. Meiner Meinung nach ist ein richtiger Erste-Hilfe-Kurs erst ab 12 Jahren zu empfehlen. Dies begründe ich damit, dass Kinder unter 12 Jahren Schwierigkeiten haben sich z.B. zu merken, wann man bei Schocksymptomatik eine Schocklage macht und wann nicht. Das wissen selbst viele Erwachsene nicht. Außerdem bezweifle ich, dass Kinder unter 12 Jahren noch klar denken können, wenn sie einen Patienten mit einem amputierten Arm vor sich haben. Des weiteren haben die meisten Kinder unter 12 Jahren nicht die Kraft, einen Erwachsenen längere Zeit zu reanimieren. Das alles soll aber nicht falsch aufgefaßt werden. Kinder sollten so früh wie möglich an das Thema Erste Hilfe herangeführt werden, aber nur mit Themen, die sie auch beherrschen können.

Erste-Hilfe-Kurse bei den Pfadfindern müssen je nach Altersgruppe abgestimmt sein und dürfen keinesfalls ein Ersatz für einen richtigen Erste-Hilfe-Kurs sein. Sie sollten vielmehr als Vorbereitung oder Wiederholung gesehen werden. Die Wiederholung ist deswegen so wichtig, weil man Erste Hilfe zum Glück nicht immer braucht und damit auch wieder viel vergißt.

Um einen Erste-Hilfe-Kurs halten zu können, müssen viele Voraussetzungen erfüllt sein

1. Man muß den Eltern schriftlich sagen, daß es sich bei dem Erste-Hilfe-Kurs um keinen Erste-Hilfe-Kurs nach Richtlinien handelt und daß er nicht von einem geschulten Erste-Hilfe-Ausbilder gehalten wird. (Wenn dies doch zutrifft, umso besser)
2. Es sollte eine Anmeldeliste geben, damit man weiß, wieviel an dem Kurs teilnehmen (Tipp: es sollten nicht mehr als 10 sein, da es sonst zu Unruhen kommt)
3. Ein Raum mit viel Platz sollte zur Verfügung stehen.
4. Das Material für den Kurs nie in der Apotheke kaufen, sondern beim Großhändler, da es dort nur einen Bruchteil kostet.
5. Der Ausbilder sollte sich ein Skript zurechtmachen, damit er nichts falsches erzählt. Das Skript sollte die Themen der Reihe nach aufzählen und die Maßnahmen in Schrift und Bild zeigen.

Die Themen, die sich für Kinder unter 12 eignen, sind folgende:

6-8jährige

- Was ist ein Notfall?
- Was ist Bewußtlosigkeit?
- Notruf
- Stabile Seitenlage
- Kleine Wundversorgung (Pflaster, Verband)
- Nasenbluten

Tipp: Baut in den Kurs Fallbeispiele ein.

8-10jährige

- Was ist ein Notfall?
- Was ist Bewußtlosigkeit?
- Notruf (kann mit Gegensprechanlage geübt werden)
- Stabile Seitenlage
- Wundversorgung (Pflaster, Verband, Druckverband)
- Brandwunden
- Nasenbluten

- Sonnenstich und Hitzschlag
- Erfrierungen
- Transport (mit Decke oder Tragering)
- Wespenstiche
- Knochenbrüche

10-12jährige Wie bei 8-10jährigen, zusätzlich:

- Herzinfarkt
- Bauchschmerzen
- eventuell Schock
- Gehirnerschütterung

Altersunabhängig sollte sich jeder ein paar Regeln zum Umgang mit Patienten merken:

1. Das Auftreten des Helfers soll ruhig und gezielt sein.
2. Sprich den Patienten mit seinem Namen und per Sie an (wenn du ihn nicht kennst)
3. Erkundige dich ruhig und sachlich über die Beschwerden des Patienten
4. Unter- und übertreibe nie bei der Beantwortung von Fragen des Patienten
5. Versuche ein Vertrauensverhältnis aufzubauen
6. Äußere keine vagen Diagnosen
7. Belaste den Patienten nie mit Mitleid
8. Respektiere das Selbstbestimmungsrecht des Patienten
9. Erkläre die Maßnahmen
10. Steig niemals über den Patienten drüber
Merke: Auch Bewußtlose kriegen mit, was passiert!!!

Bei einem Erste-Hilfe-Kurs für Kinder ist es wichtig, den Kindern keine Angst durch Einsatzberichte zu machen.

Ab 12 Jahren ist die Teilnahme an einem Erste-Hilfe-Kurs bei einer Hilfsorganisation zu empfehlen. Nach dem Kurs können alle Themen des Kurses mit Hilfe von Erste-Hilfe-Tests abgefragt werden und dann die Fehler besprochen werden.

Gerade bei den Pfadfindern ist es möglich, das Thema Erste Hilfe mit anderen Aktivitäten zu verbinden. Auf einer Nachtwanderung eine Person schminken, versorgen und retten. Dabei lernt ein Pfadfinder soziales Verhalten, Knoten, Navigation.

ACHTUNG: Fallbeispiele mit geschminkten Personen sollten nicht in der Öffentlichkeit durchgeführt werden, weil das die Folge für einen Notruf aus der Bevölkerung sein kann.

Arbeiter Samariter-Bund	Deutsches Rotes Kreuz	Johanniter-Unfall-Hilfe
Neckar-Alb	Steinlachwasen 26	Neue Straße 16
Mössingen	72072 Tübingen	72070 Tübingen
07473-377-161	07071-7000-0	07071-551010

Kontaktadressen:

Malteser Hilfsdienst e.V.	Radecker Horst
Graf-Benzel-Str. 42	GroßHdl. für Verbandmittel
72108 Rottenburg	72119 Ammerbuch
07472-19215	07073-7775

Literatur ist in der Stammesbibliothek vorhanden, weiteres ist bei Felix Winter erhältlich.

5.7.8 Erste-Hilfe-Test

Schnittwunde: Eine HTW Schülerin öffnet eine Dose. Da hakt der Dosenöffner. Sie faßt instinktiv an den Deckelrand. Ein kurzer scharfer Schmerz. Blut tropft aus einer kleinen, länglichen scharf begrenzten Wunde am Daumen. Was ist zu tun?

Quetschung: Ein Sportlehrer hilft einem Schüler auf der Sprossenwand. Plötzlich rutscht dessen Fuß vom Tritt und trifft die haltende Hand des Sportlehrers. Ein starker anhaltender Schmerz, Blut fließt an mehreren Stellen aus dem zerdrückten Haut-Muskelgewebe der Hand. Was ist zu tun?

Eingedrungener Fremdkörper: Auf dem Sportplatz tritt ein Schüler auf einen langen Nagel, der in einem kurzen Brett steckt. Was ist zu tun?

Lebensbedrohliche Blutung: Ein Span von der Drehbank hat die Wade eines Schülers durchtrennt. Der Schüler hat, bis Hilfe geleistet wird, etwas einen halben Liter Blut verloren. Sein Puls ist sehr rasch und kaum tastbar. Was ist zu tun?

Glassplitter im Arm: Ein Schulkind fällt im Gang durch eine Glastüre. Es liegt am Boden und hat an der Innenseite des Unterarmes eine stark blutende Schnittwunde. In der Wunde sind Glassplitter sichtbar. Was ist zu tun?

Amputationsverletzung: Ein Technik-Lehrer hat sich beim Arbeiten an der Kreissäge einen Finger abgetrennt. Aus der Wunde spritzt Blut und der Finger liegt auf dem Boden. Was ist zu tun?

Schocklage: Erkläre und begründe die Schocklage.

Blutung ins Gewebe: Bei einer schwerwiegenden Prügelei in der Schule bekommt ein Schüler einen Stuhl ab. Der Schüler hat starke, großflächige Blutergüsse am Rücken. Er hat starke Schmerzen und einen schnellen, schwachen Puls. Was ist zu tun?

Epileptischer Anfall: Im Schulbus bricht eine Person zusammen. Die Person schlägt mit Armen und Beinen um sich, ist nicht ansprechbar und hat blutigen Schaum vor dem Mund. Was ist zu tun?

Offene Schädel-Hirn-Fraktur: Beim Sportunterricht wird ein Schüler von einer 5 Kilo Kugel am Hinterkopf getroffen und sinkt blutend, bewußtlos zusammen. Was ist zu tun?

Fremdkörper verschließt die Atemwege: Durch einen hastigen Biß in einen Apfel verschluckt sich ein 10jähriges Schulkind. Es liegt am Boden und ringt nach Luft. Sein Gesicht läuft bläulich an. Die Augen treten hervor. Größte Angst und Unruhe sind sichtbar. Was ist zu tun?

Schwellung im Bereich der Atemwege: Ein Schüler wird von einer Wespe in den Rachen gestochen, als er aus seiner Flasche trinken will. Die Atmung wird mehr und mehr behindert. Der Schüler hat Todesangst. Was ist zu tun?

Stromunfall: Im Physikunterricht erhält der Lehrer einen elektrischen Schlag. Die Atmung ist kurz und unregelmäßig. Was ist zu tun?

Kleiderbrand: Im HTW Unterricht kommt es zu einer Fettdurchzündung, bei der eine Schülerin in Brand gerät. Die Schülerin rennt schreiend davon. Beide Hände und Unterarme sind verbrannt. Was ist zu tun? Und wie löscht man einen Kleiderbrand genau?

Alkoholvergiftung: Auf einer Schulfest trinkt ein Schüler verbotenerweise eine Menge hochprozentigen Alkohol. Plötzlich sackt er zusammen. Ihm ist hundeelend, kalter Schweiß steht ihm auf der Stirn. Was ist zu tun?

Ätzendes im Auge: Beim Umfüllen rutscht dem Heimwerker eine Dose mit scharfem Lösungsmittel aus der Hand. Die Flüssigkeit schwappt in seine Augen. Was ist zu tun?

Unterschenkelfraktur / offen: Ein Schüler versuchte, eine Gardine wieder einzuhaken, als er von einem Behelfsgerüst abstürzt. Er konnte sich zwar noch festhalten, dennoch schlägt er mit den Füßen verdreht auf. Schmerzhaft ragt ein Knochenteil aus dem rechten Schienbein. Was ist zu tun?

Rippenbrüche: Beim Vorbereiten für einen chemischen Versuch rutscht der Lehrer aus und eine schwere Gasflasche schlägt ihm auf den Brustkorb. Er hat Schmerzen und klagt über Atemnot. Was ist zu tun?

Gelenkverletzung: Beim Turnunterricht stürzt ein Schüler von einem Gerät und fällt auf seinen rechten Arm. Im Bereich des Ellbogens hat er große Schmerzen. Er ist in der Bewegung behindert. Was ist zu tun?

Wirbelsäulenverletzung: Was ist bei einer Wirbelsäulenverletzung zu tun?

5.8 Das Wetter

5.8.1 Wetter-Aktion in der Sippenstunde

Jedes Sippenmitglied sollte sich vorher aufmerksam einen Wetterbericht ansehen oder im Radio anhören. Die Sippe wird in vier Kleingruppen aufgeteilt. Jede Kleingruppe bekommt ein Arbeitsblatt zu einem Thema ihrer Wahl, mit dem sie sich zuerst selber beschäftigen müssen, um es dann nacher den anderen vorzustellen.

Mögliche Aufgabenblätter (Vorschläge):

Bauernregeln

Ein paar Beispiele für Bauernregeln:

- Viel Eicheln im September - viel Schnee im Dezember.
- An Martini Sonnenschein, tritt harter Winter ein.
- Weihnachten naß, gibt leere Speicher und Faß.

Aufgaben:

1. Schreibt alle Bauernregeln auf, die Ihr kennt !
2. Welche haltet Ihr für sinnvoll, welche nicht und warum ?
3. Erfindet mal selber ein paar Bauernregeln !

Wetterbericht

Aufgaben:

1. Schaut Euch die Zeichen der Wetterkarte an und malt die, die Ihr für unsere Region für wichtig haltet, ab. (die Zeichen kommen z.B. in „Mein Pfadfinderbuch “ von Piet Strunk)
2. Welche würdet Ihr dem heutigen Wetter zuordnen ?
3. Lest von den Meßinstrumenten Temperatur, Luftdruck und Luftfeuchtigkeit ab ! (man benötigt dazu Thermometer, Barometer, Hygrometer)

Windstärke

Liste der Windstärken:

0	Windstille	Rauch steigt senkrecht hoch
1	leiser Zug	Rauch zieht schräg aufwärts
2	leichter Wind	fühlbar im Gesicht, leichter Wimpel bewegt
3	schwacher Wind	Blätter und Zweige bewegen sich
4	mäßiger Wind	loses Papier fliegt weg
5	frischer Wind	kleine Laubbäume schwanken
6	starker Wind	starke Äste in Bewegung
7	steifer Wind	Gehen fällt schwer (gemäßigt)
8	stürmischer Wind	Zweige von Bäumen brechen ab
9	Sturm	kleine Schäden an Gebäuden (Ziegel)
10	schwerer Sturm	entwurzelt Bäume
11	orkanartiger Sturm	schwere Zerstörungen
12	Orkan	Verwüstungen

Aufgaben:

1. Geht nach draußen. Welche Windstärke ist heute ? Woran habt Ihr das festgestellt?
2. Welche Windarten kennt Ihr?
3. Was war die größte Windstärke, die Ihr jemals erlebt habt?

Wettervorhersage

Es gibt gutes Wetter:

- starker Morgentau fällt
- Morgennebel fällt
- Sonne geht klar und rot unter (wolkenlos)
- bei Abendrot kein Rot an den Wolken
- Ostwind

Es gibt schlechtes Wetter:

- kein Tau fällt
- Morgennebel steigt
- Morgenrot mit Rot an den Wolken
- Schwalben fliegen tief
- stärkere Winde aus Westen

Aufgaben:

1. Geht nach draußen und macht eine Wettervorhersage für morgen !
2. Welche Daten werden zu einer professionellen Wettervorhersage herangezogen ?
3. Könnt Ihr eine Temperaturvorhersage machen und wie ?

Die Ergebnisse können zum Beispiel auf bunten Zetteln notiert werden und anschließend an einer Schnur aufgehängt werden.

5.8.2 Meßgeräte

Eine Sippenstunde kann auch mit “Wettermeßgeräten” gestaltet werden - was gibt es alles, was sagen sie über das aktuelle Wetter bzw. die Vorhersage aus, wie funktionieren die Geräte? In Frage kommen z.B.: Thermometer, Barometer, Hygrometer, Windgeschwindigkeitsmesser, Regenmeßskala ...

Vielleicht auch mal ein Besuch bei einer “professionellen” Wetterstation?

5.8.3 Wetterprotokoll

Man kann z.B. über ein ganzes Jahr bei jeder Sippenstunde aufschreiben, welches Wetter war. (Zeichen der Wetterkarte, die zutreffen, event. Temperatur, Windstärke). Das ganze kann z.B. auf einem Plakat im Gruppenraum stehen.

5.8.4 Wettervorhersage

Insbesondere auf einem längeren Lager kann man jeweils versuchen, das Wetter für den nächsten Tag vorherzusagen (und dann natürlich mit der Realität vergleichen!). Denkt dran, event. Thermometer / Barometer / Hygrometer mitzunehmen, wenn Ihr es “professioneller” machen möchtet.

5.9 Sterne

5.9.1 Beobachtung

Ganz toll ist es natürlich, wenn keine Wolken am Himmel sind, und nicht gerade Vollmond ist. Dann kann man mit der Sippe versuchen, die bekanntesten Sternbilder (z.B. Großer Wagen, kleiner Wagen, Polarstern, Cassiopeia, Orion) zu finden und event. zu zeichnen.

Manchmal gibt es auch Planeten zu sehen, z.B. Venus als Abendstern. Aktuelle Informationen dazu kann man z.B. in Tageszeitungen finden.

Bei Vollmond kann man mit einem Fernglas gut die Mondkrater anschauen.

5.9.2 Sternkarten

Vorschlag für die Sippenstunde:

Jeder erhält eine Sternenkarte (Kopie), möglichst nördlicher und südlicher Himmel (findet man in fast jedem Sternenbuch, z.B. in Büchereien). Dann soll jeder 10 Sternbilder in sein Pfadibüchle abzeichnen, und dann versuchen, den Namen des Sternbildes mit dem Bild in Zusammenhang zu bringen. Beispiel: Drache, man versucht, einen Drachen drumherum zu zeichnen. Das bringt meistens ganz lustige Ergebnisse. Dabei geht es darum, sich zu überlegen, wie die Sternbildnamen ursprünglich entstanden sind.

5.9.3 Horoskope

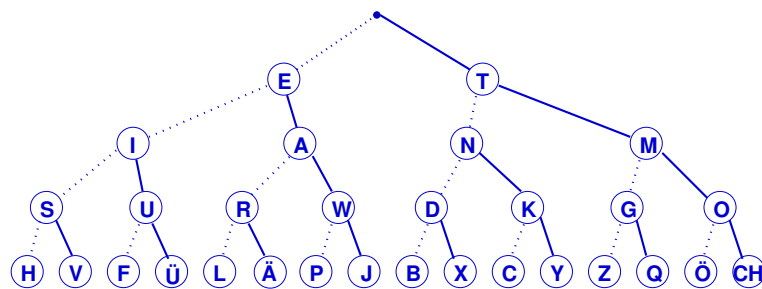
Viele Menschen bringen mit Sternen auch die Zukunftsdeutung in Zusammenhang. Es glaubt wohl niemand ernsthaft an Horoskope, aber es ist ganz witzig, mal selbst welche zu erfinden.

Vorschlag: Die Sippe wird in zwei Gruppen unterteilt, die eine erfindet selbst Horoskope für alle Anwesenden, die andere Gruppe erhält ein vorhandenes Horoskop und wertet dies aus. (Das Chinesische Horoskop z.B. ist dabei besonders interessant, weil es andere Sternzeichen verwendet, in der Stadtbücherei in Tübingen ausleihbar)

5.10 Signale

5.10.1 Morsen

Zunächst schreiben sich alle die Morsezeichen ins Pfadibüchle, es gibt auch Merkwörter, um sie auswendig zu lernen. Ein weiteres nettes Hilfsmittel ist der sogenannte Morseschlüssel:



Man kann damit auch eine nette Tafel für den Gruppenraum gestalten!

Dann kann man sich in zwei Gruppen aufteilen und damit Botschaften senden. Es gibt verschiedene Möglichkeiten dazu:

- ein Gerät bauen, mit dem man auf Knopfdruck ein Licht bei der jeweils anderen Gruppe betätigen kann (dann kann man in zwei verschiedene Zimmer sitzen)
- bei Nacht: ein Stück auseinander gehen, mit Taschenlampen blinken
- mit Klopfzeichen (drinnen: auf zwei Seiten einer Tür, draußen: selber überlegen)
- Im Gelände, ohne Sichtkontakt, mit Trillerpfeifen
- ...

5.10.2 Notsignale

Es gibt folgende Varianten:

- Morsen: SOS, in Morsezeichen: $\dots - - - \dots$
- alpines Notsignal: 6 mal in einer Minute pfeifen, blinken, mit Rauch- und Feuerzeichen ... (nur im Gebirge gültig)
- Sprechfunk: MAYDAY und den Namen sagen, das ganze dreimal wiederholen

- Flugzeugsignal: mit dem Körper ein Y bilden; wenn man einen Arzt braucht, muß man zuerst ein Y machen und sich dann auf den Boden legen. Wenn das Flugzeug mit den Flügeln wackelt, hat der Pilot verstanden.
- Feuer- und Rauchsignal: mit drei Feuerstellen ein gleichseitiges Dreieck bilden, die Feuer sollen etwa 100 Schritte voneinander entfernt sein. Rauch wird erzeugt, indem man auf das Feuer frisches Gras oder Laub wirft.

Vielleicht kann man sich darüber informieren, ob diese Notsignale heute noch angewendet werden, in welchen Situationen, Varianten ...

5.11 Die Kohte

5.11.1 Geschichte

Die Idee, bei Zeltlagern Kohten einzusetzen, brachte eine Jugendgruppe vor ca. 70 Jahren von einer Fahrt nach Lappland mit nach Hause. Die heutige Kohte ist den „Kottas“ der Lappen nachempfunden. Die Lappen unterscheiden eine Sommer- und eine Winter-Kotta. Bei der Sommer-Kotta werden Rentierfelle über ein kegelförmiges, dünnes Stangengerüst gespannt (heute auch Leinwand oder Baumwollstoffe). Bei der Winterkotta ist das Stangengerüst wesentlich stabiler und wird mit Grasplatten abgedeckt, dafür ist sie nicht transportabel.

