



Anhang

1. Wölflingsstufe

Programmideen für die Wölflingsstufe

Brauchtum in der Wölflingsstufe







Programmideen für die Wölflingsstufe

Um die Methoden der Stufe, die Spiele und Bastelanregungen ausführlich zu beschreiben, würde es den Rahmen dieses Handbuches sprengen. Es können deshalb nur Anregungen, Stichworte sein, die ihr als Idee nutzen und im Team noch einmal konkret vorbereiten müsst.

Januar

Thema: Nicht alle schlafen! (Tiere im Winter)

Meutenstunde: Welche Tiere bleiben im Winter in Deutschland?

- Beginn mit einem Winterlied
- Die Wölflinge haben viel aus den Weihnachtsferien zu erzählen. Wurden auch Tiere beobachtet?
- Ratsfelsen – Versammlung: Was wollen wir in der nächsten Zeit tun? Die Meutenführung schreibt die Vorschläge der Kinder auf einem Plakat auf und macht auch selber Vorschläge. Erster Hinweis auf eine Anfang Februar geplante Meutenfahrt in eine Jugendherberge (Pfadfinderheim)
- Nach soviel Erzählen und Beraten erst einmal ein Bewegungsspiel! Spiele zum Thema zum Beispiel: Welche Tiere bleiben im Winter bei uns? JA – NEIN – Stuhl.
- Malen: Tiere, die im Winter bei uns bleiben. Wo leben sie?
- Werken: Wir falten einen Vogel aus Papier (Anregungen finden sich in Bastelbüchern)
- „Der Wölfling hilft, wo er kann.“ Diese Regel können wir auf das Thema beziehen. Wie können wir den Tieren im Winter helfen?
- Schlussrunde, danach Meutenrat – Besprechung für das kommende Monatsprogramm.

Meutenstunde: Wo leben unsere Tiere im Winter?

- Jemand aus dem Team gibt den Wölflingen die Information über die Planungen der kommenden Meutenstunden.
- Winterlied
- Spiele: Tierfamilien (statt Meierfamilien)
Wo haust wer? (wie das Einkaufsspiel)
Puzzle einer Tierwohnung (selbst gezeichnet und hergestellt) zusammensetzen. Kann ja auch im Rudel ausgetauscht werden.
- Malen: eine angefangene Tiergeschichte nicht zu Ende erzählen, die Fortsetzung wird gemalt oder als Collage gestaltet. (Gemeinschaftsarbeit)
- Schlussrunde

Meutenstunde: Wie versorgen sich die Tiere im Winter?

- Gespräch mit den Wölflingen, wer kann mit seinem Wissen zur Fragestellung beitragen?
- Meutenlied
- Spiele: Tastkim mit Kastanien, Nüssen, Sonnenblumenkernen u.a.m. (Futter der Tiere im Winter)
Futtersuche (mit verbundenen Augen auf Strümpfen über Erbsen gehen)
- Basteln: Aus dem Gespräch der 1. Meutenstunde hat sich vielleicht ergeben, dass wir Meisenglocken bauen wollen. Das Material ist vorhanden und wir bauen sie.
- Schlussrunde: Den Hinweis auf die Meutenfahrt nicht vergessen.





Meutenstunde: Unternehmen im Freien

- Die Meute besucht einen Förster und beobachtet Tiere an der Futterkrippe
- oder: die selbstgebauten Meisenglocken werden in der Nähe des Pfadfinderheimes aufgehängt – Beobachtung ob auch Vögel kommen?
- oder: Spiele im Freien mit Einbeziehung des Themas: Tiere im Winter“
- Schlussrunde: Die Informationsblätter zur Meutenfahrt in die Jugendherberge werden verteilt.





Februar

Thema: Wir bereiten ein Karnevalsfest vor!

Meutenstunde: Ideensammlung

- Die Anmeldungen und das Geld für die Fahrt werden eingesammelt
- Lieder
- Ratsversammlung: Wir sammeln Ideen für das Meutenfest. Beschlüsse werden herbeigeführt. Arbeitseinteilung wird festgelegt. Wen wollen wir einladen? Vorschläge und Ideen werden realisiert.
- Was passt zum Thema? Lieder, darstellendes Spiel usw.
- Einladung an die Nachbarmeute wird geschrieben
- Zur Auflockerung einige Lieblingsspiele der Wölflinge
- Schlussrunde. Danach tritt der Meutenrat zur Besprechung der Wochenendfahrt zusammen.

Wochenendfahrt in die Jugendherberge als SPM (Special Pack Meeting)

- Das Programm wird vom Meutenteam vorbereitet.
- Mit der Post erhalten einige ältere Wölflinge (Rudelsprecher) eine geheimnisvolle Geschichte zugeschickt – verbunden mit dem Auftrag, sie in der Schule oder beim Treffen am Nachmittag den anderen Wölflingen zu erzählen.
- Nach der Anreise und dem Einrichten in den Zimmern wird die Spielkleidung hergestellt... Lieder gesungen usw.
- Wenn Schnee liegt, könnte man das Thema „Polargeister“ nehmen und im Freien spielen (Immer darauf achten, dass kein Wölfling friert)
- Gibt es keinen Schnee könnte das Thema „Weltreise“ sein.

Meutenstunde: Vorbereitung auf das Karnevalsfest

- Gesprächsrunde: „Ich will ein guter Freund sein....“ Was machen wir beim Fest mit unseren eingeladenen Gästen der Nachbarmeute?
- Raumschmuck basteln, Spiele überlegen und vorbereiten, Sketch einüben – diese Dinge könnten als Aufgabe an einzelne Rudel gegeben werden.
- Schlussrunde: Mit dem Hinweis in der zum Thema passenden Karnevalsverkleidung zu kommen, an die Kekse, Chips und Getränke denken.

Meutenstunde: Karnevalsfeier

- Da ich euer Thema nicht kenne – kann ich hier nur die Vorschläge geben: Achtet darauf, dass auch beim Fest „Ruhe“ und „Bewegung“ in einer guten Harmonie sind. Alle Spielmaterialien bereitliegen müssen. SPASS ist Trumpf, es soll ein fröhliches Fest werden.
- Schlussrunde mit einem ruhigen Lied, damit die Wölflinge nicht so sehr aufgedreht den Heimweg antreten.

Meutenstunde: Was ihr wollt!

- Die Meute hat im Meutenraum einen Baum, an dem viele Wunschzettel hängen – Spiele, Lieder, Basteln, Ideen... also was ihr wollt. Heute soll die Gelegenheit sein, einmal die Wünsche zu erfüllen. So hat jeder die Möglichkeit, mit- und selbst zu gestalten. Wer seinen Spielwunsch erfüllt bekommt, könnte es ja auch selbst erklären und anleiten (mit etwas Hilfe?)
- Informationen zum Wölflingssommer in Immenhausen
- Schlussrunde





März

Thema: Wie kommt ein Brief zu mir ins Haus? Wir informieren uns über die Post

Meutenstunde: Wer hat uns denn da geschrieben?

- Mit einem großen Brief geschrieben von der Partnermeute (als Dankeschön für die Karnevalsfeier) kann die Meutenstunde beginnen.
- Frage: Wie funktioniert es mit der Post?
- Spiel: Stille Post
Informationen – Weitergabe – verschiedene Spiele, Worte zusammen setzen, Geheimschriften
- Schlussrunde, mit der Bitte, zum nächsten Treffen gestempelte Briefmarken mitzubringen. Anschließend Meutenrat

Meutenstunde: Die Welt der Briefmarken

- Warum gibt es Briefmarken?
- Auf einer Weltkarte sehen wir uns an, woher diese Briefmarken kommen.
- Vorbereitungen – Besuch bei der Post – Was wollen wir dort alles erfragen?
- Spiele Aus aller Welt (seht doch einmal in den Spielesammlungen, Spielekartei oder ähnlichem nach, es finden sich sicher eine Menge)
- Wir schreiben jeder einen kleinen Brief an Freunde, Oma oder Tante....
- Schlussrunde mit der Information, beim nächsten Treffen sehr pünktlich zu sein, denn es soll zur Post gehen.

Meutenstunde: Besuch bei der Post

- Wir besichtigen die Post (ein Vater der Wölflinge konnte uns den Besuch vermitteln)
- Die Wölflinge haben die Gelegenheit, die Fragen, die sie haben, zu stellen.
- Wir geben die Briefe in den Briefkasten bei der Post und sehen, wie diese weiter befördert werden.
- Wir vergessen nicht, uns mit einem selbst gemalten Bild bei dem Vater für die Besichtigung zu bedanken.
- Rückweg nach Hause
- Schlussrunde

Meutenstunde: Wollen wir Kontakte?

Mit dem Team haben wir beim letzten Meutenrat überlegt, ob wir die Brieffreundschaft mit einer anderen Meute in einem anderen Land haben möchten. Wir haben uns dafür entschieden und uns mit der Post Box Sekretärin in Verbindung gesetzt.

- Die Wölflinge berichten von den Reaktionen der Freunde und Verwandten auf ihren Brief.
- Die Idee der Brieffreundschaft wird vorgestellt und wir entscheiden uns (wegen der Sprache) für einen Kontakt mit einer Meute in Österreich.
- Wir machen Fotos von uns und entwerfen den ersten Brief um uns unseren Brieffreunden vorzustellen.
- Meutenlieder aus der Musikbox (Das ist ein beklebter Schuhkarton – Box, in der wir auf kleinen Kärtchen die Titel unserer Lieblingslieder aufgeschrieben haben – und wenn es keine Lieder gibt, die zum Thema passen, wir aber singen möchten... ziehen wir ein Kärtchen und singen dann das Lied)
- Schlussrunde



April

Thema: Wölfe im Dschungel

Meutenstunde: Vorbereitung der Neulinge auf das Versprechen

- Meutenlied
- Spiele zum Thema „Dschungel“
- Erzählen einer Episode aus dem Dschungelbuch
- Gespräch: „Der Wölfling nimmt Rücksicht auf andere!“
- Regeln und Versprechen im Wortlaut
- Lied „Komm lauf mit uns hinaus...“
- Schlussrunde

Meutenstunde: Wolfslauf im Freien

- Der Meutenrat hat einen Wolfslauf vorbereitet und von der Sippe einige Pfadfinder gebeten, dabei einen Posten zu übernehmen.
- Schlussrunde

Meutenstunde: Auseinandersetzung mit Fremden und Freunden

- „Die grauen und die grünen Felder“ von Ursula Wölfel (Ravensburger TB). Hier gibt es einige Problemgeschichten die Wölflinge verstehen können – und sich dann damit auseinandersetzen können.
- Wie können wir wo helfen? (Der Wölfling hilft, wo er kann). Verhaltensänderung und Abbau von Vorurteilen gegenüber Minderheiten.
- Oft haben die Wölflinge auch eigene Erfahrungen – lasst sie erzählen, oder es im Rollenspiel darstellen.
- Sucht Spiele, die zu diesem Themenkomplex passen können.
- Schlussrunde

Meutenstunde: Versprechen der Neulinge

- Wir gehen zu unserem „Ratsfelsen“, suchen uns eine Lichtung im Wald, fahren mit dem Bus an den Stadtrand oder bleiben einfach im Heim.
- Wir singen ein Wölflingslied z. B. „Des Nachts wohl.....“
- Die Meute stellt sich in den Kreis und der Meutenführer fragt die Wölflinge, ob es für die Neulinge zwei Führsprecher gibt? Genauso wie Mowgli im Dschungel die Führsprecher zur Aufnahme in das Rudel benötigte, finden sich meist zwei Kinder, die eine positive Aussage zum neuen Wölfling machen können (Hat bisher immer geklappt). Die Neulinge treten, nachdem alle noch einmal zusammen den Versprechenstext gesagt haben, in den Kreis und bekommen von einem ihrer Führsprecher das Halstuch überreicht.

Bei dieser Feier sollte die Fröhlichkeit vorherrschen. Falscher Pathos ist nicht am Platz, denn es ist nicht kindgemäß. Feuer, Fackeln und ähnliches sind, wenn überhaupt, Sache der Pfadfinderstufe!

Neben dem Versprechen könnte also auch ein tolles Fest gefeiert werden mit Kuchen, fröhlichen Spielen, denn wir freuen uns, neue Freunde für die Meute aufgenommen zu haben.

