



BdP
Bund der
Pfadfinderinnen
und Pfadfinder

DAS GELBE BUCH

Handbuch für Meutenführungen



Das Gelbe Buch

Handbuch für Meutenführungen

Herausgeber:

Bund der Pfadfinderinnen und Pfadfinder e.V. · Bundesvorstand · Kesselhaken 23 · 34376 Immenhausen
info@pfadfinden.de · www.pfadfinden.de

Inhaltsverzeichnis

Einleitung..... 6

Teil 1 · Die Grundlagen 9

1.1 Wölflinge im BdP..... 10

- 1.1.1 Ziele der Wölflingsarbeit 10
- 1.1.2 Bundesordnung 12
- 1.1.3 Die Meute 13
- 1.1.4 Rudel 14

1.2 Das Dschungelbuch..... 15

- 1.2.1 Das Dschungelbuch, die Grundlage für die Wölflingsstufe 15
- 1.2.2 Umsetzungsmöglichkeiten in deiner Meute 17
- 1.2.3 Der Autor der Dschungelbücher:
Rudyard Kipling 18
- 1.2.4 Die Dschungelbücher –
eine Zusammenfassung 19
- 1.2.5 Eigenschaften einiger
Dschungelbewohner 21
- 1.2.6 Weitere Praxisbeispiele zum Dschungelbuch
22

1.3 Stil, Formen und Brauchtum 27

- 1.3.1 Ratsfelsen 28
- 1.3.2 Aufnahme in die Meute 29
- 1.3.3 Wolfsgruß 30
- 1.3.4 Taufe, Spitzname, Wölflingsnamen 30

1.4 Regeln und Versprechen..... 30

- 1.4.1 Warum Regeln und Versprechen? 30
- 1.4.2 Wie führst du den Wölfling an das
Versprechen heran? 31
- 1.4.3 Beispiele für Versprechensfeiern 31
- 1.4.4 Historie von Regeln und Versprechen 32

1.5 Der Stufenübergang 33

- 1.5.1 Der richtige Zeitpunkt 33
- 1.5.2 Vorbereitung auf den Stufenübergang 35
- 1.5.3 Warum hören so viele Wölflinge nach dem
Stufenübergang mit der Pfadfinderei auf? 35
- 1.5.4 Wie kann ein Stufenübergang aussehen? 36
- 1.5.6 Warum vollziehen wir diesen Schritt? 37

1.6 Die anderen Stufen 38

- 1.6.1 Die Pfadfinder*innenstufe 38
- 1.6.2 Die RangerRover-Stufe 38
- 1.6.3 Erwachsene im BdP 39

1.7 Die Pädagogische Konzeption..... 39

- 1.7.1 Demokratie und Mitbestimmung 41

- 1.7.2 Koedukation 42
- 1.7.3 Religion und Spiritualität in der Meute 44
- 1.7.4 Wölflinge in aller Welt 46
- 1.7.5 Nachhaltigkeit im BdP 47
- 1.7.6 Pfadfinden für alle 48
- 1.7.7 Soziales und gesellschaftliches
Engagement 50
- 1.7.8 Umgang mit Medien 51

1.8 Vom Stamm zum Bund 53

- 1.8.1 Der Stamm 53
- 1.8.2 Der Landesverband 54
- 1.8.3 Der Bund 55

Teil 2 · Die Wölflinge 59

2.1 Entwicklung 61

2.2 Wölflinge heute 64

2.3 Umgang mit Wölflingen

(wilde und ruhige Wölflinge)..... 66

- 2.3.1 Wilde Wölflinge 66
- 2.3.2 Ruhige Wölflinge 68
- 2.3.3 Außenseiter*innen 68

2.4 Kinder mit Behinderung..... 70

- 2.4.1 Kinder mit Behinderung in der Meute 70
- 2.4.2 Formen der Arbeit mit Kindern
mit Behinderung 72

2.5 Kinder anderer Herkunft 73

Teil 3 · Die Meutenführung 75

3.1 Das Team 76

- 3.1.1 Der*die Meutenführer*in 76
- 3.1.2 Der*die Meutenassistent*in 77

3.2 Meine Rolle im Stamm..... 78

- 3.2.1 Stammesrat 78

3.3 Die Aufgabenbereiche der Meutenführung 79

- 3.3.1 Wölflinge 79
- 3.3.2 Eltern 81
- 3.3.3 Öffentlichkeitsarbeit 84
- 3.3.4 Mitgliederwerbung 86

3.4 Erste Hilfe 90

3.5 Alles was Recht ist! 92

- 3.5.1 Verträge 93
- 3.5.2 Versicherungen 93
- 3.5.3 Aufsichtspflicht 94
- 3.5.4 Spezielle Pflichten 96
- 3.5.5 Jugendschutzgesetz (JuSchG) 97
- 3.5.6 Sexualstrafrecht 97

3.6 Wo kann ich mir Hilfe holen? 98
 3.6.1 Ausbildung 98
 3.6.2 Arbeitshilfen und Publikationen 99

Teil 4 · Das Meutenleben..... 103

4.1 Das Meutentreffen 104
 4.1.1 Planung 104
 4.1.2 Ziele 104
 4.1.3 Spielidee und Spielgeschichte 104
 4.1.4 Ablauf 105
 4.1.5 Reflexion 106
 4.1.6 Arbeitsmaterialien 106

4.2 Wölflinge kreativ 108
 4.2.1 Spielen 108
 4.2.2 Basteln 110
 4.2.3 Singen und Musizieren 112
 4.2.4 Tanzen 115
 4.2.5 Theaterspielen mit Wölflingen/
 Darstellendes Spiel 115
 4.2.6 Feste feiern 117

4.3 Wölflinge entspannt 118
 4.3.1 Geschichten 118
 4.3.2 Phantasiereisen 120

4.4 Wölflinge mit allen Sinnen 122
 4.4.1 Kim-Spiele 122
 4.4.2 Naturerfahrungen 123

4.5 Wölflinge in Aktion 125
 4.5.1 Wolfslauf 125
 4.5.2 Special-Pack-Meeting (SPM) 128
 4.5.3 Hausspiel 129
 4.5.4 Stadtspiel 130
 4.5.5 Geländespiel 132
 4.5.6 Langzeitprogramm 134
 4.5.7 Projekt 136

4.6 Wölflinge unterwegs 146
 4.6.1 Ausflüge 146
 4.6.2 Wandern 147
 4.6.3 Lager 148
 4.6.3.1 Vor dem Lager 149
 4.6.3.2 Während des Lagers 153
 4.6.3.3 Nach dem Lager 162

Geschichte der Wölflinge 166

Stichwortregister 170

LIEBE LESERIN, LIEBER LESER,
in deiner Hand hältst du das Gelbe Buch, das Handbuch für Meutenführungen. Wir, das Redaktionsteam, freuen uns, dass du neugierig auf das Buch bist. Damit du weißt, was dich auf den nächsten Seiten erwartet, bekommst du hier einen kleinen Überblick. Folgende Fragen wollen wir dir beantworten:

- Für wen wurde das Handbuch geschrieben?
- Wie ist das Handbuch aufgebaut?
- Wie kann ich das Handbuch benutzen, wenn ich gezielte Informationen benötige?

Das Handbuch soll dir einen Einblick in die jüngste Stufe im BdP geben. Du kannst es als Ratgeber, Nachschlagewerk und Begleiter deiner Arbeit nutzen. Es erklärt dir unsere Grundsätze und Grundlagen, Methoden und Inhalte.

Nutze das Buch als Hilfe für dich und deine Arbeit und als Hintergrundinformation. Dabei werden einige Dinge sicherlich interessant, andere schon bekannt sein. Du wirst merken, dass deine Probleme und Fragen nicht ungewöhnlich sind und dass es verschiedene Lösungsmöglichkeiten gibt. Zudem findest du viele praktische Tipps und Anregungen, die du gleich umsetzen kannst.

Natürlich ist das Handbuch kein Wundermittel. Es ist eine Möglichkeit, deine Arbeit zu unterstützen. Wichtig ist außerdem, dass du Ausbildungskurse besuchst, den Austausch im Stamm suchst und auf Meutenführungstreffen fährst. Diese Erfahrungen kann das Handbuch nicht ersetzen. Wir wünschen uns, dass du mit diesem Buch vielfältige und interessante Entdeckungen machen kannst, die zum Tun und Nachdenken anregen. Viel Spaß beim Lesen!

FÜR WEN WURDE DAS HANDBUCH GESCHRIEBEN?

Mit dem Handbuch wollen wir dich als Meutenführer*innen, als Meutenführungsassistent*innen und als Freund*innen der Wölflingsstufe ansprechen. Natürlich ist das Handbuch auch für alle anderen Interessierten gedacht. Vielleicht bist du gerade darauf angesprochen worden, ob du dir nicht vorstellen könntest, in der Meutenführung mitzuhelfen. Dann bietet dir das Buch bestimmte einige interessante Kapitel, die dir die Entscheidung erleichtern. Wenn du neu in der

Meutenführung bist, findest du auf den folgenden Seiten viel Wissenswertes für deine Arbeit, von der Durchführung der wöchentlichen Meutenreffen über den täglichen Umgang mit den Wölflingen bis hin zur Planung eines Lagers. Als »alter Hase« kannst du das Handbuch nutzen, um noch einmal etwas nachzuschlagen, oder um deine Einheit für den nächsten Kurs zu planen.

WIE IST DAS HANDBUCH AUFGEBAUT?

Das Handbuch besteht aus vier großen Teilen und der Wölflingsgeschichte.

1. TEIL: DIE GRUNDLAGEN

Im ersten Kapitel findest du alles über die Grundlagen im BdP. Wie ist die Wölflingsstufe im BdP aufgebaut? Du erfährst Näheres zum Dschungelbuch und wie du es in deine Arbeit einbinden kannst. Unsere Brauchtümer, Versprechensfeier und der Stufenübertritt werden hier beschrieben. Weitere nützliche Dinge beinhaltet das letzte Kapitel »Vom Stamm zum Bund«.

2. TEIL: DIE WÖFLINGE

Deine Wölflinge sind das Thema. Wie entwickelt sich ein Kind im Wölflingsalter, wie kannst du es dabei unterstützen? Warum können Wölflinge »schwierig« sein, und was hilft dir in solchen Situationen? Du findest wichtige Hintergrundinformationen über das ein oder andere Verhalten deiner Wölflinge und erhältst Anregungen für die Praxis.

3. TEIL: DIE MEUTENFÜHRUNG

Dieser Teil dreht sich um dich und deine Aufgaben als Meutenführung. Wie mache ich Elternarbeit? Wer hilft mir, neue Wölflinge für die Meute zu bekommen? Warum darf ich die Wölflinge nicht alleine ins Schwimmbad schicken? Was mache ich, wenn ein Wölfling einen Sonnenstich bekommt? Diese und noch viele andere Fragen werden hier beantwortet.

Außerdem bieten wir dir Informationen, wo du noch mehr Hilfe bekommst, welche Arbeitsmaterialien und speziellen Ausbildungskurse es für dich gibt, und – ganz wichtig – welche Möglichkeiten zum Erfahrungsaustausch mit anderen Meutenführer*innen existieren.

4. TEIL: DAS MEUTENLEBEN

Im letzten und größten Kapitel erfährst du alles über

Programm, die Inhalte, Methoden und Formen der Wölflingsstufe. Zuerst geht es um die Planung, Durchführung und Nachbereitung deiner Meutentreffen sowie die Inhalte, mit denen du sie füllen kannst. Danach findest du Informationen zu speziellen Methoden der Wölflingsstufe, wie z. B. dem Special-Pack-Meeting und dem Langzeitprogramm. Außerdem soll dir dieses Kapitel auch bei der Planung von Lagern helfen.

WIE KANN ICH DAS HANDBUCH BENUTZEN?

Jedes Kapitel beinhaltet sowohl etwas zur Theorie als auch zu praktischen Anwendungsmöglichkeiten. Erklärt wird, welche Bedeutung diese Sachen für die Wölflingsarbeit haben und wie du sie für deine Meute benutzen oder einsetzen kannst. Zur besseren Übersicht und zur Kennzeichnung von Wichtigem haben wir verschiedene Symbole verwendet, die dir weiterhelfen:



Hier findest du weiterführende Literatur oder Hinweise, in welchen Büchern du z. B. noch mehr Spiele findest, welche Bücher sich für Langzeitprogramme eignen usw. Die Literaturhinweise stehen meistens am Ende eines Kapitels.



Checklisten oder kurze Zusammenfassungen sind mit diesem Symbol gekennzeichnet. Stell dir vor, du planst einen Wolfslauf und möchtest nachschauen, ob du an alles gedacht hast. Hier hilft dir die Checkliste weiter.



Diese Anmerkungen sind wichtig für die Praxis!



Genug der Theorie, du möchtest wissen, welche Möglichkeiten es für deine Wölflingsarbeit gibt? Dann schaue nach diesem Symbol.



Hier findest du ebenfalls Anregungen und Ideen.

Beim Schreiben dieses Buches haben wir schnell bemerkt, dass in unserer Arbeit alles irgendwie zusammenhängt und schwer zu trennen ist. Oft mussten wir überlegen, was in welches Kapitel passt. Manchmal sind also Inhalte in einem Kapitel nur kurz erklärt, die praktische Umsetzung oder noch mehr Informationen findest du aber woanders. Dann kannst du den Querverweisen folgen:

Beispiel:



1.2 Das Dschungelbuch auf Seite 15

Suchst du etwas ganz Bestimmtes und hast kein Glück im Inhaltsverzeichnis, dann probiere es im Stichwortregister am Ende des Buches.

VORWORT ZUR DRITTEN AUFLAGE

Von der Idee, das alte Handbuch aus den 80er Jahren zu überarbeiten, bis zum Layout und Druck der ersten Auflage des neuen Gelben Buches 2006 hat es lange gedauert, viele Meutenführungen, Mitarbeiter*innen des Stufenarbeitskreises und viele Landesbeauftragte waren tatkräftig daran beteiligt.

Für die zweite Auflage 2009 haben wir uns auf die Suche nach den verbliebenen Rechtschreibfehlern gemacht. Für die dritte Auflage 2017 wurden Artikel und Sprache auf Aktualität geprüft, einzelne Abschnitte überarbeitet und Themen sowie Grafiken ergänzt.

Wir danken allen Mitstreiter*innen (siehe Impressum) für ihre Hilfe, Mühe und Geduld.

Dir wünschen wir jetzt viel Spaß beim Lesen, viele Anregungen und Ideen. Mit der Hoffnung, dass das Gelbe Buch deine Arbeit mit den Wölflingen bereichert.

DAS BUNDESRUDEL

DIE GRUNDLAGEN



1.1 Wölflinge im BdP
Seite 10



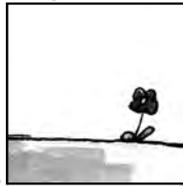
1.2 Das Dschungelbuch
Seite 15



1.3 Stil, Formen und Brauchtum
Seite 27



1.4 Regeln und Versprechen
Seite 30



1.5 Der Stufenübergang
Seite 33



1.6 Die anderen Stufen
Seite 38



1.7 Die Pädagogische Konzeption
Seite 39



1.8 Vom Stamm zum Bund
Seite 53

1.1 Wölflinge im BdP



1.1.1 Ziele der Wölflingsarbeit



Wenn du dir als Meutenführer*in Gedanken machst, was du mit deiner Meute erreichen möchtest, dann legst du dir Ziele fest.

Das können sehr verschiedene Ziele sein, solche die erreichbar sind, solche die mehr Wunschziele sind, ganz praktische Ziele oder auch Ziele, die indirekt erreicht werden. In der Pädagogik gibt es ganz verschiedene Arten von Zielen. Man spricht von Feinzielen, Grobzielen, Permanentzielen oder Richtungszielen. Es gibt Erziehungsziele und Bildungsziele. Jede*r benutzt die Bedeutung dieser Ziele etwas anders. Gemeinsam haben aber alle, dass etwas erreicht werden soll. Ein Zustand soll positiv verändert werden.

Vielleicht denkst du jetzt, dass du dir eigentlich sehr selten, oder sogar noch nie bewusst Ziele für deine Meute gesetzt hast. Dafür wirst du es unbewusst schon getan haben. Denn jedes Spiel, jede Methode, die du während deines Meutentreffens einsetzt, verfolgt auch ein oder mehrere Ziele. Wenn du z. B. mit den Wölflingen ein Tobespiel machst, damit sie hinterher ruhig deiner Geschichte zuhören können, hast du mit diesem Tobespiel ein Ziel (nämlich das Auspowern der Wölflinge) verfolgt.

Ziele können also ganz unterschiedlich sein. Sie können nur für ein Spiel, ein Meutentreffen gelten oder aber viel länger. Hier findest du einige Beispiele:

DEINE WÖFLINGE SIND NIE LEISE, WENN DU EIN SPIEL ERKLÄRST ODER ETWAS MIT IHNEN BESPRECHEN WILLST.