Die entscheidenden Vorteile einer Kohte gegenüber anderen Zeltypen sind, daß man innen Feuer machen kann (wenn es kalt ist) und daß man zum Tragen die einzelnen Planen, aus denen die Kohte zusammengeknüpft wird, auf verschiedene Personen aufteilen kann (praktisch für Hajks). Außerdem gibt es keinen Reißverschluß dran, der kaputt gehen kann (alles andere kann selber repariert werden).

In der Sippenstunde kann man ja mal versuchen, noch etwas mehr über die Kottas herauszufinden oder mal selbst eine zu bauen (oder ein Modell davon basteln?).



Kohte bei der Pfadfinderausstellung 1986 im Rottenburger Rathaus

5.11.2 Aufbau

Die Pfadi-Kohte besteht aus vier Kohtenplanen, die mit den angenähten Schlingen verknüpft werden. Am Boden spannt man damit zunächst mit vier Häringen ein Quadrat und zieht anschließend mit den übrigen vier Häringen die dazwischenliegenden Ecken so weit wie möglich nach außen.

Die Planen werden oben durch das Kohtenkreuz gehalten (zwei Knüppel von ca. 1,20m Länge, die mit einem Kreuzbund in der Mitte zusammengemacht sind); dieses wiederum wird an den beiden Kohtenstangen (Länge ca. 4 m, durch einen Längsbund zusammengehalten) befestigt. Wenn man kein Feuer in der Kohte machen will, kann man die Kohte auch mit einer Stange aufstellen (sie steht dann in der Mitte der Kohte).

Zum Schluß wird noch das Dächle über das Kohtenkreuz gelegt und nach außen mit Abspannknoten abgespannt (gegen Regen und Tau nötig, wenn es trocken ist, aber innen stark raucht, dann kann man es event. auch weglassen).

Der Kohten-Aufbau muß auf jeden Fall **vor** dem Lager **oft und gründlich** geübt werden (im Regen stehen ist nicht lustig!).

5.12 Waldläuferzeichen

Zunächst malen alle die Waldläuferzeichen in ihr Pfadbüchle, dann kann das Spiel losgehen. Unterwegs können Botschaften versteckt werden (oder auch ein Schatz).

Die Waldläuferzeichen finden sich in fast jedem der unten genannten Bücher. Natürlich kann man auch weitere, eigene Zeichen vereinbaren.

Man kann die Zeichen auf folgende Arten verwenden:

- auf asphaltierten Wegen: mit Kreide aufmalen
- im Wald: aus Holzstöckchen legen
- außerhalb der Stadt: mit Sägemehl streuen (aber nicht mit Papierfetzen o.ä., wegen der Umweltverschmutzung)

5.13 Weitere Arbeitshilfen

Stammesbücherei:

- Mein Pfadfinderbuch von Piet Strunk
- Das große Abenteuer Band 1 und 2 von Piet Strunk
- Das große Pfadfinderbuch von Walter Hansen
- Fahrten, Ferne, Abenteuer von Hans v. Gottberg
- Hajkhandbuch
- Webelos-Scout-Book
- Erste-Hilfe-Handbuch
- Wir entdecken und bestimmen den Sternenhimmel



Kapitel 6

Kunterbunte Sippenstunden

6.1 Spiele für zwischendurch

Diese Spiele eignen sich zum Beispiel gut, wenn in der Sippenstunde noch ein bißchen Zeit übrig ist und man keine Zeit oder kein Material für größere Spiele hat.

6.1.1 Räuber und Gendarm

Die Hälfte der Sippe wird Räuber, die andere Hälfte Gendarm. In einem festgelegten Bezirk müssen die Gendarmen versuchen, die Räuber zu erwischen und ins Gefängnis zu bringen. Hierbei gibt es viele Abwandlungsmöglichkeiten. Ein Vorschlag für die Gebietsbegrenzung (vom Klösterle aus): Gefängnis: Gemeindehaus, nicht überquert werden dürfen Niedernauer Straße, Königstraße und Neckar, außerdem darf man nicht weiter als bis zum Vorteilkauf.

6.1.2 Hans guck um

Einer, Hans genannt, steht an der Wand mit dem Rücken zu den anderen (oder einem Zaun o.ä.), die anderen starten an einer Linie, die ungefähr 10 m von Hans entfernt sein sollte. Während Hans nicht schaut, dürfen sich alle bewegen. Hans sagt: „Hans guck um “ in einem beliebigen Tempo und dreht sich danach um. Wer beim Laufen erwischt wird, muß zurück an die Startlinie. Derjenige, der als erster Hans erreicht, wird dann Hans.

6.1.3 Kimspiel

Dieses sehr bekannte Pfadfinderspiel existiert in unzähligen Variationen, von denen hier nur ein paar aufgezählt werden sollen, der eigenen Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.

- Grundversion: 10 Gegenstände werden auf dem Tisch ausgebreitet und von den Sippenmitgliedern eine Minute genau angeschaut. Danach werden sie mit einem Tuch (Halstuch) abgedeckt und die Mitspieler müssen versuchen, die Gegenstände aus dem Gedächtnis aufzuschreiben oder zu sagen.
- Ein kleiner Zeitungsausschnitt wird von allen Teilnehmern aufmerksam durchgelesen. Frage hinterher: Wie oft kommt der Buchstabe E in diesem Abschnitt vor?
- Einer aus der Sippe wird von den anderen genau angeschaut, geht dann raus, verändert etwas an seinen Kleidern o.ä. und kommt dann wieder rein. Die Dringeblichenen müssen dann erraten, was er verändert hat.

6.1.4 Pflicht oder Wahrheit

Man benötigt: gute Laune, beliebig viele Mitspieler und viel Humor.

Ein Spieler (A) fängt an, einen anderen Mitspieler (B) zu fragen: „Pflicht oder Wahrheit ? “ Der Befragte muß sich jetzt für eins von beiden entscheiden. Entscheidet er sich für Pflicht, muß sich der Spieler A eine Aufgabe ausdenken, die der Spieler B erledigen muß. Entscheidet sich der Befragte B für Wahrheit, muß er die vom Spieler A gestellte Frage wahrheitsgemäß beantworten. Dann darf er selbst den nächsten fragen.

6.1.5 Pantomimespiel

Ein oder mehrere Spieler denken sich eine bestimmte Tätigkeit aus, die die restlichen Mitspieler nicht wissen. Dann führen diese ihre Tätigkeit pantomimisch und ohne Geräusche vor. Die restlichen Mitspieler müssen anhand ihrer Bewegungen herausfinden, um welche Tätigkeit es sich handelt.

Variante: Von draußen wird jeweils nur eine Person hereingeholt, die sich die Tätigkeit nur genau anschaut und dann dem nächsten von draußen vorspielt, so wie sie es sich gemerkt hat. Dies geht immer so weiter bis zur letzten Person von draußen, die dann die Tätigkeit erraten muß. Dies kann ziemlich schwierig werden.

6.1.6 Arme verknoten

Die Sippenmitglieder stehen im Kreis und halten sich ganz fest an den Händen. Einer wird nach draußen geschickt. Die anderen laufen z.B. aneinander vorbei, unter den Armen von anderen durch usw. bis die Arme ganz verknäuel sind. Unbedingt die Hände gut festhalten. Nun wird die Person von draußen hereingeholt und muß den Knoten lösen, ohne daß sich irgendwer loslassen muß.

6.1.7 Der Schmid

Es wird der Reihe nach im Kreis durchgespielt. Einer steht auf und sagt: Ich bin der Schmid. Der andere fragt zurück: Wer bist du ? Wieder der erste: Ich bin der Schmid. 2.: Was hast du mir mitgebracht ? 1.: Ein kleines Hämmerle, dann klopft er mit einem Finger auf den Tisch. Jetzt geht es mit den nächsten zwei Personen weiter, der seitherige 2. wird 1., der nächste 2.. Wenn einmal durch ist, kommt zusätzlich: 1.: ..., einen großen Hammer(mit der Faust auf den Tisch); nach der 3.Runde: einen Blasebalg (pusten), nach der 4.Runde: "den Feierabend" - dann darf sich der hinsetzen, bei dem diese Runde schon durch ist, die anderen müssen noch fertig machen.

6.1.8 Königin

Alle sitzen im Kreis. Person 1 beginnt mit: Die Königin hat ihren Hut verloren. Person 2, hast du ihn gefunden? Person 2 antwortet: Was, ich ? Person 1 : Ja, du! Person 2 : Ich nicht. Person 1 : Wer dann ? Person 2 : Person 3 ! Person 3 : Was ich ? usw.

Für jeden Fehler oder zu langes Überlegen wird ein Pfand abgegeben.

6.1.9 Obstsalat

Es wird ein Stuhlkreis gebildet mit einem Stuhl weniger als Mitspieler da sind. Dann wird praktisch durchgezählt, aber nicht mit Zahlen, sondern mit verschiedenen Obstsorten, also z.B. Apfel, Birne, Banane, Kirsche, ... Wenn es viele Mitspieler sind, können auch 5 oder mehr Obstsorten genommen werden, wenn es nur wenige sind, nicht mehr als 3.

Die stuhllose Person steht in der Mitte und hat nun verschiedene Möglichkeiten, etwas zu rufen:

- Apfel : alle Apfel-Personen müssen aufstehen und sich einen neuen Platz suchen (geht mit jeder Obstsorte)
- Birne und Kirsche : alle Birnen und Kirschen müssen aufstehen und sich einen neuen Platz suchen (alle Kombinationen möglich)
- Obstsalat : total alle müssen sich einen neuen Stuhl suchen.

In der Zwischenzeit sucht die zunächst stuhllose Person sich auch einen Platz, schafft sie es, dann bleibt jemand anderes übrig, der weitermachen muß, wenn nicht, muß sie es eben in der nächsten Runde versuchen.

6.1.10 Kofferpacken

Man braucht einen Stuhlkreis. Einer beginnt und sagt: Ich packe meinen Koffer und nehme Gegenstand1 mit. Der nächste (der im Kreis neben ihm sitzt) macht weiter und sagt: Ich packe meinen Koffer und nehme Gegenstand1 und Gegenstand2 mit. Es geht immer so weiter, es können beliebige Gegenstände (was originelles ausdenken !) mitgenommen werden, aber es müssen auch alle vorher genannten in der

richtigen Reihenfolge erwähnt werden.

Spielende ist dann, wenn alle Mitspieler einen Nervenzusammenbruch erlitten haben. (Bei einer Spielrunde haben es die Teilnehmer schon auf über 70 Gegenstände gebracht !!!)

Anmerkung: Pfadis können natürlich auch einen "Rucksack" statt des Koffers packen!

6.1.11 Teekessel

Jeweils zwei Personen bilden ein Paar, das sich einen Begriff ausdenkt, der zwei Bedeutungen hat (Beispiel Hahn: Wasserhahn und Gockelhahn). Jeder übernimmt eine bestimmte Bedeutung.

Einer beginnt (z.B.): Mein Teekessel tropft manchmal.

Der andere: Mein Teekessel hat Federn.

Es geht solange abwechselnd weiter, bis der Begriff erraten ist. Das Paar, das den Begriff erraten hat, darf als nächstes seinen Begriff erklären.

6.1.12 Der Fischer

Es funktioniert ganz ähnlich wie der schwarze Mann (aber nicht ganz so idiotisch). Es beginnt mit einem Fischer auf der einen Seite, die anderen stehen auf der anderen Seite (Grenzstriche malen!).

Die vielen rufen: „Fischer, welche Fahne weht heute?“

Der Fischer nennt eine beliebige Farbe (Beispiel: rot). Darauf rennen alle los und der Fischer muß versuchen, irgendwelche Personen zu erwischen, bevor sie die andere Grenzlinie erreicht haben. Wenn diese allerdings ein Kleidungsstück mit der genannten Farbe anhaben, dürfen sie unbehelligt durch. Die Erwischten werden ebenfalls Fischer, dann startet die nächste Runde, bis alle Fischer geworden sind.

Der Witz liegt hauptsächlich in der Farbwahl, der Fischer hat nur dann eine Chance, wenn er Farben wählt, die fast keiner anhat (lilablaßblau).

6.1.13 Drei-Stöckles-Spiel

Dieses Spiel macht auch auf Lagern viel Spaß:

Man benötigt drei Stöcke/kleine Brettchen o.ä. die als Dreibein aneinandergelehnt werden. Einer zählt mit geschlossenen Augen bis zu einer bestimmten Zahl (z.B. 40), die anderen verstecken sich solange. Dann werden die Versteckten gesucht. Schafft es der Sucher, seinen Fuß unter das Stöckles-Dreibein zu stellen und den Namen derjenigen Person zu nennen, die er gesehen hat, so ist derjenige gefangen. Andererseits können die Versteckten versuchen, sich an das Dreibein heranzupirschen (oder einfach schnell herrennen) und es umzuwerfen, bevor sie - wie oben erklärt - gefangen wurden. Wird das Dreibein umgeworfen, so sind alle wieder frei und müssen sich schnell wieder verstecken. Sobald das Dreibein wieder aufgestellt ist, gehts weiter, mit demselben Suchenden. Wenn alle gefangen sind, so muß derjenige suchen, der als erster gefangen wurde.

6.1.14 Suchspiel 1

Benötigt werden dazu: Jede Menge Walnüsse oder Kastanien oder ähnliches.

Jedem Spielteilnehmer werden 6 Kastanien oder Walnüsse ausgeteilt, diese müssen sie in 1-2 min in einer vorher festgelegten Fläche (Wald, Wiese, ...) verstecken, egal wo dort, sie sollten halt wieder auffindbar sein. Dann sollen alle wieder herkommen.

Start des Spiels: Der Gruppenleiter/Spielleiter gibt die Anweisung, dass jeder Spielteilnehmer eine Nuss bringen soll. Das ganze wird solange wiederholt, bis der Gewinner fest steht (d.h. der letzte, der noch eine Nuss bringen kann).

6.1.15 Suchspiel 2

Vorbereitung: Man benötigt ca. 150 Zahnstocher, diese werden in Gläsern mit Wasserfarben (rot, grün, braun, schwarz, gelb z.B.) gefärbt (d.h. einfach drin lassen, bis sie die Farbe aufgenommen haben), anschließend getrocknet.

Das eigentliche Spiel findet im Wald o.ä. statt: In einem vorgegebenen Gebiet werden die Zahnstocher verteilt und müssen dann von den Spielern gesucht werden. Jeder darf jeweils 2-3 Minuten

suchen, dann ist der nächste dran. Wer am Schluß die meisten gefunden hat, gewinnt. Außerdem kann man noch schauen, welche Farbe wie oft gefunden worden ist.

6.1.16 Zublinzeln

Man bildet einen Kreis, jeweils zwei Pfadis hintereinander, der hintere Pfadi muss die Arme hinter seinem Rücken verschränken. Ein Pfadi steht einzeln und gibt per Blinzeln Signale in Richtung eines vorne stehenden Pfadis. Dieser darf dann versuchen, seinem Hintermann zu entkommen. Schafft er es, ohne dass ihn der Hintermann rechtzeitig erwischt, so darf er sich hinter den einzelnen Pfadi, der ihm zugeblinzelt hat, stellen - der ehemalige Hintermann ist dann alleine und darf wiederum versuchen, sich jemand neues herbeizublinzeln.

Dieses Spiel eignet sich für Gruppengrößen zwischen ca. 10 und 25 Pfadis.

6.2 Aufteilung in Kleingruppen

Für relativ viele Spiele ist es nötig, die Sippe oder den Stamm in mehrere Kleingruppen aufzuteilen. Hierbei lassen sich Streitereien durch eine geschickte Aufteilung vermeiden.

6.2.1 Atom-Spiel

Dieses Spiel ist eher für größere Gruppen ab ca. 15 Personen geeignet. Alle gehen auf einem beschränkten Platz wild durcheinander. Dann ruft der Spielleiter z.B. „Atom 4“ (oder irgendeine andere Zahl). Jetzt müssen sich ganz schnell Vierer-Gruppen bilden. Wer übrigbleibt, scheidet aus. Wenn nur noch 1 - 2 Personen da sind, beginnt das Spiel von vorne. Nach ein paar Durchgängen wählt man dann die Zahl, wieviele Pfadis dann in einer Kleingruppe sein sollen. Diese Gruppen die beim Atom-Spiel entstehen, bilden dann die Kleingruppen.

6.2.2 Auslosen

Bei kleineren Gruppen wie z.B. Sippen kann man auch geschickt auslosen. Dazu werden die Namen aller Mitspieler jeweils einzeln auf Zettel geschrieben und zusammengefasst. Eine Glücksfee zieht dann die Kleingruppen.

6.2.3 Durchzählen

Die Gruppe stellt sich in einer Reihe oder in einem Kreis auf. Diese Reihenfolge kann beliebig sein oder nach einem bestimmten Ordnungssystem gemacht werden. Beispiele: Größe, Alter, Schuhgröße, 1. Buchstabe des Vornamens...

Dann wird immer bis zu der Zahl, wieviele Gruppen entstehen sollen, durchgezählt und wieder bei 1 begonnen, bis alle eine Nummer haben. Als Kleingruppe kommen dann alle Einser, Zweier, ... zusammen.

6.2.4 Familienspiel

Jeder Teilnehmer bekommt einen Zettel, dessen Inhalt nur er selbst lesen soll. Darauf steht z.B. Oma Maier. Dies bedeutet, der Teilnehmer ist in der Familie Maier die Oma. Es gibt verschiedene Familien, z.B. Maier, Müller, Bauer, ... In jeder Familie gibt es wiederum verschiedene Generationen, wie z.B. Oma, Opa, Vater, Mutter, 1. Kind, 2. Kind, ... Die Anzahl der Familien und Generationen wird je nach Bedarf gewählt. Nach dem Start müssen sich die verschiedenen Familien zusammenfinden. Sind sie komplett, setzt sich Oma auf einen Stuhl, Opa auf Omas Schoß, Mutter drauf usw. Die Familie, die als erstes richtig sitzt, hat gewonnen. Die Familien bilden dann die Gruppen für das nächste Spiel.

6.2.5 Sternzeichen

Dieses System funktioniert nur bei wirklich großen Gruppen (ab ca. 40 - 50 Personen), sonst ist die Wahrscheinlichkeit sehr groß, daß die Gruppen ungleich verteilt sind.

Man kann damit 2,3,4,6 oder 12 Gruppen bilden, indem die Teilnehmer je nach ihrem Sternzeichen in die Gruppen eingeteilt werden. Dies kann so vor sich gehen, indem man Zettel aufhängt, auf denen das/die jeweiligen Sternzeichen steh(t)/en und bei denen sich die Teilnehmer sammeln können.

Vorteil: es lassen sich ganz einfach sehr verschiedene Personengruppen gut durchmischen (z.B. Kinder, Jugendliche, Erwachsene) und es geht relativ schnell.

6.3 Drachenbauen

Wie ein Drachen aussehen muß, weiß jeder, das Material dafür (dünne Hölzer, Papier, Schnur) ist leicht zu beschaffen. In der Sippenstunde kann man z.B. auch zu zweit einen größeren Drachen bauen, der auch noch bemalt werden kann. An einem windigen Tag macht das ganze natürlich doppelt Spaß .

6.4 Schnitzeljagd

Mit den Waldläuferzeichen, die jeder im Pfadibüchle oder im Kopf hat, kann man eine spannende Schnitzeljagd, eventuell auch mit Aufgaben auf Zetteln, machen. Man benötigt hierzu Kreide, wenn man es in der Stadt macht; im Gelände kann man die Zeichen aus Hölzern o.ä. legen.

6.5 Sippenlied dichten

Man nehme ein bekanntes Lied, und dichte den Text auf Pfadis um, besonders witzig ist es, wenn darin die Sippenmitglieder einzeln aufgeführt werden.

6.6 Modellschiffe

Hier gibt es ganz verschiedene Möglichkeiten, die Schiffe zu bauen. Ein paar Vorschläge, die funktioniert haben:

- Ein Schiff auf ein ganzes Brettle
- Ein Schiff aus Korken und Zahnstocher zusammenstecken
- Aus einzelnen Stäben eine Art Floß zusammenbinden
- Ein Gerüst aus Stäben, dazwischen leere Filmdöschen einbauen
- eine leere Styroporschale, wie sie manchmal bei Fleisch oder Obst übrigbleibt als Unterbau

Am besten bindet man vor dem Start das Schiff an eine längere Schnur an, damit es nicht verloren geht.