- Schlussrunde. Mit dem Hinweis, wo wir uns bei dem nächsten Termin treffen





Mai

Themenschwerpunkt: Was wächst denn da?

Meutenstunde : Im Wald

- Wir treffen uns an einem vorher vereinbarten Punkt am Waldrand, den alle mit dem Fahrrad leicht erreichen können
- Wir machen einige Spiele, die die Meutenführung in Immenhausen bei der Wirkstaff Natur kennen gelernt hat. Zum Beispiel:
Übungen mit dem Spiegel
Naturmemory
Geräuschememory
- Wir bauen ein kleines Feen-Dorf...oder auch ein Kunstwerk aus Naturmaterialien
- Schlussrunde mit Lied

Meutenstunde : Auf der Wiese und am Wasser

Einige Tage vor dem Treffen bekommen die Wölflinge einen Brief von der Meutenführung. Es ist darin der Ort angegeben, an dem die nächste Botschaft zur Zeit des Meutentreffens zu finden ist. (Jedes Rudel findet seine Informationen an einer anderen Stelle – aber alles in Sichtweite voneinander entfernt)

- Die Wölflinge treffen die Meutenführung am Bach und in der Nähe die Botschaft mit ihrer Aufgabe.
- Thema Natur – bezogen auf die Umgebung
- Lieder
- Tobespiele
- Schlussrunde

Meutenstunde: Wie sieht es in der Stadt aus?

- Treffen im Heim, erste Informationen über das Pfingstlager des Landesverbandes, des Stammes, der Meute. Ausgabe der Anmeldebögen usw.
- Ratsversammlung: Was wollen wir in der nächsten Zeit tun?
- Gang durch die Stadt. Wo gibt es denn hier das nächste grüne Fleckchen? Zu den nächsten Kinderspielplätzen – Wir testen diese und machen unsere eigene Tauglichkeitsbewertung.
- Schlussrunde mit der Erinnerung an die Meldungen für das Pfingstlager und den Teilnahmebeitrag.
- Meutenrat im Heim: Besprechungen bezüglich des Pfingstlagers, der notwendigen Vorbereitungen und Planungen der nächsten Meutenstunden.

Meutenstunde: Spiele im und am Heim

- Bekanntgabe der Planungen des Meutenrates
- Anmeldungen und Gelder für das Pfingstlager einsammeln
- Spiele am laufenden Band
- Schlussrunde mit den Informationen Meutenwandertag – Vereinbarung des Treffpunktes.

Am Sonntag nach dieser Meutenstunde findet die traditionelle Meutenwanderung mit den Eltern statt.

Bitte beachten: Diese Ideensammlung muss im Bezug auf das Pfingstlager und dessen Vorbereitung in jedem Jahr individuell aktualisiert werden, denn Pfingsten gehört zu den beweglichen Feiertagen.



Juni

Themenschwerpunkt: Der Sommer beginnt

Meutenstunde: Die Trolle

- Wir sammeln Naturmaterialien und bauen Stockpuppen daraus. Eine frisch erfundene Trollgeschichte wird erzählt und von allen weiter gesponnen. Daraus entsteht ein Puppenspiel, das wir bei einem Gartenfest, zu dem die Meute einlädt, den Eltern vorspielen.

Meutenstunde: Freibadbesuch

- Hier ist darauf zu achten, dass alle Kinder die Erlaubnis der Eltern haben (siehe dazu Rechtsfragen für Gruppenleitungen)
- Üben von Liedern für den Singewettstreit beim Pfingstlager
- Letzte Absprachen – Beantwortung der Fragen zum Pfingstlager
- Schlussrunde

Pfingstlager

- des Landesverbandes, des Stammes oder auch der Meute

Meutenstunde: Der Sommer ist da!

- Auf dem Weg zum nahen Wald
- Baumbudenbau, Hüttenbau, je nach Möglichkeiten der Umgebung und den Fähigkeiten der Wölflinge
- Spiele im Freien
- Schlussrunde

Am Wochenende wird ein Abendspaziergang bis zum Dunkelwerden veranstaltet. Gibt es Fledermäuse in der Umgebung oder lassen sich andere Tiere in der Dämmerung beobachten? Fragt doch einmal den zuständigen Förster, im Schulbiozentrum oder der Ökostation – sie begleiten euch sicher sehr gerne.





Juli

Themenschwerpunkt Wasser bringt Kühlung

Meutenstunde: Freibadbesuch

- Spiele am und im Wasser lassen sich reichlich finden.
- Schlussrunde mit der Erinnerung, den Beitrag zum Sommerlager einzuzahlen

*Meutenstunde: Wo ist der Schnee vom letzten Winter
(Der Kreislauf des Wassers)*

- Experimente mit dem Wasser (Spiel das Wissen schafft)
- Verdunstung, Wolken, Regen
- Spiele mit Wasser
- Eventuell Besuch des Klärwerkes, des Schiffshebewerkes
- Schlussrunde

Meutenstunde: Expedition ins Schilf

- Der Bach, der See, der Teich, der Fluss als Lebensraum der Tiere
- Welche Dinge gehören nicht ins Wasser bzw. ans Ufer?
Wir machen eine kleine Reinigungsaktion und die Presse berichtet, denn wir stellen die Sammlung auf dem Marktplatz aus.
- Schlussrunde

Meutenstunde: Wasser hat keine Balken!

- Wir bauen mit Naturmaterialien kleine Boote und lassen sie zu Wasser... doch das kann auch auf den Wölflingssommer in Immenhausen verschoben werden.
- Letzte Absprachen zur Abfahrt zum Wölflingssommer





August

Sommer, Sonne, Sommerferien = Ferienzeit

Anfang August ist immer auch Wölflingssommer in Immenhausen

Die Ferien beginnen für die Wölflinge schon mit der Anreise. Deshalb denken wir, die Bundesbahn ist die beste Form. Das Schöne Wochenendticket oder der Gruppenfahrtschein machen die Anreise recht günstig. Aber das können wir miteinander heraus bekommen. Aber letztlich ist es eure Entscheidung, denn die Reisekosten übernimmt die Meute ja schließlich auch selbst.

Die Lagerkosten sind günstig und das gesamte Lager natürlich kindgerecht. Vollverpflegung, der Lagerplatz und die Materialkosten für Programme sind in den Lagerkosten enthalten. Dieses einmalige Angebot kann sich eigentlich keine Meute entgehen lassen und außerdem gibt es ja für viele von euch die Möglichkeit, noch einen entsprechenden Lagerzuschuss bei der Stadt/Gemeinde zu beantragen. Die aktuellen Daten werden u. a. im Bundes-Rundbrief veröffentlicht.

Die Unterbringung erfolgt in euren eigenen, weißen Schlafzelten. Größere Zelte für gemeinsame Veranstaltungen, Basteln, Werken, Spielen oder Abendrunden besorgen wir.

Die Verpflegung werden wir zentral regeln. Wir haben da bei den letzten Wölflingssommern schon Erfahrungen sammeln können. Die Verpflegung werden wir von einem Team (manchmal sicher auch unter Mitarbeit einer Meute) zubereiten. Wir möchten damit allen Meutenführungen mehr Zeit für das Programm mit den Kindern geben.

Das Motto und somit der Programmschwerpunkt wechselt in jedem Jahr, doch es ist immer interessant und abwechslungsreich.

Das Lagerteam, einige erfahrene Meutenführungen (ohne eigene Meute) wird euch im Lager unterstützen. Wir bieten AG's an, planen die Abendgestaltung, sicher auch das Geländespiel, den Wolfslauf und können euch bei den individuellen Planungen, zum Beispiel beim Gang ins Schwimmbad, begleiten. Na, neugierig geworden? Nicht lange zögern, sofort das Anmeldeformular in Immenhausen anfordern, ausfüllen und ab damit.

Auf viele motivierte Meuten freuen wir uns schon jetzt und grüßen mit Gut Jagd!





September

Themenschwerpunkt: Wieder daheim

Meutenstunde: ohne festes Thema

- Berichte aus den Ferien mit den Eltern; aber auch Dias, Fotos, vom Wölflingssommer
- Spiele am laufenden Band (Spielkartei)
- Gespräch mit den Wölflingen aus dem Themenbereich Umwelt in Bezug zu den Regeln
- Die Wölflinge bekommen Zeit, um sich im Rudel- oder Meutengespräch über das künftige Programm zu unterhalten.
- Der Wunschbaum bekommt neue Zettel mit Wünschen angeheftet (siehe Februar)
- Schlussrunde mit einer kleinen Geschichte, einem Lied
- Die sieben älteren Wölflinge, die demnächst in die Pfadfinderstufe wechseln sollen, bleiben noch etwas länger da. Gespräch zur Vorbereitung auf die neue Stufe.
- Meutenrat

Meutenstunde ohne festes Thema

- Bekanntgabe der Meutenratsbeschlüsse
- Spiele
- Wir bauen Hand-, Stock- oder Tütenpuppen
- Spiele, Lieder
- Schlussrunde mit der Frage: „Wo sind..... nach den Ferien geblieben?“
Wer kann sie wieder an die Treffen erinnern?

Vielleicht hat die 2. Meutenstunde nach den langen Sommerferien ergeben, dass die Meute geschrumpft ist. Schickt einen Brief an die Kinder, die nicht mehr kommen, und berichtet, was in der nächsten Zeit an interessanten Dingen geplant ist.

Meutenstunde: alternativ zu euren Meutenratsbeschlüssen

- Wir toben uns aus, um Ruhe für den folgenden Punkt zu haben
- Weiterbau der Puppen, bemalen, bekleiden
- Spiele
- Wir überlegen eine Geschichte, die wir mit den Puppen spielen können.
- Schlussrunde
- Meutenrat – Gast beim Meutenrat der / die zukünftige Sippenführerin.
Themen könnten sein:
Übergabe der älteren Wölflinge in die Pfadfinderstufe
Neuwerbung bzw. die Kinder der Warteliste werden angeschrieben und eingeladen, ein Meutentreffen einmal mit zu erleben.
Programmplanung unter Einbeziehung der Vorschläge der Wölflinge
Reinigungsplan des Heimraumes
Beratung, wer aus dem Team welchen Kurs des Landesverbandes besucht

Meutenstunde:

- Treffen am Heim
- Spiele draußen, die Große Jagd (Geländespiel in den vier Rudeln).
- Schlussrunde



Oktober

Themenschwerpunkt: Abschied und Begrüßung

Meutenstunde: Abschied von der Meute

- Die Meutenführung hat diejenigen Wölflinge, die in die Pfadfinderinnen und Pfadfinderstufe wollen bzw. sollen ausgewählt und mit ihnen darüber schon gesprochen.
- Der bzw. die zukünftigen Sippenführungen haben schon den gesamten September am Meutenprogramm teilgenommen und sind an der Planung des Stufenübertritts beteiligt.
- Geplant wird ein Abschiedsfest, bei dem nach dem Höhepunkt die Meute das Abschiedslied singt. Die älteren Wölflinge verabschieden sich und werden von der Sippenführung hinausgeführt.
- Das Meutenfest klingt aus.
- Die Gilde hat für die neue Sippe Wegzeichen ausgelegt und erwartet die neuen Mitglieder an einem geheimnisvollen Ort.
- Sie werden begrüßt und in der Gilde aufgenommen (das heißt nicht, dass sie ihr Pfadfinderversprechen hier und jetzt geben!) Eventuell können sie ihr Wölflingshalstuch gegen das der Pfadfinderstufe eintauschen, andernfalls sollten sie bis zum Versprechen das Wölflingshalstuch weitertragen, denn sie sind ja keine Neulinge im Stamm.

Die Meutenführung hat Handzettel an einer Schule verteilt (nicht vergessen, den Rektor um Erlaubnis zu fragen), vom Stufenübergang in der Zeitung berichtet, mit dem Hinweis, es können wieder neue Kinder in die Wölflingsstufe kommen. Die Eltern werden informiert, die jüngeren Geschwister können aufrücken oder auf einem gut besuchten Spielplatz wird mit allen aus dem Stamm eine Werbeaktion gestartet.