Dein Ziel wird sein, dass die Wölflinge leise sind, wenn du oder ein anderer Wölfling spricht. Du

überlegst dir, was du machen kannst, damit du das Ziel erreichst. Hier gibt es ganz verschiedene Möglichkeiten. Du suchst dir eine dieser Möglichkeiten aus und probierst sie beim nächsten Meutentreffen aus. Vielleicht erreichst du dein Ziel »die Wölflinge sind leise, wenn jemand spricht« schon im nächsten Meutentreffen. Vielleicht dauert es auch eine Weile oder du musst noch eine andere Möglichkeit ausprobieren. Aber das Ziel ist erreichbar, es ist auch ganz praktisch und du kannst überprüfen, ob es erreicht wurde.

DU FÄHRST MIT DEINER MEUTE AUFS SOMMERLAGER. DIE MEUTE SCHLÄFT DAS ERSTE MAL IM ZELT.

Dein Ziel wird sein, den Wölflingen beizubringen, das Zelt allein oder mit Hilfe aufzubauen. Auch hier wirst du überlegen, wie du es am Besten anstellst. Auch dieses Ziel ist erreichbar und überprüfbar. Schwieriger wird es da schon mit den Zielen, die in unserer Pädagogischen Konzeption stehen. Also Ziele, die sich der BdP für seine Gruppenarbeit gesetzt hat.



1.7 Die Pädagogische Konzeption S. 39

Ein Ziel ist z. B. »zu rücksichts- und respektvollem Leben in der Gemeinschaft zu erziehen«. Ein Ziel also, das du nicht in ein oder zwei Meutenstunden umsetzen kannst. Ein Ziel, das sich auch nicht allein während der Wölflingszeit umsetzen lässt. Diese Ziele, die du in der Pädagogischen Konzeption findest, sind langfristige Ziele, die dir in der Pfadfinderarbeit immer wieder begegnen. Jede*r tut ein Teil seiner/ihrer Arbeit dazu, um dem Ziel näher zu kommen. Das sind Ziele »wie Sterne, unerreichbar, aber als Richtungsweiser am Horizont« (so oder so ähnlich hat es Baden-Powell (B-P) einmal ausgedrückt). Diese Ziele werden auch als Visionen bezeichnet. Das bedeutet aber nicht, dass du vor solchen Zielen zurückschrecken musst (>die sind eh unerreichbar«), im Gegenteil, du kommst mit deiner Arbeit in jeder Meutenstunde dem Ziel ein Stückchen näher. In der Pädagogik werden solche Ziele als Permanentziele, Richtziele oder Erziehungsziele bezeichnet. Sie gelten immer und sind anderen Zielen ein Stück weit übergeordnet.

UND WIE SETZE ICH DIESE ERZIEHUNGSZIELE UM?

Ein weiteres Ziel, das in der Pädagogischen Konzeption zu finden ist, ist das Ziel »Verantwortungsbewusstsein für sich und die Gruppe herauszubilden«. Dieses

Ziel findest du in unseren Pfadfinderregeln wieder, aber auch in den Wölflingsregeln.

Zuerst überlegst du dir, welche Bedeutung das Ziel in deiner Wölflingsarbeit hat. Folgendes kann es bedeuten: Wölflinge übernehmen Verantwortung für sich und die Meute oder ihr Rudel im Rahmen ihrer Möglichkeiten. Klar ist, dass ein Wölfling noch keine Meutenführer-in sein kann, oder Aufgaben des Meutenführers übernehmen kann. Aber in ihrem Rahmen (der von Wölfling zu Wölfling ganz unterschiedlich ist!) können sie Verantwortung übernehmen:

- Sie sagen Bescheid, wenn sie nicht zum Meutentreffen kommen können: Dann kannst du entsprechend des Programm planen und die Meute ist nicht enttäuscht, wenn das eigentliche Programm nicht durchgeführt werden kann, weil die Hälfte der Meute unentschuldig fehlt.
- Sie übernehmen in der Meute bestimmte Dienste und führen diese selbstständig aus (z. B. Rudelbuch schreiben, abwaschen, alle zusammenrufen).
- Die Wölflinge kümmern sich um neue Wölflinge, erklären ihnen die Meutenregeln.
- Sie übernehmen Verantwortung als Spielführer*in bei einem Wolfslauf oder Geländespiel oder als Rudelsprecher*in.
- Wölflinge, die viel stören, können die Verantwortung für sich selbst übernehmen, indem sie sich eigene Ziele setzen, z. B. beim nächsten Spiel nicht zu stören. Damit sie dieses Ziel erreichen, brauchen sie wahrscheinlich deine Hilfe.

Du siehst also, die Pädagogische Konzeption nennt eher weitgefaste Ziele. Diese Ziele müssen nun auf die »Wölflingsebene« herunter gebrochen werden. In diesem Beispiel also die Frage: Was heißt Verantwortungsbewusstsein übernehmen für 7- bis 11-jährige Kinder. Wenn du dir das für deine Meute klar gemacht hast, ist jetzt der nächste Schritt zu überlegen, wie dieses Verantwortungsbewusstsein den Wölflingen Stück für Stück beigebracht wird.

Jetzt kommen wieder die zwei Beispiel-Ziele vom Anfang dazu: Wölflinge, die es schaffen leise zu sein, wenn andere reden, übernehmen Verantwortung für sich und die Gruppe. Sie tragen ihren Teil dazu bei,

dass das Meutentreffen reibungslos abläuft. Wölflinge, die ihr Zelt weitgehend selber aufbauen können, übernehmen genauso Verantwortung.

Das hört sich alles ein bisschen kompliziert an? Ist es gar nicht. Die meisten Ziele der Pädagogischen Konzeption setzt du wahrscheinlich sowieso schon in deiner Meute um. Du machst das ganz intuitiv, da du es in deinem Pfadfinderleben vorgelebt bekommst und selber lebst.

Natürlich sind solche Permanentziele kaum fassbar oder messbar. Du kannst nicht nach einem Meutentreffen feststellen, um wie viel Prozent der Wölfling sein Verantwortungsbewusstsein gesteigert hat. Aber die ganzen Feinziele, die sich aus diesem Permanentziel ergeben, sind oft messbar und geben dir somit Auskunft, ob sie erreicht wurden oder nicht. Wenn du dir als Ziel gesetzt hast, dass die Wölflinge ihre Schlafsäcke alleine packen sollen, dann kannst du am Ende vom Lager feststellen, ob sie es können oder nicht, und du kannst feststellen, ob sie ein Stückchen mehr Verantwortung für sich übernehmen können oder nicht.

Du wirst dir nicht für jedes Meutentreffen Ziele setzen. Gerade die Permanentziele sind ja für jedes Meutentreffen relevant. Aber es wird immer wieder Phasen geben, in denen du mit deinem Team Schwerpunkte setzt, z. B. bei einem Langzeitprogramm, bei der Vorbereitung aufs Sommerlager, etc. Hier ist es gut und wichtig, sich vorher Ziele zu setzen. Noch besser ist es, wenn ihr die Wölflinge in diesen Entscheidungsprozess mit einbezieht. Überlegt gemeinsam, was die Meute können muss, damit es auf dem Sommerlager keine Probleme gibt, damit der Nachmittag mit den Eltern gut klappt, etc. Es ist schön, wenn die Gruppe ein gemeinsames Ziel hat, dieses gemeinsam erreicht und das dann auch feiern kann.

Auch wenn es sich schwierig anhört, probiere es einmal aus. Eine bewusste Zielsetzung hilft dir bei der Planung von deinen Meutentreffen. Wenn du gemerkt hast, dass es beim letzten Lager drunter und drüber ging, die Wölflinge die ganze Zeit Hilfe brauchten, sich um ihre Sachen zu kümmern, dann mach ein Langzeitprogramm (LZP) zu dem Thema. Überlege dir, was die Wölflinge am Ende vom Langzeitprogramm können sollen. Und dann überlegst du dir, mit welchen

Methoden und Spielen du vorgehen kannst, um die gesetzten Ziele zu erreichen.



4.1 Das Meutentreffen S. 104
4.5.6 Langzeitprogramm S. 134

UND AM ENDE DER WÖFLINGSZEIT?

Die Pfadfinder*innenstufe im Stamm hat oft ganz bestimmte Vorstellungen, was ein Wölfling können muss, um in die Sippe zu kommen. Sie müssen also bestimmte Ziele erreichen.



1.5 Der Stufenübergang S. 33



BdP: Die Pädagogische Konzeption des BdP

1.1.2 Bundesordnung

Die Bundesordnung gibt dem BdP und der Wölflingsstufe einen Rahmen. Hier findest du die Pädagogische Konzeption, Formen, Aufbau und Gliederung des BdP. Die Pädagogische Konzeption wird später noch erklärt.



1.7 Die Pädagogische Konzeption S. 39

Die Bundesordnung wurde von der ersten Bundesversammlung des BdP beschlossen und von späteren Bundesversammlungen immer wieder ergänzt oder geändert. Die Bundesordnung steht bestimmt in der Stammesbibliothek, ansonsten findest du sie auch unter www.pfadfinden.de zum herunterladen oder kannst sie dir bei der Bundeskämmerei bestellen.

Im Kapitel Formen steht festgeschrieben, wie das Bundeszeichen aussieht und welche Kluff im BdP getragen wird. Danach folgt der Aufbau und die Gliederung des BdP: Welche Gruppen gibt es, wie groß sind diese, welches Alter haben sie, wie lautet ihr Versprechen ...



Wichtig für die Wölflingsstufe ist folgendes:

Aus der Bundesordnung des BdP:

»III. FORMEN

Das Bundeszeichen – Kleeblatt und Rautenlilie – besteht aus den internationalen Zeichen der Pfadfinderinnenbewegung, dem Kleeblatt, und dem internationalen Zeichen der Pfadfinderbewegung, der Lilie.

1. Die Farben des Bundes sind Blau-Gold.
2. Der Gruß entspricht dem internationalen Brauch.
3. Zur Bundestracht gehören: Dunkelblaues Hemd/ Bluse und Bundeszeichen. Für die Wölflingsstufe das goldgelbe Halstuch und als Stoffabzeichen der schwarze Wolfskopf auf goldgelbem Grund ...

IV. AUFBAU

1. Im Bund werden Altersstufen unterschieden:
 - a) Wölflinge etwa 7 bis etwa 11 Jahre ...
2. In allen Altersstufen können Mädchen und Jungen gemeinsam einer Gruppe angehören.
3. Wölflingsstufe

Das Versprechen lautet:

Ich will ein guter Freund sein und unsere Regeln achten.

Die Regeln lauten:

Ein Wölfling nimmt Rücksicht auf andere.

Ein Wölfling hilft, wo er kann.

- 3.1 Die Wölflinge bilden Meuten. Eine Meute besteht in der Regel aus mehreren Rudeln mit 6 bis 8 Wölflingen.
- 3.2 Das Rudel wählt sich einen Rudelführer.
- 3.3 Der Stammesrat wählt die Meutenführung.
- 3.4 Wölflinge und Meutenführung regeln die sie betreffenden Angelegenheiten gemeinsam.
- 3.5 In der Arbeit mit Kindern dieser Altersstufe arbeiten die Stämme des Bundes mit Spielhintergründen. Die Bezeichnungen leiten sich aus dem Dschungelbuch von R. Kipling ab. Gleichwertig treten andere Spielhintergründe hinzu, die mehr oder weniger lange durchgespielt werden können.«

DIE BUNDESTRACHT

Die Bundestracht ist ein Erkennungszeichen für Pfadfinderinnen und Pfadfinder auf der ganzen Welt. Sie wird im Meutentreffen und bei allen anderen Aktionen getragen. Die Bundestracht wird im BdP vielfach auch Kluff genannt.



Den Wölflingen solltest du klar machen, dass die Kluff die Zugehörigkeit zur weltweiten Pfadfinder- und Pfadfinderinnenbewegung deutlich macht.

Zeige ihnen Bilder von anderen Wölflingen, schaut im Internet auf die Homepages verschiedener Pfadfinder-

innen- und Pfadfinderverbände. Die Wölflinge werden feststellen: auch wenn jede Kluff anders aussieht, sieht man schnell, dass es sich um Pfadfinder*innen handelt. So erkennen sich Pfadfinder*innen auf der ganzen Welt. Wenn du mit den Wölflingen in der Öffentlichkeit unterwegs bist, seid ihr für alle als Pfadfinder*innen erkennbar und solltet euch entsprechend verhalten. Durch die gemeinsame Tracht entsteht in der Meute ein »Wir-Gefühl«, das auch nach außen getragen wird. Es ist ein Gefühl von Zusammengehörigkeit, Wölflinge tragen die Tracht meist sehr gerne. Du als Meutenführung solltest regelmäßig die Tracht tragen und den Wölflingen ein Vorbild sein.



Wann ein Wölfling sein Halstuch und den Wolfskopf bekommt, ist von Stamm zu Stamm unterschiedlich geregelt und hat verschiedene Traditionen. Meist stellt die Verleihung des Halstuches und/oder des Wolfskopfes die endgültige Aufnahme des Wölflings in Meute und Stamm dar. Der Wolfskopf ist das Versprechensabzeichen. Mehr dazu findest du



1.4 Regeln und Versprechen S. 30



BdP: Bundessatzung und -ordnung

1.1.3 Die Meute

Eine Meute ist eine Gruppe von 15–20 Wölflingen, die in mehrere Kleingruppen (Rudel) eingeteilt sein kann. Geführt wird die Meute von der Meutenführung. Im Meutenführungsteam ist mindestens eine Person volljährig, beide Geschlechter sollten vertreten sein.



3.1.1 Der*die Meutenführer*in S. 76

Kinder im Wölflingsalter leben gerne in Gruppen und sind auch bereit, Verantwortung im Spiel und Gruppengeschehen zu übernehmen. Sie wollen sich damit in eine Gruppe einfügen und deren Spielregeln annehmen, um damit zu zeigen, »Ich gehöre zu euch«. Wölflinge können innerhalb der Meute Aufgaben übernehmen. So können sie Verantwortung lernen.

Sie können dadurch erfahren, dass eine Gruppe nur gut funktionieren kann, wenn viele mit ihren persönlichen Möglichkeiten etwas dazu beitragen. Du als Meutenführung kannst deine Wölflinge beobachten und überlegen, welche Aufgabe zu ihm passen könnte.



Aufgaben für Wölflinge

- Der*die Rudelführer*in übernimmt für überschaubare Zeit die Aufgabe der Spielführung.
- Der*die Chronist*in übernimmt die Aufgabe, einen Bericht vom letzten Lager zu schreiben oder zu malen. Danach bekommen andere Wölflinge die Aufgabe.
- Wölflinge, die dafür zuständig sind, dass das Bastelmaterial vollständig und aufgeräumt bleibt.
- Wölflinge, die sich um den Meutenwimpel kümmern.
- Wölflinge, die sich um die Meutenkasse kümmern usw.

Anders als z. B. in der Schule entscheiden sich die (meisten) Kinder bewusst dafür, in der Meute, bei den Pfadfindern zu bleiben. Deshalb sind das Gruppenleben und das Zusammengehörigkeitsgefühl in der Meute ganz entscheidend für gelungene Wölflingsarbeit.



Nur wenn sich die Wölflinge in der Meute wohlfühlen und sich mit der Gruppe und ihren Regeln identifizieren können, werden sie dabei bleiben.

Achte darauf, dass deine Wölflinge das Gruppenleben positiv erleben. Dazu gehört eine Atmosphäre, in der sie sich wohlfühlen und eine Umwelt, in der sie aufwachsen und sich entwickeln können. Wenn ihnen die Meutenstunde Spaß macht, sie keine Angst vor anderen Wölflingen haben, wenn sie neue Freundschaften schließen und neues entdecken, dann werden sie wieder kommen.

Wie du zu einem gelungenen Gruppenleben beitragen kannst, kannst du hier im Handbuch erfahren. Helfen kann dir dabei als Rahmengeschichte das Dschungelbuch, aus dem die meisten Traditionen und Rituale stammen.



1.2 Das Dschungelbuch S. 15



1.1.4 Rudel

Das Rudel ist eine Kleingruppe innerhalb einer Meute und setzt sich aus 6–8 Wölflingen zusammen. Da in großen Meuten die unterschiedlichsten Kinder zusammenkommen, kann es oft vorkommen, dass der*die Einzelne mit seinen Interessen und Schwierigkeiten untergeht. Um dem entgegenzuwirken gibt es das Rudel. Zum einen ist ein intensives Erleben der Wölflinge im Rudel oft besser gewährleistet und zum anderen hast du es leichter, einzelne Wölflinge bei den Aktivitäten im Rudel zu beobachten. Wenn du eine größere Meute hast (ab ca. 15 Wölflinge) kann dir das Einteilen von festen Rudeln die Arbeit sehr erleichtern:



Das Einteilen von Rudeln erleichtert deine Arbeit:

- Wölflinge verhalten sich in einer Großgruppe anders als in der Kleingruppe. Wenn du sie im Rudel beobachtest, hilft es dir vielleicht, mit Schwierigkeiten in der Meute besser umzugehen.
- Vielen Wölflingen hilft die Kleingruppe, um nach aufregenden Aktionen wieder ruhiger zu werden. Gleichzeitig gibt ihnen das Rudel Orientierung. Das ist besonders für jüngere und neue Wölflinge wichtig. Die Kinder aus ihrem Rudel kennen sie schneller und helfen ihnen, sich auch in der Großgruppe Meute zurechtzufinden.
- Spielgruppen/Mannschaften oder Bastelgruppen sind schnell gebildet.
- Aufgaben können schneller verteilt werden: Rudel xy kümmert sich um ...
- Unterwegs kannst du die Wölflinge rudelweise laufen lassen. So hast du einen besseren Überblick und die Wölflinge können selber feststellen, ob z. B. jemand aus ihrem Rudel fehlt. Auch am Spielende ist schneller klar, ob alle wieder da sind, wenn die einzelnen Rudel wieder vollständig sind.