6.7 Schleuderbälle

Man braucht pro Person: ein Stoffetzen (ca. 30 * 30 cm), ein Stück Schnur (ca. 50 cm lang), Füllmaterial (alte Zeitungen, Heu, ...). Man legt das Füllmaterial auf den Stoff, bindet die vier Ecken des Stofes zusammen, fertig ist der Schleuderball ! Je schwerer er ist, desto besser fliegt er.

6.8 Schattenbilder

Man benötigt pro Person ca. 50 * 50 cm schwarzer Karton, außerdem eine starke Lichtquelle. Der Karton wird an die Wand geheftet, ein Pfadi setzt sich seitlich zwischen Lichtquelle und Karton, so daß sein Schatten auf den Karton fällt. Ein anderer zeichnet den Umriß ab. Anschließend wird der Kopf ausgeschnitten. Man kann auch z.B. mit einem weißen Stift noch einen Steckbrief draufschreiben.

6.9 Hörspiel

Relativ einfach ist es, selbst ein Hörspiel zu entwerfen und mit dem Kassettenrecorder aufzunehmen. Man benötigt nur wenig Material, um ein paar Geräusche zu produzieren, z.B. Joghurtbecher mit Wasser, Holz oder etwas Metallisches. Das Ergebnis wird alle überzeugen.

6.10 Homepage

Gestaltet doch mal eine Internetseite für Eure Sippe, auf der Ihr Euch etwas vorstellt - wer gehört dazu, welche Aktivitäten macht Ihr besonders gerne, dazu ein paar Bilder.

Vielleicht hat jemand ein Laptop, das mitgebracht und dazu benutzt werden kann; andere Sippenmitglieder könnten Fotos mit einer Digitalkamera machen, oder etwas schönes malen, was eingescannt und auch dazu verwendet werden kann ... Das Produkt kann dann jederzeit gerne auf der Stammeshomepage untergebracht werden.

6.11 Sippen-T-Shirts

Man braucht folgendes Material dazu:

- Einen Karton, auf dem zuerst mit Bleistift das Sippentier aufgezeichnet wird und aus dem dann anschließend die Schablone ausgeschnitten wird
- Stofffarbe (eine oder mehrere, je nach Geschmack), eventuell noch einen Edding-Stift, um feinere Linien zu ziehen
- Pinsel, alte Joghurtbecher, die mit Wasser gefüllt werden
- für jeden ein (möglichst weißes) T-Shirt
- viele alte Zeitungen
- alte Kleider, weil die Farbe manchmal spritzt.

Wenn die Schablone fertig ist, wird in das T-Shirt innen eine Zeitung gelegt, damit die Farbe nicht durchdrückt, dann kann die Bemalaktion losgehen. Hinterher erst gut trocknen lassen und nicht gleich anziehen (meist sollte Stofffarbe auch noch gebügelt werden, um richtig fixiert zu sein, bitte die Gebrauchsanweisung beachten).

Dasselbe läßt sich natürlich auch mit Sonnenmützen, Stofftaschen etc. machen.

6.12 Selbstgebaute Pinnwand

Aus alten Flaschenkorken läßt sich prima eine Pinnwand selber bauen. Benötigtes Material:

- eine Sammlung Korken von Weinflaschen (Sektorkorken o.ä. sind hierfür nicht so gut geeignet) - sagt Euren Gruppenmitgliedern schon mehrere Wochen oder besser Monate Bescheid, damit die Familien daheim welche sammeln können
- ein dünnes Brett der gewünschten Größe , event. noch Holzleistchen (als Rahmen außenrum - erhöht die Stabilität und sieht hübscher aus). Alternativ: nehmt einen Holz-Bilderrahmen (ohne das Glas).
- eine geeignete Aufhängung
- guter Klebstoff in ausreichender Menge (Pattex oder UHU hart o.ä.)
- event. Farben (um den Rahmen zu bemalen / beschriften)
- Werkzeug: scharfe Taschenmesser und/oder Fahrtenmesser
- falls mit Rahmen selbst gebaut wird: kleine Nägelchen und Hammer
- für später: Stecknadeln o.ä.

Zuerst muß das Grundgerüst mit Rückwand und Rahmen gebaut werden, am besten gleich mit Aufhängung. Der fertige Rahmen kann bemalt werden - bei der Hinterwand macht das keinen Sinn, da diese später mit Korken zugeklebt wird (besser vor dem Bekleben bemalen, hinterher werden sonst die Korken leicht verkleckert). Ein paar Pfadis (oder alle) können solange die Korken zurecht schneiden: mit dem Messer die Korken der Länge nach halbieren (langsam und sorgfältig, dass die Schnitte möglichst gerade werden). Die halbierten Korken werden dann mit der ebenen Seite auf die Rückwand aufgeklebt, möglichst geordnet und gleichmäßig - event. an den Rändern die Korken noch in der Länge anpassen. In Zukunft habt Ihr dann immer einen prima Platz für Terminzettel und andere wichtige Infos, witzige Fotos ...

6.13 Schokobananen

Man braucht pro Person 1 Stück Banane oder eine ganze Banane, je nach dem, wieviel Banane jeder hat, für 4 - 8 Personen:

- 1 Tafel Vollmilchschokolade
- 1 Tafel Zartbitterschokolade
- 8 - 10 EL Milch
- 4 - 8 Schaschlikstäbe.

In einem Topf die Milch erhitzen (nicht kochen lassen !). Wenn sie heiß ist, vom Herd nehmen, und die Schokolade, möglichst in Stücken, zugeben und umrühren, bis die Schokolade ganz geschmolzen ist. Die Banane schälen und in mundgerechte Stücke schneiden. Die Stücke auf die Schaschlikstäbe spießen und in die Schokoladensauce tauschen.

6.14 Strumpfmonster

Material: 1 alter Socken, Fellreste, Filzreste, Pappe, Watte, Knöpfe, Uhu, Nähseide, Schere, Nadel.

Mit einer Schablone wird ein Pappoval (Länge etwas kürzer als die Strumpfsohle) hergestellt, zur Hälfte geklappt und auf die Innenseite der Strumpfsohle geklebt. So entsteht aus der Ferse der Unterkiefer und aus der Sockenspitze der Oberkiefer des Monsters. Das selbe Teil aus Filz wird nun als Rachen auf die Gegenseite geklebt. Wer will, kann aus Filz auch Zähne und Zunge ankleben. Der Oberkiefer muß mit etwas Watte ausgestopft werden. Nun wird der Kopf weitergestaltet. Aus Filz oder Knöpfen werden Augen angenäht. Die Haare werden aus Fellresten geschnitten und ebenfalls aufgeklebt. Nun fehlt nur noch eine kleine Filznase und das Krümelmonster ist fertig.

Zum Spielen zieht man das Krümelmonster wie einen Handschuh über die Hand. Der Daumen wird in die Unterseite und die Finger in die obere Hälfte des Rachens gesteckt. So läßt sich die Figur sehr leicht bewegen.

6.15 Mikado

Material: 1 Packung Schaschlikstäbe, bunte Farben (Filzstifte o.ä.)

Nach eigenem Geschmack werden die Stäbe bemalt, immer einige gleiche sollte es geben. Man kann sie natürlich auch nach den allgemein gültigen Regeln bemalen. Dann wird noch für jede Stabsorte eine Punktezahl vereinbart (sinnvollerweise nicht größer als 30) und los kann es mit dem Spielen gehen. Die Stäbchen werden als Haufen auf den Tisch gelegt (man hält sie senkrecht und läßt dann alle umkippen), dann wird reihum gezogen. Jeder darf solange ziehen, bis irgendein Stäbchen wackelt. Dann kommt der nächste dran. Wenn alle Stäbchen weg sind, werden die Punkte zusammengezählt. Sieger ist der mit den meisten Punkten. Dieses Spiel kann man auch auf ein Lager mitnehmen, weil es nicht viel Platz zum Einpacken braucht.

Variante: Man kann auch ein Riesenmikado bauen, diese Variante macht als Gruppenspiel auch viel Spaß: Benutzt werden dafür z.B. ein Stapel Bambusstäbe (Baumarkt oder Gartenbedarf), Höhe ca. 1 m, sowie Plakafarbe oder ähnliches. Wasserfarbe ist hierfür nicht so gut geeignet.

6.16 Mensch ärgere Dich nicht

Auf einen großen Karton wird ein Mensch-Ärgere-Dich-Nicht Spielfeld gezeichnet (event. mehr als 4 Spieler, 6 oder 8 geht durchaus), schön bunt anmalen und gestalten - z.B. mit Pfadimotiven, dann wird es ein "Pfadi-Ärgere-Dich-Nicht"! Jedes Gruppenmitglied bastelt sich außerdem eigene Spielfiguren, das geht gut z.B. aus Kork (kann sehr leicht geschnitzt werden), mit Plüschdraht, oder Draht und Filzstücken. Der Phantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt - Hauptsache, die Männchen bleiben stehen. Würfel dazu - und los gehts!

Wenn das Spielfeld klappbar gemacht wird (Kartonstücke, mit festem Klebeband als Gelenk verbunden), kann man es sogar prima mit auf Lager nehmen.

6.17 Meine Traumstadt

Bei dieser Aktion gibt es grundsätzlich zwei Möglichkeiten: Man kann einen Stadtplan aufzeichnen und auf diesen dann die Grundrisse der Gebäude malen. Aufwendiger, aber schöner ist es, richtige Häuser zu basteln. Ziel ist es, daß sich die Sippenmitglieder Gedanken darüber machen, wie die Stadt aussehen soll, in der sie leben möchten. Der Bastelvorschlag: Man benötigt einen relativ stabilen Karton als Untergrund, viel dünneren Karton, aus dem die Häuser ausgeschnitten werden und bunten Filz, mit dem die Häuser, Kirchen und sonstige Gebäude beklebt werden. Zuerst muß man sich allerdings auf eine Anordnung der Straßen und Plätze einigen. Dann bekommt jeder ein Stück auf diesem Stadtplan, auf dem er im Prinzip machen kann, was er möchte, es sei denn, man vereinbart irgendwelche „Bauvorschriften“. Zur weiteren Ausgestaltung können z.B. noch die Straßen beschildert werden. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt...

6.18 Meine Traumwohnung

Dies funktioniert im Prinzip genauso wie bei der Traumstadt, nur daß jetzt jeder eine eigene Wohnung ausgestaltet. Dabei kann der Grundriß schon vorgegeben sein oder selbst erstellt werden.

6.19 Papierbatik

Man benötigt: Verschiedene Batikfarben (nach Belieben, ca. 4 Stück), Japanpapier, alte Zeitungen, möglichst ein Bügeleisen, alte Joghurtbecher, event. leere Postkarten zum Draufkleben.

Mit heißem salzigem Wasser werden die Batikfarben in den Bechern angerührt. Das Papier wird vorsichtig gefaltet (nicht zu kompliziert, sonst geht es nacher nicht mehr auseinander), und wird mit bestimmten Ecken, Kanten etc. in verschiedene Farben getunkt. Dabei sollte man darauf achten, daß das Papier nicht zu naß wird. Dann wird es vorsichtig wieder auseinandergefaltet und glatt gebügelt. Wenn es trocken ist, kann man es auf eine Postkarte kleben.

Vorsicht ! Alle Tische gut mit Zeitungspapier abdecken, die Farbe geht nur schwer wieder weg.

6.20 Medien / Werbung

Jeder Pfadi erhält einen Fragebogen zum Thema Medien/Werbung, den er anonym ausfüllen soll. Dazu sollte er so gestaltet sein, daß die Antworten angekreuzt werden können. Beispielfragen:

1. Welches Medium benutzt Du am liebsten, um die täglichen Nachrichten zu erfahren ?

- Fernsehen
- Tageszeitung
- Videotext
- Radio
- interessieren mich nicht

2. Wo siehst Du am liebsten Spielfilme o.ä. ?

- Kino
- Fernsehen/Video

3. Mit welchem Medium unterhältst Du Dich am liebsten in der Freizeit ?

- Bücher / Zeitschriften
- Fernsehen
- Musik hören
- Computer (-spiele)

4. Wieviele Fernsehprogramme hältst Du für sinnvoll ?

- 1

- ca. 3
 - ca. 10
 - ca. 50
 - so viele wie möglich
5. Glaubst Du, daß Du Dich durch Werbung beeinflussen läßt ? Wenn ja: durch welche Werbung am meisten ?
- Fernsehwerbung
 - Werbung in Zeitungen/Zeitschriften
 - extra Werbeblätter oder Werbezeitschriften
 - Radiowerbung
 - Plakate o.ä.
 - Kinowerbung
6. Wie lange würdest Du ein sechsjähriges Kind täglich fernsehen lassen ?
- gar nicht
 - 30 min.
 - eine Sendung
 - 2 Stunden
 - so lange es will
7. Was hältst Du von Briefkastenaufklebern „Keine Werbung“ o.ä. ?
- unnötig, ich will möglichst viel im Briefkasten haben
 - sinnvoll wegen Müllvermeidung, es liest sowieso keiner
 - für die Austräger nervig
8. Für welches Medium würdest Du am liebsten selbst etwas produzieren ?
- Filme für Fernsehen/Kino
 - etwas schreiben (Bücher, Zeitschriften, ...)
 - Comics (Hefte oder Fernsehen ?)
 - Radiosendung
 - Werbung entwerfen (gedruckt oder gesendet ?)
9. Was hältst Du davon, wenn Filme im Fernsehen bzw. Artikel in Zeitschriften von Werbung unterbrochen werden ?
- nicht besonders toll, aber man gewöhnt sich daran
 - absolut das letzte, Geldgier der Fernsehanstalten/Verlage
 - stört mich nicht
 - willkommene Abwechslung

Dann werden die Fragebogen ausgewertet und das Ergebnis diskutiert, z.B. ob es durchschnittlich ist u.a. Im Anschluß daran könnte man z.B. alte Werbeprospekte zerschneiden und daraus (als Collage) eine eigene Werbung zu einem Thema nach Wahl entwerfen oder auch ein Werbeplakat malen.

Noch ein paar alternative Fragen zum Thema Medien:

1. Hast Du einen Computer? (einen eigenen - in der Familie - gar keinen)
2. Wie lange sitzt Du täglich am Computer? (max. 1 Stunde - max. 2 Stunden - max. 3 Stunden - max. 4 Stunden - mehr als 4 Stunden)

3. Nenne Dein Lieblings-Computerspiel!
4. Wie lange sitzt Du täglich vor dem Fernseher / Video? (max. 1 Stunde - max. 2 Stunden - max. 3 Stunden - max. 4 Stunden - mehr als 4 Stunden)
5. Nenne einen Deiner Lieblingsfilme oder Deine Lieblingssendung!
6. Wie heißt Dein Lieblingsbuch?
7. Welche Zeitschrift liest Du?
8. Wie heißt Deine Lieblings-Musikgruppe oder Dein Lieblings-Sänger?

Wenn die Gruppe nicht zu groß ist, kann man auch die Fragebogen ausfüllen und einsammeln und dann die Gruppe erraten lassen, von wem welcher Bogen ausgefüllt wurde (setzt voraus daß die jeweiligen Autoren es nicht verraten).

Interessant wäre auch, die Fragen anderen Leuten, z.B. auf der Straße oder in den Schulklassen o.ä. zu stellen. Event. auch mit einem Kassettengerät mit Mikro losziehen und Leute interviewen?

6.21 Frühsport

(geeignet z.B. für Lager oder auch mal im Rahmen einer Sippenstunde)

1. Übung : Für genügend Sauerstoff sorgen Atemübungen: Beim Einatmen werden die Arme in gebückter Haltung langsam von unten nach oben bewegt, bis die Arme und der ganze Körper gestreckt sind. Zum Ausatmen geht alles in entgegengesetzter Richtung.
2. Übung : Bewegung der Beine: Laufen nach lebhafter Musik, Hindernisse einbauen, z.B. Rückwärtslaufen, schneller und langsamer, nach vorne laufen und auf der Stelle treten.
3. Übung : Verschnaufpause mit erneuten Atemübungen wie bei Übung 1.
4. Übung : Alle Glieder bewegen: Wie beginnen mit dem Kopf, drehen und wenden, evtl. Arme abwechselnd mit und gegen den Uhrzeigersinn drehen. Den Rumpf in der Hüfte wiegend drehen, Beine vor und zurück bewegen.
5. Übung : Ausschütteln und Lockern von Armen und Beinen. Ein kurzes Spiel mit zusammengebundenen Beinen (man bildet Paare, je ein Fuß ein Fuß eines Teilnehmers wird mit einem Fuß vom anderen zusammengebunden, z.B. mit einem Halstuch): Wir tanzen zu einem Lied.

6.22 Waldläuferalphabet

Das sogenannte Waldläuferalphabet sieht so aus:



Man kann sie erst mal ins Pfadbüchle zeichnen, oder ein hübsches Pfadiplakat damit gestalten (für den Gruppenraum z.B.). Besonders schön: Die Aufgaben eines Waldläuferspiels (am besten irgendwo draußen in den Natur) mit diesem Alphabet schreiben. Event. auf Pergamentpapier oder "Elefantenhaut"? Sieht sehr schön aus und macht bestimmt viel Spaß!

6.23 Stadtspielfragen

Hier kommt nur eine unsortierte Ansammlung von beispielhaften Fragen und Aufgaben, die bei einem Stadtspiel gestellt werden können. Für ein Stadtspiel, das während einer Sippenstunde gespielt werden soll, benötigt man meistens ca. 10 - 12 Fragen.

- Geht zum Dom. Gibt es dort eine Figur des hl. Matthias ? Wenn ja, wo ?
- Findet heraus (eventuell durch Leute befragen) was die folgenden Rottenburger Ausdrücke bedeuten: Prestling, Kehner, Geit .
- Vom Dom aus geht zur Zehntscheuer. In welche Himmelsrichtung geht Ihr jetzt ?
- Was für ein Wappen hängt an der Zehntscheuer und was bedeutet es ?
- Geht zu allen Buchhandlungen, schreibt auf, wie sie heißen und wieviele Bücher sie ungefähr haben.
- Geht zum Marktbrunnen. Wann wurde er gebaut ?
- Wessen Gedenktafel hängt an der Morizkirche ?
- Sammelt 10 verschiedene Blätter oder Blüten und bestimmt sie fürs Herbarium.
- Füllt eine Tüte mit Müll (unterwegs aufsammeln)
- Welches europäische Land hat dieselbe Flagge wie das Stadtwappen ?

- Wenn man von der Zehntscheuer aus zur mittleren Brücke geht, kommt man an einem alten Baum vorbei. Was ist das für eine Baumart ? Schätzt den Umfang des Baumstammes !
- In der Nähe dieses Baumes gibt es eine „Schiffsanlegestelle“ . Wie heißt das Schiff, das dort meistens liegt, und wie heißt sein Besitzer ?
- Findet heraus, nach wem die mittlere Brücke offiziell benannt ist. Geht zu seinem Geburtshaus am Marktplatz. Dort findet Ihr einen Hinweis auf seinen Geburtstag.
- Schätzt, wie hoch der Turm der Moritzkirche ist ! An welcher Wand (Himmelsrichtung) ist an dieser Kirche eine Sonnenuhr ?
- Geht von der oberen Brücke aus zum nächstgelegenen Telefonhäuschen. Wie heißt die Straße, die von hier aus in Richtung Freibad führt ?
- Wie heißt der Rottenburger Oberbürgermeister und in welchem Jahr ist er geboren ?
- Geht zum Bahnhof und versucht herauszufinden, wieviel Meter über N.N. er liegt. Wann fährt donnerstags der erste Zug nach Tübingen ab ?
- Wieviele Register hat die Domorgel ?
- Versucht auf einem leeren Blatt, den Grundriß des Doms aufzuzeichnen.
- Geht in die evangelische Kirche. Wem ist dort eine Gedenktafel gewidmet und im wievielten Jahrhundert lebte diese Person ?
- Geht von der evangelischen Kirche aus zur mittleren Brücke. Unterwegs kommt Ihr an einem Heiligenstandbild vorbei. Wann wird der Namenstag dieses Heiligen gefeiert ?
- Welches öffentliche Amt ist beim Waldhorn ? Wann hat es geöffnet ?
- Welches Geschäft ist im Gebäude Marktplatz 12 und wie hieß das Haus früher ?
- Welches öffentliche Amt ist im Gebäude Kreuzlinger Hof ? Wieviele Stufen hat es vor der Eingangstür ?
- Auf einem Brunnen in Rottenburg steht ein Ritter. Wo ist dieser Brunnen ? Welche Kopfbedeckung hat dieser Ritter ?
- Wie heißt das Rottenburger Spital vollständig ?
- Welche Farbe hat die Außenwand der alten Stadtmühle ? (Tip: im Sulzauer Hof)
- Welche Adresse hat das Bochinger Schlöfle ?
- Wie alt ist das Nonnenhaus ?
- Wie weit ist der Pulverturm vom Gemeindehaus entfernt ?
- Wem ist die Sülchenkirche geweiht ?
- Welche Kirche in Rottenburg ist dem hl. Remigius geweiht ?
- Wie heißen die zwei Brunnen auf dem Marktplatz ?
- Geht zu der Neckarbrücke, die nach einem Rottenburger Ehrenbürger benannt ist. Wie hieß er ? Was hatte er für einen Beruf ?
- Wieviele Sitzbänke gibt es im/am Bahnhof ?
- Wie heißt die Straße, die vom Finanzamt in Richtung Freibad führt ?
- Wo gibt es in der Innenstadt die billigsten Pommes frites und wieviel kosten sie da ?
- Welche Spielgeräte gibt es auf dem Spielplatz Deichelweiher ?
- Wann hat die Post (gegenüber vom Bahnhof) geöffnet ?