Meutenstunde

- Heute findet ein offener Spielnachmittag im Heim statt. Viele Überraschungen, wirkungsvolle Spiele, Mixmilch oder Sprudelbar, Dias, Fotopräsentation von Meutenaktionen und vom Wölflingssommer sind vorbereitet.
- Die Wölflinge führen ihr selbstausgedachtes Puppenspiel vor.
- Schlussrunde für die Wölflinge
- Nach Programmschluss besteht für interessierte Eltern die Möglichkeit, sich bei der Meutenführung über die Meute, den Stamm, den Bund und Programminhalte zu informieren.
- Auf jeden Fall aber sollte nicht vergessen werden, die Namen und Anschriften der Interessierten zu notieren.

Meutenstunde: Die Meute ist gewachsen

- Spiele am laufenden Band
- Erzählen (eventuell Dschungelbuch) um für die Neuen die Begrifflichkeiten schneller zu klären
- Namen und Anschriften der Neuen notieren
- Schlussrunde mit dem Hinweis, was es beim nächsten Treffen gibt (um die Neugierde zu wecken) und der Bitte, noch weitere Kinder mitzubringen, die Wölflinge werden können.

Meutenstunde: Herbstanfang

- Begrüßungsspiel zum besseren Kennenlernen und Namenlernen
- Das Meutenteam hat Blätter verschiedener Bäume mitgebracht, mit denen Blätterdruck gemacht wird. Die „erfahrenen“ Wölflinge bestimm-





men die Blätter. Nebenbei finden Gespräche über das Leben in der Meute statt.

- Herbstlieder
- Tobespiele
- JA – NEIN – Stuhl (Quizfragen – Vorbereitung der Fragen nicht vergessen)
- Neueinteilung der Rudel
- Schlussrunde





November

Themenschwerpunkt : Programm bunt gemischt

Meutenstunde

- Erzählen der Geschichte von „Kim“ von Rudyard Kipling.
(Es geht hier um den Abschnitt, wie Kim das Spiel mit den Edelsteinen spielt)
- Kimspele
- Meutenlieder
- Informationen zur Stammesfahrt (Nikolausfahrt)
- Schlussrunde

Meutenstunde

- Stadtspiel oder bei schlechtem Wetter
- Spielerisches Kennenlernen der Regeln, Versprechen, Spielhintergrund usw.
- Meutenlieder
- Schlussrunde
- Anschließend Meutenrat für die Planungen der kommenden Zeit

Meutenstunde: Zeitung

- Die Wölflinge erhalten verschiedene Zeitungen zum Spielen und Vertrautmachen mit dem Material, zum Beispiel: Wer reißt die längste Schlange? Fußball mit dem Papierball, Zielwurf mit dem Papierball in gefaltete Tüte, Hüte, Tiere, Schiffe u.ä. falten
- Gespräch über Zeitungen. Was steht darin, für wen werden sie gemacht? Wozu dienen sie? Welche Arten gibt es? Wie werden sie hergestellt? Was ist eine Nachricht? Was bedeutet Information? Arten der Information? (Klar, diese Ideen reichen für ein langes Programm, man kann sich aber gezielt einzelne Themen auswählen)
- Verteilung der Anmeldung zur Nikolausfahrt – Stammesfahrt
- Schlussrunde

Meutenstunde Zeitung

- Wir haben uns über die Zeitung unterhalten, wollen wir nicht einmal eine eigene Wölflingszeitung zum Jahresende herausbringen?
- Was soll darin stehen? Wölflinge malen, schreiben und berichten. Rätsel, Scherzfragen, Witziges – alles hat seinen Platz und kann als Kopiervorlage vorbereitet werden.
- Entscheidung über die Titelseite
- Beim nächsten Treffen gibt es die Meutenzeitung frisch aus dem Kopierer
- Wer geht mit zum Kopierladen?
- Schlussrunde und letzte Informationen zur Nikolausfahrt.
- Der Meutenrat bereitet das Programm der Nikolausfahrt vor – Absprache auch mit dem Stammesrat.





Dezember

Themenschwerpunkt: Advent

Meutenstunde:

- Einsammeln der Meldungen zur Nikolausfahrt
- Vorbereitung der Neulinge, während der Nikolausfahrt das Versprechen zu geben.
- Basteln von Weihnachtssternen aus verschiedenen Materialien (Bastelbücher)
- oder Herstellung von Wichtelgeschenken für die Fahrt
- oder Herstellung von Süßigkeiten/Backen für die Fahrt
- Üben für die Nikolausfeier während der Stammesfahrt
- Schlussrunde mit den Informationen wann und wo wir uns zum Start der Nikolausfahrt treffen.

Stammesfahrt in die Jugendherberge

– Organisiert vom Stammesrat –

Meutenstunde: Musik

- Lieder
- Jeder hat sein Instrument von zu Hause mitgebracht ... oder wir basteln uns Rhythmusinstrumente aus kostenlosem Material. Vielleicht kann man sich auch in der Schule oder beim Landesverband Orff-Instrumente ausleihen.
- Meuten- und/oder auch Adventslieder werden begleitet.
- Singspiele
- Schlussrunde

Meutenstunde

- Wie das Meutentreffen vorher aber variiert. Einüben von musikalischen Stücken für die gemeinsame Weihnachtsfeier.
- Die Bastelarbeiten werden fertig gestellt.
- Falls es bei der Stammesfahrt nicht geklappt hat – Aufnahme der Neulinge in die Meute.



Brauchtum in der Wölflingsstufe

Sicher werden sich Stammesgründer nicht nur den Stammesnamen überlegen, sondern auch, in welcher Form der Stamm Rituale einführt. Eine Möglichkeit ist sicher, andere Stämme nach ihren Erfahrungen zu fragen. Doch es wird bei drei Befragungen fünf verschiedene Tipps geben – also unser Problem oder unsere Chance, dies ist im BdP nicht festgelegt.

Nur: Rituale gehören zum Gruppenleben, geben Halt und Orientierung. Hier beschreibt Klette, wie sie es in der Meute Baghira praktiziert hat:

Ratsfelsen, Meisterworte und Wimpel oder die Sache mit dem Brauchtum in der Meute.

Brauchtum und Tradition in der Meute, das hört sich für viele sicher nach Geschichtsstunde und alten Socken an – hat aber damit sehr, sehr wenig zu tun. Gelebtes Brauchtum in der Meute erleichtert einfach die Arbeit mit den Wölfen. Beginnen wir einfach mal mit neuen Kindern, die Wölfling werden wollen. Nach einigen Schnupper-Gruppenstunden wird ein Kind fest angemeldet, und dann wird es am Ratsfelsen in die Meute aufgenommen. Mowgli brauchte, im Dschungelbuch, bei der Aufnahme in die Sionie-Meute am Ratsfelsen zwei Fürsprecher. Das waren Baghira und Balu. Ebenso brauchen Kinder, die neu in die Meute kommen, zwei Fürsprecher. (Ich habe noch nie erlebt, dass es die nicht gab.) Diese beiden Fürsprecher haben dann Patenschaftsaufgaben gegenüber dem neuen Wölfling. Mal erklären sie ein Spiel, ein andermal helfen sie dabei, ein AB-Päckchen zusammenzustellen (weil alle anderen schon eins haben.) Sie zeigen, wo was im Heim hingeräumt wird, oder holen den Neuen auch schon mal von zu Hause ab.

Ja, und dann die Sache mit dem Ratsfelsen. Am Ratsfelsen darf jeder sprechen und jeder wird gehört. Schwierigkeiten, Stress, Probleme, die in der Meute auftauchen, werden am Ratsfelsen besprochen, und man versucht, gemeinsam Lösungen zu finden. Für mich ist der Ratsfelsen ein Mittel, um Demokratie zu lernen und Mitbestimmung zu üben. Ich fand es übrigens immer besser, einen transportablen Ratsfelsen zu haben, der am Wimpel hängt. Auch am Wochenende, im Sommerlager, beim Museumsbesuch oder wo man auch immer mit der Meute gerade ist, muss eine Meute vielleicht am Ratsfelsen etwas regeln, und dann kann man nicht warten, bis man zum Beispiel bei seinem alten Baumstumpf am Heim ist.

Aber Meisterworte – „Ich und du und du und ich wir sind vom gleichen Blute!“ Was soll denn dieser schwulstige Spruch? Mowgli musste im Dschungel die Meisterworte in allen Sprachen beherrschen, damit Vögel und Schlangen, Elefanten und Nilpferde ihm helfen können. Hat die Meute nun etwas besonderes Schwieriges und Aufregendes vor, wie etwa eine eigene Zirkusvorstellung, einen Auftritt beim Singewettstreit oder ein Besuch beim Bürgermeister, helfen die Meisterworte, den Wölfen für das Vorhaben Mut zu machen, da die Meute sich im Kreis zusammenstellt, alle ganz bei der Sache sind, sich konzentrieren und die Meisterworte sprechen. Übertragen auf unsere Sprache heißt es dann: „Hey, wir sind cool, sowieso die Besten, und wir werden das Ding jetzt gemeinsam voll easy abziehen!“ Brauchtum hat also wirklich etwas mit Meute und Wölfen zu tun.







Anhang

2. Pfadfinder/-innenstufe

100-Tage-Programm für die Pfadfinderstufe

Die Fahrt







100-Tage-Programm für die Pfadfinderstufe

Allgemeine Vorbemerkungen

Für wen ist dieses Programm ?

Das 100-Tage-Programm richtet sich vor allem an Sippen. Dabei ist es unwichtig, ob sie nur einzelne neue Mitglieder geworben haben oder ob sie sich komplett aus neuen Mitgliedern ohne Pfadfindererfahrung gebildet haben. Das Programm ist abwechslungsreich und soll einen möglichst umfangreichen Überblick darüber vermitteln, was man in der Pfadfinderstufe im BdP erleben kann. Die Sippenstunden bauen zwar aufeinander auf, können aber problemlos in der Reihenfolge verändert werden. Manche Sippenstunden können auch gut mit der gesamten Gilde durchgeführt werden. Ausgedacht haben sich das Ganze die Mitarbeiter des Bundesarbeitskreises der Pfadfinderstufe.

Was muss bei der Anwendung beachtet werden?

Unser Programm enthält zwölf komplett ausgearbeitete Sippenstunden. Ob das Programm gelingt, hängt allerdings in erster Linie von euch ab. Dazu ist es wichtig, dass ihr euch das ganze Programm einmal komplett durchlest. Vieles werdet ihr so übernehmen können, oft werdet ihr unsere Vorschläge aber auch eurer Situation vor Ort anpassen müssen. Vielleicht möchtet ihr aber auch einzelne Sippenstunden weglassen und durch eigene Ideen ersetzen - auch das ist natürlich kein Problem! Immer solltet ihr das Alter eurer Sipplinge, das pfadfinderische Vorwissen und vor allem euren Terminkalender beachten. Überlegt, wann ihr welche der Sippenstunden durchführen wollt und tragt alles in einen Vierteljahresplan ein.

Gestaltung von Sippenstunden

Was gehört zu jeder Sippenstunde?

Sippenstunden haben feste Bestandteile, die bei jedem Treffen vorkommen. Wichtig ist aber, dass die Reihenfolge nicht immer identisch sein muss. Zu einer „normalen“ Sippenstunde gehören:

Vorbereitung

Die Qualität einer Sippenstunde hängt auch von der Vorbereitung ab! Zehn Minuten vor der Sippenstunde mit der Vorbereitung anzufangen, reicht leider nicht... oft müssen Materialien eingekauft oder Hilfsmittel vorbereitet werden.

Begrüßungsritual:

Rituale sind für eine Gruppe wichtig, weil sie den Zugehörigkeitsgefühl und den Zusammenhalt stärken. Das wichtigste Merkmal eines Rituals ist, dass es immer gleich bleibt und zu bestimmten Anlässen wiederholt wird. In vielen Stämmen gibt es bereits Rituale, die von den Sippen übernommen werden. Noch besser ist es, wenn ihr euch eigene Rituale ausdenkt, die zu euch passen. Ein Begrüßungsritual ist deshalb sinnvoll, weil dann alle wissen, dass das Programm nun beginnt.





Ablaufklärung:

Egal, was ihr in einer Sippenstunde vorhabt: es macht immer Sinn, am Anfang einmal zu erläutern, was für heute auf dem Programm steht. Dann weiß jeder, was ihn erwartet. Wichtig ist es auch, zu erklären, warum ihr etwas macht. Wenn ihr z. B. in einer Stunde lernt, wie man eine Kohte aufbaut, ist es sinnvoll, zu erklären, dass man dieses Wissen auf der nächsten Fahrt anwenden kann.