Wichtig ist, dass du immer wieder einen Wechsel von Meuten- und Rudelarbeit einbaust: Nach dem anstrengenden Fangen spielen wird im Rudel

gebastelt, vor dem Geländespiel, bei dem die Rudel die Mannschaften bilden, singt die Meute noch gemeinsam ...

Rudel können bei Langzeitprogrammen, bei Lagervorbereitungen oder bei anderen Aktionen aktiv werden. Rudel sollten immer wieder mal wechseln und nicht zu »kleinen Sippen« in der Meute werden. So werden nach dem Langzeitprogramm Piraten die Rudel wieder aufgelöst oder zum nächsten Sommerlager gibt es neue Rudel. Dadurch haben die Wölflinge die Möglichkeit, im Laufe ihrer Wölflingszeit alle in der Meute ein bisschen näher kennen zu lernen. So förderst du auch das Gemeinschaftsgefühl in der ganzen Meute und die Wölflinge fühlen sich aufgehoben und anerkannt. Wenn du in deiner Meute mit Rudeln arbeitest, solltest du auch zusammen mit den Wölflingen überlegen, in welches Rudel neue Wölflinge kommen, oder ob neue Rudel gebildet werden, wenn neue Wölflinge kommen. Aktivitäten, die dem Rudel beim gemeinsamen Tun das Gefühl der Zusammengehörigkeit vermitteln, sind vor allem bei neu gebildeten Rudeln wichtig.

Rudel können natürlich auch Namen, Rufe oder Zeichen erhalten, um das Zusammengehörigkeitsgefühl zu stärken. Das Rudel wählt sich eine*n Rudelsprecher*in. Er oder sie ist dann Spielleiter*in und lernt schon, etwas Verantwortung zu tragen. Rudelführer*innen sollten in kürzeren Zeitabständen neu gewählt werden, damit einzelne Kinder nicht überfordert werden.



Welche Möglichkeiten gibt es, Rudel zu bilden?

- Du beobachtest deine Meute genau, besprichst die Einteilung im Team und gibst den Wölflingen Vorschläge für die einzelnen Rudel. In manchen Meuten gibt es z. B. ältere und jüngere Rudel. Manche wiederum sind nach Alter bunt gemischt.
- Die Wölflinge selbst finden sich nach Interessen für ein Langzeitprogramm oder ein Lager zusammen.
- Die Wölflinge schließen sich selbst zu einem Rudel zusammen. Achte darauf, dass leisere oder schüchtere Kinder bei diesem Prozess nicht auf der Strecke bleiben. Natürlich musst du bei der Auswahl die Wölflinge unterstützen.

1.2 Das Dschungelbuch

Warum heißen Wölflinge Wölflinge? Warum sprichst du von deiner Meute? Warum gehst du, um wichtige Entscheidungen zu treffen, mit deinen Wölflingen zum Ratsfelsen?

Als Baden-Powell (B-P) das Dschungelbuch von Rudyard Kipling las, den er aus seiner Militärzeit in Indien kannte, erschien ihm dieses Buch als besonders geeignete Grundlage für die Arbeit mit der Altersstufe der Acht- bis Elfjährigen. Die Geschichten des Dschungelbuchs waren spannend geschrieben und die Tiere mit menschlichen Eigenschaften ausgestattet, die die Kinder aus ihrer Umwelt kannten. Baden-Powell entschied sich für dieses Buch ganz bewusst. Er wollte keine »Mini-Pfadfinder« haben, sondern die Wölflingszeit sollte eine Vorbereitung auf die Zeit als Pfadfinder werden. Kinder haben aber andere Interessen als Jugendliche und brauchen deshalb auch ein anderes Programm. Mit Hilfe dieser phantastischen Geschichten können die Erziehungsziele Brüderlichkeit und Moral bei den Kindern erreicht werden, dachte B-P.



Geschichte der Wölflinge S. 166

Im Weiteren erfährst du, warum das Dschungelbuch so wichtig für die Arbeit mit Wölflingen ist. Du erhältst Ideen und Anregungen, wie du mit dem Dschungelbuch in deiner Meute arbeiten kannst. Eine kurze Zusammenfassung der Mowgli-Geschichten, die Eigenschaften der Dschungelbewohner und Informationen über das Leben des Autors der Dschungelbücher, Rudyard Kipling, schließen das Kapitel ab.

1.2.1 Das Dschungelbuch, die Grundlage für die Wölflingsstufe

Das Dschungelbuch gibt der Wölflingsstufe den Rahmen für ihre Arbeit.



Für deine Arbeit ist es der Hintergrund, für die Wölflinge eine tolle Geschichte, die sie durch ihre Wölflingszeit führt und ihnen viele Orientierungspunkte liefert.

Kinder im Wölflingsalter beschäftigen sich gerne mit Geschichten und Personen, die sie in ihrer Umwelt kennen gelernt haben, sei es aus Büchern, Filmen

oder Computerspielen. Du kannst so viele Sachen attraktiver machen, indem du sie in eine Geschichte einpackst. Du wirst sehen: Die Wölflinge können sich schnell mit Mowgli identifizieren, denn sein Aufwachsen im Dschungel entspricht in vielem der Entwicklung der Mädchen und Jungen, die zu dir in die Meute kommen.



Schau dir das Dschungelbuch näher an und du wirst viele Parallelen zu deiner Arbeit mit den Wölflingen erkennen:

1. Sie kommen in eine neue Gruppe, sie kennen die Regeln und Eigenschaften der Gruppe nicht.
2. Genau wie Mowgli müssen sie die Regeln und Gesetze des Zusammenlebens im Meutentreffen oder auf Lagern kennen lernen und üben, sich daran zu halten.
3. Sie lernen, dass sie sich für die Gruppe einsetzen und sie mitgestalten können
4. Sie werden merken, dass jede*r anders ist, dass Menschen verschiedene Fähigkeiten haben.
5. In der Gemeinschaft der Meute werden die Wölflinge auf ihrem Weg in die Pfadfinder*innenstufe begleitet. Sie werden dabei verschiedene Lehrer*innen haben, wie Mowgli Bagheera und Baloo hat.
6. Wenn sie einen festen Platz in der Meute haben, haben sie eine Gruppe, auf die sie sich verlassen können, wie Mowgli auf sein Rudel.
7. Sie werden verschiedene Probleme zu meistern haben, die sie auch mit Hilfe von Ritualen und Strukturen, wie dem Ratsfelsen, lösen können.
8. Und am Ende ihrer Wölflingszeit verlassen sie die Meute wieder, immer mit der Einladung, mal wieder vorbeizuschauen.



Das Dschungelbuch wird daher auch oft als ein Entwicklungsroman gesehen: Es erzählt die Geschichte des Menschenjungen Mowgli, der als Säugling im

Dschungel ausgesetzt wird und dort mit den Tieren aufwächst. Mowgli lernt sich selbst und den Dschungel, sowie dessen Bewohner und die dort geltenden Gesetze kennen, bevor er zu den Menschen zurückkehrt.



Die einzelnen Entwicklungsstufen lassen sich so gliedern:

- Die Aufnahme/Ankunft im Dschungel: Mowgli kommt als Kleinkind bei der Wolfsfamilie unter. Rashka nimmt ihn als ihr Junges an. Einige Monate später wird Mowgli am Ratsfelsen in das Rudel aufgenommen.



1.3.2 Aufnahme in die Meute S.29

- Die Lehr- und Lernphase: Einige Jahre später darf Mowgli bereits am Ratsfelsen mitreden und erlernt Diskussion und Entscheidung. Er lernt die Gesetze und Verhaltensweisen des Dschungels kennen. Mowgli erkennt den Sinn der Regeln und akzeptiert sie, er erlernt durch Beobachten und Experimentieren. Bagheera zeigt ihm seine (Mowglis) Macht und fordert ihn auf, sie sinnvoll und gerecht einzusetzen. Mowglis Lernphase ist gekennzeichnet durch Neugier, Unvorsichtigkeit, Auflehnung gegenüber seinem Lehrer, Selbstüberschätzung und Unbedarftheit. Diese Phase endet mit dem Weggang Mowglis aus dem Rudel.



1.5 Der Stufenübergang S.33

- Die zweite Lernphase: Mowglis Aufnahme im Dorf ist eine Wiederholung der Aufnahme am Ratsfelsen. Mowgli lernt die Menschen kennen und erfährt auch Abstraktes.
- Die Adoleszenz: Mowgli löst durch die Tötung Shere Kans sein Ratsfelsenversprechen ein. Er erkennt die Ungerechtigkeit und den Aberglaube, die im Dorf herrschen, und rettet seine leibliche Mutter Messua.
- Übertritt in die Erwachsenenwelt: Mowgli erlebt den Übergang in das Erwachsenenalter: Seine Lehrer verabschieden sich am Ratsfelsen von ihm.

Das Dschungelbuch ist ein idealer Begleiter in der Wölflingszeit, wenn du es dazu nutzt, die Bedürfnisse

der Wölflinge spielerisch aufzugreifen. Das bedeutet für deine Arbeit, dass du einerseits die Entwicklung deiner Wölflinge in der Meute beobachten kannst, andererseits diese Entwicklung unterstützt, indem du Bräuche und Rituale aus dem Dschungelbuch für deine Meute abwandelst und übernimmst.

Natürlich ist das Dschungelbuch keine »Heile-Welt-Geschichte«, auch werden dir einige Dinge im Dschungelbuch vielleicht nicht gefallen. Wenn du dich intensiver mit dem Dschungelbuch befasst, wirst du wahrscheinlich auch Kritikpunkte finden. Überlege dir, wie du damit umgehst. Es lohnt bestimmt, sich mit den positiven Seiten des Dschungelbuch auseinanderzusetzen und kritische Aspekte zu kennen.

Das Dschungelbuch zeigt dir viele Werte und Vorbilder, die du übernehmen, aber auch ablehnen kannst. Du solltest dir deine eigene Meinung bilden. Allerdings solltest du bedenken, dass das Dschungelbuch schon über 100 Jahre alt ist und es im 19. Jahrhundert und zu Beginn des 20. Jahrhunderts auch ganz andere gesellschaftliche Werte und Formen gab als heute. Das Dschungelbuch ist ein Produkt seiner Zeit. Die positiven Aspekte zählen heute immer noch.



Der BdP hat sich dafür entschieden, dass die Arbeit mit Kindern dieser Altersstufe auf Spielhintergründen basiert, die Bezeichnungen und Bräuche leiten sich aus dem Dschungelbuch ab. Gleichwertig zum Dschungelbuch treten andere Spielhintergründe hinzu, die mehr oder weniger lange gespielt werden. Nach einer gespielten Geschichte trifft die Spielidee »Dschungelbuch« wieder in den Vordergrund.

Damit ist ein sinnvoller Weg zwischen dem Wechsel von Dschungelbuch (das die Arbeit durchgängig begleitet) und anderen Spielhintergründen (je nach Neigung) für die Wölflingsarbeit gefunden. Du kannst selbst entscheiden, wie intensiv du mit dem Dschungelbuch arbeiten willst: Dir als Meutenführung

wird dadurch die Möglichkeit einer eigenen Gestaltung der Wölflingsarbeit gegeben. Was bedeutet das jetzt für deine Arbeit ganz praktisch? Welche Möglichkeiten hast du mit dem Dschungelbuch zu arbeiten? Wie kannst du die vielfältigen Ideen aus dem Dschungelbuch in deiner Meute umsetzen?

1.2.2 Umsetzungsmöglichkeiten in deiner Meute

Wie kann das Arbeiten mit dem Dschungelbuch deine Meutentreffen bereichern? Es ist gar nicht so schwer, kontinuierliche Arbeit nach bzw. mit dem Dschungelbuch zu machen. Grundsätzlich sind zwei verschiedene Arten der Arbeit zu unterscheiden, die sich allerdings nicht richtig trennen lassen:



1. Die Meute hat ihre Bräuche und Traditionen aus dem Dschungelbuch: Elemente des Dschungelbuches werden in der Meute gelebt.
2. Die Meute lernt die Geschichten aus dem Dschungelbuch kennen: Langzeitprogramme, Basteln, Geschichten vorlesen und spielen, Spiele zum Thema Dschungel werden im Laufe des Jahres immer wieder Thema der Meutentreffen und Lager.

Das Dschungelbuch gibt den einzelnen Wölflingen, der Meute als Gruppe und dem Meutenführungsteam einen Rahmen und Orientierungspunkte für das Leben in der Meute. Wiederkehrende Elemente sind für die Wölflinge sehr wichtig. Die Wölflinge kennen den Ablauf und wissen, was auf sie zukommt. So können sie wesentlich souveräner mit der Situation umgehen. Rituale, Bräuche und Begriffe sind aus dem Dschungelbuch übernommen worden, in der Absicht, hier positive Elemente für die Wölflingsarbeit zu schaffen



Das Leben des »Freien Volkes« kann viele Parallelen zum Leben in der Meute haben:

- Genau wie das Volk der Wölfe hat jede Meute ihren Ratsfelsen. Hier können die Wölflinge über wichtige Dinge sprechen, lernen demokratische Prozesse und Regeln kennen, wachsen als Gruppe zusammen. Sie nehmen neue Kinder in ihre Meute auf, geben ihr Versprechen ab und lernen, dass die Meinung jedes einzelnen wichtig ist.



1.3.1 Ratsfelsen S. 28

- Die Meutenführung begleitet die Wölflinge auf ihrem Weg, ähnlich wie Akela es tut.
- Wölflinge lernen in der Meute zurechtzukommen, sie lernen die Regeln kennen und müssen ihren Platz in der Meute finden, ähnlich wie Mowgli auch.



1.4 Regeln und Versprechen S. 30

- Wie Mowgli sich entschließt, zu den Menschen zu gehen, so ist die Zeit der Wölflinge in der Meute irgendwann zu Ende. Sie wechseln in die Pfadfinder*innenstufe, wo sich für sie einiges ändert.



1.5 Der Stufenübergang S. 33

Durch das Dschungelbuch lassen sich grundlegende Elemente der Wölflingsstufe, wie Aufnahme in die Meute, Versprechensfeier, Stufenübergang usw., ausgestalten und begründen, so dass auch die Wölflinge dies schon frühzeitig anhand der Geschichte nachvollziehen können (Mehr Informationen und Anregungen für die Praxis findest du bei den jeweiligen Kapiteln).

Aber auch in den »normalen« Meutenalltag lässt sich das Dschungelbuch gut integrieren. Die Geschichten des Dschungelbuchs geben dir viel Material für verschiedenste Langzeitprogramme mit unterschiedlichen Schwerpunkten. Auch kannst du immer wieder eine Meutenstunde mit einem Wolfslauf oder SPM einschieben, so dass das Dschungelbuch und seine Geschichten aktuell bleiben. Gerade im Vorfeld einer Versprechensfeier oder wenn ein Stufenübertritt ansteht, macht es Sinn, die Geschichten ins Gedächtnis der Wölflinge zurückzuholen und die Meutentreffen zum Dschungelbuch zu gestalten. Auch dem Meutentreffen selber kannst du durch verschiedene Elemente Struktur geben. Ein Anfangs- und Abschlusskreis mit dem großen Wolfsgeheul darf da nicht fehlen. Dabei sollte die Geschichte von dir nicht eins zu eins übernommen werden, vielmehr solltest du mit deinem Team herausfinden, welche Teile der Geschichte bzw. welche Elemente in eure Arbeit passen.

Im Folgenden findest du einige Ideen und Möglichkeiten. Weitere Umsetzungsmöglichkeiten findest du bei der Beschreibung der Eigenschaften der Dschungelbewohner.



Meutenstunden zum Thema Dschungelbuch

- Wolfslauf: Kennenlernen der Dschungelbewohner
- SPM: Die Entführung Mowglis durch die Bandar-log
- Geländespiel: Rettet Mowgli vor Shere Khan
- Vorlesen und Erzählen, evtl. Nachspielen: Mowglis Brüder, Tiger! Tiger!, Die weiße Robbe, Rikki-Tikki-Tavi
- Dschungeltänze, Verkleidung herstellen, Basteln von Tiermasken, Verwandlung des Meutenraums in einen Dschungel, Basteln mit Naturmaterialien, die Meute nach einem Dschungelbewohner benennen.
- Dschungelolympiade
- Verschiedene Spiele zu Dschungelspielen umwandeln
- Wissensquiz zum Dschungelbuch



Langzeitprogramme zum Dschungelbuch

- Einzelne Mowgli-Geschichten nachspielen, nacherzählen,...
- Einladung zum Dschungelkongress: Die Dschungelbewohner sind zum großen Dschungelkongress eingeladen. Vorher heißt es jedoch, verschiedene Sachen für den Kongress vorzubereiten (Lied, Tanz, Vorstellung der einzelnen Tiere, etc) Dschungelkongress als Abschluss des LZPs
- Regenwaldabholzung, was passiert mit dem Dschungel?: Hier kannst du an ein aktuelles Thema anknüpfen. Bei Umweltschutzorganisationen gibt es viel Materialien dazu.
- Menschen in Indien: Wie leben sie heute?