- Schreibt Name und Geburtstag der ältesten und der jüngsten Person auf, die Ihr unterwegs trifft !
- Es gibt in Rottenburg auch eine Straße, die nach dem Heiligen, nach dem die Klausenkirche geweiht ist, benannt ist. Wieviele Häuser gibt es in dieser Straße ?
- Wo gibt es in der Innenstadt öffentliche Toiletten ?
- Wieviele Menschen wohnen zur Zeit im Haus am Neckar ?
- Wieviele Schulen gibt es in Rottenburg (Kernstadt) und wie heißen sie ?
- Wieviele Türen gibt es am Dom ?
- Schreibt auf, welche lebendigen Tiere Ihr unterwegs gesehen habt!
- Versucht herauszufinden, woher die Bezeichnung “Klösterle” für das frühere Gemeindehaus Hagenwört stammt!
- Schätzt, wie hoch der Turm der Moritzkirche ist!
- Wer war Joannes Baptista Sproll?
- Welches ist die höchste Hausnummer in der nach ihm benannten Straße?
- Erfindet ein kurzes Gedicht, in dem die Namen aller Mitspieler Eurer Gruppe drin vorkommen!

6.24 Weitere Arbeitshilfen

Stammesbücherei:

- 1000 Jugendspiele
- Spurenheft: Gruppenstunde
- Spurenheft: Unsere Stadt
- Spurenheft: Musenspuren
- Kennst du diese Flaggen (Ravensburger Taschenbücher)
- Geheimnisse großer Zauberer
- Ideenbuch für die Pfadfinderstufe (VCP Land Niedersachsen)

Sonstiges:

- Mach-Mit-Arbeitshilfe vom VCP Land Württemberg

Internet:

- <http://www.kidsweb.de/basteln/basteln.htm> (Thema Basteln)
- <http://www.kerstin-weihe.de/kinder/index.htm> (Thema Basteln)
- <http://www.bastel-tipps.de/basteln.htm> (Thema Basteln)
- <http://www.praxis-jugendarbeit.de/spiele-sammlung.html> (Spielideen und vieles andere)
- <http://www.labbe.de/liederbaum/index.asp> (eine riesige Sammlung an Liedern, Bewegungslieder, Spaßlieder, Moritaten, Kinderlieder, lustige Lieder, ... alles mit Noten etc.)

Kapitel 7

Natur und Umwelt

7.1 Waldputzete

Während einer Sippenstunde kann man mit der ganzen Sippe mit Müllsäcken ausgerüstet in den Wald gehen und allen Müll aufsammeln, den man findet. Ganz schön erstaunlich, wieviel da zusammenkommt. Anschließend wird der Müll nach Glas, Papier, Alu, Weißblech, Plastik, Restmüll getrennt und zu den entsprechenden Stellen gebracht.

7.2 Herbarium

Diese Aktion beginnt am sinnvollsten mit dem Bau von Pflanzenpressen, die unter Umständen noch schön angemalt werden können. Dann erst werden die Pflanzen und Blüten gesammelt und gepresst. Jetzt kommen die Bestimmungsbücher an die Reihe. Diese Aktion umfaßt also mehrere Sippenstunden, die nicht unbedingt direkt aufeinander folgen müssen.

7.2.1 Pflanzenpressen bauen

Für jede Presse benötigt man zwei gleichgroße, nicht zu dicke Brettchen und vier Flügelmuttern (mit passenden Schrauben). Mit einem Handbohrer werden die Löcher für die Schrauben vorgebohrt, anschließend werden die Schrauben reingedreht. Jetzt kann die Presse zum Beispiel noch mit Plakafarben bunt bemalt werden und schon ist sie fertig!

7.2.2 Pflanzen sammeln

Bei einem Spaziergang durch die Natur (am besten in Kleingruppen) werden vorsichtig Pflanzenteile wie z.B. Blüten abgepflückt oder abgeschnitten. Es genügt, wenn von jeder Pflanze ein Exemplar mitgenommen wird, man muß nicht ganze Wiesen abweiden. Diese Pflanzen sollten dann möglichst schnell in die Presse zwischen Wellpappe und Zeitungspapier gelegt werden und vorsichtig gepresst werden. Dies dauert 1-2 Wochen, bis die Pflanzen richtig getrocknet sind.

7.2.3 Pflanzen bestimmen

Die Sippe kann sich einen Ordner oder eine Mappe (oder, oder...) anlegen, in den dann die gepressten Pflanzen eingeklebt werden. Dazu ist es schön, wenn man wenigstens den Namen der Pflanze dazuschreibt. Wenn keine entsprechenden Bestimmungsbücher vorhanden sind, kann man solche auch z.B. in der Dombücherei oder in der Tübinger Stadtbücherei ausleihen.

7.3 Umweltstadtspiel

Hier ein paar Beispielfragen für ein Umweltstadtspiel:

- *Welche Bäume stehen in der Fußgängerzone ?*
- *Was kommt in die neuen Abfalltonnen in Supermärkten etc. ?*

- Was bedeutet der grüne Punkt auf Verpackungen ?
- Welche Plastiksorten könne wiederverwertet werden ?
- Welche recyclingfähigen Abfälle kann man im Bauhof abgeben ? Wann hat er geöffnet ?
- Befragt drei Leute auf der Straße nach ihrem persönlichen Beitrag zum Umweltschutz!
- Was passiert mit den Kleidern, die in einen dafür vorgesehenen Container geworfen werden ?
- Was kostet es, wenn man an der Schütte mittwochs von 11.55 - 12.20 Uhr parkt ?
- Was kostet eine Fahrt mit dem Stadtbus ? Wieviele fahren täglich am Bahnhof ab ?
- Welcher landwirtschaftliche Betrieb in Rottenburg stellt Bioland-Produkte her ? Wo kann man sie kaufen ?
- Geht zu einem beliebigen Altglascontainer in Rottenburg. Welche zwei Besonderheiten hat er ?
- Sammelt Halme von mindestens drei verschiedenen Grassorten !

7.4 Basteln mit Naturgegenständen

Wenn man draußen ein paar Zapfen, Rindenstücke, Hölzer und vielleicht Blätter sammelt, kann man anschließend damit jede Menge Figuren, Häuser und andere Sachen daraus basteln. Auch aus Müll (wie z.B. alte Konservendosen, Kartonstücke oder Plastikabfälle) kann man einiges bauen. Hinterher könnte man sich dann gemeinsam überlegen, mit welchen Materialien es mehr Spaß macht und warum.

7.5 Wasser

7.5.1 Wasseruntersuchung nach Nitrat

Die Nitratbelastung des Wassers ist eines der größten Umweltprobleme, weil Nitrat vor allem für jüngere Kinder gesundheitliche Schäden bringen kann. Mit Teststäbchen, die man in Apotheken (notfalls bestellen) bekommen kann, kann leicht der Nitratgehalt jedes Wassers bestimmt werden. Dazu braucht man möglichst viele Wasserproben (Beispiele: Neckarwasser, Trinkwasser aus der Leitung, Wasser aus dem Hirschbrunnen, Sprudel, event. Trinkwasser aus Dörfern, in denen jemand aus der Sippe wohnt, ...) . Man kann aber auch z.B. Gartenerde in Wasser auflösen und davon den Nitratgehalt messen, dies bringt manchmal erstaunliche Ergebnisse und zeigt, woher die Nitratbelastung des Wassers stammt (Überdüngung).

7.5.2 Wassertiere

Aus einem fließenden Gewässer (Neckar) holt man eine relativ große Menge Wasser (einen Eimer voll). Darin kann man mit Lupe (besser noch mit einem Mikroskop) ziemlich viele Wassertiere finden. Mit Hilfe einer Bestimmungstabelle (Quelle: Spuren-Heft Anders leben lernen) kann man dadurch, welche Tiere zu finden sind, auf die Wasserqualität schließen. Anschließend sollte man aber auf jeden Fall das Wasser mit den Tieren zurückgießen.

7.6 Vögel

Benötigtes Material:

- Holzreste, Brettle, kleiner Hammer, Nägel, Leim oder
- alter Blumentopf (nicht zu groß), Holzstab o.ä., Rindertalg
- Vogelfutter (Sonnenblumenkerne)
- Vogelbestimmungsbuch

Aus Holzresten und Brettle kann man relativ einfach ein Vogelhäusle bauen. Man sollte nur darauf achten, daß das Dach dicht ist, damit das Futter nicht naß wird. Andere Möglichkeit: an einem alten Blumentopf einen Holzstab befestigen, so daß man ihn darauf aufhängen kann. Auf dem Herd vorsichtig den Talg schmelzen, Vogelfutterkörner dazurühren, dann vorsichtig in den Topf gießen, kalt werden lassen. Aufgehängt ist das eine schöne Futterglocke.

Dann im Vogelbestimmungsbuch die wichtigsten heimischen Vögel anschauen (z.B. Spatz, Grünling, Dompfaff, Meisen, Buchfink, ...) und ins Pfadibüchle schreiben.

Jeder nimmt sein Häusle / Glocke mit nach Hause, hängt es auf und kreuzt im Pfadibüchle die Arten an, die die Futterstelle besucht haben. Nach ca. 1 Monat kann man vergleichen, welche Arten bei wem gekommen sind.

7.7 Zerstörung der Umwelt

Jeder bekommt die Sioux-Bildergeschichte (aus Materialien für die Gruppe: Frieden), aber ohne Text und klebt sie ins Pfadibüchle, auf einzelne Seiten. Dann versucht jeder, den Text zu der Geschichte aufzuschreiben (zu den einzelnen Bildern). Danach gibt es die echten Texte der Sioux.

Möglich wäre jetzt z.B. eine Diskussion, ob diese Geschichte realistisch ist, oder ein Vergleich mit der Geschichte: Die letzten 7 Tage der Erde (im Mach-Mit-Buch).

Alle gehen nach draußen, um ein Beispiel für zerstörte Umwelt zu suchen, dieses Beispiel mitbringen und allen zeigen. Beispiele: im Sommer verwelkte Blätter von Bäumen, Rußige Teile, Abfälle, die vermeidbar wären. aber giftig sind...

7.8 Waldaktion

7.8.1 Vorbereitung

Ins Pfadibüchle werden die Waldläuferzeichen für Wald abgemalt (Ameisenhaufen, verschiedene Bäume, ...).

Dann malen alle zusammen ein Plakat: Was gehört alles zum Wald (nicht nur Bäume!) ? und: Welche Funktionen hat der Wald ?

Abschließend kann man noch versuchen, eine Botschaft eines Baumes an die Menschen zu formulieren (im Mach-Mit-Buch ist eine fertige).

7.8.2 Draußen im Wald

Man benötigt: Pfadibüchle, Schreibzeug, Mülltüten.

Am Waldrand teilt man sich in zwei Gruppen auf, jede Gruppe geht eine bestimmte Zeit (z.B. 30 Min.) einen eigenen Weg ab und fertigt dabei eine Wegskizze mit den Wald-Waldläuferzeichen an. Nebenher kann auch noch gefundener Müll aufgesammelt werden.

Zurück am Ausgangspunkt erzählen sich die beiden Gruppen, was sie gesehen haben.

7.9 Nährstoffkreislauf

Jeder Pfadi braucht ein großes altes Gürkenglas o.ä. mit Deckel, etwas Blumenerde und eine nicht sehr empfindliche Zimmerpflanze (z.B. Grünlinde). Vorsichtig wird die Pflanze in das Glas gepflanzt, dabei darauf achten, daß unbedingt die Wurzeln in der Erde sind, genügend Wasser reingießen und den Deckel gut verschließen. Das Erstaunliche hieran ist, daß die Pflanze jahrelang leben kann, ohne daß man sie nachgießt oder Luft hineinläßt. Sie muß allerdings genügend Licht haben.

7.10 Bodenuntersuchung

Alte Joghurtbecher werden je halbvoll mit verschiedenen Bodensorten (z.B. Lehm, Blumenerde, Torf, gedüngter Ackerboden, Sand) und ein Becher mit Watte gefüllt. In diese Töpfchen werden nun jeweils ungefähr gleichviele Kressesamen gestreut und angegossen, damit sie treiben können. Nach einer Woche kann man vergleichen, wo die Pflanzen am besten gediehen sind.

7.11 Umwelt-Werbeplakate

Man benötigt möglichst viele Informationsschriften etc. zu verschiedenen Umweltthemen (Beispiele: grüne Stadt, Wasserverschmutzung, Artenschutz etc.). Eine Kleingruppe wählt sich ein Thema, informiert sich darüber und entwirft anschließend ein Werbe/Informationsplakat zu diesem Thema.

7.12 Spaziergang durch die Natur

Die Wegstrecke sollte ungefähr 3 km lang sein, zum Teil durch Wohngebiete und zum Teil über Obstwiesen o.ä. führen. Unterwegs soll jeder Pfadi z.B. folgende Aufgaben lösen:

- unterwegs mindestens 5 Müllgegenstände aufsammeln und mitnehmen
- den anderen unterwegs eine Möglichkeit zeigen, wie man die Himmelsrichtungen feststellen kann (Beispiele: Moos an freistehenden Bäumen, Altäre in Kirchen, Sonnenstand (event. mit Uhr), Kompass, event. Polarstern, ...)
- mindestens drei verschiedene Gräser sammeln
- die gesamte Wegstrecke schätzen
- mindestens fünf verschiedene Blätter aufsammeln
- eine Wegskizze mit den Sehenswürdigkeiten zeichnen

Wenn alle Aufgaben erledigt sind, kann man am Startpunkt die Gräser und Blätter fürs Herbarium pressen und bestimmen, der Müll wird getrennt und fachgerecht entsorgt, die Wegstrecke wird auf einer Karte mit Schnur gemessen und die Wegskizzen können ebenfalls mit der Karte verglichen werden.

7.13 Naturexkursionen

Hier gibt es fast unendlich viele Möglichkeiten, deshalb nur ein paar Beispiele, die viel Spaß machen können.

7.13.1 Vogelstimmen

Mit einem erfahrenen Vogelkenner kann man früh morgens rausgehen, z.B. ins Neckartal bei Kiebingen/Bühl/Hirschau, und sehr viele verschiedene Vogelstimmen hören und Vögel mit dem Fernglas beobachten. Diese Unternehmung bietet sich besonders im Frühjahr an, weil die Vögel da besonders schön und viel singen. Später im Jahr sind sie dann eher mit Brüten und der Aufzucht ihrer Jungen beschäftigt.

7.13.2 Besuch auf dem Bauernhof

Besonders auch jüngeren Kindern macht ein Besuch auf einem Bauernhof viel Spaß, dort können oft viele Tiere angeschaut werden und man kann je nach Jahreszeit auch sonst viele interessante Dinge sehen.

7.13.3 Spaziergang mit dem Förster durch den Wald

Auch sehr spannend ist ein Spaziergang durch den Wald mit sachkundiger Führung, z.B. mit einem Förster. Er kann viel über die Tiere im Wald zeigen und erzählen, Dinge, die man sonst oft übersieht. Weitere spannende Themen: Borkenkäfer, Eßbares aus dem Wald, Tierfährten.

7.13.4 Besuch beim Imker

In der Nähe der Altstadtkapelle (oberhalb Kreuzerfeld) gibt es einen Lehrbienenstand, bei dem auch (auf Anfrage) Führungen gemacht werden. Dabei kann man eine Menge über Bienen etc. lernen.

Achtung: die Gruppenmitglieder darauf hinweisen, dass manche Shampoos / Duschmittel etc. Aromastoffe enthalten, auf die Bienen sehr "fliegen" - also besser nicht kurz vorher duschen / Haare waschen.

7.14 Naturerfahrungsspiele

7.14.1 Fotografieren

Man bildet Paare, einer ist der Fotograf, der andere der Fotoapparat. Der Fotoapparat hat die Augen geschlossen, wird vom Fotograf zu einer Stelle geführt (auch die Blickrichtung wird eingestellt und gesagt, ob es eine Tele- oder Weitwinkelaufnahme werden soll), an der ein Naturmotiv aufgenommen werden soll. Wenn alles vorbereitet ist, drückt der Fotograf auf den (vorher vereinbarten) „Auslöser“ (z.B. Ohrläppchen), daraufhin öffnet der Foto kurz die Augen und merkt sich das Motiv. Auf diese Weise können 3-5 Motive aufgenommen werden, dann werden die Rollen getauscht.

Wer Lust hat, kann auch noch die Bilder „entwickeln“, das bedeutet, die aufgenommenen Motive sollen skizziert werden.

7.14.2 Nahrungskette

Man wählt einen bestimmten Lebensraum aus, z.B. Obstbaumwiesen. Dazu malt man Kärtchen, auf denen einige der dort lebenden Tiere und Pflanzen abgebildet oder aufgeschrieben sind (jeweils eins auf jede Karte, für jeden Mitspieler benötigt man ein Kärtchen). Beispiele: Ameise, Apfelbaum, Specht, Fliege, Maus, ...

Alle Mitspieler stehen (total ungeordnet) in einem Kreis. Einer erhält ein Wollknäuel, hält das Ende fest und wirft es einem zu, auf den er angewiesen ist (z.B. der Specht auf den Baum). Dieser hält wieder die Wolle fest und wirft das Knäuel dem nächsten zu, den er zum Leben braucht. Dies geht immer weiter, bis alle im Fadennetz eingebunden sind.

An diesem Netz kann man dann sehr gut die Zusammenhänge in der Natur simulieren. Beispiel: die Insekten sterben wegen Vergiftung aus, die entsprechenden Personen lassen ihre Fäden los : alle, die davon abhängig waren (also mit einem Faden mit diesen verbunden waren) lassen auch los : das System bricht langsam aber sicher zusammen.

Dann kann man folgendermaßen weiterspielen: durch Naturschutzmaßnahmen werden z.B. Apfelbäume wieder gepflanzt : man greift nach in der Nähe liegenden Fäden, nach und nach regeneriert sich das System, aber es wird nicht wieder gleich wie im Urzustand.

Auf diese Weise kann man sich noch mehr Varianten ausdenken.

7.15 Blätter fühlen

Alle Teilnehmer haben die Augen verbunden, jeder erhält ein Blatt von einem Baum. Dabei werden jeweils 2-3 gleiche Blätter in der Gruppe verteilt. Wenn alle versorgt sind, beginnt die Suche: man geht herum, betastet die Blätter der anderen und muß sich mit denen, die die gleichen Blätter haben, als Gruppe zusammenfinden.

7.16 Fledermaus

Die Mitspieler bilden einen Kreis (im Stehen), innendrin sind eine sogenannte Fledermaus und mehrere (ca. 4-5) Insekten. Sie bekommen die Augen verbunden. Die Fledermaus muß die Insekten fangen (Berührung genügt). Wenn die Fledermaus ein bestimmtes Kommando sagt, müssen die Insekten mit einem Piep antworten. Solange die Begrenzungsleute ruhig sind (ruhige, ungestörte Natur), geht das Fangen relativ gut und schnell. Sobald sie aber Krach machen (z.B. Brummen wie Autos, anderer Zivilisationslärm), kann die Fledermaus nicht mehr richtig hören, wo ihre Beute ist.

Man sollte dabei so wechseln, daß jeder mal in jeder Rolle drankommt.