Spielen:

Auflockerung, Ausgleich, Abwechslung, Spaß: es gibt viele Gründe, in der Sippe viel und gern zu spielen. Deshalb sollte zu einer Gruppenstunde auch ein Spiel gehören - mindestens.

Hauptteil:

Hier findet das eigentliche Thema der Sippenstunde statt. Wichtig ist, dass es hier einen Zusammenhang zum Gesamtprogramm der Sippe gibt: den Aufbau der Kohte zu üben, macht nur Sinn, wenn auch wirklich eine Fahrt oder ein Lager ansteht!

Singen:

Die Pflege unserer Singekultur gehört auch zur Sippenstunde. Das gemeinsame Singen stärkt die Gemeinschaft. Wenn ihr keinen Gitarrenspieler habt, ladet euch ab und zu einen ein!

Sippenpalaver:

Hier spielt es eigentlich keine Rolle, ob dieser Punkt eher am Anfang oder am Ende der Sippenstunde steht. Hauptsache, ihr plant einen festen Zeitpunkt ein, an dem kurz alles besprochen werden kann, was in der Sippe wichtig ist: Aktuelles aus dem Stammesrat, Elternbriefe, LOGO, Sippenkasse, was beim nächsten Mal mitgebracht werden soll, Anwesenheitsliste etc.

Abschlussritual / -kreis:

Was für das Anfangsritual gilt, ist natürlich auch für den gemeinsamen Abschluss der Sippenstunde wichtig. Eine beliebte Möglichkeit ist „Nehmt Abschied Brüder“ zu singen - es gibt aber auch andere passende Lieder. Auf jeden Fall stehen wir dabei im Kreis. Viele Gruppen fassen sich über Kreuz an den Händen und drehen sich dann aus dem Kreis. Hier kann der Sippenführer aber auch noch mal kurz die Sippenstunde kommentieren und die letzten wichtigen Ankündigungen loswerden. Viele Ideen findet ihr hierzu im Blauen Buch.



1. Sippenstunde: Kohte

Begrüßungsritual

Erklärung Ablauf

Spiele: am besten was mit Bewegung, z. B. Zehnerball

Kohtenaufbau: Hauptsächlich sollen die Sipplinge mal eine aufgebaute Kohte sehen – es soll nicht in erster Linie vermittelt werden, wie man eine Kohte lehrbuchmäßig aufstellt (das kommt später!), sondern das Gefühl erlebt werden, in einer Kohte zu sitzen. Daher kann der Aufbau auch recht zügig erfolgen. Dennoch sollten die neuen Mitglieder mit anpacken – etwa beim Knüpfen, Heringe einschlagen etc.

Einrichten: Wenn die Kohte erst mal steht, sollte sie auch gemütlich eingerichtet werden. Dazu sind Felle, Flokatis, Kerzenleuchter etc. gut. In der Kohte werden die Schuhe ausgezogen.

Erklären: Für unsere neuen Mitglieder ist vieles, was uns selbstverständlich ist, nicht klar. Deshalb sollten sie behutsam auf einige Dinge hingewiesen werden. Nicht oberlehrerhaft, aber so, dass sie verstehen, was hier geschieht und warum. So kann z. B. an dieser Stelle schon kurz erzählt werden, was das Besondere an unseren Kohten ist, woher sie stammen, warum sie uns so viel bedeuten etc. Aber keine langen Vorträge halten – das Erleben und Tun soll im Vordergrund stehen.

Feuermachen: Anschließend wird in der Kohte ein Feuer aufgebaut und angezündet. Auf gut trockenes Holz und gute Belüftung (am besten leicht erhöht und in einer Feuerschale) achten. Das Feuer muss natürlich klein gehalten werden.

Kakao: Wenn das Feuer einmal ordentlich brennt, kann im Hordentopf Kakao warm gemacht werden (muss nicht kochen). Falls kein Feuer möglich ist, kann der Kakao auch auf dem Kocher erhitzt werden.

Singen: Um die Zeit zu überbrücken, bis der Kakao warm wird, können hier gut ein paar Pfadfinderlieder gelernt werden. 1 – 2 Lieder sollten für den Anfang genügen. Gut ist es, wenn sie im Zusammenhang mit unseren Kohten stehen (z. B. Das Regenbogenlied, Nordwärts). Vielleicht kann auch kurz erklärt werden, woher unsere Lieder stammen.

Sippenpalaver

Abbau: Wichtig ist, dass der Platz ordentlich hinterlassen wird. Das Material muss wieder ins Lager geräumt werden. Alle packen beim Aufräumen mit an!

Abschlusskreis





2. Sippenstunde: Orientierung

Begrüßungsritual

Erklärung Ablauf: Auch diesmal nicht vergessen, einen kurzen Abriss über den Verlauf der Sippenstunde zu geben. Dabei vor allem den Sinn des heutigen Programms erläutern und schon mal auf die anstehende Fahrt hinweisen!

Spiel: Bevor es richtig losgeht, ist ein kleines Spiel im Raum nicht schlecht zur Auflockerung- außerdem erleichtert es die Konzentration im anschließenden Teil.

Einführung Orientierung: Hier sollen kurz ein paar grundsätzliche Informationen zum Thema Orientierung gegeben werden: was ein Kompass ist, was eine Karte nutzt und wozu man sie gebrauchen kann, dass sie die Wirklichkeit aus der Vogelperspektive abbilden, dass es verschiedene Maßstäbe gibt, dass man eine Karte zu lesen verstehen muss, wenn sie einem im Gelände Orientierung geben soll, dass man sie einnorden muss, dass eine Karte ohne Kompass viel, ein Kompass ohne Karte aber nur sehr wenig nutzt. Diese einführenden Worte sollen aber nur einer kurzen Einführung in die Thematik dienen – das Thema Orientierung soll in dieser Phase ja noch nicht ausführlich behandelt werden. Deshalb diesen Punkt kurz und knackig halten!

Orientierungsspiel: Dieses Spiel soll die Sipplinge an den praktischen Umgang mit einer Karte heranzuführen. Dabei bekommen jeweils zwei Sipplinge zusammen eine Karte, die die unmittelbare Umgebung des Stammesheims darstellt. Hierbei ist es wichtig, einen großen Maßstab zu wählen, auf dem möglichst viele Details sichtbar sind (maximal 1: 25 000, besser größer, notfalls per Kopierer vergrößern oder unter www.falk.de den entsprechenden Kartenausschnitt groß ausdrucken lassen). Auf dieser Karte sind dann mehrere markante Punkte eingezeichnet, die in der Wirklichkeit nicht allzu weit auseinander liegen. An den eingezeichneten Punkten sind vor der Sippenstunde Zettel mit Buchstaben versteckt worden. Die Gruppen müssen sich nun mit dieser Karte im Gelände zurechtfinden und machen dabei erste Erfahrungen im Umgang mit einer Karte. Diese Zettel müssen die Paare nun finden und die Buchstaben darauf zu einem Lösungswort zusammenfügen. Die Gruppe, die zuerst das Lösungswort richtig gelöst hat, gewinnt. Zum Ende noch mal darauf hinweisen, dass die Sipplinge nun schon wichtige Grundfunktionen einer Karte kennen gelernt haben und schon damit umgehen können.

Singen: Hier sollten wieder 1 – 2 neue Lieder gelernt werden. Darauf achten, dass auch bereits bekannte Lieder wiederholt werden.

Sippenpalaver

Abschlusskreis



3. Sippenstunde: Hauswürfelspiel „Pfadfinder von A – Z“

Begrüßungsritual

Erklärung Ablauf

Hauswürfelspiel: Die neuen Mitglieder sollen einen ersten Überblick über die wichtigsten pfadfinderischen Begrifflichkeiten bekommen. Dazu wird ein Hauswürfelspiel durchgeführt. Vor dem Beginn der Sippenstunde werden viele kleine Zettel mit Fragen über das Pfadfindertum im Stammesheim oder der unmittelbaren Umgebung sichtbar aufgeklebt. Besonders wichtig ist, dass die Spielregeln für alle verständlich erklärt werden- immer nachfragen, ob alle verstanden haben, wie es gehen soll.

Die Sippe wird in mehrere Kleingruppen geteilt, jede Gruppe erhält einen Spielstein, der auf das Startfeld des Spielbretts gestellt wird. Die Felder des Spielbretts sind nummeriert- zu jeder Nummer gibt es eine entsprechende Frage. Die Gruppen müssen beim Sippenführer mit einem Würfel, auf dem die Zahlen 4,5 und 6 abgeklebt sind (wichtig, damit das Spiel nicht zu schnell vorbei ist!), würfeln. Die Spielfigur wird entsprechend der Anzahl der gewürfelten Augen vorbewegt und ergibt so immer die Nummer einer Frage, die die Gruppe dann so schnell wie möglich finden und beim Sippenführer beantworten muss. Wenn sie die Lösung noch nicht weiß, erklärt der Sippenführer (oder besser ein anderer erfahrener Pfadfinder an einem anderen Ort) die Antwort. Die Zettel dürfen während des Spiels nicht abgerissen oder versteckt werden! Es gewinnt die Gruppe, die entweder zuerst die letzte Frage gelöst hat oder nach Ablauf der Zeit am weitesten gekommen ist.

Singen: Nach dem hektischen und schnellen Spiel könnte jetzt ein weiteres Pfadfinderlied gelernt werden und eins von letzter Woche wiederholt werden.

Auswertung Hauswürfelspiel: Das Hauswürfelspiel ist eine spielerische Methode, mit der neue Mitglieder einiges über das Pfadfindertum lernen können. Durch den hektischen Spielverlauf kann es aber sein, dass für die Teilnehmer der Wettstreit mehr im Vordergrund steht als der Lerneffekt. Außerdem beantworten nicht alle Mitspieler jede Frage! Daher sollten nach dem Spiel wichtige Begriffe und Zusammenhänge noch mal kurz mit allen besprochen werden.

Aufräumen: Natürlich müssen die Zettel jetzt noch eingesammelt werden und das Stammesheim sauber hinterlassen werden. Und selbstverständlich packen wieder alle an!

Sippenpalaver

Abschlusskreis





Zu Sippenstunde 3: Fragen zum Hauswürfelspiel

1. Wie heißt der Gründer der Pfadfinderbewegung?
2. In welchem Land gab es zuerst Pfadfinder?
3. Was ist ein Jamboree?
4. Was verstehen Pfadfinder unter einer „Fahrt“?
5. Wie heißt eine kleine Gruppe von 6 – 8 in der Pfadfinderstufe?
6. Beim nächsten mal: zweimal würfeln!
7. Was ist ein Stamm?
8. Aus wie vielen Stufen besteht ein Stamm?
9. Wie heißt die Stufe für die jüngsten Pfadfinderinnen und Pfadfinder?
10. Wie heißen im BdP Pfadfinderinnen über 16?
11. Pech gehabt: drei Felder zurück!
12. Wie heißen im BdP Pfadfinder über 16?
13. Was ist eine Kohte?
14. Was ist eine Jurte?
15. Aus welchem Land stammt die Kohte ursprünglich?
16. Eine beliebige gegnerische Spielfigur drei Felder zurück setzen!
17. Aus welchem Land stammt die Jurte ursprünglich?
18. Wie nennt man mehrere Sippen in einem Stamm?
19. Schicke eine gegnerische Spielfigur zurück zum Start!
20. Wie heißen Pfadfinder auf Englisch?
21. Wie heißt das schwarze Feuerzelt für die Sippe?
22. Wie nennt man den „Gruppenleiter“ einer Sippe?
23. Noch einmal würfeln!
24. Aus welchen Personen besteht die Gildenführung?
25. Wer gehört alles zum Gildenrat?
26. Wofür steht die Abkürzung BdP?
27. Aus wie vielen Punkten bestehen die Pfadfinderregeln des BdP?
28. Was muss man ablegen, um zur Gemeinschaft aller Pfadfinderinnen und Pfadfindern zu gehören?
29. Pech gehabt: die Zahl des nächsten Wurfes müsst ihr rückwärts gehen...
30. Wo liegt das Bundeszentrum des BdP?
31. Wo trifft sich alle vier Jahre der gesamte BdP?
32. Woraus besteht die Tracht der Pfadfinderinnen und Pfadfinder im BdP?
33. Welche Farbe hat das Halstuch der Wölflinge?
34. Eine beliebige gegnerische Spielfigur muss einmal aussetzen!
35. Wie geht der Pfadfindergruß?
36. Zu welchem Landesverband gehört Euer Stamm?
37. Aus welchen zwei Symbolen ist das Bundeszeichen des BdP zusammengesetzt?
38. Wie heißt der erste Kurs für angehende Sippenführerinnen und Sippenführer?
39. Wo treffen sich die Führungskräfte eines Stammes regelmäßig?
40. Tja: ihr müsst eine Runde aussetzen...
41. Wie wird man im BdP Stammesführer?
42. Womit endet jede Pfadfinderveranstaltung?
43. Welche Rituale gehören in Eurem Stamm zum Essen?
44. Aus wie vielen Planen besteht eine Kohte?
46. Gleich noch mal würfeln!
47. Wer entscheidet darüber, wer Stammesführer wird?
48. Wie nennt man im BdP den „Chef“ oder die „Chefin“ eines Stammes?
49. Wie heißt die Zeitschrift für alle Mitglieder im BdP?
50. Wie alt muss man mindestens sein, um Sippenführer werden zu können?
51. Wie viele Heringe braucht man, um eine Kohte sicher aufzustellen?
52. Zurück zu Frage 40!
53. Wer heißt der Stammesführer Eures Stammes?
54. Warum hat eine Kohte oben ein Loch?
55. Was bei den Pfadfindern eine Gilde ist, heißt bei den Wölflingen... ?
56. Was ist bei der Orientierung wichtiger: Karte oder Kompass?
57. Was ist eine Juja?
58. Welcher dieser Gegenstände gehört nicht mit auf Fahrt:
Kohtenbahn, Messer, Gummistiefel?
59. Erklärt den Unterschied zwischen einem Lager und einer Fahrt!
60. Zurück zu Feld 50!
61. Wie heißt das Abschiedslied der Pfadfinderinnen und Pfadfinder in aller Welt?
62. Singt ein beliebiges Pfadfinderlied vor!
63. Womit beginnt im Lager jeder Tag?
64. Womit wird im Lager der Tag gemeinsam beendet?
65. Ziel