4.5.6 Langzeitprogramm S. 122

Schön ist es, wenn die Geschichte für deine Wölflinge lebendig wird, sie die Dschungelbewohner und ihre Eigenschaften kennen. Dabei ist es natürlich unerlässlich, dass du das Dschungelbuch gelesen hast und es kennst. So kannst du einzelne Details herausnehmen, die wichtig für die momentane Situation in der Meute sind. Gilt es verschiedene Dinge zu regeln, kannst du Beispiele aus dem Dschungelbuch verwenden. Du

musst entscheiden, inwieweit du mit deiner Meute in das Dschungelbuch eintauchen willst. Macht dir das Buch keinen Spaß, wird es auch deinen Wölflingen keinen Spaß machen. Das Dschungelbuch aber strukturiert deine Arbeit und gibt ihr einen kontinuierlichen roten Faden über Jahre. Wie stark jede Meute mit dem Dschungelbuch arbeitet, ist ihr selbst überlassen.



Kipling, Rudyard: Das Dschungelbuch, Dressler-Verlag (schön zum Vorlesen)

Kipling, Rudyard; Sybil Gräfin Schönfeldt, Das Dschungelbuch – GEOlino Bibliothek, Cbj

Kipling, Rudyard; Haefs, Gisbert: Das Dschungelbuch, das 2. Dschungelbuch, Haffmans Verlag (sehr schöne Übersetzung zum Selberlesen, gibt es nur noch gebraucht!)

Barclay, Vera: Dschungelweisheiten (zu beziehen über die Bundeskammerie)

Baden-Powell, Robert: Das Wolfsbuch (zu beziehen über die Bundeskammerie)

Das Dschungelbuch light, BdP e.V. LV Rheinland-Pfalz/Saar, 2009 (zu beziehen über Landes- & Bundesbeauftragte der Wölflingsstufe)

1.2.3 Der Autor der Dschungelbücher:

Rudyard Kipling

Wer war dieser Kipling, von dem wir das Dschungelbuch haben und das Baden-Powell für die erzieherische Arbeit mit Kindern so hervorragend geeignet fand? Joseph Rudyard Kipling wird am 30. 12. 1865 als Kind englischer Eltern in Bombay geboren, wo er auch einen großen Teil seiner frühen Kindheit verbringt. Schon während seiner frühen Kindheit knüpft er feste Bande zu seinem Geburtsland Indien.

Seine Eltern sind über die Kontakte ihres Sohnes zur indischen Bevölkerung alles andere als glücklich, denn für die englischen Kolonialherren ist es nicht üblich, Kontakt zu den aus ihrer Sicht primitiven Inder*innen zu pflegen. Sie versuchen ihn davon abzuhalten, weiter Indisch zu sprechen, obwohl Kipling das mittlerweile schon fast als seine Muttersprache betrachtet. Sein Vater gibt ihn schließlich 1871 zur Erziehung nach England, eine Entscheidung, der Kipling mit tiefem Bedauern folgt.

Er besuchte dort das College, kehrt dann aber 1882 nach Indien zurück, wo er anfängt Kurzgeschichten für Zeitungen in Lahore und Allabad zu schreiben. Viele seiner Gedichte und Kurzgeschichten werden

so erstmals abgedruckt. Kipling kommt unter seinen Zeitgenoss*innen schnell zu literarischem Ansehen und auch heute noch wird er als Meister der englischen Kurzgeschichte bezeichnet. 1889 kehrt er über Japan und Amerika nach London zurück. Nach weiteren großen Reisen heiratet er 1892 Caroline Balastier in London. Im gleichen Jahr ziehen sie in den Heimatort seiner Frau nach Vermont/Illinois in den USA und ihre Tochter Josephine wird geboren. Etwa zu dieser Zeit beginnt Kipling Tiergeschichten zu schreiben. Darunter ist ein Bericht mit dem Titel »Mowglis Brüder«, der erste Band aus der Reihe der Dschungelbücher, der 1894 veröffentlicht wird. Der zweite Band der Dschungelbücher erscheint im Jahr darauf. 1896 bekommt Kipling eine zweite Tochter, Elsie; nach seiner Rückkehr nach London wird 1897 sein Sohn John geboren.

Von 1896 bis zu seinem Tod am 18.01.1936 lebt Kipling zusammen mit seiner Frau in Sussex in Südengland. Mittlerweile wurde er von vielen als der Staatsdichter des britischen Imperiums betrachtet und erhielt 1907 für seine Dschungelbücher den Nobelpreis für Literatur. Er wurde in der »Dichterecke« der Westminsterabtei in London beigesetzt.

1.2.4 Die Dschungelbücher – eine Zusammenfassung



Klar ist, du als Meutenführer*in musst die Dschungelbücher gelesen haben!

Die Dschungelbücher bestehen aus zwei Bänden, die insgesamt 17 Geschichten enthalten. Neun Geschichten handeln von Mowglis Aufwachsen im Dschungel, wie er die Gesetze erlernt und was er im Dschungel erlebt, schließlich auch sein Abschied aus dem Dschungel. Die anderen Geschichten behandeln andere Themen.

Für die Umsetzung in deiner Meute eignen sich nicht alle Geschichten. Mowglis Brüder kannst du prima für deine Wölflingsarbeit nutzen. Auch die anderen Mowgli-Geschichten eignen sich teilweise – gut ist natürlich, wenn du sie kennst, so dass du deinen Wölflingen immer wieder davon berichten und erzählen kannst, welche Abenteuer Mowgli erlebt. Auch »die weiße Robbe«, »Rikki-Tikki-Tavi« oder »Toomai der Liebling der Elefanten« kannst du zum Vorlesen, Erzählen oder

als Thema für ein Langzeitprogramm oder einzelne Meutenstunden nutzen.



4.3.1 Geschichten S. 118

Hier findest du eine kurze Zusammenfassung der Mowgli-Geschichten. Achtung, die Mowgli-Geschichten in den Dschungelbüchern sind nicht in der zeitlichen Reihenfolge seines Aufwachsens sortiert! Diese Zusammenfassung der Geschichten kann natürlich ein Selberlesen nicht ersetzen, aber vielleicht motiviert es dich, damit anzufangen!

MOWGLIS BRÜDER – 1. TEIL

Ein kleiner indischer Junge (Mowgli) entkommt bei einem Angriff eines bengalischen Tigers (Shere Khan) auf seine Familie nur knapp. Er flüchtet in den Dschungel, wo er auf eine Wolfsfamilie trifft. Vater Wolf und Mutter Wolf (Raksha) beschützen ihn vor Shere Khan und nehmen ihn in ihre Familie auf. Einige Zeit später wird Mowgli mit zur Versammlung des Rudels am Ratsfelsen genommen, da er in das Rudel aufgenommen werden muss.

Dort taucht auch Shere Khan auf. Er versucht seinen Anspruch auf Mowgli, den er als seine Beute betrachtet, geltend zu machen. Damit Mowgli ein Mitglied des Rudels werden kann, was ihn vor Shere Khan schützen würde, braucht er zwei Fürsprecher, die nicht aus seiner Familie stammen dürfen. Glücklicherweise sprechen der Lehrer der jungen Wölfe (Baloo) und der schwarze Panther (Bagheera) für Mowgli und Bagheera kauft ihn mit einem erlegten Büffel in das Rudel ein.

KAAS JAGDTANZ

Mowgli wächst bei den Wölfen heran (ca. 1.–11. Lebensjahr) und wird zusammen mit den jungen Wölfen erzogen. Baloo und Bagheera lehren ihn die »Meisterworte«. Eines Tages wird Mowgli vom gesetzlosen Affenvolk (Bandar-log, sie werden von den anderen Dschungelbewohnern gemieden) entführt, die ihn zum Anführer haben wollen, weil sie glauben, dass Mowgli (da ein Mensch) die Gabe besitzt, mit Feuer (= Rote Blume, welche die Dschungelbewohner fürchten) umzugehen. Weil Mowgli die »Meisterworte« beherrscht, kann er den Geier (Chil) bitten, Baloo und Bagheera zu informieren. Diese bitten die Schlange (Kaa) um Hilfe und eilen Mowgli zur Hilfe. Die

Bandar-log bringen Mowgli in eine verlassene Stadt im Dschungel (Kalte Stätte). Bei der Befreiung Mowglis entbrennt ein heißer Kampf, Kaa hypnotisiert die Affen.

MOWGLIS BRÜDER – 2. TEIL

Der Leitwolf (Akela) hat beim Töten verfehlt, er wird von den Wölfen als Anführer nicht mehr akzeptiert. Shere Khan nutzt die Situation. Er stachelt besonders die jungen Wölfe gegen Mowgli (ca. 11 Jahre) auf. Bagheera warnt Mowgli. Zusammen holen sie im Dorf die Rote Blume. Bei einer Versammlung am Ratsfelsen werden Mowgli und Akela aus dem Rudel ausgestoßen. Mit Hilfe der Roten Blume gelingt es Mowgli, sich gegen Shere Khan zu verteidigen und diesen zu vertreiben. Mowgli fasst den Entschluss zu den Menschen zu gehen.

TIGER – TIGER

Mowgli verlässt den Dschungel und geht in das Dorf. Dort wird er von Messua aufgenommen, die einst ihren Sohn an Shere Khan verloren hat. Sie lehrt Mowgli die Gebräuche und die Sprache der Menschen. Mowgli wird Viehhüter, weil er gut mit den Tieren umgehen kann. Als Shere Khan wiederkehrt, treibt er ihn mit Hilfe von Akela und Grauem Bruder (mit dem er auch während seiner Zeit bei den Menschen immer in Kontakt gestanden hat) die Bullenherde, die er hütet, in die Schlucht, in der Shere Khan schläft. Shere Khan wird von der Herde totgetrampelt. Mowgli häutet Shere Khan, dessen Fell den Ratsfelsen »zieren« soll. Dabei wird er von Buldeo, einem Jäger aus dem Dorf überrascht. Dieser versucht Mowgli das Fell abzunehmen, was ihm wegen der Wölfe aber nicht gelingt. Aus Rache verbreitet Buldeo im Dorf, dass Mowgli ein Hexer und gefährlich sei. Mowgli wird zum zweiten Mal, diesmal von den Dorfbewohnern, ausgestoßen. Er kehrt in den Dschungel zurück, um fortan mit seinen Brüdern zu jagen.

DES KÖNIGS ANKUS

Kaa nimmt Mowgli mit in die alte Königsstadt und zur weißen Kobra. Diese hütet noch immer den Schatz der Königsstadt und weiß nichts vom Untergang des Reiches. Mowgli kann mit den Schätzen nichts anfangen. Der einzige Gegenstand, der ihn fasziniert, ist des Königs Ankus (Treiberstock aus Gold mit Edelsteinen besetzt). Trotz der Warnung der Kobra, der Ankus sei der sichere Tod, nimmt Mowgli ihn an sich. Tatsächlich

bringt der Ankus in der Folge sechs Menschen in ihrer Habgier den Tod. Angewidert bringt Mowgli ihn zurück.

LASST DEN DSCHUNDEL EIN

Im Dorf macht Buldeo sich auf, das »Teufelskind« (Mowgli) zu jagen und zu töten. Messua und ihr Mann werden ebenfalls der Hexerei bezichtigt (sie haben durch Mowgli viel Vieh, was ihnen die anderen Dorfbewohner und vor allem Buldeo neiden). Sie werden in ihrer Hütte gefangen gesetzt und sollen bei lebendigem Leib verbrannt werden. Mowgli (ca. 15 Jahre alt) erfährt davon. Er befreit die beiden und schickt sie unter den Schutz der Wolfsmutter in die nächste große Stadt. Mowgli befiehlt dem Elefanten (Hathi) die Tiere zu mobilisieren, um das Dorf und die Ernte der Menschen dem Erdboden gleich zu machen (»...lasst den Dschungel ein«).

ROTER HUND

Vater und Mutter Wolf sind in der Zwischenzeit gestorben. Die Dhole (= Rote Hunde) kommen zum »Töten« in den Dschungel. Mowgli berät sich mit Kaa und Akela. Er motiviert das Wolfsrudel zum Kampf. Zusammen treiben sie die Roten Hunde in die »Bienenschlucht«, wo diese zerstoehen werden. Dabei kommt es zu einer großen Schlacht, Akela stirbt.

WIE FURCHT KAM

Der Elefant Hathi erzählt ein Gleichnis darüber, wie der Dschungel entstand und wie Tod, Schande und Furcht kamen ... und warum Shere Khan einmal im Jahr Menschen jagen kann.

DAS FRÜHLINGSLAUFEN

Mowgli (ca. 17 Jahre) ist innerlich zerrissen. Er trifft Messua wieder, fühlt sich zunehmend als Mensch. Schließlich verabschiedet er sich am Ratsfelsen von seinen Brüdern und geht endgültig zu den Menschen.

Von den Dschungelbüchern gibt es etliche Übersetzungen und verschiedenste Ausgaben mit Bildern. Nicht alle eignen sich zum Vorlesen für die Wölflinge. Die Geschichten sind teilweise auch sehr lang und ausführlich geschrieben. Allerdings gibt es Ausgaben und Übersetzungen, aus denen du auch gut den Wölflingen vorlesen kannst. Im Literaturverzeichnis sind einige aufgeführt (siehe 1.2.2). Natürlich kannst du die Geschichten auch nacherzählen oder kürzen.

Eine nützliche Hilfe ist das „Dschungelbuch light“. Die Dschungelbuchgeschichten wurden in diesem in gekürzter und zeitlich chronologischer Reihenfolge vom LV Rheinland-Pfalz/Saar zusammengefasst. Mit Hilfe von Studenten der Literaturwissenschaften der Universität Trier entstanden Kurzfassungen aller acht Mowgligeschichten, ein Figurenlexikon und ein Zeitstrahl mit Mowglis Entwicklung, dazu ein paar Tipps zur Nutzung der Urfassung. Mit dem Buch soll jungen Meutenführer*innen der Einstieg in die Materie erleichtert werden, damit die Legende Dschungelbuch weiterlebt.



4.3.1 Geschichten S. 118

Viel anschaulicher, aber von der Geschichte her fast völlig anders ist der Trickfilm »Das Dschungelbuch« von Disney – um es für unsere Spielgeschichte zu benutzen, ist es wegen seiner großen Abweichungen vom Original weniger geeignet, allerdings kann ein Kinonachmittag mit der Meute auch sehr bereichernd sein.

1.2.5 Eigenschaften einiger Dschungelbewohner

Um sich im Dschungel auszukennen und zurecht zu finden, ist es wichtig, die Dschungelbewohner etwas näher kennen zu lernen. Diese Beschreibungen der Tiere kannst du zum Beispiel dazu nutzen, um Spiele in der Meute umzuwandeln. So kann aus »Wer hat Angst vorm schwarzen Mann« »Wer hat Angst vor Shere Khan« werden. Auch andere Eigenschaften der Tiere können für Spiele genutzt werden. So ist es Chils Aufgabe, Botschaften im Dschungel zu überbringen. Hierzu kannst du gleich ein ganzes Geländespiel planen. Wenn du deiner Meute alle Dschungelbewohner vorstellen möchtest, eignet sich auch ein Wolfslauf. An jedem Posten lernen die Wölflinge einen Dschungelbewohner näher kennen.

Das interessante ist, dass Kipling den Dschungeltieren menschliche Eigenschaften gegeben hat, wie es bei Fabeln üblich ist. Viele Verhaltensweisen der Menschen tauchen auch im Dschungelbuch wieder auf. Die Wölflinge können so von der Spielgeschichte einen Bezug zur realen Welt finden und eventuell auch Vorbilder.

Natürlich können diese Verhaltenszuschreibungen auch kritisch gesehen werden. Die Charakterisierung ist zu engstirnig und klischeehaft, denn kein Tier hat

die Chance sich weiter zu entwickeln und sich so zu bessern. Vor allem würde die Charakterverteilung Vorurteile pflegen, z. B. das Volk der Affen dumm sei, keine Regeln haben und deswegen mit ihnen kein Kontakt gepflegt werden soll. An diesem Punkt bist du gefordert, denn es liegt an dir, in wie weit du einfach Stellen im Dschungelbuch nicht ganz mit deinen Wölflingen durchnimmst oder du dir einfach etwas Positives dazu überlegst. So könnten die Wölflinge überlegen, was die Affen anders machen müssen, um von den Dschungelbewohnern anerkannt zu werden. Auch kannst du deutlich machen, dass die Charakterisierung keine Festschreibung ist. Jede*r aus der Meute ist, je nach Situation, mal ein bisschen den Affen ähnlich, mal ein Baloo oder Bagheera.

AKELA ist der Anführer der Wölfe, der darauf achtet, dass das Gesetz eingehalten wird. Solange Akela die Führung der Meute innehat und die Wölfe auf ihn hören, geht alles gut im Dschungel. Als Akela aber alt wird, da wollen die jungen Wölfe ohne Gesetz leben, und bald werden sie vom Hunger geplagt und fallen manchen Gefahren zum Opfer.