7.17 Das Schöpfungsspiel

Man teilt die Gruppe in vier Teilgruppen auf, die jeweils verschiedene Aufgaben bekommen :

- Gruppe 1 : bekommt ein großes, leeres Plakat, darauf soll ein ungestörter Natur-Lebensraum dargestellt werden (mit schönen Farben bunt draufmalen), einfach nur Pflanzen, Gewässer etc., aber keine Tiere und Menschen etc.
- Gruppe 2 : schneidet aus Papier Tiere aus (entsprechend bunt bemalt)

- Gruppe 3 : schneidet Menschen aus Papier aus (Gesichter etc. draufmalen !)
- Gruppe 4 : malt und schneidet die Produkte der Menschen aus: Häuser, Fabriken, Straßen, Autos, Kriegsmaterial (irgendwer malte mal einen Atompilz), Plastikzeug, Abfälle ...

Die Gruppe sind auf verschiedene Räume verteilt, erst wenn alle fertig sind, treffen sie sich wieder. Der Spiel-Ablauf ist wie folgt: zunächst präsentiert Gruppe 1 ihre Landschaft. Dann klebt Gruppe 2 ihre Tiere drauf (fügen sich gut in die Natur ein). Danach klebt Gruppe 3 die Menschen dazu (ist auch noch o.k.). Ganz zum Schluß klebt Gruppe 4 ihr Zeug quer über die anderen Sachen drüber, möglichst zerstörerisch (Riesen-Fabriken über Bäume, Müll in Gewässer, ...). Danach ist alles kaputt.

Danach sind natürlich alle (zumindest die Gruppe 1-3) sauer, daß das schöne Bild zerstört ist. Dies sollte der Ausgangspunkt für eine Diskussion sein, wie es denn in Wirklichkeit abläuft (nämlich genauso !!!)

7.18 Weiterführende Arbeitshilfen zum Thema

Stammesbücherei:

- *Spurenheft: Anders leben lernen*
- *Spurenheft: Alle Bäume dieser Erde*
- *Wir entdecken und bestimmen das Leben im Wald*
- *Wir entdecken und bestimmen Tierspuren*
- *Der Natur auf der Spur*
- *Was Sie schon immer über Abfall und Umwelt wissen wollten*
- *Umwelttips für jeden Tag*
- *Umweltschutz in Baden-Württemberg*
- *Der Umwelt-Tester*
- *Spurenheft: Ökohandbuch*

Sonstiges:

- *Mach-Mit-Arbeitshilfe vom VCP Land Württemberg*
- *Mit Fernglas, Kamera und Lupe von Hans v.Gottberg*

Kapitel 8

Fahrt und Lager

Zur Vorbereitung eines Lagers genügt es nicht nur, Lebensmittel einzukaufen. Nachfolgend sind einige Dinge aufgelistet, an die auch noch gedacht werden muß.

8.1 Lagerplatz

Einen Platz für ein Sippenwochenendlager zu finden dürfte nicht schwer sein, oft sind dabei auch Eltern gerne bei der Suche behilflich. Beachtet werden muß auf jeden Fall:

- Wo gibt es Trinkwasser in der Nähe? Muß es mit einem Fahrzeug transportiert werden ?
- Weiß die zuständige Ortsverwaltung (der Ortsvorsteher) Bescheid?
- Wem gehört die Wiese?
- Können dort Zeltstangen beschafft werden?

8.2 Lagerthemen

Ein paar Vorschläge zum Lagerthema, es gibt aber noch viele andere Möglichkeiten:

- Abenteuer/Seefahrerlager
- Steinzeitlager
- Römerlager
- Robin Hood
- Mittelalter
- Reise um die Welt
- Zigeunerlager
- Zirkus
- Atlantis
- ein Land/Kontinent als Lagerthema
- ein Lager zu einer Geschichte
- ...

8.3 Packliste

Wenn Pfadis, die noch nicht so oft dabei waren, mitgehen, empfiehlt es sich, vor dem Lager eine Packliste auszuteilen, auf der alles steht, was mitgenommen werden muß. Hier die wichtigsten Gegenstände, die draufsollten, weitere Sachen hängen zum Teil vom geplanten Programm und der Jahreszeit ab:

- Sachen zum Anziehen: Lange Hose, kurze Hose, feste Schuhe, Ersatzunterwäsche, Ersatzsocken, Jogginganzug, Tracht, T-Shirt, Pulli
- Schlafzeug: Schlafsack, Isomatte, Taschenlampe, Kuscheltier (?)
- Waschzeug: Waschlappen, Handtuch, Zahnbürste + Pasta, Kamm/Bürste
- Eßzeug: Eßgeschirr, Besteck, Spüllappen, Abtrockentuch, Becher, Feldflasche
- Sonstiges: Seil, Impfpasskopie, Schreibzeug, Müllsack, Regenzeug, Tempos

8.4 Verpflegung

Rechtzeitig vor dem Lager sollte man sich erkundigen:

- Wo gibt es frische Milch (eventuell von einem Bauern) ?
- Wo ist der nächste Laden ?
- Wo kann man Brot kaufen ?

Ansonsten sollte man möglichst alles schon vorher einkaufen. Auf keinen Fall sollte man frische Wurst oder andere Sachen, die bei Hitze leicht verderben, einkaufen, auch wenn es einen Kühlschrank gibt.

8.4.1 Kochvorschläge

- Spaghetti mit Tomatensoße
- Kässpätzle
- Gemüse Eintopf
- Würstle, Kartoffelbrei und Blaukraut
- Würstle und Kartoffelsalat
- Linsen mit Spätzle
- Gemüsereis (mit Pilzen ?)
- Milchreis
- Tortellini
- Nudelsuppe
- Judias verdes (= Bohnenmatsch) mit Reis
- Chili con Carne
- Kartoffeleintopf
- Maultaschen (falls Kühlmöglichkeit vorhanden)

Diese Gerichte kann man sehr leicht auch auf dem Lager kochen, außerdem sind sie relativ preisgünstig.

8.4.2 Hygiene in Freizeitküchen

Inzwischen gibt es immer mehr Vorschriften, die in diesem Bereich zu beachten sind, die sich leider auch laufend ändern. Momentan ist es so, daß der für die Küche Zuständige eine entsprechende Schulung besucht haben muß, und jährlich zu entsprechenden Fortbildungen gehen muß. Angeboten werden diese Schulungen z.T. über das VCP-Landesbüro, aber auch EJW Bezirk Tübingen, event. direkt über das Gesundheitsamt (kostet aber u.U.). Wo man die Schulung besucht, ist im Prinzip egal, solange es eine anerkannte ist (unbedingt bescheinigen lassen!).

Hier die wichtigsten Stichpunkte, an die man sich halten muß (entnommen der Hygieneschulung vom EJW Bezirk Tübingen).

Definition Lebensmittelhygiene

Alle Maßnahmen und Vorkehrungen, die notwendig sind, um eine Gefahr für den Menschen unter Kontrolle zu bringen und zu gewährleisten, dass ein Lebensmittel unter Berücksichtigung seines Verwendungszwecks unter nach vernünftigem Ermessen vorhersehbaren Bedingungen für den menschlichen Verzehr tauglich ist.

Rechtsvorschriften

Lebensmittelhygieneverordnung Geltungsbereich:

- überall dort, wo Lebensmittel ausgegeben werden
- sie gilt auch für gespendete Kuchen und Speisen, die in Privathaushalten zubereitet worden sind.

Leitsatz: Derjenige, der die Lebensmittel herstellt, verbreitet oder in den Verkehr bringt, muss alle notwendigen Maßnahmen ergreifen, um eine gesundheitliche Gefährdung des Kunden auszuschließen, und hierfür den Nachweis erbringen (Prinzip der Eigenverantwortung).

Regeln und Grundsätze in der Küche

- Hände grundsätzlich vor der Speisenzubereitung gründlich mit heißem Wasser und Seife waschen
- Rohe - keimhaltige Lebensmittel von schon erhitzten - keimarmen Lebensmitteln getrennt lagern
- Tiefgefrieren ist unter -18°C , Kühlen unter $+7^{\circ}\text{C}$ und Erhitzen über $+75^{\circ}\text{C}$ (in allen Teilen des Lebensmittels)
- Gegarte Lebensmittel, die aufbewahrt werden sollen, rasch abkühlen
- Bei rohen Eiern besonders auf Hygiene achten. Nur frische Eier verwenden und Eier im Kühlschrank getrennt von anderen Lebensmitteln lagern
- Rohe Fleisch- und Wurstwaren, Schlachtgeflügel, Seetiere, Eier und Eierprodukte, Cremes, Salate und Mayonnaise mit Rohei gehören stets direkt nach dem Einkauf in den Kühlschrank. Am besten ist es, diese Lebensmittel in leicht zu reinigenden Gefäßen abgedeckt aufzubewahren.
- Beim Auftauen von Fleisch und Geflügel darauf achten, dass die Auftauflüssigkeit entfernt wird, ohne dabei mit anderen Lebensmitteln in Berührung zu kommen. Auffangschalen gründlich und umgehend reinigen.
- Küchengeräte sollten leicht zu reinigen sein.
- Küchengeräte häufig spülen, insbesondere bei wechselnder Verarbeitung roher und gegarter Ware
- Holzbretter bzw. Messer mit Holzgriffen sind hygienisch bedenklich (allerdings gibt es andere Studien, die genau das Gegenteil aussagen)
- Geschirrtücher, Spüllappen und -bürsten häufig wechseln sowie ausschließlich in der Küche verwenden
- Kein Putzmaterial für Sanitäranlagen usw. in der Küche aufbewahren (Verwechslungsgefahr)
- Geschirrtücher und Spüllappen regelmäßig bei über 60°C waschen

- Küchen / Küchenboden täglich nass reinigen
- Kücheneinrichtungen sind ausschließlich für die Zubereitung von Speisen bestimmt
- Vermeidung jeglicher nachteiliger Beeinflussung bspw. durch Anhusten oder Anniesen sowohl vom Küchenmitarbeiter als auch durch den Konsumenten
- Verdorbene / angeschimmelte Lebensmittel komplett entsorgen
- Lebensmittel, die gerade verarbeitet werden, wenn möglich abdecken (vor Fliegen etc. schützen)
- Arbeitsflächen nach jedem Arbeitsgang gründlich mit heißem Wasser und Spülmittel reinigen
- In Freizeitküchen mit starker Fliegenbelästigung einen Fliegenfänger aufhängen und regelmäßig austauschen

Bedingungen für das Küchenpersonal

- Saubere Arbeitskleidung
- Körperhygiene / Händewaschen
- Verletzungen an den Händen wasserdicht versorgen (Gummihandschuhe)
- Kein Umgang mit Lebensmittel bei infizierten Wunden, Hautinfektionen oder Geschwüren an den Händen

Wer darf in die Küche?

- In der Küche sollten sich nur Personen aufhalten, die mit der Zubereitung von Speisen oder anderen Küchentätigkeiten (Küchendienst) beschäftigt sind
- Für andere Kinder und auch Mitarbeiter ist die Küche tabu! (Insbesondere auch die Handwaschgelegenheit)
- Die Küche ist kein Spielplatz!
- Keine Tiere!

Wer darf nicht in die Küche?

- Personen mit Erkrankungen bzw. auch nur bei Verdacht darauf
- Personen mit Symptomen wie Übelkeit, Kopfschmerzen, Magen-Darm-Beschwerden, Fieber

Hier noch ein paar praktische Tipps:

Kartoffelsalat:

- Bei der Zubereitung von Kartoffelsalat Zwiebeln vorher erhitzen
- Kartoffelsalat, der rohe Zwiebeln enthält, sollte bis zum Verzehr kühl gelagert und am Tag der Zubereitung verzehrt werden
- Essig verwenden! (senkt den pH-Wert und vermindert das Keimwachstum)

Umgang mit Fleisch und Fleischwaren

- Fleisch nach Einkauf auspacken und abgedeckt in der kältesten Zone des Kühlschranks lagern
- Auftauen: In Sieb mit Auffangschale - Fleisch abdecken - am besten im Kühlschrank
- Rohes Fleisch und Auftauwasser nicht mit anderen Lebensmitteln zusammenbringen
- Frischfleisch höchstens 3 Tage im Kühlschrank lagern
- Hackfleisch am Einkaufstag zubereiten
- Nur durchgegartes Fleisch (ca. 80°C) verzehren
- Bereiche für reine und unreine Arbeitsplätze

Häufige Krankheitserreger

Salmonellen

- Aufnahme fast ausschließlich durch Verzehr von Lebensmitteln
- Häufig in Eiern, Fleisch- und Milchprodukten, aber auch in pflanzlichen Produkten
- vermehren sich gerne dort, wo genügend Wasser und Temperaturen zwischen 10°C und 45°C herrschen
- Um Salmonellen-Infektionen bei Tee auszuschließen, muss kochendes Wasser verwendet werden. Nach dem Ziehen ggf. schnell kühlen
- Salmonellen werden durch Einfrieren nicht abgetötet!

EHEC-Infektionen

- verursachen Durchfälle und können zum Nierenversagen führen (schon bei niedriger Keimzahl)
- Symptome: Bauchkrämpfe, wässriger, of blutiger Durchfall. Manchmal Erbrechen und Übelkeit mit leichtem Fieber → unbedingt zum Arzt!
- Vorkommen: rohes Rind-, Lamm- und Geflügelfleisch, rohe Milch und andere Lebensmittel wie Fisch, Kartoffeln, Salat und Gemüse
- Kontakt mit Tieren oder Tierkot (insbesondere bei Wiederkäuern) kann Ansteckungsquelle sein
- Übertragung der Keime von Mensch zu Mensch sowie durch unzureichend durchgegartes Rindfleisch oder unzureichend erhitzte Milch

Vorschlag:

In einer Sippenstunde vorher schon mal alle Regeln ausführlich und in Ruhe erklären, und gemeinsam einkaufen und ein Essen zubereiten. So ist es einfacher, in Ruhe und nicht in Eile, wie auf dem Lager, diese Regeln zu beachten und sich anzugewöhnen, dann ist es auf dem Lager nichts neues mehr und alle wissen Bescheid.

8.5 Kostenkalkulation

Hier hilft eigentlich nur Erfahrung, wer noch keine hat, sollte sich unbedingt helfen lassen (erfahrene Gruppenleiter fragen !). Man muß unter anderem mit folgenden Ausgaben rechnen (hängt sehr vom Ort, Programm und anderen Faktoren ab) :

- pro Person und Tag 3-4 Euro für Essen (im Ausland bzw. ländlichen Gebieten event. deutlich anders)
- evt. Übernachtungskosten (für Hütte, Zeltplatz ...), nachfragen !
- evt. Fahrtkosten (Bahn, Bus, Kilometergeld ?)
- evt. Brennmaterial (Gas fürs Kochen, Petroleum für die Lampe , ...) hierfür 50 Cent pro Person und Tag einplanen.
- Bastelmaterial etc.
- Gastgeschenke ?
- Sonstiges wie Spülmittel, kleinere Materialanschaffungen, ... nochmal 1 Euro pro Person und Tag.

Noch bevor ein Teilnehmer-Preis bekanntgegeben wird, müssen diese Ausgaben für die voraussichtliche Teilnehmer-Zahl (wenn nicht genau bekannt, dann besser mit weniger Leuten rechnen, sonst kann es passieren, daß man plötzlich in den roten Zahlen landet) genau erfragt werden, deshalb muß hier schon grob Programm, Essen etc. festgelegt werden. Der Teilnehmerbeitrag sollte dann auf einen vernünftigen Beitrag aufgerundet werden (also nicht 18,33 Euro, sondern 20 Euro).

Darauf achten, daß auf keinen Fall etwas nachbezahlt werden muß ! Die Eltern sind dazu nicht verpflichtet, wenn ein anderer Preis auf der Anmeldung vereinbart war; außerdem ist es kein Zeichen von guter

Organisation und Überblick.

Bitte aber auch nicht den Teilnehmer-Beitrag zu hoch ansetzen, das schafft Mißtrauen bei den Eltern, außerdem sollte ein Lagerbeitrag nicht dazu dienen, die Gruppenkasse aufzufüllen. Es sollte prinzipiell gelten (jedenfalls bei Sippenlagern) : alle sollen teilnehmen können, d.h. wenn es bei jemandem mit Geld knapp ist, sollte man rechtzeitig nach einer Lösung suchen, wo man das fehlende Geld auftreiben kann. Luxus-Lager sind nicht nötig und auch gar nicht Sinn der Sache (Erziehung zur Bescheidenheit !) deshalb: auch beim Planen und Einkaufen auf Preise achten !

Bei der Abrechnung prinzipiell für alle Ausgaben Belege abheften oder aufkleben. Bitte Beträge, die event. von Eltern / Teilnehmern vorübergehend ausgelegt wurden, sofort nach Erhalt der Teilnehmerbeiträge zurückerstatten. Wenn zum Schluß ein kleiner Betrag übrigbleibt, hat sicherlich niemand etwas dagegen, wenn dies in die Gruppenkasse kommt, wenn es mehr als ca. 2-3 Euro pro Person sind, sollte man das allerdings an die Teilnehmer bzw. deren Eltern zurückzahlen oder höchstens nach Rücksprache mit den Eltern für das nächste Lager aufheben.

WICHTIG : Bei Geldangelegenheiten bitte bei den Eltern und Teilnehmern keine Unklarheiten entstehen lassen, alles in schriftlicher Form herausgeben und darauf achten, daß wirklich alle Bescheid wissen. Nur dann kann eine Vertrauensbasis zwischen Eltern und Gruppenleitern entstehen; eigentlich sollte es selbstverständlich sein, daß diese Dinge klar geregelt sind.

Wer sich nicht ganz sicher ist: FRAGEN !!! Aber nicht einfach drauflospfuschen !!!

8.6 Anmeldung

8.6.1 Information

Auf dem Anmeldeformular sollte eine kurze Information über den Lagerplatz, das Programm, den Termin und die Kosten stehen. Abfahrtszeiten usw. können auch darauf vermerkt werden.

8.6.2 Anmeldeabschnitt

Auf diesem sollte mindestens folgendes auszufüllen sein:

- Vor- und Nachname des Teilnehmers
- Adresse und Telefonnummer
- Geburtstag
- letzte Tetanusimpfung (soll nicht länger als 8-10 Jahre zurückliegen)
- Krankenkasse
- je nach Programm: Schwimmerlaubnis, Erlaubnis zum Bootfahren / Klettern ...
- Unterschrift von Eltern und Teilnehmer

8.7 Sippenausrüstung für das Lager

- Kohten oder Jurte mit Abdeckplane und Häringen, event. Stangen
- genügend Seile und Schnüre
- Hammer, Beil, Säge, Spaten
- Hordentöpfe, Schöpflöffel, Backschaufel, Wasserkannister, Schneidebrett, Topflappen, Kochlöffel, event. Topfkette zum übers Feuer hängen, Dosenöffner, Gaskocher mit Zubehör
- Spülwanne, Spüllappen, Spülmittel (biologisch abbaubar)
- Petroleumlape, Petroleum, Ersatzdocht
- Lagerapotheke

8.8 Inhalt einer Fahrtenapotheke

- Pflaster, Verbandspäckchen, elastische Binde, Leukoplast, Tempos
- Schere, Pinzette
- Kohletabletten, Sportsalbe, Halstabletten, event. Hustensaft, Insektenstichsalbe

8.9 Verkehrsmittel

Hier die beliebtesten Pfadireiseziele (für eine verlängerte Sippenstunde oder einen Tag) mit Vorschlägen, wie man sie sinnvoll erreicht:

Neckartal aufwärts (v.a. Niedernau, Bieringen, Eyach, Mühlen): mit dem Zug in Richtung Horb! Achtung: Obernau, Sulzau, Börstingen liegen zwar im Neckartal, haben aber keine Bahnstation. Diese Orte erreicht man mit dem Bus ab Rottenburg Bahnhof. Zweites Achtung: nicht jeder Zug hält in Niedernau, Fahrplan genau ansehen!

Richtung Hirrlingen (Weiler, Dettingen, Hemmendorf, Hirrlingen): mit dem Bus Linie 7623 ab Rottenburg Bahnhof, weitere günstige Ein-/Ausstiegsmöglichkeit: Kreuzerfeld, neben der Sporthalle

Richtung Stäble (Remmingsheim, Nellingsheim, Wolfenhausen): mit dem Bus ab Rottenburg Bahnhof, weitere Einstiegsmöglichkeit: beim Finanzamt.