Ihr könnt das Spiel natürlich auch noch mit eigenen Fragen ergänzen und verlängern!



4. Sippenstunde: Essbeutel basteln

Begrüßungsritual

Sippenpalaver

Erklärung Ablauf

Spiele: Da eine längere konzentrierte Betätigung folgen wird, ist es sicher sinnvoll, wenn sich alle noch mal austoben. Ein gutes Spiel hierfür ist z. B. Schrubberhockey

Essbeutel nähen: Weil die Sipplinge zu dieser Sippenstunde ein fahrtentaugliches Besteck mitsamt Brettchen, Tasse und Spülhandtuch mitgebracht haben, wissen sie, wie umständlich der Transport dieser einzelnen Gegenstände ist. Damit man sie im Rucksack immer schnell griffbereit hat, näht sich nun jeder Sippling als Bestandteil seiner persönlichen Fahrtenausrüstung einen Essbeutel.

Zuerst muss dazu für jeden ein Stück Stoff (ca. 50 x 40 cm) zurechtgeschnitten werden. Am oberen Rand (der längeren Seite !) wird eine ca. 0,5 cm dicke Kordel eingelegt (am besten Kunstfaser) und ca. 2 cm Stoff nach innen umgeklappt und so festgenäht, dass für die Schnur ein Schlauch entsteht- damit kann der Beutel nachher zugezogen werden. Dann wird der Stoff umgedreht und in der Mitte gefaltet, und zwar „auf links“, d.h., mit der späteren Außenseite nach innen. Die beiden Stoffhälften werden nun an der Seite und unten ca. 1 cm vom Rand zusammengenäht.

Verzierung: Wenn alle fertig genäht haben, kann der Beutel noch mit einem Totem (persönliches Erkennungszeichen) und / oder dem Symbol der Sippe verziert werden. Wenn alle das gleiche Sippensymbol haben sollen, nehmt ihr am besten eine Schablone, über der dann mit einem Stupfpinsel Farbe aufgetragen wird.

Teetrinken: Wenn ihr noch Zeit habt, kann anschließend aus den mitgebrachten Tassen gemeinsam Tee getrunken werden. Dazu kann eine kurze Fahrtengeschichte oder ein Märchen aus dem anstehenden Fahrtengebiet vorgelesen werden. Anschließend steckt jeder seine Tasse mitsamt den anderen Sachen in seinen neuen Beutel. Natürlich wird vorher noch zusammen gespült!

Singen: Inzwischen kennt ihr ja schon eine ganze Reihe von Liedern. Noch ein neues dazu zu lernen, schadet allerdings nie!

Abschlusskreis





5. Sippenstunde: Ausrüstung

Begrüßungsritual

Sippenpalaver

Erklärung Ablauf: Weiter geht es mit der Fahrtvorbereitung. Heute geht es um die richtige Ausrüstung.

Spiel: Heute passt natürlich ideal das Spiel „Ich packe meinen Rucksack und nehme ... mit“

Rucksackpacken: Die Sippe wird in zwei Gruppen geteilt. Aus einem großen Haufen mit vielen nötigen und unnötigen Ausrüstungsgegenständen (am Besten gibt es dabei für jede Gruppe einen eigenen Haufen) sollen die beiden Gruppen eine komplette Fahrtenausrüstung zusammenstellen. Beispiele für unnötige Gegenstände sind etwa Colaflaschen, Konservendosen, Gummistiefel, Luftmatratzen, armlange Maglite-Taschenlampen inklusive 15 Ersatzbatterien, Rambo-Überlebensmesser, die persönliche Spaltaxt, Fünf-Kilo-Gasflasche mit Kocher, die komplette Pfadfinder-Bibliothek, der Hartschalen-Schminkkoffer, Regenschirm. Dazu haben sie etwa zehn Minuten Zeit. Dabei sollen sie auch überlegen, ob noch etwas wichtiges fehlt (z. B. könnte man die Streichhölzer weglassen und schauen, ob es den Sipplingen auffällt...)

Auswertung: Anschließend kommen alle zusammen. Die Gruppen präsentieren nun ihre Ergebnisse und diskutieren, was auf einer Fahrt wirklich gebraucht wird und was man besser zu Hause lassen sollte. Als Ergebnis entsteht so eine Packliste, die sich jeder in sein Logbuch schreiben kann. Oft ist es auch eine gute Erfahrung, den vollen Rucksack mal zu wiegenvorher, und nachher, wenn der Schnickschnack aussortiert ist. Wie groß ist der Unterschied?

Sippenausrüstung: Das gleiche Spiel könnt ihr jetzt auch noch mit der notwendigen Sippenausrüstung machen, am besten sogar inklusive Lebensmitteln. Hier solltet ihr dann mal probeweise die komplette Sippenausrüstung auf die einzelnen Sipplinge aufteilen. Gerade für Neulinge ist es nämlich wichtig, zu sehen, dass man nicht nur die eigenen Sachen zu tragen hat, sondern auch seinen Anteil an der Sippenausrüstung beim Packen zu Hause mit einkalkulieren muss – und der ist oft ganz schön schwer (Wiegen ist keine schlechte Idee!). Es ist nicht dumm, die vollständige Sippenausrüstung auch mit in die Packliste zu schreiben.

Singen

Abschlusskreis



6. Sippenstunde: Kochen

Begrüßungsritual

Spielen: Wie wäre es heute mal mit einem Kimspiel? Z. B. Merkkim, Tastkim etc.

Ablaufklärung: Neben der üblichen Erklärung des Ablaufs muss hier auf die Verteilung der verschiedenen Aufgaben geachtet werden.

Kochen: Da auch diese Sippenstunde der Vorbereitung der Fahrt dient, sollte hier unter „Fahrtbedingungen“ gekocht werden. Wenn ihr auf eurer Fahrt also strikt auf Feuer kochen wollt, ist diese Sippenstunde die ideale Gelegenheit, eure Künste zu erproben. Wenn ihr unterwegs auf einem Kocher kochen wollt, könnt ihr euch hier mit seinem Umgang vertraut machen.

Was ihr kochen wollt, solltet ihr euch gut überlegen – denn unterwegs müsst ihr ein paar Dinge beachten, die zu Hause am Herd egal sind. Z. B. je länger die Kochzeit ist, desto mehr Brennmaterial braucht ihr. Je weniger Töpfe ihr braucht, desto weniger müsst ihr auch mitschleppen. Je einfacher das Gericht zubereitet werden kann, desto weniger Leute werden dazu gebraucht- auf Fahrt könnten sie stattdessen schon mal die Kohte aufstellen.

Für eure Sippenstunde macht es aber Sinn, wenn alle beim Kochen was zu tun haben. Wenn ihr z. B. eine leckere Reispfanne kocht, können alle Gemüse schnippeln. Gut ist es, wenn ihr während des Kochens versucht, so wenig Schweinerei wie möglich zu produzieren (z. B. Kleckerei sofort wegwischen, schmutziges Geschirr in einer Ecke sammeln usw. ...)

Esskultur beachten: Das Essen schmeckt noch besser, wenn ihr euch ein wenig Mühe bei der Gestaltung gebt. Viele Gruppen haben ihre eigene Esskultur entwickelt – ihr auch? ihr könntet z. B. den Essplatz ein wenig schmücken oder vor dem Essen einen kleinen Essenspruch dichten. In vielen Stämmen wird vor und nach dem Essen ein Lied gesungen (An- und Absingen). Klar ist natürlich, dass alle gemeinsam anfangen zu essen und dass Verpackungsmüll auf dem Esstisch nichts verloren hat. Ach ja: und wir essen natürlich im Kreis! Egal, wie eure Esskultur aussieht: Was für alte Hasen selbstverständlich ist, solltet ihr neuen Mitgliedern kurz erklären. Denn Esskultur ist ein wichtiger Teil unseres Gruppenlebens, bei dem die Neuen möglichst schnell mitmachen können sollen.

Essen: Guten Appetit!

Aufräumen / Spülen: Wie immer helfen alle mit beim Aufräumen und Spülen- und zwar so lange, bis alles (!) erledigt ist. Als Sippenführer musst du nicht alles selbst tun- wohl aber dafür sorgen, dass alles getan wird.

Singen

Sippenpalaver

Abschlusskreis





7. Sippenstunde: Fotosafari Teil I

Begrüßungsritual

Thematische Einführung: Die Fotosafari ist eine gute Möglichkeit, sich mal kreativ mit einem bestimmten Thema auseinander zu setzen. Um die Sipplinge auf das gewählte Thema einzustimmen, kann ein kurzer Einstieg helfen. Hier könnt ihr einen Text vorlesen, ein Foto zeigen, ein kurzes Video vorführen. Hauptsache, die Sipplinge entwickeln eine Vorstellung davon, zu welchem Thema sie etwas herausfinden sollen.

Mögliche Themen könnten sein:

- Multikulturelle Gesellschaft: Wo haben Menschen, Dinge und Traditionen aus anderen Ländern den Weg zu uns gefunden und bereichern unser Leben?
- Spuren der Vergangenheit: Wo kann man noch entdecken, wie es früher bei uns ausgesehen hat?
- Mensch und Natur: Wo hat der Mensch die Natur verdrängt, wo kommt die Natur trotzdem zurück?
- Ein Kinderspiel? Wo haben Kinder Platz zum Spielen, wo sind sie nicht erwünscht, wo spielen sie trotzdem?

Erklärung Ablauf: Wichtig ist es diesmal, zu erklären, dass alle wieder rechtzeitig zurück sein müssen ! Auch müssen die Funktionen der Kameras kurz erklärt werden.

Fotosafari: Je zwei Sipplinge bekommen einen Fotoapparat und begeben sich anschließend für eine Stunde auf die Suche nach Motiven zum vorgegebenen Thema. Versucht dabei auch, möglichst *gute* Bilder zu machen.

Kurzreflexion: Wenn alle wieder im Stammesheim zurück sind, erzählen alle Gruppen kurz, was ihnen bei ihrer Safari aufgefallen ist und welche Erfahrungen sie gemacht haben. Anschließend sammelt der Sippenführer die Filme ein – egal, ob sie voll sind oder nicht! Bis zur nächsten Sippenstunde müssen sie entwickelt sein!

Singen

Sippenpalaver

Abschlusskreis



8. Sippenstunde: Fotosafari Teil II

Begrüßungsritual

Sippenpalaver

Erklärung Ablauf

Spiele: Heute wäre ein wildes Tobespiel angesagt - wie wäre es mit Zeitungsschlagen.