SHERE KHAN möchte gerne Anführer der Wölfe werden. Er hält sich nicht an die Dschungelgesetze. Dieses »Negative« seiner Person wird äußerlich durch seine Lahmheit demonstriert, die ihn dazu verurteilt, nur wehrloses Herdenvieh zu jagen und ihm so seiner Würde beraubt. Er ist ein Räuber und Feigling und trotzdem eine unmittelbare Bedrohung für alle. Seine Macht wird durch seine Wut und seinen Zorn begründet, die ihn allerdings auch blind machen. Deshalb wird er von allen Dschungelbewohnern verachtet und gefürchtet.

Sein Spion, Bote und Diener TABAQUI, der Schakal, ist ebenso feige wie Shere Khan. Wo er auch ist, stiftet er aus reinem Vergnügen Unheil und sorgt für üble Nachrede. Auch er ist den Dschungelbewohnern verhasst.

RASHKA ist eine stolze, mutige Wolfsmutter. Sie verteidigt ihre Jungen gegen jeden noch so starken Angreifer, wie das jede Tiermutter tut. Die Wölfin nimmt Mowgli an Kindesstatt an. Ihre Mutterinstinkte gegenüber dem Kleinen geben ihr den Mut und die Bereitschaft, mit Shere Khan auf Leben und Tod um das Menschenkind kämpfen zu wollen.

Die eigentliche Rolle der Mutter nimmt aber BAGHEERA, der schwarze Panther (oder doch die schwarze Pantherin?) ein. Bagheera ist ein stolzes Tier. Er schafft es viele Dschungelbewohner zu überreden, anstatt seinen Willen mit Gewalt oder seiner großen Stärke durchzusetzen. Er ist schlau, klug und mutig und würde nie etwas Unwahres sagen. Deshalb wird er von allen geachtet aber auch gefürchtet. Bagheera ist der einzige, der eigentlich Parallelen zu Mowgli hat, da er früher unter den Menschen lebte; genau wie Mowgli es zu den Menschen zieht, zog ihn sein Freiheitsdrang in den Dschungel zurück.

Bagheera lebt als Einzelgänger, ihn verbindet eine gute Freundschaft mit Mowgli und BALOO dem Bären. Der weise Lehrer des Rudels verkörpert als Ergänzung zu Bagheera den Vater Mowglis. Er bringt Mowgli und den jungen Wölfen die Gesetze und das Überleben im Dschungel bei. Er ist trotz väterlicher Strenge eher ein bescheidener Typ, der, ganz im Gegensatz zu Bagheera, sich eher kleiner macht, als er ist und vor allem den anderen auch zeigt, dass er ihre Hilfe braucht. Von Mowgli und den jungen Wölfen wird er oft verspottet und ausgelacht. Mowgli muss aber bald erkennen, dass es besser ist, Baloo zu folgen, als er von den Bandar-log entführt wird.

KAA ist ein Python und sehr gefährlich. Er lebt im Dschungel ziemlich alleine. Sogar die sonst so respektlosen Bandar-log fürchten Kaa wegen seiner Klugheit und Stärke. Er verfügt über hypnotische Kräfte und versetzt sogar Baloo und Bagheera in Schrecken, hilft ihnen aber, Mowgli aus Cold Lairs, der Affenstadt, zu befreien. Mowgli erkennt bald, dass Kaa gar nicht so mürrisch ist, und wird sein guter Freund.

CHIL ist ein Geier und überbringt im Dschungel Nachrichten, so auch die von Mowglis Entführung, da Mowgli ihn mittels der von Baloo gelernten Meisterworte zum Bären und zum Panther schicken kann. Chil ist

mit allen gut Freund, aber im Grunde kaltblütig – denn er weiß, dass am Ende fast jeder im Dschungel zu ihm kommt.

Mowglis Brüder sind voller Liebe und Loyalität zu Mowgli. Diese WÖLFE werden später mit ihm zusammen (nach Shere Khans Tod) das Rudel verlassen um frei im Wald zu jagen.

HATHI: Der weise Elefant ist im Dschungel eine unumstrittene Autorität. Sein Wort ist fast gleichbedeutend mit dem Dschungelgesetz, er weiß alles und wird selbst von Shere Khan akzeptiert. Er wird als Meister des Dschungels verehrt.

MOWGLI wird im Lauf der Geschichte zum Beherrscher des Dschungels. Seine Herkunft und sein Schicksal machen ihn den anderen Tieren überlegen. Von den Dschungeltieren hat er, das ungeschickte Menschenjunge, gelernt, wie man sich in der Natur verhalten muss. Aber Mowgli kann als Mensch auch denken und wird damit zum Beherrscher des Dschungels. Diese Vorteile setzt er ein, um seinen Freunden zu helfen und sie vor Gefahren zu bewahren. Bewundernswert ist die Genauigkeit, mit der Kipling die entwicklungspsychologischen Etappen seines Aufwachsens beschreibt – zu einem Zeitpunkt, als diese noch gar nicht oder kaum erforscht waren.

Das Volk der Affen, die BANDAR-LOGS, leben ohne Gesetz und glauben, große Taten vollbringen zu können. Dabei vergessen sie im nächsten Augenblick schon wieder ihre großen Pläne, weil sie sich von irgendeiner Kleinigkeit ablenken lassen. Durch ihr lärmendes und auffälliges Benehmen wollen sie die Aufmerksamkeit und Bewunderung der Dschungelbewohner auf sich lenken. Aber sie werden für dumm und unanständig gehalten und verachtet.

1.2.6 Weitere Praxisbeispiele zum Dschungelbuch

Auf den nächsten Seiten findest du einige Beispiele für die Umsetzung des Dschungelbuchs im Meutentreffen. Natürlich wirst du die ein oder andere Sache für deine Meute verändern müssen. Aber als Rahmen kannst du die Beispiele auf jeden Fall nutzen.



Wolfslauf – Vorstellung der Dschungelbewohner

Jeder Posten nimmt am Anfang seine Gruppe mit. Der Weg zwischen den Posten kann ungefähr mit 5 min berechnet werden.

Zeit	Spielidee	Spiel/Aktion	Material
5 min		Anfangskreis	
10 min	Heute wollen wir in den Dschungel reisen. Der ist gar nicht weit von hier. Wir greifen uns einfach eine Liane und schwingen hinüber	Mit einem Seil an Bäumen schwingen – oder man reist durch einen Tunnel usw. Seilspringen ist auch möglich	Seile
5 min	Nun sind wir also mitten im Dschungel. Der ist ganz schön groß, am besten teilen wir uns auf, damit wir alles erkunden können.	Wölflinge werden in entsprechend große Gruppen geteilt. Jeder Posten nimmt seine Gruppe mit.	
10 min	Mutter Wolf bringt ihren Jungen bei, dass es bei der Nahrungssuche auf Geschicklichkeit ankommt.	Apfelfischen oder Lakritzschnecken von einer Leine beißen	Äpfel Schale Wasser Tuch
10 min	Der weise Elefant Hathi überwacht den Frieden an den Wasserstellen. Wasser ist sehr kostbar für die Dschungeltiere und in großen Dürrezeiten muss man sehr schnell sein, um überhaupt noch Vorräte anlegen zu können.	Aufteilung in zwei Gruppen. Die Gruppen stellen sich in einer Reihe auf. Der erste muss mit einem großen Blatt zum Wasserbehälter laufen und mit dem Blatt Wasser in die eigene Schüssel schöpfen, die bei den anderen steht. Danach tippt er den Nächsten in der Schlange an und dieser ist dran. Wer nach bestimmter Zeit das meiste Wasser im Behälter hat, hat gewonnen.	2 Schüsseln große Blätter Stoppuhr
10 min	Bei Baloo angekommen, finden die Wölflinge verschiedene Zeichen auf dem Boden vor. Und die sollen nun zeigen, welchen Weg sie zu nehmen haben.	Waldläuferzeichen erklären und deuten (steht in der Wölflingsspur)	
10 min	Vater Wolf achtet darauf, dass seine Jungen sich körperlich auch gut entwickeln. Kleine Rangeleien zu Stärkung und Beurteilung kommen da häufig mal vor.	Güllepfütz spielen (alle stehen an den Händen gefasst um einen aus Tampen/Stöcken gelegten Kreis (Durchmesser ca. 2 m), auf ein Kommando hin versuchen alle durch ziehen, drücken, schieben usw. möglichst viele in den Kreis zu bringen, ohne die Hände loszulassen. Wer in den Kreis getreten ist scheidet aus.) oder miteinander unter Aufsicht ringen, wer den anderen auf den Rücken bekommt ...	
10 min	Die Affen sind vollkommen verrückt und lieben Bananen und Gesang.	Mit verbundenen Augen gegenseitig Bananen füttern oder ein Lied singen	Bananen Tücher Gitarre
10 min	Bagheera ist eine schlaue Jägerin und bringt den Kindern das Anschleichen bei.	Die Wölflinge bilden einen Kreis. In der Mitte steht ein Wölfling mit verbundenen Augen, an dessen Hemd viele Wäscheklammern geheftet wurden. Ein Kind nach dem anderen muss nun versuchen, die Wäscheklammern zu stehlen. Das Kind in der Mitte versucht herauszufinden, von wo sich das andere Kind anschleicht und deutet mit dem Finger auf es.	Wäscheklammer Tuch
5 min	Es ist schon spät und wir müssen zurück.	Mit dem Seil heraus schwingen Abschlusskreis	Seil



**Meutenstunde:
Als Kundschaft im Dschungel**

- Vorbereitung: Einüben der Rollen (Meutenführung = Dschungelführer*in und Holzfäller*in, noch besser ist es, wenn du eine*n unbekannt*e*n Dschungelführer*in hast), Meutenraumgestaltung evtl. mit Dschungelcollage, Hütte und Höhle aus Jurtenbahnen, Spiele, Seile.
- Der*die Meutenführer*in stellt sich als Dschungelführer*in vor und erzählt, dass die Bezeichnungen »Rudel« und »Meute« mit Geschichten zusammenhängen, die vor etwa 100 Jahren

aufgeschrieben wurden. Es sind Geschichten aus dem Dschungelbuch, und Dschungel heißen die riesigen Wälder in Indien. Dort wollen wir heute zusammen hin und einiges auskundschaften.

- Mit einer Zeitmaschine kommen sie gleich an den Rand des Dschungels und sind 100 Jahre zurückversetzt. Das geht so: Die Augen werden geschlossen, der Kopf in die eigenen Arme gelegt. Der Dschungelführer zählt vom aktuellen Jahr in Zehnjahresschritten rückwärts. Sie öffnen die Augen und sind 100 Jahre vor unserer Zeit am Rande des Dschungels.
- Plötzlich steht ein Holzfäller vor den Wölfen, der aus seiner Hütte kam. Der*die Dschungelführer*in bittet ihn, von früher und von Mowglis Entführung zu erzählen.
- Danach lädt er die Wölflinge ein, zur Wolfshöhle mitzukommen. Damit kein Wölfling auf dem Wege dorthin verloren geht, müssen sich alle rudelweise anseilen: Seil von oben unter Pullover oder Hemd bis zum Hosenbein hinaus führen, beim Nächsten wieder von oben nach unten usw.
- Der Holzfäller sagt an, wo und wie die Wölflinge vorwärts kommen. Nach einem Stück mühsamen

Weges ist der Höhleneingang in Sicht, gerade so groß, dass immer nur ein Wolf durchkriechen kann.

- Dort erzählt der Holzfäller weiter von der Wolfsmutter Rashka und dem Tiger Shere Kan, von Bagheera und Baloo und schließlich auch davon, dass Mowgli eines Nachts bei Vollmond in der Ratsversammlung bei den Wölfen aufgenommen wurde.
- Auf dem gleichen Weg geht es wieder zurück zur Hütte des Holzfällers, abseilen und dann Spiele auf der »Lichtung« (draußen) machen: z. B. Mowgli und der Tiger (Katz und Maus), Plätzetauschen im Hocken (rudelweise tauschen die braunen, die starken und die zottigen Wölfe die Plätze), Anschleichen (Baloo und der Honigtopf) usw.
- Zum Schluss bringt der Holzfäller den Wölfen noch den Wolfskanon bei und verabschiedet sich von ihnen.
- Der*die Dschungelführer*in wirft die Zeitmaschine wieder an, alle legen wieder den Kopf in die Arme, schließen die Augen und zählen in Zehnjahresschritten bis zum aktuellen Jahr mit.. Sie sind wieder zu Hause!



Meutenstunde: Eine Forschungsreise in den indischen Dschungel

Vorbereitung: Dschungelkarte, Brief aus Indien mit Einladung, Prospektmaterial (Reisebüro, Konsulat), Karte oder Atlas, Scheren, Seil, Stifte, Gegenstände.

- Als Einleitung wird der Brief genutzt, der zu einer wissenschaftlichen Forschungsreise einlädt. Wir machen uns mit den Prospekten und Karten vertraut; vielleicht auch eine Collage herstellen. Die Forschungsreise nach Indien wird gestartet. Sie forscht an den Schauplätzen des Dschungelbuches. Es reisen mehrere Forschungsteams (Rudel) mit. Vor dem Flug muss die Ausrüstung (das vorher für jede Gruppe versteckte Material, je Rudel einmal) gefunden werden.
- Dann geht es mit dem Jumbo nach Neu-Delhi (erzählen und nachspielen), von dort mit dem Jeep ins Hinterland.
- Als erstes können die Überreste des Lagerplatzes besichtigt werden, an dem Mowgli seinen Eltern weggenommen wurde. Zahlreiche Gegenstände sind noch zu sehen. Wie viele? Achtung! Antike Ausgrabungsstätte! Keine wertvollen Spuren verwischen!
- Der nächste Stationspunkt ist der Ratsfelsen. Die

Forscher*innen geraten in einen wissenschaftlichen Streit. Sie stehen sich in zwei Reihen gegenüber, die Reiseleitung stellt Thesen vor. Spiel: Tag und Nacht als »wahr und falsch«.

- Die Reise geht weiter, es wird langsam dunkel. Da die Hälfte der Teilnehmer*innen nachtblind ist (verbundene Augen), müssen sie von den anderen durch Zuruf durch den gefährlichen Dschungel geleitet werden.
- Nachts taucht ein großer Falterschwarm auf, gefolgt von zwei Fledermäusen (Fledermaus-Falter-Spiel oder Katz und Maus umwandeln).
- Am nächsten Morgen erreichen sie den Waigunga (Bach). Mit Flößen soll bis zum Friedensfelsen weitergereist werden. Jedes Team baut ein Floß (30 × 30 cm) und flößt es möglichst schnell den Fluss hinunter. An einer besonders gefährlichen Stelle müssen die Flößer*innen den reißenden Strom mit einer Hängebrücke überqueren (Baumstamm, Latte usw. über den Fluss gelegt).
- Gesund und wohlbehalten am richtigen Ufer, reist man weiter nach Cold Lair, der Stadt der Bandaar-Log. Dort wird von den Reisenden Kaas Jagdtanz nachgespielt. Damit endet die Reise, alle besteigen wieder das Flugzeug und fliegen nach Hause.



Hausspiel – Dschungeltraining

Spielidee: Der Hofnarr des Dschungelkönigs lädt alle Wölflinge bei sich zu einem Dschungeltraining ein, um zu testen, ob sie sich allein im Dschungel zurechtfinden nach der Einführung.

SPIELABLAUF

Die Wölflinge werden in Rudel eingeteilt (man kann in der Gruppenstunde davor sehr gut die Rudeinteilung vornehmen, Wimpel basteln, eine Rudelkiste bemalen usw.). Aus dem »Wundertümpel« (Eimer) des Dschungelkönigs werden Karten mit Nummern gezogen (je nach Dauer der Meutenstunde 1–6 oder 1–10). Im Heim und um das Heim herum werden nummerierte Kärtchen mit Aufgaben verteilt. Es müssen die richtigen Nummern gesucht werden und die Aufgaben gelöst werden. Nachdem die Aufgabe gelöst wird, wird die nächste Nummer aus dem Tümpel gezogen und zu der vorherigen addiert und gibt die neue zu suchende Aufgabe. Auf einem Spielfeld mit den Feldern 1–50 kann dann die Spielfigur des Rudels auf das der momentanen Aufgabe entsprechende Zahlenfeld gestellt werden.