Richtung Wendelsheim/Oberndorf: mit dem Bus Linie 18 ab Eugen-Bolz-Platz, Achtung: beim Busfahrer genau das Fahrtziel erfragen, Beschriftung nicht immer wahrheitsgetreu, und den Fahrer ganz klar und deutlich fragen (leichte Tendenz zur Antwort “jaja, steigt ein”, ohne wirklich zuzuhören) ... es sind schon Pfadis trotz gefragtem Busfahrer falsch gefahren ...

Richtung Tübingen: Bevorzugt, da schnell und bequem: mit dem Zug in 10 Minuten (Kiebingen auch den Zug nehmen).

In Randzeiten (Wochenende) bzw. für die Dörfer unterwegs:

- mit dem Bus über Kiebingen/Bühl/Kilchberg/Weilheim: Abfahrt zumindest ab Schlachthaus, sonst verschieden (Linie 19 / 7622)
- mit dem Bus über Wurmlingen/Hirschau: Linie 18, “Warnhinweise” siehe Wendelsheim/Oberndorf

Stuttgart: mit dem Zug ab Rottenburg! Zu normalen Zeiten im Halbstundentakt, sonst mind. stündlich. Besonders schnell und bequem: alle zwei Stunden ab/nach Rottenburg ohne Umstieg in Tübingen mit dem Pendolino in nur einer Stunde Fahrzeit!

Die von “ich-bin-das-letzte-Mal-vor-zwanzig-Jahren-Bahn-gefahren” Ratgebern empfohlene Variante, ab Herrenberg mit der S-Bahn zu fahren, ist finanzieller, ökologischer und zeitlicher Quatsch. Also nicht drauf hören!

8.10 Gruppenfahrt mit der Bahn (nicht nur für Fahrt und Lager)

Innerhalb NALDO:

- Schülermonatskarten gelten ab 13.15 Uhr im ganzen NALDO-Netz! Also ggf. mitbringen (lassen). Achtung: Schülermonatskarten haben, auch wenn sie per Abonnement gekauft werden, keine Mitnahmemöglichkeiten!
- Manchmal haben Eltern/Bekannte eine Monatskarte, die man ausleihen darf. Diese gilt für die draufstehenden Waben (Bereiche), ganztags für eine Person, und Mo-Fr ab 19 Uhr sowie Samstags, Sonntags, Feiertags für insgesamt 5 Personen! Gute Sparmöglichkeit!

- Ansonsten lohnen sich fast immer die NALDO-Tageskarten. Es gibt sie in zwei “Größen”: die Tageskarte für bis zu zwei Waben für 5 Personen (ab 9 Uhr) gibt es für ca. 5 Euro! Günstiger gehts fast nimmer. Werden mehr Waben gebraucht, kostet die Tageskarte ca. 10 Euro, auch für 5 Personen ab 9 Uhr. Mit der Tageskarte kann man beliebig in der Wabe hin- und herfahren, also Rückfahrt, Rundfahrt, etc. ist alles damit möglich.
Im NALDO werden auch Gruppenkarten angeboten, diese sind aber finanziell eigentlich immer ungünstiger als die Tageskarten. Auch einzelne Karten nachzukaufen (um auf einer 5er-Zahl zu runden), lohnt sich nur selten, event. für ein Kind oder so, sonst meist nicht.
- Randinformation: die NALDO-Wabe Rottenburg erstreckt sich über das ganze Rottenburger Stadtgebiet samt Teilorten, bis Hirrlingen, Eyach, Neustetten, also ziemlich groß.
- Bezugsquelle für die Fahrkarten: bei Busfahrten beim Fahrer (vorher Geld einsammeln und gesammelt kaufen). Bei Bahnfahrten: am Automat oder am Schalter.

Außerhalb NALDO: Hier gut nachrechnen, welche Kartenvariante sich lohnt, event. am Rottenburger Bahnhof am Schalter beraten lassen!

- Das Baden-Württemberg-Ticket gilt innerhalb von Baden-Württemberg für bis zu 5 Personen (Mo-Fr erst ab 9 Uhr) und kostet ca. 25 Euro (je nachdem, wann die letzte Fahrpreiserhöhung war). Achtung: es gilt nur in Nahverkehrszügen, das sind Züge mit folgenden Kürzeln: Regionalbahn (RB), Regionalexpress (RE), Stadtexpress (SE), InterregioExpress (IRE), S-Bahn (S). Entsprechende Tickets gibt es auch für andere Bundesländer.
- Sa, So kann man ein Wochenendticket kaufen, es kostet ca. 30 Euro am Automat und 32 Euro am Schalter. Auch das Wochenendticket gilt nur in Nahverkehrszügen (s.o.), hat aber keine Beschränkung auf ein Bundesland.
Laut Internetseiten der Bahn gelten Baden-Württemberg-Ticket sowie Schönes-Wochenendticket auch in vielen Verkehrsverbünden, darunter auch NALDO und VVS (Stuttgart).
- Gruppenkarten gibt es auch, z.T. billiger, wenn man nicht erst kurz vorher kauft; für gewisse Züge gibt es auch Kontingente, wenn diese erschöpft sind, hat man Pech gehabt - also rechtzeitig drum kümmern! Ab 30 Personen muß man eh zwei Wochen vorher reservieren - auch wenn es praktisch nichts bringt.
- Genau nach den aktuellen Altersgrenzen im jeweiligen Verkehrsmittel erkundigen, das ist recht unterschiedlich. Achtung: Auch Kinder zählen bei Ticket wie Baden-Württemberg-Ticket oder NALDO-Tagesticket als volle Person, nicht halbe!

Fahrpläne:

Für die nähere Umgebung empfiehlt sich der Kreisfahrplan (Format Din A6), alles drin, übersichtlich, handlich, kann mitgenommen werden.

Für größere Entfernungen: Am Schalter in Rottenburg wird man gut beraten. Wer Internet hat: Bahnfahrpläne findet man über www.bahn.de. Innerhalb Baden-Württemberg geht es auch inklusive Bussen: www.efa-bw.de.

8.11 Lagercheckliste

- Termin suchen und mit Gruppe und Stamm absprechen
- Ort (suchen, evt. besichtigen, mit dem Besitzer und dem Ortsvorsteher reden), vor der Anmeldung abklären :
 - Stangen bzw. Bauholz
 - Feuerstelle
 - Trinkwasser
 - Waschplatz
 - erkundigen, wo z.B. der nächste Arzt, Telefon, Laden, ... ist
- Transport (Zug, Bus, Privat, zu Fuß, mit dem Fahrrad; Preis, Route, Fahrer, Verbindungen)

- ungefähres Programm festlegen
- Einladung mit Anmeldung (Erlaubnis des Eltern, Preis), d.h. Kurzlager 4-6 Wochen, größeres Lager 8-9 Monate vor dem Lager (falls es die Organisatoren nicht anders verlangen)
- evt. Elternabend (bei jungen Gruppen oder Großlagern)
- Material:
 - Zelte, Stangen, Häringen, Axt, Beil, Säge, Spaten, Kochzeug, Tauwerk, Lampe, Apotheke, Spielgeräte, Kocher, Wägele, Gas, Karte, Spülwanne, Petroleum
 - Wer besorgt es ? Worin wird es transportiert ? Mindestens 4 Wochen vorher bestellen
- Programm:
 - Andacht / Kirche
 - Sport / Spiele
 - Hajk / Lager
 - Schön- / Regenwetterprogramm
 - Schlafenszeiten (abklären und auch einhalten)
 - wie wird gespült (evt. Spüldienst einteilen)
- Essens- und Einkaufsliste; einteilen, wer wann Küchendienst hat
- Wohin mit dem Müll ?
- Beim Einkaufen/Einpacken nicht vergessen :
 - Zeug für Salatsauce
 - evt. Tupperdosen für Zucker, Salz, ... , falls es regnet
 - Gewürze (evt. auch in Tupper)
 - Klopapier
 - Spülmittel
 - Mülltüten

8.12 Weitere Arbeitshilfen zum Thema

Stammesbücherei:

- *Spurenheft: Lager*
- *Mein Pfadfinderbuch von Piet Strunk*
- *Das große Abenteuer Band 1 + 2 von Piet Strunk*

Kapitel 9

Gemeinschaft

9.1 Aktion Frieden

9.1.1 1.Sippenstunde: Einführung ins Thema

- Alle gehen ins Freie, suchen sich dort einen (kleinen) Gegenstand, der sie an Frieden erinnert, bringen diesen dann mit in den Raum. Drinnen erzählt jeder, warum er diesen Gegenstand mitgebracht hat. Anschließend schenkt jeder seinen Gegenstand einem anderen, dabei darauf achten, daß jeder zum Schluß einen anderen hat.
- Miteinander ein Friedens-ABC entwerfen, das heißt, zu jedem Buchstaben je einen Begriff, der damit zu tun hat, man kann auch Begriffe verwenden, die eher etwas mit Gewalt zu tun haben.
- Miteinander das polnische Friedenslied singen (oder das Shalom-Lied).
- Gemeinsame Unterhaltung: Was versteht jeder einzelne unter Frieden, Beispiele nennen, ...

9.1.2 2.Sippenstunde: Gewaltloser Widerstand

- Jeder versucht zu überlegen, was damit gemeint sein könnte
- Es werden zwei Gruppen gebildet, erhalten Artikel z.B. über Martin Luther King oder Mahatma Ghandi (Büchereien durchstöbern), beschäftigen sich damit und berichten anschließend den anderen (oder versuchen einen kleinen Info-Bericht zu formulieren).
- Jeder entwirft einen Fragebogen für ein Interview mit Leuten auf der Straße zum Thema gewaltloser Widerstand, diese Fragebogen werden eingesammelt, jeder bekommt einen anderen und beantwortet diesen, zum Schluß werden alle mit Antworten (anonym?) vorgelesen.

9.1.3 3.Sippenstunde: Krieg und Frieden

- Es gibt eine ganze Reihe von Kinderberichten über den Atombombenabwurf in Hiroshima oder Nagasaki (z.B. in „Materialien für die Gruppe: Frieden “), davon gemeinsam einen lesen, alle sollen schätzen, wie alt das Kind damals war.
- Event. noch einen Bericht von einem Kind über den Krieg in Deutschland lesen. Was ist dabei anders als bei sonstigen Kriegsberichten (im Fernsehen o.ä.) ?
- Vorschlag: Video-Film „2 Tage im August “ anschauen oder Bilder zu „Wirkung der Waffen “ anschauen (in Materialien für die Gruppe: Frieden) oder andere Bilder/Filme.
- Danach: Diskussion darüber, ob heute so etwas noch möglich wäre und was wir dagegen tun können.

9.2 Aktion Ich und die anderen

9.2.1 1.Sippenstunde: Internationale BAKANNTSCHAFTEN

- Jeder bringt Adressen von seinen Brieffreunden, Austauschpartnern usw. aus dem Ausland mit (vorher vielleicht schon anregen, sich bei der Post-Box um einen ausländischen Brieffreund zu bemühen).
- Es werden Fähnchen aus Stecknadeln und Papier gebastelt, für jede ausländische Person eine mit Namen drauf.
- Diese Fähnchen werden auf einer großen Weltkarte an die entsprechenden Plätze gesteckt.
- Zu jedem Land, wo ein Fähnchen steckt, aus dem Lexikon/Atlas eine kurze Information raussuchen
- Wenn möglich, Fotos von den internationalen Bekannten mitbringen und gemeinsam anschauen.
- Man könnte auch noch die zu jedem Land gehörende Flagge abmalen (Quelle: Fahnen-Buch aus der Stammesbücherei)

9.2.2 2.Sippenstunde: 1.Welt contra 3.Welt

- Bilder von Kindern aus der 3.Welt an die Welt hängen, zu jedem Bild ein Zettel, auf den jeder schreiben soll, was ihm dazu einfällt.
- Projekt: Die Gemeinde stellt 1 Mio. Euro zur Verfügung für ein Projekt in der 3.Welt. Jeder soll sich mit einem ausgearbeiteten Projekt darum bewerben, in dem z.B. stehen muß, an wen es sich richtet, warum speziell diese Hilfe dringend nötig ist ...
- Jeder stellt sein Projekt vor, Diskussion darüber, was sinnvoll ist.
- Alle versuchen sich auszudenken, wie ein Jugendlicher über einen Entwicklungshelfer o.ä. denkt, der in sein Dorf kommt (event. Sprechblasen zu den Bildern erfinden).

9.2.3 3.Sippenstunde: Spiel des Lebens

- Gemeinsam wird ein „Spiel des Lebens“ aufgemalt, Aufgaben werden erfunden, Geldscheine gebastelt, Spielfiguren gemacht, ...
- Alle spielen dieses selbsterfundene Spiel
- Danach sollte man sich darüber diskutieren, ob das Spiel realitätsbezogen war, oder was der Sinn eines solchen Spiels sein kann

9.2.4 4.Sippenstunde: Wie gut kennen wir uns?

- Spiel: Jeweils einer wird aus dem Zimmer geschickt. Ihm wird eine Situation zugeordnet. Dann sagt jeder der Dringgebliebenen, wie seiner Meinung nach die Person draußen in der Situation reagieren würde. Danach wird die Person hereingeholt und gefragt. Dies wird mit allen Anwesenden durchgespielt. Beispielsituationen:
 - beim Bäcker drängelt sich jemand vor
 - du hast den Hausschlüssel verloren
 - du erwischst einen kleinen Jungen, wie er die Luft aus deinem Fahrrad herauslässt
 - im Bus schnappt dir jemand den letzten Sitzplatz weg, obwohl du einen Gipsfuß hast
 - du erwischst im Laden jemand beim Klauen von Äpfeln
 - du kriegst von deinem Sippenführer eine Ohrfeige
 - die kleinen Pfadis haben deinen Schlafsack mit Kaugummis beklebt.
- Spiel: Jeweils einer wird aus dem Zimmer geschickt und bekommt die Augen verbunden. Er wird wieder hereingeholt, bekommt die Hand einer anderen Person und muß durch Tasten herausfinden, wessen Hand es ist.
- Jeder sammelt auf einem Blatt alle Daumenabdrücke der anderen.
- event. Spiel: Pflicht oder Wahrheit

9.3 Brillenaktion für die 3. Welt

Man bittet in ein paar Geschäften darum, daß man bei ihnen alte Brillen abgeben darf, die dann von den Pfadis wieder abgeholt werden. Dann werden Plakate gemalt, die möglichst überall aufgehängt werden sollen. Darauf sollte stehen, wer diese Aktion veranstaltet, wohin (in welche Länder) die Brillen kommen, wo sie abgegeben werden können. Wenn genügend Brillen zusammengekommen sind, werden sie event. gezählt, gut verpackt (altes Zeitungspapier oder Küchenrolle z.B., stabile Kartons!) und verschickt. Wichtig ist, daß die Aktion auch gut veröffentlicht wird (Ankündigung in den Rottenburger Mitteilungen, event. Tageszeitungen; Gemeindebrief der ev. Kirchengemeinde; ein paar Ankündigungszettel in Din A3 kopieren und bei Innenstadtgeschäften verteilen

Kontaktadresse:

Gerhard Menje
Aktion "Lunettes sans Frontiere"
c/o Siemens Betriebskrankenkasse
Geschäftsstelle Haar / Bezirk Oberbayern
Münchner Straße 19
85540 Haar

bzw.

Brillen weltweit
Dr. S.K. Kiefer
Brenderweg 216
56070 Koblenz-Neuendorf

9.4 Briefmarkenaktion für Bethel

Dies funktioniert im Prinzip genau gleich wie die Brillen, wird aber nach Bethel geschickt, wo Behinderte damit Arbeit haben. Inzwischen werden dort auch (gebrauchte) Telefonkarten gesammelt. Bethel ist ein großes diakonisches Zentrum, in dem es Heime, Werkstätten, Schulen und Spezialkliniken für behinderte Menschen, auch ältere und Kinder, gibt, ein großes Epilepsiezentrum etc. Man kann sich von dort auch Informationsschriften kommen lassen, so daß die Pfadis gut informiert sind, für wen sie sammeln.

Die Briefmarken (und ggf. Telefonkarten) können gesendet werden an:

Briefmarkenstelle Bethel
Quellenhofweg 25
33617 Bethel

9.5 Vertrauensspiele

9.5.1 Im Kreis sitzen

Alle stehen im Kreis (jeweils mit dem Gesicht zu einer bestimmten Seite) und halten sich beim jeweiligen Vordermann an den Schultern fest. Dann versuchen alle, sich langsam und gleichzeitig bei ihrem Hintermann auf den Schoß zu setzen. Mit etwas Glück klappt es, ansonsten fallen alle um. Deshalb: dieses Spiel nur auf weichem Untergrund machen (Gras, Sand, o.ä.), niemals auf Asphalt !!!

9.5.2 Verbundene Augen

Man bildet immer Paare, jeweils einem von jedem Paar werden die Augen verbunden. Dieser wird dann vom anderen durch die Umgebung dirigiert, darf alles mögliche betasten etc. Eventuell können auch einfache Hindernisse aufgebaut werden, die dann überwunden werden können. Nach einer gewissen Zeit werden die Rollen getauscht.

9.5.3 Umkippen

Die Gruppe stellt sich in einem relativ engen Kreis um eine Person. Diese kann sich nach Belieben umkippen lassen, wird dann von den Umstehenden aufgefangen und (vorsichtig !) zurückgeschubst.

9.6 Interaktionsspiele

Diese Spiele gibt es in unzähligen Varianten. Allen ist gemeinsam, daß es im Prinzip keine Gewinner oder Verlierer gibt (es spielen auch keine Gruppen gegeneinander, sondern höchstens hintereinander), sondern es geht darum, daß die gesamte Gruppe gemeinsam das gestellte Problem löst.

Hier soll nur ein Beispiel vorgestellt werden, wer sich näher dafür interessiert, muß seine Nase in Fachliteratur stecken (gibt es haufenweise).

9.6.1 Fliegende Eier

Die Aufgabe lautet: man muß mit den gegebenen Materialiern etwas konstruieren, damit ein rohes Ei (ebenfalls vorhanden) an einer bestimmten Stelle fallengelassen werden kann (z.B. aus dem ersten Stock eines Hauses aus dem Fenster o.ä., 3-4m sollten es schon sein, sonst ist es zu langweilig).

Ein Vorschlag für die Materialien (kann variiert werden - je nach auftretender Flughöhe und dem Landeuntergrund) :

- ein rohes Ei (notfalls gekocht, dann kann es anschließend wenigstens gegessen werden)
- ein (relativ großer) Luftballon
- 1 m Schnur
- 2 Blatt Papier
- Tesa

Falls es mehrere Gruppen gleichzeitig versuchen, sollten sie getrennte Räume zum Basteln haben, das Fliegenlassen ist dann witzig, wenn alle zuschauen. Man muß etwa 20 Minuten Bastelzeit einplanen.

9.7 Weitere Arbeitshilfen :

Stammesbücherei :

- Materialien für die Gruppe Nr. 8, Thema Frieden

Kapitel 10

Andachten

10.1 Gebete

10.1.1 Pfadfindergebet, ältere Fassung

Mein Herr und Meister Jesus Christus, du hast gesagt: Seid bereit! Dieses Wort habe ich mir zum Wahlspruch erkoren. Hilf mir, dieser Losung immer treu zu sein! Allzeit bereit will ich sein, meine Pflicht zu tun; ich will wahr sein im Wort, edel in der Tat, treu der Kirche und dem Vaterland, stets bereit, zu verzeihen und zu helfen, geduldig und ausdauernd in Schwierigkeiten, rein an Leib und Seele. Zeig mir den rechten Weg, führ mich den steilen Pfad zum Himmel! Dir will ich folgen und mein Bestes tun, als christlicher Pfadfinder zu leben. Hilf mir dazu mit deiner Gnade.
Amen.

10.1.2 Pfadfindergebet, neuere Fassung

Herr Jesus Christus! Du hast gesagt: Seid bereit! Diese Wort ist mein Wahlspruch. Allzeit bereit will ich sein, und nach deinem Beispiel handeln: wahr im Reden, verlässlich im Tun. Zu deiner Kirche will ich halten, und allen Menschen ein Bruder sein: bereit zum Verzeihen, selbstlos im Helfen, geduldig, wenn es schwierig wird. Zeige mir meinen Weg und begleite mich auf dem Pfad, der zum Leben führt. Dir will ich folgen und mein Bestes tun. Hilf mir dazu und segne mich. Amen.