Gestalten der Präsentation: Die Sipplinge, die letzte Woche gemeinsam auf Fotosafari gegangen sind, bekommen ihre Fotos ausgeteilt. Anschließend haben sie eine halbe Stunde Zeit, aus diesen Fotos eine interessante Präsentation zu erstellen. Dazu erhalten die Gruppen allerlei Bastelmaterial, z. B. farbige Kartonbögen, Scheren, Kleber, dicke Stifte. Die Fotos werden auf den Karton geklebt und daneben Erläuterungen geschrieben- und zwar am besten so, dass man es auch lesen kann!

Präsentation: Nun stellen die verschiedenen Gruppen ihre Ergebnisse vor. Dabei sollen sie auch erklären, wie sie ihre Motive ausgewählt und was sie sich dabei gedacht haben. Die Plakate können als Ausstellung zu dem gewählten Thema auch für die anderen Gruppen im Stammesheim präsentiert werden. Dazu gehört auch ein kleines Schild, das zeigt, von wem die Ausstellung ist und um welches Thema es geht.

Singen

Abschlusskreis





9. Sippenstunde: Kooperationsspiele

Begrüßungsritual

Sippenpalaver

Erklärung Ablauf: Heute sollen verschiedene Spiele gespielt werden, bei denen es auf die Zusammenarbeit der Sippe ankommt. Sie können auch als Rundparcours aufgebaut werden, so dass die Sippe vom Stammesheim aus einmal im Kreis läuft und unterwegs die Aufgaben erfüllt. Ihr müsst natürlich nicht alle Spiele spielen - sucht euch einfach aus, was sich für euch besonders spannend anhört!

Spinnennetz: Vor der Sippenstunde muss der Sippenführer einige Seile so zwischen zwei Bäumen spannen, dass sich daraus ein Netz mit verschiedenen großen Feldern ergibt. Jedes Feld muss mindestens so groß sein, dass eine Person durchpassen kann. Dabei muss es für jeden Mitspieler genau ein Feld geben. Am unteren Seil wird eine kleine Glocke angebracht. Die Aufgabe für die Sippe lautet nun, alle Mitspieler durch die Felder des Netzes zu bringen, ohne, dass die Glocke klingelt! Dabei darf jedes Feld nur einmal benutzt werden! Sobald die Glocke klingelt, müssen alle wieder zurück auf die andere Seite!

Alle auf einen Baum: Das nächste Spiel ist einfach erklärt: an einem Baum wird der Sippe gesagt, dass hier in drei Minuten eine riesige Flutwelle durchs Tal fegen wird und bis dahin alle in mindestens drei Meter Höhe über dem Boden befinden müssen. Der Sippenführer gibt das Startsignal und behält die Uhr im Auge – muss aber selbst auch rechtzeitig oben sein!

Gordischer Knoten: Die Spieler/-innen bilden einen Kreis und strecken die Arme nach vorne aus. Auf ein Zeichen hin schließen alle die Augen und beginnen langsam zur Kreismitte hin zu gehen. Dabei versuchen sie, zwei ihnen entgegenkommende Hände zu greifen. Wenn alle Spieler/-innen sich in der Mitte getroffen und mit jeder Hand eine andere Hand gegriffen haben, öffnen sie die Augen. Nun geht es ans Entwirren des Gordischen Knotens. Alle helfen mit, das Wirrwarr aufzulösen, so dass schließlich alle Spieler/-innen wieder im Kreis stehen und sich an den Händen halten. Achtung: Auf keinen Fall dürfen zwischendurch die Hände gelöst werden!

Flussüberquerung: Man braucht:
Einen Baum mit einem starken, überhängenden „Schaukelast“
Ein Tau, dick genug, um daran mit mehreren Personen zu schaukeln, am Ast befestigt
Zwei Seile, Äste o. ä. um die „Flussufer“ zu markieren.

Zu Beginn des Spiels hängt das Tau ruhig am Ast, rechts und links davon ist das Flussufer markiert. Der Fluss ist so breit, dass keiner der Mitspieler/-innen durch einfaches Ausstrecken des Armes das Tau greifen kann. Die ganze Gruppe steht an dem einen Ufer und ihre Aufgabe ist es, zum anderen Ufer hinüber zu gelangen, und zwar komplett und ohne dabei auch nur einen Fuß in den Fluss zu setzen, denn das Wasser dieses Flusses ist stark ätzend, ein Kontakt damit unweigerlich tödlich. Die Gruppe darf alles zur Hilfe nehmen, was sich in unmittelbarer Umgebung des Spielortes befindet.



Fliegende Eier: Man braucht (pro Gruppe): Zwei rohe Eier
Eine Rolle Klebeband
Einige Meter Kordel
Vier Blätter Schreibpapier (A4)
Einen Müllbeutel (leer)
Eine Schere

Eine Gruppe von max. vier Spieler/-innen (Sippe in zwei Gruppen teilen) erhält einen Satz der oben genannten Gegenstände. Ihre Aufgabe ist es, ein Verfahren zu entwickeln, mit dem man ein rohes Ei aus 3 bis 4 Metern Höhe (aus dem Fenster im 1. Stock, von einem Hochsitz, von einer hohen Mauer etc.) hinunterwerfen kann, ohne dass dieses kaputtgeht. In der Entwicklungsphase hat die Gruppe einmal die Möglichkeit, es mit dem einen Ei auszuprobieren. Nach etwa einer halben Stunde beginnt die Präsentation, die beteiligten Gruppen treffen sich mit dem Spielleiter an der Stelle, von der das Ei hinuntergeworfen wird. Die Gruppen haben auch die Möglichkeit für eine zweite Chance, wenn sie in der Entwicklungsphase keines der beiden Eier kaputtgemacht haben. Gewonnen haben alle Gruppen, die die Aufgabe erfüllen können. Es gibt nicht DIE EINE LÖSUNG, sondern verschiedenste Strategien.

Korkenschießen

Man braucht (pro Gruppe): Feuerholz, ggf. eine Feuerschale
Streichhölzer
Eine metallene Zigarrenhülse oder ein an einem Ende zugeschweißtes Metallrohr
Einen Korken, der genau in das Rohr passt
Etwas Wasser (ein Becher voll reicht locker)
Rohrzange
Topflappen

Für alle Gruppen zusammen: Einen Gong, eine Glocke oder ein ähnliches Ziel

Die Sippe wird in 2 bis 3 Gruppen aufgeteilt, die im Wettstreit miteinander folgende Aufgabe lösen müssen: Das Metallrohr wird mit etwas Wasser befüllt, dann wird der Korken darauf gesteckt. Nun muss das Wasser im Rohr über dem Feuer erhitzt werden, bis der Druck so hoch ist, dass der Korken im hohen Bogen hinausschießt, und zwar gegen die Glocke (den Gong, das Ziel,)

Gewonnen hat die Gruppe, der dies als erstes gelingt.

Singen

Abschlusskreis





10. Sippenstunde: Kerzenleuchter

Begrüßungsritual

Sippenpalaver

Erklärung Ablauf

Spiele

Bambuskerzenleuchter: Für das Leben in der Kohte ist es nützlich, eine gute Beleuchtungsmöglichkeit zu haben. Neben vielen improvisierten Möglichkeiten, die unterwegs immer schnell gebastelt werden können, könnt ihr in dieser Sippenstunde einen ebenso praktischen wie stilvollen Kerzenleuchter bauen.

Herstellung: Das Grundmaterial für unseren Kerzenleuchter ist Bambus. Für einen Leuchter braucht ihr ein ca. 3–4 cm dickes und ca. 20–30 cm langes Stück. Wenn ihr das Stück von der Stange absägt (mit einer Metallsäge!), muss oberhalb des Knotenstücks ein Rand von 2–3 cm stehen gelassen werden- hier kommt später die Kerze rein. Nach unten bleibt das Bambusstück offen. Unterhalb des oberen Knotens wird nun ein durchgehendes Loch mit 8 mm Durchmesser gebohrt. Jetzt wird das Bambusstück um 90 Grad gedreht und etwa 1,5 cm unterhalb ein weiteres durchgehendes Loch gebohrt. Benutzt hier scharfe Metallbohrer, da sonst der Bambus platzt! 2 cm vom unteren Rand wird nun noch ein 3 mm großes durchgehendes Loch gebohrt. Anschließend schleift ihr alle Bohr- und Schnittkanten mit Schmirgelpapier sauber ab: der eigentliche Leuchter ist fertig.

Anschließend wird die Aufhängung hergestellt. Ihr sägt 2 runde Holzstäbe (8 mm dick, 25 cm lang) zurecht, die ca. 1 cm vor ihren beiden Enden mit einem drei mm großen Loch durchbohrt werden. Die beiden Stäbe werden nun über Kreuz in die großen Löcher des Leuchters gesteckt. Durch die kleinen Löcher der Querstäbe werden zur Aufhängung Lederriemen gezogen, die ihr oben nach ca. 40 cm zusammenknotet. Jetzt ist der Leuchter fertig und kann im Kohtenkreuz aufgehängt werden. Zum Transport können die Stäbe und die Lederriemen in das unten offene Bambusstück gesteckt werden. Korke drauf – fertig. Diese Bastelanleitung findet ihr mit einer Abbildung des fertigen Leuchters auch in Kapitel 7.1. im Blauen Buch.

Singen

Abschlusskreis



11. Sippenstunde: Erzählstunde

Begrüßungsritual

Erklärung Ablauf

Streichholzgeschichte: Alle sitzen im Kreis. Die Sippenführerin teilt für jeden ein Streichholz aus. Dann zündet sie ihres an und beginnt spontan, eine erfundene Geschichte zu erzählen. Kurz bevor das Streichholz abgebrannt ist, muss sie die Flamme an den Sippling rechts von sich weitergeben. Dieser erzählt die angefangene Geschichte nun so lange weiter, wie sein Streichholz brennt. Wenn die Flamme beim letzten angekommen ist, muss auch die Geschichte zum Ende kommen! Jetzt könnt ihr mit einer neuen Runde und einer neuen Geschichte beginnen.

Singen

Erzählkino: mit dem Erzählkino könnt ihr euren eigenen Trickfilm drehen mit einfachen Mitteln. Dazu muss die Sippenführerin zuerst eine handlungsreiche Geschichte oder ein Märchen erzählen / vorlesen. Die Handlung dieser Geschichte unterteilt ihr nun in verschiedene Szenen. Zu jeder dieser Szenen malt nun ein Sippling ein Bild (oder mehrere Bilder!) im Querformat. Die Bilder werden dann eingesammelt und in der richtigen Reihenfolge zu einem langen Streifen aneinandergesklebt. Anfang und Ende dieses langen Streifens werden dann jeweils auf eine Rundholz geklebt und das Ganze dann wie zu einer Schriftrolle von hinten nach vorne aufgerollt.

Vorführung: während die Geschichte noch mal erzählt oder vorgelesen wird, wird gleichzeitig dazu die Bilderrolle mit den entsprechenden Szenen „abgespielt“. Ein aufgeschnittener Pappkarton oder ein leerer Bilderahmen können dabei als „Bildschirm dienen. Erzählkino eignet sich übrigens auch ganz hervorragend zur Vorführung bei Weihnachtsfeiern oder Elternabenden !

Spielen

Sippenpalaver

Abschlusskreis





12. Sippenstunde: Lichtspur

Begrüßungsritual

Lichtspur: die Lichtspur ist eine schöne Möglichkeit, sich mal ganz in Ruhe seine Gedanken zu einem bestimmten Thema zu machen. Dabei gehen die Teilnehmer einzeln auf einer vorbereiteten Strecke von einem Licht (am besten Kerzen in einem Glas, Fackeln oder Petroleumlampen) zum nächsten, wobei bei jedem Licht ein kleiner Text, Gedanke oder ein Bild zu einem bestimmten Thema liegt. Als Vorschlag wollen wir hier das Thema Freundschaft anbieten, ihr könnt aber die vorgeschlagenen Texte gerne durch eigene ergänzen oder ersetzen, mit Bildern ergänzen oder euch ein ganz anderes Thema ausdenken, das für euch gerade wichtig ist. Wenn die Texte schön von Hand abgeschrieben oder verziert sind, wirken die Texte gleich ganz anders. 7 – 8 Stationen sollten für eine Sippenstunde ausreichen. Wichtig ist aber vor allem, dass alle unterwegs ungestört sind. Sinnvoll ist es auch, wenn die Stationen voneinander in Sichtweite, aber auch nicht zu nahe beieinander liegen. Man soll auf dem Weg von einem Licht zum anderen auch noch seinen Gedanken nachhängen können. Lest euch am besten noch mal das Kapitel 6.14 im Blauen Buch zum Thema „Lichtspur“ durch!