DIE AUFGABEN

1. Ihr Schnarchnasen! Los, ab jetzt zu Feld 3!
2. Malt ein Bild vom Dschungelkönig. Dann weiter zu Feld 3.
3. Denkt euch für euer Rudel einen Lockruf aus, um euch im Dschungel wieder zu finden.
4. Singt ein Lied.
5. Malt euch bunt an, damit ihr im Dschungel besser getarnt seid.
6. Lernt die Dschungelpost kennen: Stille Post spielen.
7. Tanzt einen Limbo Dschungeltanz: Zwei halten die Stangen, die anderen müssen drunter durch tanzen.
8. Macht einen Affen nach.
9. Verkleidet euch als Dschungelbewohner (mit Naturmaterialien).
10. Singt das Lied »Was müssen das für Bäume sein«.
11. Jongliert mit Bällen wie es die Affen tun.
12. Los, auf das nächste Feld.
13. Was seid ihr bloß für ein schneller Haufen. Das wird belohnt, ab auf Feld 17.
14. Apfelfischen
15. Was bekommt der Dschungelkönig heute zu essen? Stellt ihm ein königliches Menü zusammen.
16. Na habt ihr etwa geschummelt? Egal, zurück auf Feld 12.
17. Los, seid erfindungsreich – schreibt ein Gedicht mit 4 Zeilen.
18. Rennt wie ein Elefant zum Wundertümpel zurück
19. Schleicht wie die Affen zum nächsten Feld.
20. Helft den Dorfbewohnern beim Wassertragen–Wasserstaffel.
21. Macht dem Hofnarr des Dschungelkönigs eine Freude.
22. Geht zum Feld 23, Achtung: kommt ihr vom Feld 23, dann geht gleich zum Wundertümpel.
23. Geht zum Feld 22, Achtung: kommt ihr vom Feld 22, dann geht gleich zum Wundertümpel.
24. Zeit für etwas Dschungelgymnastik: macht 10 Kniebeugen.
25. Macht doch was ihr wollt – aber höchstens eine Minute lang.
26. Bildet eine Kleiderkette.
27. Dreibeinlauf zurück zum Wundertümpel.
28. Eine kleine Stärkung am Wundertümpel.
29. Helft einem Rudel beim nächsten Posten, indem ihr dort mitmacht.
30. Macht einen Auflockerungstanz.
31. Macht einen Fürchtereim auf die folgende Zeile »Der Tiger, der Tiger ...«.
32. Die Pleitegeier haben euch erwischt – zurück auf Feld 27.
33. Eierlauf
34. Schreit einmal so laut ihr könnt.
35. Ein paar Geier tragen euch weiter – los zu Feld 38
36. Bastelt eine kleine Blume aus Naturmaterial
37. Trällert ein Lied.
38. Gurgelt ein Lied.
39. Hoppelt einmal um den Platz wie die wilden Kaninchen.
40. Ihr seid schon weit gekommen, verschnauft und meditiert im Schneidersitz.
41. Überquert den Fluss! Dazu taucht jede*r seinen/ihren Fuß in den Wassereimer – aber ohne Schuhe und Strümpfe bitte.
42. Zischt wie Kaa, die Schlange.
43. Bringt dem Hofnarr ein Dschungel-Souvenir.
44. Legt das Gemälde des Königs wieder zusammen, dass Hofnarr zerschnitten hat.
45. Klopft euch wie die Affen auf die Brust.
46. Schlängelt euch wie Kaa auf dem Boden.
47. Erheitert euch durch einen Witz.
48. Macht Freudensprünge, ihr habt es bald geschafft.
49. Brüllt ganz laut wie ein Tiger.
50. Juchhu – ihr seid im Dschungel sicher!!!



Weitere Ideen für Wolfslauf-Posten

- Hathi: Lied: »Was müssen das für Bäume sein«, anschließend im Elefantenmarsch zur nächsten Station laufen.
- Kaa: Einzeln aus einer Zeitung eine Schlange reißen – wer hat die längste? Oder rudelweise eine Kleiderschlange machen – welches Rudel hat die längste?
- Mang: Die Fledermaus ist nachts aktiv, und es ist dunkel. Allen die Augen verbinden und an einer Schnur zur nächsten Station entlang hangeln lassen.
- Rama: Der Wasserbüffel steht auf der anderen Seite des Sumpfes: Wölflinge müssen auf Pappdeckeln über den Sumpf laufen.
- Chil: Er hat eine Botschaft für die Wölflinge in Geheimschrift (Wörter rückwärts) geschrieben. Die Auflösung ergibt: »Zurück zum Heim«!



Geländespiel – Mowgli wurde von den Affen entführt

Zeit	Spielidee	Spiel/Aktion	Material
10 min	Baloo kommt ganz aufgeregt zur Meute und erklärt, dass Mowgli von den Affen in die Affenstadt verschleppt wurde. Niemand weiß, wo diese liegt, außer den vier Affenwächtern*innen. Diese sind bestechlich mit Kokosnüssen. Die Nüsse müssen wir aus dem Kokoshain holen.	Anfangsrunde	
5 min	Zusammen sind wir viel zu viele, wir teilen uns auf.	Gruppeneinteilung mit dem Atomspiel	
10 min	Jetzt muss sich jedes Rudel ein Lager bauen, in dem die Kokosnüsse zwischengelagert werden können – aus einem Lager darf nichts entwendet werden.	Mit Hilfe von Stöcken und Zweigen ein Lager bauen	
40 min	Die Kokosnüsse und die Affenwächter*innen sind im Gelände verteilt (Grenzen abstecken nicht vergessen!). Jede*r Affenwächter*in hat eine andere Farbe und nimmt nur eine Nuss pro Rudel. Die Wölflinge suchen die Nüsse. Nur das vollständige Rudel darf die Nuss beim entsprechenden Affenwächter abliefern (deshalb Nuss evtl. im Lager zwischenlagern). Dafür bekommen sie ein Stück von einer Landkarte. Sind die Kokosnüsse abgegeben, ist die Karte vollständig. Der Treffpunkt, zu dem die Gruppe eigenständig geht, ist auf der Karte verzeichnet (= Affenstadt)		Kartenstücke, pro Gruppe vier farblich markierte Kokosnüsse
10 min	Kurz hinter dem Treffpunkt (so dass die Kinder ihn nicht schon bei Ankunft sehen) sitzt Mowgli – von zwei Affen bewacht– der die Schätze der Affen zählen muss. Da die Wächter*innen bewaffnet sind hilft nur eins – sie müssen in die Flucht geschlagen werden, am besten, wenn wir so tun, als wären wir ein schreckliches Monster.	Alle Kinder bilden aus ihren Körpern ein großes Tier und bewegen sich langsam unter lautem Geschrei vorwärts.	
10 min	Mowgli ist befreit – und die Affenschätze (z. B. Bananenchips) werden aufgeteilt. Zum Abschluss wird noch der Erinnerungssong an die Kokosnuss gesungen.	Singen: die Affen rasen durch den Wald	Gitarre
5 min		Abschlusskreis	

1.3 Stil, Formen und Brauchtum

Formen oder Bräuche sind ein wichtiger Bestandteil der Wölflingsarbeit. Es gibt keine allgemein vorgeschriebenen Traditionen oder festen Bräuche. Jede Meute entwickelt im Laufe der Zeit ihren eigenen Stil und eigene Formen. Bräuche sollten mit der Zeit auch überdacht und verändert werden.

Wölflinge sind in einem Alter, in dem es ihnen noch schwer fällt, sich selbstständig in ihrer Umwelt zurechtzufinden. Sie haben noch kaum persönliche Wertvorstellungen.



Die Regeln einer Gruppe sind ihnen meist zu abstrakt, nur schwer verständlich. Deshalb hilft es ihnen, wenn wesentliche Regeln in deiner Meute stets mit demselben Ritual bekräftigt werden.

Deine Wölflinge werden dann sehr schnell wissen: Aha, wenn ich das jetzt mache, hat es für mich jene Konsequenz! (Beispiel: Hand hoch, Mund zu!) Das bedeutet für dich aber auch, dass du dich an die Konsequenzen und damit an die Erwartungen der Wölflinge halten sollst, wenn dein Wort – und damit du selbst – ernst genommen werden soll.

SETZE DIE RITUALE MIT BEDACHT EIN, BENUTZE SIE NICHT ZU OFT, ABER AUCH NICHT ZU SELTEN.

Scheint es dir einmal sinnvoll, von einem fest bestehenden Brauch oder einer Regel abzuweichen, so ist es sehr wichtig, diese Entscheidung den Wölflingen plausibel zu machen. Bräuche schaffen einen Rahmen, an dem sich die Wölflinge orientieren können, sie schaffen Sicherheit und Geborgenheit. Sie erleichtern es den Wölflingen, sich in immer wiederkehrenden Situationen zurechtzufinden und fördern das Zusammengehörigkeitsgefühl der Gruppe. Viele Bräuche lassen die Unruhigen und Ungeduldigen zur Ruhe kommen. Bräuche haben oft etwas Besonderes und Geheimnisvolles an sich. Wie Weihnachten oder Geburtstage wecken sie Vorfreude bei den Wölflingen (z. B. vor Versprechensfeiern).

WANN KANNST DU BRÄUCHE EINSETZEN?

Es gibt viele Situationen, in denen du Rituale und Bräuche einsetzen kannst. Grundsätzlich bleibt es der Meute selbst überlassen, welche Situationen sie mit einem



Hier einige Beispiele für Situationen, in denen Rituale/Bräuche hilfreich sind:

- Streit zwischen einzelnen Wölflingen: Gespräch am Ratsfelsen, Fürsprecher für die Streitenden finden, ...
- Streit oder Unmut/Unlust in der ganzen Gruppe: Konfliktlösung am Ratsfelsen, Kummerkasten, ...
- Anfang und Ende der Meutentreffen/von Lagern/von Aktionen: Anfangskreis und Abschlusskreis mit bestimmten Liedern, einem Meutenruf, ...
- Wenn Stillsein erwünscht ist: Rechte Hand erheben, die Wölflinge, die still sind, heben ebenfalls die rechte Hand, bis alle ruhig sind.
- Wenn die Meute nach einer Aktivität wieder zusammengerufen wird: Meutenruf, ...
- bei Kleingruppenarbeit: Ein Zeichen oder Ruf für das Aufteilen/Treffen in Rudeln
- Wenn jemand sichtbar traurig ist: ein Kummerkasten
- Wenn die Wölflinge Ideen für weitere Meutentreffen haben: ein Wunschbaum



1.7.1 Demokratie und Mitbestimmung S. 41

- Beim Feedback zum Meutentreffen: gemeinsam verabredete Zeichen im Abschlusskreis

Brauch bekräftigt und wie diese Bräuche aussehen. Sei dir bewusst, dass eine Situation durch ein Ritual eine ganz besondere Bedeutung erhält. Das Ritual enthält auch immer eine Botschaft an die Wölflinge. Aus diesen Gründen solltest du ein Ritual, wenn es einmal eingeführt ist, möglichst nicht mehr ändern. Also überleg dir vorher, was und wie es sinnvoll ist!



WAS SOLLTEST DU BEI BRÄUCHEN BEACHTEN?

- Wichtig ist, dass die Rituale für Wölflinge durchschaubar sind. Sie müssen verstehen, wann diese angewendet werden, dass es für die Gruppe wichtig ist und sich alle daran halten.
- Leg die Bräuche zusammen mit den Wölflingen fest. Waren sie bei der Entscheidung mit eingebunden, werden sie sich auch eher daran

halten. Schließlich ist es nun »ihr« Brauch.

- Die Wölflinge werden die Rituale vor allem am Anfang nicht immer befolgen. Lass ihnen Zeit sich daran zu gewöhnen und erinnere sie öfter daran.
- Falls es in deinem Stamm mehrere Meuten gibt, empfiehlt es sich, die wichtigsten Bräuche miteinander ab zu stimmen. Ansonsten entsteht bei gemeinsamen Aktionen ziemlich große Verwirrung.



Bräuche in einer Meute können sein:

- Ratsfelsen
- Regeln und Versprechen
- Führen eines Meutenbuches (oft genannt Chronik, Dschungelkladde, Jagdbuch)
- Führen einer Meutenkasse (in die ab und zu ein geringer Betrag eingezahlt wird)
- Feiern des Meutengeburtstages
- Spitznamen, Dschungelnamen, Wölflingsnamen vergeben
- Totem, Wimpel der Meute
- Feiern des Franziskustages/Thinkingdays



1.7.4 Wölflinge in aller Welt S. 46

- Namen, Farben, Zeichen und Wimpel von Rudeln
- ein Meutenschatz der Wölflinge (am Ratsfelsen versteckt)
- gemeinsamer Anfang und Abschluss des Meutentreffens
- Rituale bei Streit
- gemeinsamer Beginn/Ende von Mahlzeiten

1.3.1 Ratsfelsen

Der Ratsfelsen ist ein aus dem Dschungelbuch abgeleitetes Brauchtum. Am Ratsfelsen treffen sich die Wölflinge, um gemeinsam Probleme zu besprechen und wichtige Entscheidungen zu treffen, einen Wolfsrat abzuhalten. Diese Form ist ein fester Bestandteil der Wölflingsarbeit.



Der Ratsfelsen eignet sich gut als demokratisches Element der Wölflingsstufe.



1.7.1 Demokratie und Mitbestimmung S. 41

Seinen Ursprung hat der Ratsfelsen im Dschungelbuch: Das freie Volk der Wölfe versammelt sich hier, um die Angelegenheiten des Rudels zu besprechen. Doch ist der Ratsfelsen auch ein Ort der Gefahr. Nur so lange der weise Akela, der Anführer der Wölfe, stark ist und das Rudel zusammenhält, können hier gemeinsam Entscheidungen gefällt werden. Wird Akela alt und schwach, gewinnt Shere Kan, der Tiger, im Rat der Wölfe immer mehr an Gewicht. Er manipuliert das Rudel und hetzt es gegen Mowgli auf.

Die Position als Meutenführung ist damit gut charakterisiert. Am Ratsfelsen können die Probleme der Meute besprochen werden, sollen Entscheidungen über den Umgang miteinander, das gemeinsame Leben in der Meute gefällt werden.



Natürlich haben wir »Alten« zu ganz bestimmten Fragen bereits eine feste Meinung, sind überzeugt, den besten Lösungsweg gefunden zu haben. Trotzdem sollen die Wölflinge lernen, ihren eigenen Weg zu finden. Die Aufgabe der Meutenführung ist es, ihnen dabei zu helfen. Es ist einfach, die Wölflinge für unsere eigenen Ziele und Vorstellungen zu begeistern – am Ende scheint es den Kindern dann sogar, diese Entscheidung selbst getroffen zu haben. Du kannst sogar oft ohne großen Aufwand Vorschläge von Wölflingen übergehen, ohne dass das betreffende Kind überhaupt merkt, dass seine Idee nicht näher besprochen wurde. Doch gerade diese Rolle des Überredners Shere Khan gilt es zu vermeiden.

Der Ratsfelsen ist ein Ort der Aussprache. Die Meutenführung darf natürlich sagen, dass ihr etwas nicht gefällt, sie braucht sich nicht zu verrenken, aber sie

sollte sich ihres Einflusses stets bewusst sein und den Wölflingen die Möglichkeit geben, eigene Vorstellungen zu äußern und in die Tat umzusetzen.

WIE KANN ICH DAS BRAUCHTUM »RATSFELSEN« IN DER WÖFLINGSARBEIT UMSETZEN?

Der Ratsfelsen der Meute muss nicht unbedingt ein richtiger Felsen sein, aber ein besonderer Ort, der von den Wölflingen ausgewählt wird und für diese etwas Besonderes darstellt.

Vielleicht hat der Ort ein besonderes Zeichen oder die Wölflinge stellen eine Art Totem auf, verstecken ihren Meutenschatz dort usw. Manche Meuten haben auch einen »transportablen« Ratsfelsen, zum Beispiel eine Decke, auf der die Handabdrücke und Namen der Wölflinge stehen oder einen aus Pappmaschee gebastelten Felsen. Diese können dann auch auf Lager mitgenommen werden.

Auch für das Verhalten von Meutenführung und Wölflingen am Ratsfelsen gibt es keine eindeutigen Regeln. Jede Meute hat hier unterschiedliche Bräuche. Wichtig aber ist, dass die Wölflinge hier demokratische Verhaltensweisen einüben: Das Rederecht kann durch ein bestimmtes Symbol, wie etwa einen Redestein, verdeutlicht werden, den der in der Hand hält, der etwas zu sagen hat. Vielleicht hat auch jeder Wölfling seinen eigenen Redestein. Wenn er etwas sagen möchte, legt er ihn in die Mitte des Kreises, als Zeichen. Mit dem Prinzip »Eine*r redet, die anderen hören zu« haben auch leisere und schüchternere Kinder die Möglichkeit, vor der Meute Gehör zu finden. Finde gemeinsam mit deinen Wölflingen Verhaltensregeln für den Ratsfelsen.

Außerdem gibt dir der Ratsfelsen die Möglichkeit die (Programm-) Wünsche der Wölflinge wahrzunehmen. Die Wölflinge sollen begreifen, dass nicht ausschließlich die Meutenführung für die Gestaltung des Meutentreffens zuständig ist, sondern dass auch sie Wünsche und Interessen äußern können.

Da das lange Zuhören anstrengend ist, ist es deine Aufgabe darauf zu achten, dass nur wichtige, die gesamte Gruppe betreffende Angelegenheiten hier besprochen werden. Beim Ratsfelsen ist es wichtig, einen festen Ablauf zu etablieren. Das kann ein Lied sein, mit dem der Ratsfelsen immer eröffnet wird, ein bestimmter

Spruch oder das Wolfsgeheul. Achte darauf, den Ratsfelsen als etwas Besonderes zu bewahren, ihn also nicht jedes zweite Meutentreffen zu halten.