10.1.3 Französisches Gebet

O Herr, mache mich zum Werkzeug deines Friedens,
daß ich Liebe übe, da wo man sich haßt,
daß ich verbinde, da wo Streit ist,
daß ich Hoffnung erwecke, wo Verzweiflung quält,
daß ich ein Licht anzünde, wo die Finsternis regiert,
daß ich Freude bringe, wo der Kummer wohnt.
Ach Herr, laß du mich wachen,
nicht, daß ich getröstet werde, sondern daß ich tröste,
nicht, daß ich verstanden werde, sondern daß ich verstehe,
nicht, daß ich geliebt werde, sondern daß ich liebe,
denn wer da hingibt, der empfängt,
wer sich selbst vergißt, der findet,
wer verzeiht, dem wird verziehen.
Und wer da stirbt, der erwacht zum ewigen Leben.
Amen.

10.1.4 Christus hat keine Hände

Christus hat keine Hände, nur unsere Hände, um seine Arbeit heute zu tun.
Er hat keine Füße, nur unsere Füße, um Menschen auf seinen Weg zu führen.
Christus hat keine Lippen, nur unsere Lippen, um Menschen von ihm zu erzählen.

Er hat keine Hilfe, nur unsere Hilfe, um Menschen an seine Seite zu bringen.
Amen.

10.1.5 Gebet für die Gemeinschaft

Gott, wir gehören zusammen. Wir sind eine Gemeinschaft, wir sollen füreinander da sein. Gemeinschaft aber kann nur gelingen, wenn wir gut zueinander sind, wenn wir ein Herz füreinander haben, wenn wir mit den Schwächen und Fehlern des anderen barmherzig sind.

Gott, laß uns barmherzig miteinander umgehen. Gib uns deine Barmherzigkeit. Wir alle sind auf sie angewiesen. Amen.

10.1.6 Tischgebet

Segne, o Gott, dieses Mahl, das wir aus den Gaben deiner Schöpfung bereitet haben, auf daß uns Kraft und Fröhlichkeit daraus erwachse. Segne unsere Tischgemeinschaft, damit aller Unfriede fernbleibe von denen, die du in Liebe zusammen wohnen läßt. Schenke uns Maß und Enthaltbarkeit, und denke derer, die Hunger und Durst leiden. Laßt uns den Herrn loben, den Geber aller Gaben. Amen.

10.1.7 Gebet gegen Hunger

Herr, du kennst die unterernährten Kinder, die es noch nicht erlebt haben, satt zu sein. Dich schmerzen die Qualen der Hungernden. Du fragst nach ihnen allen, frag auch nach uns. Lehre uns achtsam umgehen mit allem, was aus deinen Händen kommt, mit dem täglichen Brot, mit Kleidung und Wohnraum, mit unserer Zeit und allen unseren Kräften. Lehre du uns, reichlich zu geben, wie die Liebe gebietet. Amen.

10.1.8 Abendgebet von Dietrich Bonhoeffer

Herr, mein Gott,
ich danke Dir, daß Du diesen Tag zu Ende gebracht hast;
ich danke Dir, daß Du Leib und Seele zur Ruhe kommen läßt .
Deine Hand war über mir und hat mich behütet und bewahrt.
Vergib allen Kleinglauben und alles Unrecht dieses Tages
und hilf, daß ich allen vergebe, die mir Unrecht getan haben.
Laß mich in Frieden unter Deinem Schutz schlafen
und bewahre mich vor den Anfechtungen der Finsternis.
Ich befehle Dir die Meinen, ich befehle Dir dieses Haus,
ich befehle Dir meinen Leib und meine Seele.
Gott, Dein heiliger Name sei gelobt.
Amen.

10.1.9 Abendgebet

Bleib bei uns, wenn der Tag entweicht, wenn uns die Finsternis beschleicht, wenn wir vor Not ins Dunkle sehn, wenn wir in Ängsten schier vergehn. Bleib bei uns Herr, halt du die Wacht, gib deinen Frieden diese Nacht!

Bleib bei uns! Laß uns nicht allein! Nur du kannst Halt und Helfer sein in Schuld, Schicksal, Angst und Not, in unsrem Leben, unserm Tod. Dann bleib bei uns in aller Zeit, bleib bei uns, Herr, in Ewigkeit!
Amen.

10.1.10 Morgengebet

Großer Gott, ich danke dir für diese Nacht, wir haben ohne Sorgen geschlafen und sind fröhlich miteinander aufgewacht. Behüte uns an diesem Tag. Bleibe bei uns! Amen.

10.1.11 Dankgebet

Herr, das Leben ist schön. Wie oft wird mir das klar! Es gibt Menschen, die für mich da sind. Und es gibt andere, die mich brauchen und sich freuen, wenn ich bei ihnen bin.

Ich habe Augen, um deine schöne Welt zu sehen. Aber auch, um zu sehen, wo ich gebraucht werde,

weil manche Dinge nicht gut und manche Menschen nicht glücklich sind. Ich habe Hände, mit denen ich arbeiten, schreiben, tasten, festhalten, anfassen kann.

Herr, ich darf meine Augen weit aufmachen, um mit meinen Augen zu sehen, wo Menschen sind, denen ich helfen kann. Ich will dir für alles danken. Für das Schöne und das Schwere. Und vor keinem Problem will ich meine Augen verschließen. Auch wenn es manchmal schwer ist - das Leben ist so schön!
Amen.

10.1.12 Segensworte (auf englisch)

Die folgenden Worte von John Wesley (1703-1791) gab uns der Lagerpfarrer von Kandersteg mit auf den Weg:

JOHN WESLEY'S RULE

Do all the good you can,
By all the means you can,
In all the ways you can,
In all the places you can,
At all the times you can,

To all the people you can, As long as ever you can.

Vielleicht auch mal für eine internationale Begegnung gut geeignet?

10.1.13 Fürbitten auf deutsch und englisch

Vater im Himmel, du bist der Gott des Friedens. Wir bitten dich für all, die leiden müssen unter Krieg, Hunger und Elend: Laß die Hungernden satt werden, Flüchtlinge wieder Heimat finden. Hilf den Verantwortlichen, sich mit aller Kraft für den Frieden einzusetzen.
Herr erbarme dich.

Vater im Himmel, du hast das Leben deines Sohnes für uns dahingegeben, damit alle Menschen das Leben haben. Wir bitten dich für alle, die krank sind, die unter Verfolgung und Gefangenschaft leiden: Gib ihnen Gewißheit, daß Du sie liebst, und mache sie stark im Gedenken an dein Leiden.
Herr erbarme dich.

Vater im Himmel, wir bitten dich für die Verstorbenen, insbesondere für die verstorbenen Brüder und Schwestern unserer weltweiten Pfadfindergemeinschaft: Laß sie in dir Ruhe und Frieden finden nach allem Guten, das sie für uns und andere getan haben, und hilf uns, ihre Liebe durch unser Leben weiterzugeben.
Herr erbarme dich.

Vater im Himmel, du bist uns Menschen in Jesus Christus begegnet. Dein Heil kennt keine Schranken, es gilt allen Menschen. Laß unsere Gemeinschaft dazu beitragen, deine Schöpfung zu achten und zu bewahren und die Kirche als ein Zeichen deiner Liebe und Wahrheit sichtbar zu machen. Laß uns voll Zuversicht nach der Einheit aller Christen streben, und schenke uns die Gnade, gemeinsam um deinen Tisch versammelt sein zu dürfen.
Herr erbarme dich.

Father in heaven, you are the Lord of Peace. We beseech you on behalf of all who suffer from war, famine and poverty: let the hungry be stilled, the refugees find a second home and the statesmen find peaceful solutions to their disputes.

Father in heaven, you have sacrificed the life of your only begotten Son, so that all men may live. We beseech you on behalf of all who suffer from poor health, persecution and imprisonment: give them the assurance, of your infinite love and make them strong in the light of your passion.

Father in heaven, we beseech you on behalf of the deceased brothers and sisters of our worldwide Scout Community: Let them find eternal rest and peace after all the good works which they have done for us and for others and help us to spread their love further through our lives.

Father in heaven, you have made yourself manifest to us through Jesus Christ. Your saving grace is boundless and exists for all mankind. Help our Scout community to respect and preserve the beauty of your creation and to make the church visible as symbol of your love and truth. Let us strive full of confidence for the unity of all Christians, and give us the grace to allow us to congregate around your altar as one people.

10.1.14 Eine Psalmnachdichtung aus Peru

Ein Lied nicht für Duckmäuser

Glücklich der Mensch,
 der seine Hoffnung nicht auf den Mammon setzt,
 der sich nicht einrichtet im Alltag dieses Lebens,
 der unbestechlich ist, auch wenn es etwas kostet.
 Glücklich ist er.
 Glücklich der Mensch,
 der sein Haupt vor den Mächtigen nicht beugt,
 der den Kollegen am Arbeitsplatz nicht verrät,
 der unbeugsam ist im Kampf, Tag für Tag.
 Glücklich ist er.
 Glücklich der Mensch,
 der sich den Launen der Mode widersetzt,
 der nicht Gehör schenkt der trügerischen Werbung,
 der auch nicht Parolen von Scharlatanen folgt.
 Glücklich ist er.
 Glücklich der Mensch,
 der sein Gewissen nicht um jeden Preis verkauft,
 der auf dem Pfad nicht in die Irre geht,
 der nicht versinkt in komplizenhaftes Schweigen.
 Glücklich ist er.
 Glücklich der Mensch,
 der seine Schritte auf Deine Pfade lenkt.
 Er wird sein wie ein Baum, wuchtig und stark,
 der Schatten und Freude spendet auf dem Weg.
 Glücklich ist er.

10.1.15 Irisches Segensgebet

(z.B. zum Abschluß des Lagers, dazu paßt gut das Lied "Herr, wir bitten, komm und segne uns")

Möge dein Weg dir freundlich entgegenkommen,
 Wind dir den Rücken stärken,
 Sonnenschein deinem Gesicht viel Glanz und Wärme geben.
 Der Regen möge deine Felder tränken,
 und bis wir beide, du und ich, uns wiedersehen,
 halte Gott schützend dich in seiner hohlen Hand.

Gott möge bei dir auf deinem Kissen ruhen,
 dich schützend in seiner hohlen Hand halten.
 Deine Wege mögen dich aufwärts führen,
 freundliches Wetter begleite dir deinen Schritt.
 Wind stärke dir deinen Rücken -
 und mögest du längst im Himmel sein,
 wenn der Teufel bemerkt, daß du fort bist.

10.2 Komplette Andachten

10.2.1 Gute-Nacht-Andacht zum Thema „Lob des Schöpfers“

Diese Andacht eignet sich auch ganz gut für draußen, z.B. am Lagerfeuer. Man benötigt eine Person, die die verbundenen Worte spricht, und am besten zwei Personen, die sich beim Lesen des Sonnengesangs abwechseln.

Eine(r): Wir haben heute vieles erlebt, sicherlich viel schönes, vielleicht auch weniger schönes. Den ganzen Tag über durften wir uns über Gottes Schöpfung freuen und dafür wollen wir jetzt danken.

Zunächst singen wir gemeinsam ein Lied aus der Bibel. Vielleicht wundert ihr euch jetzt: ein Lied aus der Bibel ? Die Bibel ist doch kein Liederbuch !? - Doch, es gibt sogar 150 Lieder in der Bibel, nämlich die Psalmen, sie waren die Lob-, Dank- und Bittlieder der Israeliten. Wir singen jetzt ein Lied zum 104. Psalm. Die frommen Juden haben diesen Psalm immer am ersten Tag nach Neumond gebetet. Sie dankten damit dem Schöpfer der Welt, der alles ins Leben gerufen hat.

(das Lied wird gesungen nach der Melodie von „Suchet zuerst Gottes Reich... Halleluja “)

1. Lobe den Herren, mein Leben, mein Ich ! O Herr, wie bist du so groß ! Alle die Sonnen da sind dein Gewand, Atomfeurräder aus Sternen. Halleluja ...
2. O Herr, wie sind deine Werke so groß ! Du hast sie alle vollbracht. In deiner Weisheit, mein Schöpfer, mein Gott, spielen die Atome der Erde. Halleluja ...
3. Da ist das Meer, und es wogt so weit, wimmelt von Fisch und Getier: Haie und Kraken und Walroß und Wal entspringen dem Spiel deiner Weisheit. Halleluja ...
4. Alle sie warten, daß Nahrung du gibst ihnen zur Zeit ihrer Not. Aus deiner Hand, Herr, da finden sie, werden mit Gutem gesättigt. Halleluja ...
5. Singen dem Herrn wil ich mein Leben lang, spielen, solange ich bin. Möchte mein Singen ihm wohlgefalln, ich aber freu mich am Herren. Halleluja ...

Eine(r) : Auch Franz von Assisi hat sich mit diesem Thema beschäftigt; als todkranker, fast erblindeter Mann dichtete er den Sonnengesang, den wir nun hören:

Zwei Personen lesen abwechselnd (absatzweise)

Sei gelobt, mein Herr,
mit allen deinen Geschöpfen,
vor allem Herr Bruder Sonne,
der den Tag bringt und uns leuchtet;
schön ist er und strahlend in großem Glanz.
Von Dir, Höchster, ist er uns Gleichnis.

Sei gelobt, mein Herr,
durch Schwester Mond und die Sterne,
an den Himmel hast Du sie gestellt,
klar, kostbar und schön.

Sei gelobt, mein Herr,
durch Bruder Wind und die Lüfte,
und Wolken und heiteren Himmel,
und jegliches Wetter,
durch welches Du Deine Geschöpfe erhältst.

Sei gelobt, mein Herr,
durch Schwester Wasser,
sehr nützlich und demütig
und köstlich und keusch.

Sei gelobt mein Herr,
durch Bruder Feuer,
durch den Du die Nacht erleuchtest.
Schön ist er und fröhlich und kräftig und stark.

Sei gelobt, mein Herr,
durch unsere Schwester,
die Mutter Erde,
die uns trägt und ernährt
und vielerlei Frucht bringt
und farbige Blumen und Gras.

Sei gelobt, mein Herr,
 durch jene, die verzeihen
 um Deiner Liebe willen
 und Unsicherheit und Traurigkeit ertragen.
 Selig, die in Frieden verharren.
 Sie werden von Dir gekrönt.

Lobt und preist meinen Herrn !

- Kurze Stille -

Eine(r) : Bevor wir jetzt alle nach Hause / ins Bett gehen, wollen wir noch gemeinsam ein Lied singen und ein Abendgebet sprechen:

Lied: „Der Mond ist aufgegangen“ (in der Mundorgel)

Eine(r) : Zum Beten fassen wir uns an den Händen und bilden einen großen Kreis ...

Lieber Vater im Himmel,
 du läßt die Sonne scheinen
 und die Sterne am Himmel spazieren gehn.
 Ich kann dich nicht sehen, und doch bist du da.
 Du bist da, wenn ich aufwache,
 und wenn ich die Augen schließe.
 Du läßt mich nicht allein.
 Bleibe bei mir und beschütze alle Menschen dieser Welt.
 Amen.

10.2.2 Abendandacht mit dem neuen Gesangbuch

Am schönsten ist es, wenn sich alle einem Kreis setzen können und in der Mitte Kerzen aufgestellt werden. Jeder (oder wenigstens jeder zweite) sollte ein Gesangbuch zur Verfügung haben. Die Texte / Gebete können von verschiedenen Personen gelesen werden. Die Liednummern bzw. Seitenzahlen beziehen sich auf das EG.

- Lied Nr. 671 : Diesen Tag, Herr, leg ich zurück in deine Hände
- Bildbetrachtung S.1340 : Der schützende Engel von Marc Chagall
 Zeit der Stille, jeder betrachtet das Bild für sich, dann soll jeder erzählen, was er sehen kann, was ihm besonders auffällt ...
- Abschließender Text (wenn genug Zeit für die Bildbetrachtung war) : S. 899
- Lied Nr. 171 : Bewahre uns, Gott
- Abendgebet S.1218 : Bleibe bei uns, Herr

10.2.3 Andacht mit Swimmy

Textgrundlage: Die Geschichte von Swimmy, von Leo Lionni erzählt und bebildert, ins Deutsche übersetzt von James Krüss, erschienen im Middelhaue-Verlag.

Benötigt wird ferner: hellblaues Tonpapier, Scheren, Kleber, bunte Seiten aus Illustrierten (vor allem mit rot drin)

Zuerst wird die Geschichte vorgelesen.

Wenn möglich, ein kleines Gespräch anschließen, wie das bei den Menschen ist, auch da ist eine Gruppe was tolles, und man muß alleine keine Angst haben.

Basteln: in kleinen Gruppen wird die Geschichte geklebt, z.B.

1. Swimmy mit seinem Schwarm
2. Der Schwarm wird gefressen
3. Swimmy ist allein

4. Swimmy durchschwimmt das Meer
5. Swimmy stößt auf den furchtsamen Schwarm
6. Reaktion des furchtlosen Riesenfisches

Die Bilder sollen etwa gleich groß sein (man kann nacher auch schön den Gruppenraum oder den Jurten-Innenraum damit ausschmücken).

Anschließend nehmen sich alle im Kreis an den Händen, einer liest z.B. das Gebet für die Gemeinschaft, oder alle sprechen gemeinsam das Vater unser.

Hierzu paßt z.B. das Lied "Von guten Mächten" auch gut!

10.2.4 Andacht zum Thema Regenbogen

- Geschichte der Arche Noah vorlesen
- Gebet:
*Her unser Gott,
 du hast uns den Regenbogen geschenkt als Zeichen der Hoffnung. Doch oft verbinden wir mit seinen Farben negative Eigenschaften: rot vor Zorn, gelb vor Neid, grün hinter den Ohren, blau getrunken. Wir wollen aber den Regenbogen mit seiner Vielfalt an bunten, schönen Farben vergleichen mit der ganzen Vielfalt Deiner Schöpfung. Jeder von uns ist verschieden, und doch ergeben wir zusammen ein Ganzes, in dem kein noch so kleiner Teil fehlen darf.
 Du hast Noah und uns allen mit dem Regenbogen versprochen, bei uns zu sein. Dafür wollen wir dir danken. Amen.*
- Lied singen: Singt mit uns unterm Regenbogen

10.2.5 Andacht zum Thema Frieden

- Wir hören eine Geschichte: Während des letzten Krieges hatten deutsche Truppen Dänemark besetzt und damit die Regierungsgewalt übernommen. Alle Befehle, die von der deutschen Truppenleitung ausgegeben wurden, mußten von den Dänen befolgt werden. Auch der dänische König Christian unterstand der Gewalt der Deutschen.
 An einem Abend im August 1943 wurde ein schrecklicher Befehl ausgegeben. Alle dänischen Juden sollten ab sofort einen gelben Davidstern auf ihrer Kleidung tragen. Die Dänen wußten, daß dieser Stern ein Zeichen des Todes war. Sie hatten von der Verfolgung der Juden in Deutschland erfahren und sahen nun ihre dänischen Mitbürger einem gleichen Schicksal entgegengehen.
 Als sie an diesem Abend ihre Rundfunk-Empfänger auf den Sender einstellten, der die Nachrichten der Widerstandsbewegung bekanntgab, hörten sie eine Botschaft des Königs. Aus seinem Palast in Amalienborg hat König Christian die folgende Antwort gegeben auf den deutschen Befehl, daß alle Juden einen Davidstern tragen müssen. Der König sagte, daß ein Däne genauso sei wie der andere. Er wolle selbst den ersten Davidstern tragen und erwarte von jedem gleichgesinnten Dänen dasselbe. Als am nächsten Morgen die Bewohner Kopenhagen auf die Straße gingen, trugen fast alle von ihnen den gelben Stern.
 Der gegebene Befehl mußte widerrufen werden, und es gelang den Dänen, ihre jüdischen Mitbürger heimlich außer Landes in das unbesetzte Schweden zu bringen.
- Gebet:
*Herr, unser Gott,
 oft fehlt uns der Mut, uns für unsere Mitmenschen einzusetzen, wenn diese uns brauchen. Wir schauen weg, wenn Andersdenkende oder uns fremd erscheinende Menschen belästigt werden, und wir verstecken uns, wenn unsere Hilfe benötigt wird. Nur gegenüber Schwächeren spielen wir gerne die Helden. Dabei würden oft kleine Schritte genügen, um einen Beitrag zu mehr Frieden und Gerechtigkeit in der Welt zu leisten.
 Laß uns unser möglichstes tun, wenn unsere Mitmenschen uns brauchen, und laß uns Konflikte friedlich lösen. Amen.*
- Lied: Polnisches Friedenslied