Erklärung Ablauf: Damit die Lichtspur aber klappt, solltet ihr einige Spielregeln beachten. Deshalb ist die Erklärung des Ablaufs besonders wichtig! Jeder geht für sich allein, wenn man eine Station kommt, die noch besetzt ist, wartet man solange, bis sie frei wird und geht erst dann hin, erst nach Ende der Lichtspur wird wieder gesprochen!

Reflexion: wenn alle nach der Lichtspur wieder im Stammesheim angekommen sind, könnt ihr es euch gemütlich machen und bei Keksen, Bratäpfeln und heißem Kakao über eure Gedanken zum Thema der Lichtspur sprechen- aber auch über die letzten hundert Tage in eurer Sippe. Wie hat euch das Programm gefallen, wie hat sich eure Sippe entwickelt? Vielleicht habt ihr ja während eurer Aktivitäten auch Fotos gemacht, die ihr jetzt noch mal auspackt. Oder ihr lest noch mal die lustigsten Geschichten aus eurer Sippenchronik vor!

Singen

Sippenpalaver

Abschlusskreis





Zu Sippenstunde 12:

Texte für eine Lichtspur zum Thema Freundschaft:

Gute Freunde sind selten, weil es schwer ist, ein guter Freund zu sein.
Du musst im richtigen Augenblick reden oder schweigen, bestimmen
oder geduldig sein, schenken oder danken, lieben oder entsagen.

In jedem Augenblick aber musst Du zu Deiner Freundschaft stehen.

Es muss Herzen geben, welche die Tiefe unseres Wesens kennen
und auf uns schwören, selbst wenn die ganze Welt uns verlässt.

ein freund ist ein mensch, vor dem man laut denken kann

Abends baute der kleine Bär aus zwei Blechtonnen eine Regenhütte. Sie
zündeten sich ein Feuer an und wärmten sich. „Wie gut“, sagte der kleine
Tiger, „wenn man einen Freund hat, der eine Regenhütte bauen kann.
Dann braucht man sich vor nichts zu fürchten.“

*(Hier ist es gut, wenn die ganze Seite aus „Oh wie schön ist Panama“
von Janosch kopiert wird- dann kann man auch das Bild sehen)*

Ich will zur Freundschaft aller Pfadfinderinnen und Pfadfinder beitragen

Die Freundschaft

Sanfte Rede erwirbt viele Freunde,
freundliche Lippen sind willkommen.
Viele seien es, die Dich grüßen,
dein Vertrauter aber sei nur einer aus tausend.
Willst du einen Freund gewinnen,
gewinne ihn durch Erprobung,
Schenk ihm nicht zu schnell Dein Vertrauen!
Mancher ist Freund nach der Zeit,
am Tag der Not hält er nicht stand. (...)
Mancher ist Freund als Gast am Tisch,
am Tag des Unheils ist er nicht zu finden.
In deinem Glück ist er eins mit dir,
in deinem Unglück trennt er sich von dir. (...)
Ein treuer Freund ist wie ein festes Zelt;
wer einen solchen findet, hat einen Schatz gefunden.
Für einen treuen Freund gibt es keinen Preis,
nichts wiegt seinen Wert auf.
Jesus Sirach, 6, 5 – 15

Ich will ein guter Freund sein...

Freundschaftsangebot

Es gibt Momente da wünschte ich
ich wäre ein Boot für Dich
ein Boot, das dich fortträgt
wo immer du dich hinsehnst
ein Boot, das niemals kentert
egal, wie unruhig du bist egal,
wie stürmisch die Lebenssee ist
auf der wir treiben.





Die Fahrt

Plitschnass hat sich die Sippe auf ihrer Wanderung in eine Waldhütte geflüchtet ... Auf-Fahrt-Gehen ist für viele ein Mythos. Für uns Pfadfinderinnen und Pfadfinder hat das Unterwegs-Sein aus eigener Kraft besondere Reize: die Bewährung und das Erlebnis als Sippe, Erfahrungen in und mit der Natur, Unabhängigkeit und Bewegung.

Auf Fahrt-Sein lernt man unterwegs. Zum Ausprobieren hier eine kleine Starthilfe und ein paar Ideen für besondere Fahrten.

Fahrtenvorbereitung

Dazu gehören viele Schritte. Zunächst sollte die **Form** und das **Ziel** festgelegt werden. Es gibt zahlreiche Kombinationen.

Was eignet sich für eine Sippe oder andere Fahrtengruppe? Alles hat seine Vor- und Nachteile:

Das Standlager, bei dem sich die Sippe über mehrere Tage am selben Ort aufhält, verlangt in der Regel geringere körperliche Anstrengungen als das Unterwegs-Sein. Man kann sich etwas Komfort leisten (mehr Material, dauerhafte Lagerbauten), muss aber natürlich auch für wesentlich mehr Programm sorgen, damit keine Langeweile aufkommt. Für die Art des Lagers ist der Lagerplatz ausschlaggebend: von der verlassenem Wiese über den städtischen Jugendzeltplatz bis zum Internationalen Pfadfinderzentrum Kandersteg und den WAGGGS – Weltzentren gibt es unterschiedliche Ausstattungs-, Programm- und Begegnungsmöglichkeiten.

Die Fahrt, bei der die Sippe täglich unterwegs ist, sich abends einen neuen Lagerplatz sucht und diesen zumeist schon am nächsten Tag wieder verlässt, ist das Gegenstück. Das Verrichten der täglichen Arbeiten (Mahlzeiten, Auf- und Abbau der Kohte, Streckenbewältigung, Einkaufen...) füllt den Tag fast aus und bringt ständig abwechslungsreiche und vielleicht überraschende Erlebnisse mit sich. Eine Programmvorbereitung ist höchstens für Aktivitäten am Wegesrand erforderlich; es bestehen im Programm auch einfach wenig Möglichkeiten.

Umso größer ist die Vielfalt bei Fortbewegungsmitteln und Varianten von Fahrten: Wandern, Rad- oder Tandemfahren, Kanu- oder Floßfahren, Bollerwagenfahrt, Schneekohtenfahrt, evtl. als Schlittenfahrt, Pferdewagenfahrt, Spielfahrt in Verkleidung und mit Auftritten als Kleinkünstler, Hüttenwanderung in den Bergen... Der Charakter der Fahrt ändert sich stark durch die Wahl einer anderen Fortbewegungsweise – wegen der Möglichkeiten der Geschwindigkeit im Fortkommen, der Mitnahmemöglichkeit von Gepäck und der Intensität, mit der man die Gruppen-gemeinschaft und die Landschaft mit ihren Einwohnern wahrnimmt.

Zur Entscheidung, ob und wie die Sippe eine Fahrt oder ein Lager oder eine Mischung durchführt, sollte überlegt werden:

Wie alt ist die Sippe, wie leistungsfähig ist sie? Pfadfinderinnen und Pfadfinder, jüngere und ältere Sippenmitglieder, jeder hat unterschiedliche Interessen und Fähigkeiten. Unterforderung (=Langeweile) und Überforderung (=Misserfolg) gesundheitliche Risiken sollten vermieden werden. Ihr müsst Kompromisse schließen, besonders auf die Schwächsten achten.



Wie gut kennt sich die Sippe? Je extremer die (Fahrten-) Situation, je größer die Herausforderungen, desto stärker ist die Sippe aufeinander angewiesen. Dies kann sich sehr positiv auf den Sippenzusammenhalt auswirken, wenn die Probleme gemeinsam lösbar sind, aber genauso schlimm, wenn die Sippe an ihren Schwierigkeiten und Konflikten scheitert: viele Sippen haben sich auf Fahrten getrennt. Abwägen!

Und sonst? Natürlich hängt jede Aktivität der Sippe von mehreren allgemeinen Faktoren ab: vom Wetter, der Stimmung, von der Dauer, vom guten oder unzureichenden Material, vom Ort der Veranstaltung, von Einwirkungen Dritter...

Ähnlich sind Überlegungen für das Fahrtenziel anzustellen. Hierbei wird noch eine besondere Rolle spielen, dass eine **Steigerung** möglich bleibt. Mit der Entfernung des Fahrtenziels korrespondiert die **Dauer**, denn für eine Woche lohnt sich keine Auslandsfahrt. Am Wochenende wird die Sippe deshalb ohnehin in der Heimatgegend bleiben. Für Kurzferien bietet sich schon weitere Ziele in Deutschland und im angrenzenden Ausland an. Aber selbst in den Sommerferien ist nicht alles sinnvoll: eine neue Sippe wird auch nicht als erstes die kultische 6- Wochen-Griechenland-Großfahrt unternehmen. Näherliegende Ziele bedeuten auch weniger Transportaufwand (ökologischer Aspekt, sanfter Tourismus!)

Weitere Schritte der Fahrtenvorbereitung sind dann die Planung des Finanziellen, Buchung von Lagerplätzen, Zugfahrkarten etc. Besorgung von Literatur, Karten und Informationen über das Fahrtengebiet, konkrete Planung von Fahrtstrecke und evtl. Programm, Klärung und später Abschluss von Versicherungen, schließlich ein Rundschreiben an die Eltern mit Anmeldeformular, Einkäufe, Materialverteilung, evtl. Testläufe für die Ausrüstung. Im einzelnen:

Finanzierungsplan

Bevor ihr den Fahrtenbeitrag festlegt, solltet ihr einen Finanzplan aufstellen. Am Ende muss die Kasse stimmen, das heißt, alle Ausgaben müssen durch Einnahmen gedeckt sein.

Listet alle zu erwartenden Ausgaben auf:

- Zug-, Bus-, notfalls Autofahrkosten (Sondertarife ausnutzen!, Fragt beharrlich nach!);
- Verpflegungskosten (4-5 € bei einfachen Essen, für große Mägen und Profi-Köche 5-7 € Tagessatz kalkulieren!);
- Unterbringungskosten (falls Jugendherberge oder Zeltplatz eingeplant sind);
- Programmkosten;
- Einen Notgroschen (nur für wirkliche Noffälle; entweder nach der Fahrt zurückzahlen oder in die Sippenkasse tun)

Für kürzere Fahrten ist es sinnvoll, in diesem Zusammenhang einen Essensplan zu erstellen. Es werden Wunschgerichte festgelegt, eine Einkaufsliste erstellt (Mengenkalkulation) und die Preise dazu abgeschätzt. Wer diese Kalkulation regelmäßig aufstellt und während der Fahrten überprüft, wird in solchen Dingen immer geübt. Oft kann es kostensparend sein, Nichtverderbliches (Tee, Zucker, Reis, Notsuppe, Gewürze) von zu Hause oder aus den Stammesbeständen mitzunehmen oder mindestens im Supermarkt zu kaufen, da ihr unterwegs eher auf Dorfläden angewiesen sein werdet (besonders als Wanderer). Für jede Wochenendfahrt kann auch einfach vereinbart werden, dass jeder seine Schülerfahrkarte und einen Anteil zum gemeinsamen Essen mitbringt.





Als Einnahmen brauchen nicht bloß die Fahrtenbeiträge zu stehen. Vielleicht gibt es einen Zuschuss, oder es kann einer beim Jugend- oder Sozialamt beantragt werden. Man muss sich rechtzeitig hierum kümmern. Ordentliche Einkaufsbelege und Abrechnungen sind dann zwingend nötig.

In vielen Stämmen gilt, dass bei einer guten Fahrt auch ein Stück der nächsten Kohte oder Jurte finanziell herauspringen muss. Das ist aber eine Frage der Geldbeutel in der Sippe und der Zuschussmöglichkeiten für Materialbeschaffung.

Sippenmaterial

Die Packliste ist möglichst früh zu erstellen, insbesondere wenn die Sippe kein eigenes Sippenmaterial besitzt. Dann muss rechtzeitig vom Stammesmaterialwart die Ausrüstung entliehen werden. Eventuell muss vor der Fahrt noch etwas beim Sippentreffen repariert, ergänzt oder ersetzt werden. Wer soll das alles tragen? Gemeinsam wird eine Verteilung festgelegt oder dies dem Sippenmaterialwart übertragen.