Der Ratsfelsen ist ein wichtiger Teil deiner Wölflingsarbeit. Hier können die Wölflinge Mitbestimmung lernen. Sie üben sich im Zuhören und lernen die eigene Meinung vorzutragen

1.3.2 Aufnahme in die Meute

Neue Kinder kommen in deine Meute, sie schauen sich die Wölflinge an, die Meutenführung und machen bei einigen Meutentreffen mit. Dann werden sie sich entscheiden, ob sie dabei bleiben wollen und auch Wölflinge werden. Ganz praktisch wird das der Zeitpunkt sein, an dem du von ihnen die Beitrittserklärung erhältst und sie ihre erste Kluff bekommen. Für die werdenden Wölflinge ist es schön, diesen Beitritt auch mit der restlichen Meute zu feiern. Dann weiß auch die Meute, der Neue oder die Neue bleiben jetzt bei uns und werden Wölflinge in unserer Meute.

Genau wie über Mowglis Aufnahme vom gesamten Rudel entschieden wird, können dies auch die Wölflinge tun, wobei dann auch »Fürsprecher« gefunden werden müssen. Das sind »alte« Wölflinge, die den neuen in die Gepflogenheit einweihen und mit Besonderheiten vertraut machen. Von Anfang an musst du als Meutenführung aber auch darauf achten, negative Prozesse wie die Ausgrenzung eines Wölflings durch die Gruppe zu vermeiden.

Ein guter Ort für die Aufnahme in die Meute ist der Ratsfelsen, hier kann der neue Wölfling seinen Namen,



Wie kann so eine Aufnahme aussehen? Hier ein Beispiel:

Die Geschichte, wie Mowgli zu den Wölfen kam, wird nacherzählt. Die Fürsprecher der neuen Wölflinge treten vor, legen ihren Redestein in die Mitte des Kreises, als Zeichen, dass sie Rederecht haben, und sprechen für die Aufnahme der Neuen. Dann bekommen die neuen Wölflinge ihren eigenen Redestein und können ihr Zeichen am Ratsfelsen hinterlassen.



3.3.4 Mitgliederwerbung S. 86

seinen Handabdruck oder ähnliches hinterlassen, als Zeichen, dass er in die Meute aufgenommen wurde. In vielen Meuten bekommen die Wölflinge zu diesem Zeitpunkt ihr Halstuch.

1.3.3 Wolfsgruß

Der Gruß, mit dem sich Wölflinge begegnen, lautet »Gut Jagd«. Wölflinge geben sich die linke Hand mit dem abgespreizten kleinen Finger und machen mit der rechten Hand dieses Zeichen:

Die gespreizten Finger sehen aus wie zwei Wolfssohlen und erinnern dabei an die beiden Regeln der Wölflinge. Die anderen Finger sagen: Der Große beschützt die Kleinen.



1.3.4 Taufe, Spitzname, Wölflingsnamen

In vielen Stämmen ist es Brauch, den Mitgliedern Spitznamen zu geben, die meist aus einer bestimmten Situation heraus zum Markenzeichen der jeweiligen Person werden. Sie entwickeln sich einfach so, werden gezielt von der Gruppenführung ausgewählt oder lehnen sich an die Dschungelbuchgeschichte an, so dass nicht nur vereinzelt Wölflinge einen Spitznamen haben, sondern alle. Oft werden Spitznamen verliehen, die Wölflinge werden auf den Namen getauft. Diese Verleihungen oder Taufen sind je nach Stamm mit verschiedenen Traditionen verbunden. In einigen Stämmen bekommen die Wölflinge dabei ihr Halstuch verliehen.



Dir als Meutenführung kommt hier eine besondere Verantwortung zu. Durch die Spitznamen dürfen keine negativen Eigenschaften zugeschrieben werden, bei zweideutigen Namen sollten die positiven Eigenschaften hervorgehoben werden. Auch die Durchföhrung der Taufe muss wölflingsgerecht erfolgen.

1.4 Regeln und Versprechen

1.4.1 Warum Regeln und Versprechen?

Auf Regeln stoßen wir in unserer Gesellschaft immer wieder. Ohne sie wäre ein geordnetes Leben miteinander kaum möglich. Kinder geben sich Spielregeln und entwickeln oft einen ausgeprägten Gerechtigkeitssinn. Regeln vermitteln auch Sicherheit. Sie stellen Standards dar, nach denen sich die Kinder richten können und die ihnen Sicherheit geben.



Das Versprechen der Wölflinge, sich an die Wölflingsregeln zu halten, signalisiert gleichzeitig ihre endgültige Aufnahme in die Meute und den Stamm. Die Regeln stellen Anforderungen an das Verhalten der Wölflinge und das Versprechen bindet die Wölflinge in der Meute aneinander.



Das Wölflingsversprechen lautet:

»Ich will ein guter Freund sein und unsere Regeln achten«.



In der Wölflingsstufe haben wir zwei Regeln:

»Ein Wölfling nimmt Rücksicht auf Andere.«

»Ein Wölfling hilft, wo er kann.«

Durch die Vergegenwärtigung dieser Regeln wird das Sozialverhalten in der Gruppe gefördert, was sich nicht zuletzt auch in der Umwelt eines jeden Kindes niederschlägt. Du als Meutenführung hast die Aufgabe, mit gutem Beispiel voranzugehen und Vorbild zu sein. Versprechen und Regeln sind ein altersgemäßer Ausdruck der Ziele unserer Arbeit. Den Wölflingen werden Verbindlichkeiten und Verantwortung gegenüber ihrer Meute abgefordert, die sie auch leisten können und die sie nicht überfordern.

Das Versprechen ist eine Absichtserklärung des Wölflings gegenüber der Meute, es gilt nicht einem*einer Führer*in oder einer Fahne. Er verspricht der Gruppe, die gemeinsamen Regeln zu achten



und ein*e gute*r Freund*in zu sein. Die Gruppe bekundet im Gegenzug, dass sie sich über sein Mitmachen freut und das neue Kind als gleichberechtigtes Mitglied aufnimmt. Für einen Wölfling hat das Versprechen nicht die weit reichenden Konsequenzen wie bei einem Älteren. Du kannst z. B. nicht erwarten, dass Wölflinge ihr Verhalten nach dem Ablegen des Versprechens dauerhaft verändern. Vielmehr ist die Bekräftigung der Regeln ein wichtiger Bestandteil der Wölflingsarbeit.

1.4.2 Wie führst du den Wölfling an das Versprechen heran?

Es macht keinen Sinn, nur den Text von Regeln und Versprechen auswendig wiederzugeben oder nachzuplappern, diese müssen vielmehr in der Gruppe gelebt werden. Es ist für die Einzelnen und für die Gruppe viel wichtiger, zu verstehen, was das Versprechen, was die Regeln überhaupt bedeuten, wie sie entstanden sind und warum wir sie zur Grundlage des Zusammenlebens in der Meute gemacht haben. Sinnvoll ist es, wenn du dich mit den Wölflingen vor der Abgabe des Versprechens in Ruhe unterhältst. Dabei sollte deutlich werden, dass nicht die Meutenführung diese Regeln festlegt, sondern dass ohne die Regeln das Leben in der Gruppe keinen Spaß machen würde. – Ein Wölfling nimmt Rücksicht auf andere und ein Wölfling hilft, wo er oder sie kann! – Welches Kind geht schon gerne mit auf Lager, wenn es weiß, dass die Anderen dort ärgern, dass ihm keiner hilft, wenn es mal etwas nicht alleine kann ...



Benutze in diesem Gespräch konkrete Beispiele, damit sich die Wölflinge etwas unter unseren Regeln vorstellen können. Mache Situationen deutlich, in denen jemand Hilfe braucht oder in denen Rücksicht genommen werden muss – überlege gemeinsam mit den Wölflingen, in welchen Fällen die Regeln zum Einsatz kommen können. Wichtig für die Meute ist es auch oft, dass die Wölflinge ihre eigenen Regeln aufstellen. Was darf gemacht werden und was nicht

(eventuell sogar als Teil eines vorbereitenden Langzeitprogrammes auf das Versprechen)? Lass Bilder dazu malen, Verbots- und Gebotsschilder, diskutiert gemeinsam und vergleicht die aufgestellten Regeln mit den Wölflingsregeln.

Jede Versprechensfeier in der Meute gibt Anlass dazu, über das Thema mit der ganzen Meute zu sprechen und die Regeln »aufzufrischen«. Das kann durch praktische Beispiele, über (Rollen-) Spiele, durch Diskutieren oder Geschichten geschehen. Oft können auch aktuelle Situationen in der Meute selbst Anlass sein. Du als Meutenführung oder auch ältere Wölflinge können im Alltag neueren Wölflingen den Praxisbezug zu den Regeln immer wieder verdeutlichen. Wölflinge, die ihr Versprechen schon abgelegt haben, können den Neuen helfen, ihnen noch unbekannte Dinge der Meute nahe zu bringen, z. B.

- auf Nachzügler*innen warten,
- auch andere mal gewinnen lassen,
- sich nicht vordrängen,
- Fair Play,
- Spiele erklären,
- helfen bei Bastelarbeiten, wenn man selbst schon fertig ist,
- übernehmen von Aufgaben für die Gruppe, wie Chronist*in, Wimpelträger*in,
- besorgen von Dingen,
- bei Lagerdiensten, Gruppenstunden mithelfen,
- bei besonderen Neigungen (Hobbys) diese der Gruppe zeigen oder beibringen,
- anderen (außerhalb der Meute) helfen, soziales Engagement zeigen.

1.4.3 Beispiele für Versprechensfeiern

Wann, wer, wo und wie sind die Fragen, die du klären musst und auch im Stammesrat ansprechen solltest. In einigen Meuten entscheidet die Meutenführung, wann ein Wölfling sein Versprechen ablegt – oft müssen dann bestimmte Kriterien überprüft werden: Wie kommt der Wölfling in der Meute zurecht, kennt er die Regeln der Meute, kann er sich daran halten? Auch die regelmäßige Teilnahme an Gruppenstunden und Aktivitäten der Meute und die Kenntnis über wölflingsspezifisches Wissen sind wichtige Kriterien. Oft liegt zwischen der ersten Teilnahme an Aktionen der Meute und dem Versprechen ein Viertel- bis zu einem ganzen Jahr.

In anderen Meuten legt ein Rudel zu einem bestimmten, oft traditionellen Zeitpunkten (z. B. Pfingstlager) gemeinsam das Versprechen ab – nur in Ausnahmefällen werden einzelne Wölflinge noch nicht dabei sein. Manchmal fragt die Meutenführung ihre Wölflinge auch, wen sie für die Versprechensfeier vorschlagen. Wie dieser Beschluss gefasst wird, hängt immer von der Meutenführung ab. Am besten erarbeitest du mit der Meute zusammen Kriterien, die erfüllt sein müssen, wenn der einzelne Wölfling sein Versprechen ablegen will. Allerdings musst du dir auch im Klaren darüber sein, dass jeder Wölfling die Kriterien nur auf seine/ ihre Art und Weise erfüllen kann. Wenn ihr z. B. als Kriterium erarbeitet, der Wölfling »darf kein Spielverderber sein und soll auch bei Spielen mitmachen, die ihm keinen großen Spaß machen«, dann bedeutet das für jedes Kind etwas anderes. Das eine muss sich sehr anstrengen, um ein Spiel durchzuhalten, für andere bereitet es keine Probleme, auch mal zwei »doofe« Spiele hintereinander mitzumachen.

Beim Wo gibt es viele Möglichkeiten, auf einem Lager, am Ratsfelsen in einer Gruppenstunde, abends am Feuer, ... Wichtig ist, dass das Ganze ein besonderes Erlebnis für die Wölflinge wird.

Jede Meute hat ihre eigenen Traditionen und Bräuche bei der Versprechensfeier. Auch hier macht es Sinn, diese von Zeit zu Zeit zu hinterfragen. Ähnlich wie beim Stufenübergang gibt es auch bei Versprechensfeiern immer wieder Angst einflößende Elemente, mit denen viele Wölflinge Probleme haben. So haben die Wölflinge vielleicht Angst, dass sie den Sprung über das Feuer nicht schaffen.

Binde die anderen Wölflinge in die Versprechensfeier ein! Macht klar, dass das Versprechen keine Sache zwischen der Meutenführung und dem einzelnen Wölfling ist, sondern dass es die ganze Gruppe betrifft. Mit dem Versprechen nimmt die Meute ein neues Mitglied in ihre Gemeinschaft auf – nicht nur die Meutenführung. Vielleicht spricht ihr alle gemeinsam und symbolisch die Regeln nach dem Versprechen nach, vielleicht nennen einzelne Wölflinge Beispiele für das richtige Verhalten in der Meute. Lass die Kinder die neuen Wölflinge ruhig beglückwünschen, feiert eine Willkommensparty, die die Meute selber vorbereitet. Auf jeden Fall: lass die Meute aktiv werden!



Bei der Ausgestaltung von Versprechensfeiern entwickeln sich immer wieder Besonderheiten, z. B. dass ...

- vom vorherigen Versprechensfeuer Asche ins neue Feuer gestreut wird
- am Wimpel ein Stück Leder mit Namen des Wölflings befestigt wird
- der Spitzname bekannt gegeben wird
- ein Halstuchknoten mit Meuten- oder Stammeswappen überreicht wird
- es ein Feuerwerk gibt
- Fürsprecher als Baloo und Bagheera verkleidet auftreten
- das Versprechen einzeln oder gemeinschaftlich vor der Meute abgegeben wird.

1.4.4 Historie von Regeln und Versprechen

Bis zur Gründung des BdP 1976 gab es getrennte Bünde für Mädchen und Jungen und auch unterschiedliche Begriffe, Regeln und Versprechen. Im Laufe der Jahre haben sich Regeln (früher: Gesetze) und Versprechen geändert und weiterentwickelt. Hier die Regeln und Versprechen der Vorgängerbünde:

WICHELGESETZ UND VERSPRECHEN IM BUND DEUTSCHER PFADFINDERINNEN, EINEM VORGÄNGERBUNDES DES BdP:

- Ein Wichtel hört auf Ältere.
 - Ein Wichtel geht mit gutem Beispiel voran.
- »Ich verspreche, nach besten Kräften Gott und mein Vaterland zu lieben und allen Menschen zu helfen, besonders denen zu Hause.«

WÖFLINGSGESETZ UND VERSPRECHEN IM BUND DEUTSCHER PFADFINDER:

- Der Wölfling folgt dem alten Wolf.
 - Der Wölfling lässt sich nicht gehen.
- »Ich verspreche, mein Bestes zu tun gegenüber Gott und meinen Eltern, dem Wölflingsgesetz zu gehorchen und täglich jemandem eine Freude zu bereiten.«

ZUM VERGLEICH NOCH EINMAL UNSERE HEUTIGEN REGELN UND DAS VERSPRECHEN IM BdP:

- Ein Wölfling nimmt Rücksicht auf andere.
 - Ein Wölfling hilft, wo er kann.
- »Ich will ein guter Freund sein und unsere Regeln achten.«



Wie kann eine Versprechensfeier gestaltet werden?

- a) Die Meute bleibt unter sich. Das kann beginnen mit einem Lauf der Meute zu einem Platz mit vorbereitetem Feuer oder Fackelkreis. Nach dem Singen eines Liedes wird kurz erzählt, wie Mowgli zu den Wölfen kam. Dann werden die Wölflinge gefragt, ob sie das Versprechen ablegen wollen. Zur Erinnerung sagen sie abwechselnd noch einmal die Regeln auf. Mit dem Wölflingsgruß wird gemeinsam die Versprechensformel gesprochen. Zum Abschluss erhält der Wölfling von der Meutenführung den Wolfskopf und/oder das Halstuch (falls er das Halstuch nicht schon bei der Aufnahme in die Meute erhalten hat). Dann wird jede*r, der*die eben das Versprechen abgelegt hat, mit Wölflingsgruß und Geben der linken Hand von den anderen Wölflingen begrüßt. Nach einem abschließenden Lied kehrt die Meute zurück ins Heim oder ins Lager, wo eine kleine Feier stattfindet.
- b) Die Versprechensfeier findet im Rahmen des Stammes statt. Der Stamm bereitet den Versprechensplatz vor und säumt den Weg mit Posten oder Lichterketten, so dass die Wölflinge allein gehen können. Beim Versprechen bilden Pfadfinder*innen, Ranger und Rover einen zweiten Außenkreis um die Meute.
- c) Besondere Anlässe dienen als Termin der Versprechensfeier, z. B. Stammestag, Thinking Day, Georgstag, Franziskustag, Winterlager. Solche Anlässe haben im Stamm oft eine Tradition, und meistens schließt die Versprechensfeier alle Stufen ein.

Wie du am Sprachgebrauch und der Betonung der Inhalte erkennen kannst, haben sich nicht nur gesellschaftliche Werte verschoben. Der gesellschaftliche Umbruch und der Wertewandel in den 60er Jahren haben dazu geführt, dass auch bei den Pfadfinder*innen eine Neuorientierung einsetzte. Die heutige Form von Regeln und Versprechen sowie der koedukative Umgang lassen sich auf diese Entwicklung zurückführen. Nach wie vor sind Regeln und Versprechen die Grundlagen, auf die sich die weltweite Wölflings- und Wichtelarbeit stützt.