10.3 Liedvorschläge

Hier werden zwecks Papier- / Kopier-Ersparnis nur die Lieder erwähnt, die im Stammesliederbuch, der Mundorgel oder dem Evangelischen Gesangbuch zu finden sind. Abkürzungen: Stammesliederbuch SL, Mundorgel MO, Evangelisches Gesangbuch EG, in mehreren Liederbüchern: ohne Bezeichnung

- Morgenlieder:
 - Die Nacht ist vorgedrungen (MO)
 - Danke für diesen guten Morgen
 - Er weckt mich alle Morgen (MO)
 - Morning has broken (SL)
 - My Lord, what a morning (SL)
- Abendlieder
 - Herr bleibe bei uns (MO)
 - Abend ward, bald kommt die Nacht (MO)
 - Der Mond ist aufgegangen (MO)
 - Kein schöner Land (MO)
 - Gute Nacht, Kameraden
- Lieder zum Essen
 - Segne Vater (MO)
 - Danket, danket (MO)
- Hoffnung, Gottes Liebe ...
 - Hilf Herr meines Lebens (MO)
 - Kum ba yah (MO)
 - Wohin soll ich gehn (MO)
 - Kleines Senfkorn Hoffnung (SL)
 - Von guten Mächten wunderbar geborgen (SL)
 - Gottes Liebe ist wie die Sonne (MO)
 - Herr, deine Liebe (MO)
 - Leben im Schatten (MO)
 - Ins Wasser fällt ein Stein
 - Freunde, daß der Mandelzweig (EG)
 - Halleluja (EG)
 - Herr, wir bitten: Komm und segne uns (EG)
 - Komm, Herr, segne uns
 - Unser Leben sei ein Fest (EG)
 - Alle Knospen springen auch (SL)
 - Bewahre uns Gott
 - Go down, Moses (SL)
 - Irisches Segenslied (SL)
 - Joshua fit the battle of Jericho (SL)
 - Meine Hoffnung und meine Freude
 - Nada te turbe
 - Swing low (SL)

- So ist Versöhnung
- Wo ein Mensch Vertrauen gibt
- Lob und Dank, Schöpfung
 - Laudato si
 - Singet dem Herrn (MO)
 - Vergiß nicht zu danken (MO)
 - Kommt herbei (EG)
 - Lobet und preiset
 - Die Erde ist schön (MO)
 - He's got the whole world (MO)
 - Go, tell it on the mountain (SL)
 - He's got the whole world (SL)
- Lieder für den Frieden:
 - Gib uns Frieden (MO)
 - Shalom chaverim (MO)
 - Hewenu shalom (MO)
 - Dona nobis pacem (MO)
 - Vater unser (SL)

10.4 Weitere Arbeitshilfen zum Thema

Stammesbücherei:

- *Spuren-Heft: Andachten mit Kindern*
- *Spuren-Heft: Gott auf der Spur*
- *Heilige Nacht (Geschichten zum Vorlesen)*
- *Materialien für die Gruppe Nr. 7 : Verkündigung in der Pfadistufe*
- *Den Armen Gerechtigkeit (von Brot für die Welt), diverse Hefte*
- *Botschafter des Friedens*
- *Materialien von der Weltmissionskonferenz 1989*

Sonstiges:

- *Wir überwinden Grenzen*

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
2	Die ersten Sippenstunden	2
2.1	Kennenlernspiele	2
2.1.1	Mein rechter Platz ist leer	2
2.1.2	Das Wollknäuelspiel	2
2.1.3	Namen-Kreuzworträtsel	2
2.1.4	Vorstellrunde	2
2.1.5	Vorstellen mit Gegenständen	3
2.1.6	Überraschung	3
2.2	Adressenliste	3
2.2.1	Rundruf	3
2.3	Sippenämter	4
2.3.1	Sippensprecher	4
2.3.2	Kassierer	4
2.3.3	Sippenköche	4
2.3.4	Materialwart	5
2.4	Sippenchronik	5
2.5	Pfadibüchle	5
2.6	Ausrüstungstipps	6
2.7	Weiterführende Arbeitshilfen zum Thema	7
3	Sippenstunden	8
3.1	Allgemeines	8
3.1.1	Programmgestaltung	8
3.1.2	Spannungskurve	8
3.1.3	Lerneffekt	8
3.1.4	Regeln	8
3.1.5	Informationen	9
3.2	Persönliches	9
3.2.1	Beziehung Gruppenleiter - Gruppenmitglied	9
3.2.2	Beziehung der Gruppenmitglieder untereinander	10
3.3	Umgang mit schwierigen Kindern	10
3.4	Weiterführende Arbeitshilfen zum Thema	11
4	Pfadfindergeschichte, Regeln ...	12
4.1	Versprechen	12
4.1.1	Wölflingsversprechen = Versprechen in der Kinderstufe	12
4.1.2	Pfadfinderversprechen	12
4.1.3	Der ursprüngliche Versprechenstext	12
4.2	Die Pfadfinderregeln	12
4.2.1	Pfadfinderregeln im VCP	12
4.2.2	Die Pfadfinderregeln von Baden-Powell	13
4.2.3	Vorschlag für die Sippenstunde	13
4.3	Allzeit bereit	14
4.4	Kleine Pfadfindergeschichte	14

4.5	Das Zeichen des VCP und der Weltbünde	15
4.6	Aufgabe und Ziel des VCP	15
4.7	Die wichtigsten Bundesgremien des VCP	16
4.8	Jamboree	16
4.8.1	Jamboree in der Sippenstunde	16
4.8.2	JOTI und JOTA	17
4.9	Thinking-Day	17
4.10	St. Georg, Schutzpatron der Pfadfinder	18
4.11	Das Leben von Lord und Lady Baden-Powell	18
4.12	Aufbau unseres Stammes	19
4.13	Die Geschichte des EMP	19
4.14	Ein Pfadiquiz	21
4.15	Vorbereitung auf das Pfadfinderversprechen	22
4.16	Noch ein Pfadi-Quiz	23
4.17	Aufnahmefeier	24
4.18	Weiterführende Arbeitshilfen zum Thema	25
5	Pfadfindertechnik	26
5.1	Das Allzeit-Bereit-Päckchen (AZB)	26
5.1.1	Inhalt:	26
5.1.2	Verpackung:	26
5.2	Knoten	26
5.2.1	Strickleiter	26
5.2.2	Pfadibüchle	26
5.2.3	Knotentafel	26
5.2.4	Knotenrallye	27
5.2.5	Wichtige Knoten	27
5.3	Seemannsknoten	27
5.4	Spleißen	28
5.5	Karte und Kompaß	28
5.5.1	Einnorden der Karte	28
5.5.2	Marschzahl auf der Karte	28
5.5.3	Marschzahl im Gelände	28
5.5.4	Kompaßlauf	28
5.6	Sippenstunde: Orientierung mit dem Kompaß	29
5.7	Erste Hilfe	29
5.7.1	Unfallnotruf	29
5.7.2	Sonnenstich und Hitzschlag	29
5.7.3	Zecken	30
5.7.4	Blasen an den Füßen	30
5.7.5	Verbrennungen	30
5.7.6	Pfadibüchle	30
5.7.7	Erste-Hilfe-Kurse	31
5.7.8	Erste-Hilfe-Test	33
5.8	Das Wetter	34
5.8.1	Wetter-Aktion in der Sippenstunde	34
5.8.2	Meßgeräte	35
5.8.3	Wetterprotokoll	35
5.8.4	Wettervorhersage	35
5.9	Sterne	35
5.9.1	Beobachtung	35
5.9.2	Sternkarten	36
5.9.3	Horoskope	36
5.10	Signale	36
5.10.1	Morsen	36
5.10.2	Notsignale	36
5.11	Die Kohte	37
5.11.1	Geschichte	37

5.11.2	Aufbau	37
5.12	Waldläuferzeichen	38
5.13	Weitere Arbeitshilfen	38
6	Kunterbunte Sippenstunden	39
6.1	Spiele für zwischendurch	39
6.1.1	Räuber und Gendarm	39
6.1.2	Hans guck um	39
6.1.3	Kimspiel	39
6.1.4	Pflicht oder Wahrheit	39
6.1.5	Pantomimespiel	40
6.1.6	Arme verknoten	40
6.1.7	Der Schmid	40
6.1.8	Königin	40
6.1.9	Obstsalat	40
6.1.10	Kofferpacken	40
6.1.11	Teekessel	41
6.1.12	Der Fischer	41
6.1.13	Drei-Stöckles-Spiel	41
6.1.14	Suchspiel 1	41
6.1.15	Suchspiel 2	41
6.1.16	Zublinzeln	42
6.2	Aufteilung in Kleingruppen	42
6.2.1	Atom-Spiel	42
6.2.2	Auslosen	42
6.2.3	Durchzählen	42
6.2.4	Familienspiel	42
6.2.5	Sternzeichen	42
6.3	Drachenbauen	43
6.4	Schnitzeljagd	43
6.5	Sippenlied dichten	43
6.6	Modellschiffe	43
6.7	Schleuderbälle	43
6.8	Schattenbilder	43
6.9	Hörspiel	43
6.10	Homepage	44
6.11	Sippen-T-Shirts	44
6.12	Selbstgebaute Pinnwand	44
6.13	Schokobananen	45
6.14	Strumpfmonster	45
6.15	Mikado	45
6.16	Mensch ärgere Dich nicht	45
6.17	Meine Traumstadt	46
6.18	Meine Traumwohnung	46
6.19	Papierbatik	46
6.20	Medien / Werbung	46
6.21	Frühsport	48
6.22	Waldläuferalphabet	48
6.23	Stadtspielfragen	49
6.24	Weitere Arbeitshilfen	51
7	Natur und Umwelt	52
7.1	Waldputzete	52
7.2	Herbarium	52
7.2.1	Pflanzenpressen bauen	52
7.2.2	Pflanzen sammeln	52
7.2.3	Pflanzen bestimmen	52
7.3	Umweltstadtspiel	52

7.4	Basteln mit Naturgegenständen	53
7.5	Wasser	53
7.5.1	Wasseruntersuchung nach Nitrat	53
7.5.2	Wassertiere	53
7.6	Vögel	53
7.7	Zerstörung der Umwelt	54
7.8	Waldaktion	54
7.8.1	Vorbereitung	54
7.8.2	Draußen im Wald	54
7.9	Nährstoffkreislauf	54
7.10	Bodenuntersuchung	54
7.11	Umwelt-Werbeplakate	55
7.12	Spaziergang durch die Natur	55
7.13	Naturexkursionen	55
7.13.1	Vogelstimmen	55
7.13.2	Besuch auf dem Bauernhof	55
7.13.3	Spaziergang mit dem Förster durch den Wald	55
7.13.4	Besuch beim Imker	55
7.14	Naturerfahrungsspiele	56
7.14.1	Fotografieren	56
7.14.2	Nahrungskette	56
7.15	Blätter fühlen	56
7.16	Fledermaus	56
7.17	Das Schöpfungsspiel	56
7.18	Weiterführende Arbeitshilfen zum Thema	57
8	Fahrt und Lager	58
8.1	Lagerplatz	58
8.2	Lagerthemen	58
8.3	Packliste	59
8.4	Verpflegung	59
8.4.1	Kochvorschläge	59
8.4.2	Hygiene in Freizeitküchen	60
8.5	Kostenkalkulation	62
8.6	Anmeldung	63
8.6.1	Information	63
8.6.2	Anmeldeabschnitt	63
8.7	Sippenausrüstung für das Lager	63
8.8	Inhalt einer Fahrtenapotheke	64
8.9	Verkehrsmittel	64
8.10	Gruppenfahrt mit der Bahn (nicht nur für Fahrt und Lager)	64
8.11	Lagercheckliste	65
8.12	Weitere Arbeitshilfen zum Thema	66
9	Gemeinschaft	67
9.1	Aktion Frieden	67
9.1.1	1.Sippenstunde: Einführung ins Thema	67
9.1.2	2.Sippenstunde: Gewaltloser Widerstand	67
9.1.3	3.Sippenstunde: Krieg und Frieden	67
9.2	Aktion Ich und die anderen	68
9.2.1	1.Sippenstunde: Internationale Bekanntschaften	68
9.2.2	2.Sippenstunde: 1.Welt contra 3.Welt	68
9.2.3	3.Sippenstunde: Spiel des Lebens	68
9.2.4	4.Sippenstunde: Wie gut kennen wir uns?	68
9.3	Brillenaktion für die 3.Welt	69
9.4	Briefmarkenaktion für Bethel	69
9.5	Vertrauensspiele	69
9.5.1	Im Kreis sitzen	69

9.5.2	Verbundene Augen	69
9.5.3	Umkippen	69
9.6	Interaktionsspiele	70
9.6.1	Fliegende Eier	70
9.7	Weitere Arbeitshilfen :	70
10	Andachten	71
10.1	Gebete	71
10.1.1	Pfadfindergebet, ältere Fassung	71
10.1.2	Pfadfindergebet, neuere Fassung	71
10.1.3	Französisches Gebet	71
10.1.4	Christus hat keine Hände	71
10.1.5	Gebet für die Gemeinschaft	72
10.1.6	Tischgebet	72
10.1.7	Gebet gegen Hunger	72
10.1.8	Abendgebet von Dietrich Bonhoeffer	72
10.1.9	Abendgebet	72
10.1.10	Morgengebet	72
10.1.11	Dankgebet	72
10.1.12	Segensworte (auf englisch)	73
10.1.13	Fürbitten auf deutsch und englisch	73
10.1.14	Eine Psalmnachdichtung aus Peru	74
10.1.15	Irishes Segensgebet	74
10.2	Komplette Andachten	74
10.2.1	Gute-Nacht-Andacht zum Thema „Lob des Schöpfers “	74
10.2.2	Abendandacht mit dem neuen Gesangbuch	76
10.2.3	Andacht mit Swimmy	76
10.2.4	Andacht zum Thema Regenbogen	77
10.2.5	Andacht zum Thema Frieden	77
10.3	Liedvorschläge	78
10.4	Weitere Arbeitshilfen zum Thema	79

Index

Überraschungsspiel, 3

Abendgebet, 74
Abzeichen, 16
Adressenliste, 3
Allzeit bereit, 14
Allzeit-Bereit-Päckchen, 14, 26
Andachten, 77
Anmeldeformular, 65
Arme verknoten, 41
Atom-Spiel, 43
Aufgabe und Ziel, 15
Aufnahmefeier, 25
Aufsichtspflicht, 10
Ausflugsziele, 66
Auslosen, 43
Ausrüstung, 6

Baden-Powell, 13, 18, 19
Basteln mit Naturmaterialien, 55
Batik, 47
Bauernregeln, 34
Bewegung, 49
Biwaksack, 6
Blätter fühlen, 58
Blasen, 30
Bodenuntersuchung, 57
Briefmarkenaktion, 71
Brillenaktion, 71
Brownsea Island, 19
Bundesgremien, 16
Bundesleitung, 16

Chronist, 5
CPB, 14
CPD, 14

DPB, 14
Drachenbauen, 44
Drei-Stöckles-Spiel, 42

Eßgeschirr, 6
Eine Welt, 70
Einnorden, 28
Eltern, 10
Elternabend, 68
Elterngespäch, 11
EMP, 14, 20
Erste Hilfe, 29
Erste-Hilfe-Kurs, 31

Erste-Hilfe-Test, 33

Fürbitten, 75
Fahrtenapotheke, 66
Familienspiel, 43
Fischer, 42
Fledermausspiel, 59
Fliegendes Ei, 72
Frühspport, 49
Friedensaktion, 69

Gebete, 73
Gruppenfahrt, 66
Gruppenregeln, 9, 14

Hörspiel, 45
Halstuch, 25
Hans guck um, 40
Herbarium, 54, 57
Himmelsbeobachtung, 36
Hitzschlag, 30
Homepage, 45
Horoskop, 36

Infozettel, 9
Interaktionsspiele, 72
Internationale Bekanntschaften, 70
Internationales Fest, 18
Isomatte, 6

Jamboree, 16
JOTA, 17
JOTI, 17

Königin, 41
Kardelen, 28
Karte und Kompaß, 28
Kassenbuch, 4
Kassierer, 4
Kimspiel, 40
Kleeblatt, 15
Knoten, 26, 27
Knotenrallye, 27
Knotentafel, 26
Kochvorschläge, 61
Kofferpacken, 42
Kohte, 37
Kompaß, 7
Kompaßlauf, 29
Konflikt, 10

- Kordeln, 28
- Kostenkalkulation, 64, 65
- Lagercheckliste, 67
- Lagerküche, 63
- Lagerplatz, 60
- Lagerthema, 60
- Learning by doing, 8
- Lebensmittelhygiene, 62
- Lerneffekt, 8
- Liedvorschläge für Andachten, 80
- Lilie, 15
- Mafeking, 19
- Marschzahl, 28
- Material, 68
- Materialwart, 5
- Medien, 48
- Mein rechter Platz, 2
- Mensch ärgere Dich nicht, 47
- Mikado, 47
- Mitgliedschaft im VCP, 23
- Modellschiffe, 44
- Morgengebet, 74
- Morsegerät, 37
- Morsen, 36
- Morseschlüssel, 36
- Nahrungskette, 58
- Nährstoffkreislauf, 57
- Naldo, 66
- Namen-Kreuzworträtsel, 2
- Naturerfahrungsspiele, 58
- Naturexkursionen, 57
- Notsignale, 37
- Obstsalat, 41
- Organigramm Stamm Sueben, 20
- Orientierung, 29
- Packliste, 61
- Pantomimespiel, 41
- Papierbatik, 47
- Pfadfindergebet, 73
- Pfadfindergeschichte, 14
- Pfadfinderinnenbewegung, 19
- Pfadfinderlilie, 15
- Pfadfinderlosung, 14
- Pfadfinderregeln, 12
- Pfadfinderring, 14
- Pfadfinderversprechen, 12
- Pfadfinderversprechen, Vorbereitung, 23
- Pfadibüchle, 3, 5, 9, 26, 30
- Pfadiquiz, 22, 24
- Pflanzenpressen, 54
- Pflicht oder Wahrheit, 40
- Pinnwand, 45
- Programmgestaltung, 8
- Räuber und Gendarm, 40
- Regeln, 8, 10
- Riesenmikado, 47
- Rituale, 8
- Rucksack, 6
- Rundruf, 3
- Salmonellen, 64
- Schöpfungsspiel, 59
- Schattenbilder, 45
- Schatzsuche, 29, 38
- Schlafsack, 6
- Schleuderbälle, 44
- Schmid, 41
- Schneeballsystem, 4
- Schnitzeljagd, 44
- Schokobananen, 46
- Schuhe, 7, 30
- Schwierige Kinder, 10
- Seemannsknoten, 27
- Segensgebet, 76
- Seil, 7
- Sippen-T-Shirt, 45
- Sippenämter, 4
- Sippenausrüstung, 65
- Sippenchronik, 5
- Sippenköche, 5
- Sippenlied, 44
- Sippensprecher, 4
- Sonnenstich, 30
- Spannungskurve, 8
- Spiel des Lebens, 70
- Spleißen, 28
- St. Georg, 18
- Stadtspiel, 50
- Stammesrat, 4
- Sterne, 36
- Sternkarten, 36
- Sternzeichen, 44
- Stille, 18
- Strickleiter, 26
- Strumpfmonster, 46
- Suchspiel, 42, 43
- Taschenlampe, 7
- Teekessel, 42
- Teilnehmerbeitrag, 64
- Telefonkette, 4
- Telefonliste, 3
- Thinking-Day, 18
- Thinking-Day-Fund, 18
- Traumstadt, 47
- Traumwohnung, 47
- Trinkflasche, 7
- Trinkwasser, 60
- Umweltstadtspiel, 54
- Unfallnotruf, 29

Ursprünge unseres Stammes, 20

VCP-Zeichen, 15

Verbrennungen, 30

Verkehrsmittel, 66

Verpflegung, 61

Versprechen, 12

Versprechensfeier, 18, 25

Vertrauensspiele, 71

Vogelhaus, 56

Vogelstimmen, 57

Vorbildfunktion, 11

Vorstellrunde, 2

Wölflingsversprechen, 12

WAGGS, 18

Wahl des Sippensprechers, 4

Waldaktion, 56

Waldläuferalphabet, 50

Waldläuferzeichen, 38, 56

Waldputzete, 54

Wassertiere, 55

Wetter, 34

Wetterprotokoll, 36

Wettervorhersage, 35, 36

Windstärke, 35

Wollknäuelspiel, 2

WOSM, 15

Zecken, 30

Zublinzeln, 43