Was sollte zu einem Satz Sippenmaterial gehören, den die Sippe am besten selbst verwaltet?

1 Kohte (4 Planen, 2 Seile, 8 Heringe (kann man natürlich auch selber schnitzen), Hochkette, Töpfe mit Deckel, kalte „Hand“, Topfsack (oder Trangia-Sturmkocher, reicht max. für 4 Personen!), Kochlöffel, Pfannenhänder, Kelle, Gewürze (in Filmdöschen oder Plastikflaschen), Spülzeug (kl. Spülflasche, Klappwanne, Bürste/Lappen/Schwamm); Beil (mind. 800g), Säge, Spaten oder kleine Schaufel (für Feuerstelle, Lagerbauten, Winterfahrten); Apotheke; Kompass, Kartenmaterial.

Die Sippe muss nicht jedes Mal alles mitnehmen!

Schuhputzzeug, Waschmittel kann zum Gewichtsparen von einem für alle mitgenommen werden.

Persönliche Ausrüstung

Jede Fahrt und jede und jeder sind anders, aber eine Liste zur Orientierung und „Kontrolle, ob ich auch an alles gedacht habe,“ könnte die Sippe sich in ihr Logbuch schreiben. Nicht vergessen: Kultur einpacken, z. B. Instrumente, Vorlesebuch, Kohtenschmuck, Kerzen, Stoffbeutel für Essgeschirr, Tischdecke; Photo-Kamera; Allzeit-bereit-Dinge: AB-Päckchen, Nähzeug, Pflaster, Sicherheitsnadeln an der Hemdtasche, Logbuch, Schreibzeug, Fahrtenmesser, Trinkflasche.

Für die Auswahl der Ausrüstung hier noch einige beherzte Ratschläge:

- Fahrtenbekleidung muss locker und strapazierfähig sein;
- Mehrere übereinandergezogene dünne Kleidungsstücke schützen mehr als ein dickes. Man kann sich damit auch besser der jeweiligen Witterung anpassen;
- Niemals mit Gummistiefeln, ungeeignetem Schuhzeug, „brandneuen“ Stiefeln oder Socken auf Fahrt gehen – Blasen!!!
- Jeans (ziehen sich bei Nässe zusammen) sind ungeeignet.



Fahrtenabrechnung

Bezeichnung _____

in Ort von bis _____

Einnahmen:	Betrag:
Teilnehmerbeiträge	
Spenden	

Summe: _____

Ausgaben:	Betrag:
Fahrtkosten km * €/km PKW	
Fahrtkosten Bus / Bahn	
Unterbringung / Lagerbeitrag	
Verpflegung	
Verwaltung	
Basteln / Werken	
langlebiges Material	
Sonstiges	

Summe: _____

Rest bzw. Defizit _____



Anhang

3. Nützliches

Einnahmen-Ausgaben-Rechnung

Schriften, Informationen

Wichtige Anschriften auf Bundesebene







Zu 3.3. Die Geschäfte des Stammes

Die Einnahmen-Ausgaben-Rechnung kann in der Praxis wie folgt aussehen:EINNAHMEN-AUSGABEN-RECHNUNG
Währung: Euro

Journal MÄRZ 2003

EINNAHMEN

Datum	Beleg	Zweck	Mitgliedsbeitr.	Spenden	Fahrt/Lager	Sonstiges
04.03.	GI 8	örtliche Gemeinde		100,00		
10.03.	KA 10	Mayer Hannes	4,00			
10.03.	KA 11	Holzer Martina	4,00			
12.03.	KA 12	1. Theatervorstellung				380,00
14.03.	GI 9	Raiffeisenbank			40,00	
17.03.	KA 13	2. Theatervorstellung				444,00
22.03.	KA 14	Hofer Markus	4,00			

AUSGABEN

Datum	Beleg	Zweck	Telefon/Porto/ Verwaltung	Bastel- material	Fahrt/Lager fungen	Neuanschaf-	Sonstiges
01.03.	KA 20	Postgebühren	12,00				
02.03.	GI 18	Kostümverleih Theater		35,00			
05.03.	KA 21	Kosmetik f. Theater		22,00			
05.03.	GI 19	Bühnendekoration		45,00			
10.03.	KA 22	Getränke/Kaffee	22,50				
10.03.	KA 23	Hochzeitsgeschenk					46,00
16.03.	KA 24	Bürobedarf	18,40				
25.03.	GI 20	Autobus			480,00		
31.03.	GI 21	Bankspesen					12,20

GI ... Girokonto

KA ... Barkasse



Schriften, Informationen

Rundbrief

Der **Rundbrief** ist die Bundesinformation an alle Stammesführungen mit den wichtigsten, aktuellen Informationen aus der Bundesleitung und dem Bundesamt, mit Ausschreibungen für Veranstaltungen, Kurse und Einladungen zu internationalen Lagern.

NEUE BRIEFE

NEUE BRIEFE ist die Führungszeitschrift im BdP. Jeder Stamm bzw. jede Aufbaugruppe erhält ein Exemplar kostenfrei. Weitere Exemplare können und sollen für jeden Aktiven in der Stammesführung abonniert werden. Sie erscheint viermal im Jahr.

LOGO!

LOGO ist die Zeitschrift für alle Mitglieder, die viermal im Jahr erscheint und als Sammelpost an die Stammesführungen zur weiteren Verteilung geht. Der Bezug ist bereits im Jahresbeitrag enthalten.

Literatur für die eigene Information und als Ideenquelle für die Gruppenarbeit

Hier vorgeschlagene Bücher sollten mit der Zeit für eine Stammesbibliothek angeschafft werden. Bei der Beschaffung auch hier nicht genannter Bücher kann unsere Bundeskämmerei behilflich sein.

Andere Literaturhinweise können im Internet unter <http://www.bundeskaemmerei.de> eingesehen werden.

Sicher ist eine Stammesbibliothek nicht ganz billig. Viele Landesverbände haben eine Landesbibliothek – das ist auch schon hilfreich. Und auch in unserem Bundeszentrum in Immenhausen kann passende Literatur zu verschiedenen Themen eingesehen werden.

Basisinformationen

Titel	Beschreibung
Bundessatzung	Eine verbindliche Arbeitsgrundlage
Pädagogische Konzeption	Darstellung der pädagogischen Ziele des BdP
Ausbildung im BdP	Verbindliche Aussagen zu allen Kursformen des Bundes
Leitplanken	Dies Heft begleitet die eigene Ausbildung im BdP (das Heft gibt es kostenlos beim ersten Besuch eines Bundeskurses)
Internationales Handbuch	Grundlagen der internationalen Arbeit, Hintergründe und praktische Anregungen für internationale Begegnungen, Fördermöglichkeiten



Wölflingsstufe

Titel

Wölflingsspur

Handbuch für Meutenführungen

Das Dschungelbuch

Beschreibung

Der Begleiter für Wölflinge zur eigenen Beschäftigung und für einige Meutenstunden

Grundlagenliteratur – Ziele, Methoden und Inhalte der Meutenarbeit werden hier aus der Praxis für die Praxis beschrieben

Die Geschichte von Mowgli und den Tieren im indischen Dschungel sind immer noch Pflichtlektüre für jeden in der Meutenführung, aber auch ein spannendes Buch für Jungen und Mädchen

Werbematerialien

Neben Fallblättern gibt es verschiedene Poster und eine sehr gute, etwas aufwendigere Broschüre im Stil der Bundeszeitschrift (für Menschen, die ausführlicher informiert werden sollen).

Die Werbematerialien des Bundes können bei der Bundeskammer bezogen werden, fragt dort bitte nach Verfügbarkeit und Preisen. Vielleicht kann aber auch euer Landesverband Materialien kostenlos zur Verfügung stellen.



Ausstellungen

Der BdP verfügt über drei aktuelle Serien Displays aus bedrucktem Stoff, die leicht und schnell aufzubauen sind. Die Displays sind in erster Linie für den Einsatz in Räumen gedacht. Jedes Display ist 1 x 2 m groß und einseitig bedruckt.

Anfragen wegen Ausleihen sind an das Bundesamt zu richten. Die Versandkosten trägt der Besteller.





Wichtige Anschriften auf Bundesebene

BdP-Bundesamt

Kesselhaken 23
34376 Immenhausen
Telefon: 056 73 / 99 58 4-0
Fax: 056 73 / 99 58 4-44
e-Mail: bundesamt@pfadfinden.de
www.pfadfinden.de

BdP-Bundeszentrum

Kesselhaken 23
34376 Immenhausen
Telefon: 056 73 / 99 58 4-0
Fax: 056 73 / 99 58 4-44
info@zentrum.pfadfinden.de
www.zentrum.pfadfinden.de

BdP-Bundeskämmerei

Kesselhaken 23
34376 Immenhausen
Telefon: 056 73 / 99 58 4-30
Fax: 056 73 / 99 58 4-33
service@bundeskaemmerei.de
www.bundeskaemmerei.de

Stiftung Pfadfinden (Geschäftsstelle)

Jürgen Thelen
Katzenberg 93
55126 Mainz
Telefon: 061 31 / 6 10 99 38
Fax: 061 31 / 6 22 11 38
e-Mail: info@stiftungpfadfinden.de
www.stiftungpfadfinden.de

In jedem Landesverband gibt es Anschriftenlisten – da hier immer nur der letzte Stand seine Gültigkeit hat, sind die aktuellen Ansprechpartner im Bundesamt zu erfragen. Meist könnt ihr auch leicht über das Internet Kontakt zum Landesverband aufnehmen. Die Hinweise zu den LV's findet ihr auf der Bundeshomepage unter <http://www.pfadfinden.de/frame/kont.html>.



Fördermöglichkeiten

Stiftung Pfadfinden

Was machen wir?

Die Stiftung Pfadfinden wurde 1998 von 154 Stiftern (überwiegend BdPler, Freunde und ehemalige Pfadfinder) mit dem Ziel gegründet, Projekte zu fördern, welche die Idee des Pfadfindertums langfristig sichern. Hierbei geht es vor allem um innovative Projekte, auch um Neugründungen. Das Prinzip einer Stiftung funktioniert so: Geld wird gesammelt, dieses Geld wird angelegt, und nur die Zinsen werden für die Projekte verwendet. Derzeit (2003) hat die Stiftung ein Kapital von ca. 200.000 Euro und kann damit im Jahr ca. 10.000 Euro an Projektmitteln ausschütten.

Was fördern wir?

Eine außergewöhnliches Sippenprogramm, für das ihr spezielles Material benötigt. Eine Kundschaft, bei der ihr einen Experten engagieren wollt. Euer Engagement in einem sozialen Projekt in eurer Stadt, das auch Geldmittel erfordert. Eine neue Aktion zur Öffentlichkeitsarbeit vor Ort, für die ihr einen Zuschuss benötigt ... und jede besondere Idee, die kreativ ist und bei der die Verwirklichung nur am Geld hängt. Egal, ob es um eure Sippe, die Stufe, den Stamm, den Landesverband oder den Bund geht.

Was haben wir bereits gefördert?

Kletterausrüstung für einen Stamm, Gitarren-Kurs in einer Aufbaugruppe; „Kinder können Kunst“; Arbeitshilfe für R/R zum Thema „Demokratie“; Bundes-Jahresaktion der Wölflingsstufe.
Weitere Infos zu diesen und anderen geförderten Projekten findet ihr unter <http://stiftungpfadfinden.de/index.php?id=224#543>

Wie kommt ihr an die Zuschüsse heran?

Anrufen, Wünsche vortragen, alles weitere klären wir gemeinsam.
Oder: Direkt einen Antrag ausfüllen und schicken.
Antragsformulare findet ihr im Internet (www.stiftungpfadfinden.de) oder bekommt ihr bei Igor in der Geschäftsstelle.

Kontakt:

Geschäftsstelle der Stiftung Pfadfinden
Jürgen Thelen (Igor)
Katzenberg 93
55126 Mainz
Telefon: 061 31 / 6 10 99 38
Fax: 061 31 / 6 22 11 38
e-Mail: info@stiftungpfadfinden.de
www.stiftungpfadfinden.de





Stammesbauplan
Handbuch zur Gründung eines Pfadfinderstammes