1.5 Der Stufenübergang

ZEIT ZU GEHEN

Irgendwann ist der Zeitpunkt gekommen, an dem einzelne Wölflinge oder Teile der Meute in die Pfadfinder*innenstufe wechseln und somit ihren Stufenübertritt oder -übergang vollziehen.

Dieser Übergang ist oft das Erlebnis schlechthin für alle Wölflinge und bedeutet gleichzeitig das Verlassen der Meute. Deine Wölflinge gehen bestimmt mit gemischten Gefühlen. Einerseits traurig, die Meute und Freunde zu verlassen, andererseits neugierig und ängstlich, was da kommt, vielleicht auch stolz, jetzt zu den Größeren zu gehören. Auch für dich als Meutenführung ändert sich einiges. Du verlierst die Älteren in deiner Meute, auf die vielleicht mehr Verlass war, die dir Hilfen bei den Meutentreffen waren. Bei anderen Wölflingen wirst du dir auch Sorgen machen, ob der Zeitpunkt richtig war, ob sie sich in der Pfadfinder*innenstufe zurechtfinden werden und weiterhin mit Spaß dabei sind. Und wenn du ganz ehrlich bist, wirst du einige leichter verabschieden, bei anderen wird es dir schwerer fallen. Jeder Wölfling wird erst mal ein Loch hinterlassen.

1.5.1 Der richtige Zeitpunkt

Wann ist der richtige Zeitpunkt für einen Stufenübergang? In unserer Bundessatzung findest du das Alter von etwa 11–12 Jahren. Oft ist der richtige Zeitpunkt aber gar nicht so einfach zu finden, da sehr viele Faktoren eine Rolle spielen:



Der richtige Zeitpunkt für den Stufenübergang

- Hast du das Gefühl, dass ein Wölfling reif für die nächste Stufe ist, d. h. dass er sich auch in der Pfadfinder*innenstufe zurechtfinden wird? (Wie geht er mit anderen Wölflingen um, findet er sich in der Gruppe zurecht, wie groß ist seine Selbstständigkeit auch auf Lagern, kann er begrenzt Verantwortung übernehmen?)
- Ist er*sie in der Entwicklung (körperlich/psychisch) den anderen Wölflingen voraus?

ABSCHIED VON DER MEUTE

I Ihr Wölfe kommt und schließt den Kreis, ein
 Wolf will von uns geh'n. Ihr Wölfe kommt und schließt den Kreis, sagt
 ihm auf Wie-der-seh'n! Er geht nun zu den
 Menschen fort und schaut nochmal zu-rück. Wir
 wünschen ihm am fremden Ort viel Beute und viel Glück!

Worte nach einem französischen Wölflingslied, Weise: trad, schottische Weise, Pfadfinder-Abschiedslied

2.

Ihr Wölfe, kommt zum Felsen heut,
 ein Bruder von uns geht;
 Ihr Wölfe, kommt zum Felsen heut,
 damit Ihr hier noch seht:
 Das ist nur »Gute Jagd« für ihn,
 das ist kein Lebewohl.
 Es wird zurück ihn immer ziehn,
 das ist kein Lebewohl!

3.

Wie Mogli von den Menschen einst
 nicht wiederkam bei Nacht;
 wie Mogli von den Menschen einst
 zum Mann sich hat gemacht,
 so muss auch jeder Wölfling nun
 vom Felsen einmal fort,
 es zieht ihn selbst zu ander'm Tun
 einmal vom Felsen fort.

4.

Du, der du gehst, erinn're dich
 an jede Wölflingsjagd;
 du, der du gehst, erinn're dich
 ans Feuer in der Nacht,
 ans Ratsgeheul und Akela –
 und komm einmal zurück!
 Ein Platz für dich ist immer da,
 drum komm einmal zurück.

- Soll ein komplettes Rudel überwechseln, das dann eine Sippe wird?
- Bleiben Freund*innen in der Meute zurück?
- Ist eine geeignete Sippen- oder Gildenführung vorhanden?
- Fühlt sich ein Wölfling in der Meute nicht mehr wohl, ist er unmotiviert, vielleicht auch schon sehr lange in der Meute?

Off findet der Stufenübergang in der Zeit statt, in der die Wölflinge auch die Grundschule beenden. Auch hier lohnt es sich darüber nachzudenken, ob es für einzelne Wölflinge besser ist, noch ein halbes oder ganzes Jahr in der Meute zu bleiben. Einerseits bringt der Schulwechsel schon eine neue Gruppe und viel Umstellung mit sich, so dass die Meute weiterhin eine gefestigte Struktur bietet. Andererseits kann es auch

Sinn machen, mit dem Schulwechsel auch die Stufe zu wechseln, damit es für den Wölfling in der Meute als »Großer« nicht zu langweilig wird und er die Lust verliert.



Hier sind Beobachtungen der Meutenführung, der neuen Sippenführung und anderer Stammesratsmitglieder wichtig, aber auch das Gespräch mit den Wölflingen und Rückmeldungen der Eltern.

Überlege dir im Team, aber auch im Stammesrat und in Absprache mit der neuen Sippenführung, welcher Zeitpunkt geeignet ist. Bedenkt sowohl die Rahmenbedingungen als auch die Bedürfnisse der Wölflinge selbst. Berücksichtigt, wie die Meute nach dem Stufenübergang strukturiert sein wird. Braucht

ihr dann dringend neue Wölflinge oder tut es den verbleibenden Wölflingen gut, sich erst einmal als kleinere Gruppe wieder neu zusammenzufinden?



1.5.2 Vorbereitung auf den Stufenübergang

Rede rechtzeitig mit den Wölflingen, die für den Übertritt in Frage kommen, damit sie sich auf die Umstellung vorbereiten können, sich darauf freuen können, aber auch die Möglichkeit haben, nein zu sagen, weil es ihnen z. B. noch zu früh ist. Lass die Wölflinge mitentscheiden!

Bespreche mit den Wölflingen, was neu sein wird, was sich ändert, was sie vermissen werden, worauf sie sich freuen, aber auch wovor sie vielleicht Angst haben, welche Probleme es am Anfang geben könnte. Zeig den Wölflingen, dass sie als Gäste in der Meute willkommen sind und du weiterhin als Ansprechpartner*in für sie zu Verfügung stehst.

Wenn du in deiner Meute Rudel hast, ist es vielleicht auch sinnvoll, einige Zeit vor dem geplanten Übertrittstermin die Rudel neu zu mischen und die Wölflinge, die übertreten, in einem Rudel zusammenzufassen. Dann hast du auch die Möglichkeit, dem Rudel andere Aufgaben zu geben, sie extra auf den Übertritt vorzubereiten, und die Wölflinge erleben sich schon als Kleingruppe innerhalb der Meute. Das ist natürlich abhängig von den Wölflingen, die übertreten und von der Struktur innerhalb deiner Meute.

Wichtig ist auch, dass die Wölflinge ihre neue Sippenführung kennen lernen. Lade sie in die Meutentreffen ein, damit sie die Wölflinge kennen lernt, aber auch weiß, wie die Meutentreffen aussehen. Die neue Sippe oder Gilde kann die Wölflinge zur »Schnuppersippenstunde« einladen, damit diese wissen, was auf sie zukommt. Für die Sippenführung ist es wichtig, dass du auch nach dem Stufenübergang beratend für sie da bist, vor allem wenn es mit einzelnen ehemaligen Wölflingen Probleme gibt.

Auch die Eltern solltest du frühzeitig informieren, weil sich die Struktur aber auch die Arbeitsweise in

der Pfadfinder*innenstufe ändert, abgesehen davon, dass die Sippentreffen meist zu anderen Zeiten stattfinden als die Meutentreffen. Wichtig ist, dass Eltern Informationen über die neue Stufenführung, Terminänderungen und bestehende Pläne rechtzeitig bekommen.

1.5.3 Warum hören so viele Wölflinge nach dem Stufenübergang mit der Pfadfinderei auf?



Der Übergang von der Großgruppe Meute hin zur Kleingruppe Sippe ist für Wölflinge ein Schritt ins Unbekannte und ein einschneidendes Erlebnis in ihrem Pfadfinderleben.

Dabei kommt es besonders auf die Zusammenarbeit zwischen der Wölflingsstufe und der Pfadfinder*innenstufe an und gerade hier werden oftmals entscheidende Fehler gemacht, die ein zukünftiges Verbleiben der ehemaligen Wölflinge im Stamm gefährden können.

Die Arbeit in der Sippe unterscheidet sich in vielem von der Arbeit in der Meute. Du als Meutenführung musst wissen, wie die Sippenarbeit aussieht, um entscheiden zu können, ob der Wölfling in die Sippe wechseln kann oder nicht. Genauso muss aber auch die zukünftige Sippenführung die Arbeit in der Meute kennen, damit es zu einem fließenden Übergang kommen kann.

Die Sippenführung sollte hier auf deren mitgebrachten Kenntnissen aus der Meute aufbauen, die Wölflinge mit Anforderungen nicht überfordern und auf Wünsche eingehen. Oft haben Wölflinge eine sehr genaue Vorstellung von dem, was sie als erstes in der neuen Sippe lernen wollen oder auf welche meutenspezifischen Dinge sie nicht gleich verzichten wollen. Für viele Wölflinge ist der Übergang zu abrupt.



Bedenke: Auch das Ritual des Stufenübergangs selbst kann für die Wölflinge ein Kriterium sein, den Stamm zu verlassen.

Viele Stämme haben ihre eigenen Traditionen beim Stufenübergang. Aber auch Traditionen sollten von Zeit zu Zeit hinterfragt werden, ob sie z. B. kindgemäß und dem Stufenübergang selbst angemessen sind. Es gibt

Stämme, da springen die Wölflinge über ein Feuer, müssen in den Kreis der Pfadfinder*innen »einbrechen« oder ein Stück alleine durch den Wald laufen. Das alles sind Beispiele für Elemente, die bei den Kindern Angst verursachen können. »Schaffe ich es, durchs Feuer zu springen?«, »Was passiert, wenn ich nicht in den Kreis reinkomme?« sind oft Überlegungen, die Wölflinge haben. Auch schwirren ja im Stamm oft die wildesten Geschichten über die letzten Stufenübergänge herum. Auch hier musst du die Wölflinge rechtzeitig vorbereiten. Erkläre ihnen genau das Ritual, dass auf sie zukommt, erkläre ihnen auch, dass das Feuer ganz klein ist bzw. die Pfadfinder*innen immer ein kleines Loch im Kreis lassen usw.



Hier musst du bei der Planung die Gratwanderung zwischen Herausforderung und Überforderung gehen, denn ein »Spaziergang« soll der Übergang natürlich auch nicht werden. Wenn die Wölflinge die Herausforderung gemeistert haben, wird dies für sie ein Erfolgserlebnis sein – sie selbst haben den Schritt alleine geschafft.

1.5.4 Wie kann ein Stufenübergang aussehen?

Der Stufenübergang ist ein Ereignis für den ganzen Stamm, er wird zusammen mit der Pfadfinder*innenstufe oder dem ganzen Stamm vorbereitet. Dazu ist der Stammesrat ein geeignetes Gremium. Mach aus den Stufenübergängen Erlebnisse für den ganzen Stamm, an die sich jede*r gern zurück erinnert: Ein feierlicher Rahmen, in der Abenddämmerung, auf einem Lager usw. Inhaltlich gesehen sollten folgende Dinge beachtet werden: Die Meutenführung erzählt den Teil des Dschungelbuchs, in dem Mowgli zu den Menschen geht, und erklärt damit nochmals den Übergang zu der Pfadfinder*innenstufe. Außerdem erklärt sie den »weggehenden« Wölflingen, dass sie jederzeit wieder in der Meute willkommen sind. Nach dem Lied »Ihr Wölfe kommt und schließt den Kreis« verabschieden



Beispiele für den Stufenübergang:

Äußere Bedingungen für einen Stufenübergang können sein: In der Abenddämmerung, in der Gruppenstunde, im Rahmen eines Stammeslagers, im Wald, am Ratsfelsen der Meute, ...

- Die Pfadfinder*innen erwarten die Meute an einem Hang (erhöhter Punkt, Brücke, Lichtung, ...). Die Meute verabschiedet die werdenden Pfadfinder*innen am Fuß des Hanges und diese begeben sich einzeln auf eine Lichtspur zu ihrer neuen Stufe. Die restlichen Wölflinge gehen zurück, die Pfadfinder*innen feiern gemeinsam die Aufnahme mit einem Fest, vielleicht besteht auch die Möglichkeit zur Übernachtung (die erste Nacht in der Kohte!). Auch ein See, Bach, Fluss oder ein Feuer kann zum symbolischen Übergang gut genutzt werden.
- Die Meute versammelt sich zu einem Kreis, in dessen Innerem die werdenden Pfadfinder*innen stehen. Diese müssen sich durch den Kreis zu ihrer neuen Stufe durchkämpfen. Manchmal bildet auch die Pfadfinder*innenstufe einen Kreis, in den sich die Neuen reinkämpfen müssen.

- Die Wölflinge versammeln sich am Ratsfelsen, halten noch mal einen gemeinsamen Wolfsrat ab, bei dem an die gehenden Wölflinge erinnert wird. Die Pfadfinder*innenstufe legt eine Waldläuferspur aus, auf der die Wölflinge zu ihrer neuen Stufe finden.
- Der ganze Stamm versammelt sich auf einem Platz, in dessen Mitte symbolisch ein Seil gespannt ist. Die scheidenden Wölflinge überspringen symbolisch das Seil und gelangen so zu den Pfadfinder*innen.

Bei allen Möglichkeiten hat es sich als sinnvoll erwiesen, dass die Wölflinge ihr gelbes Wölflingshalstuch ablegen (und behalten dürfen) und gleich beim Übergang ihr Pfadfinderhalstuch bekommen. Manche trennen sich auch sofort von ihrem Wolfskopf. Damit wird die symbolische Trennung von der Wölflingsstufe vollzogen.

sich die werdenden Pfadfinder*innen von den Wölfingen mit »Gut Jagd« und geben die linke Hand, die Wölfinge heulen ein Wolfsgeheul zum Abschied. Bei der Sippenführung angekommen werden sie mit »Gut Pfad« begrüßt und in die Pfadfinder*innenstufe aufgenommen. Wichtig ist, dass du dir beim Abschied von der Meute für jeden Wölfling Zeit nimmst, ihm ein paar nette Worte mitgibst, vielleicht auch den Wölfingen eine nette Geschichte der gehenden Wölfinge erzählst. Der Stufenübergang sollte keine Massenveranstaltung sein und jeder Wölfling individuell verabschiedet werden.



1.2 Das Dschungelbuch S. 15

1.5.6 Warum vollziehen wir diesen Schritt?

In der gesamten pfadfinderischen Arbeit legen wir sehr großen Wert auf altersgemäße Entfaltungsmöglichkeiten. Hierbei ist ein Wechsel von der Großgruppe hin zur Kleingruppe eines der besonderen Merkmale.

Nachdem nun die ersten Schritte zu einem Leben in der Gemeinschaft (Meute) gemacht wurden, wird diese in der sich festigenden überschaubaren Kleingruppe (Sippe) gelebt. Dies kommt einer altersgemäßen Entwicklung der Wölfinge entgegen. Der Übergang zur Pfadfinder*innenstufe ist Neuland für die Kinder und kann damit auch als Chance für einen neuen Anfang gesehen werden. Mit der Sippenführung kommen neue Vorbilder, der Inhalt der Treffen ändert sich. Bei dem Übergang von der Wölfings- in die Pfadfinder*innenstufe müssen die verschiedenen Strukturen berücksichtigt werden: Geht eine Gruppe von Wölfingen als Sippe in die Pfadfinder*innenstufe, die eine ältere Sippenführung bekommt, ist der Unterschied zur Struktur der Meute größer. Ist die neue Sippe in eine Gilde eingebunden, die eine Gildenführung hat, und die Sippenführung ist etwa so alt wie die Sippenmitglieder, so ist die Struktur der Meute ähnlicher.

Im Verbund einer Gilde tritt das Miteinander der Sippen stärker in den Vordergrund (gemeinsame Programme, Aktionen, Feste, Gildenrat) und die Nähe zur Großgruppe Meute ist noch vorhanden. Ein größerer Bruch findet statt, wenn die Wölfinge eine auf sich gestellte Sippe mit älterer Sippenführung bilden, der dadurch ausgeglichen werden kann, dass die Wölfinge bereits in der Meute die Kleingruppe verstärkt erleben und darauf vorbereitet werden.



1.6 Die anderen Stufen



1.6.1 Die Pfadfinder*innenstufe

Vor deinen Wölfing liegt der Stufenübergang in die Pfadfinder*innenstufe. Aber was erwartet sie dort, worin unterscheidet sich die Pfadfinder*innen- von der Wölfingsstufe? Das sicherlich wichtigste Merkmal, die Sippe, ist eine Kleingruppe aus sechs bis acht Pfadfinder*innen, die das Leben in dieser Stufe prägt. Nicht mehr die Großgruppe ist entscheidend, sondern das Tun und Handeln und der Umgang untereinander in der Sippe.

Im Gildensystem wählt die Sippe ihre Sippenführung selbst und nimmt unter Anleitung der Gildenführung ihre Angelegenheiten in die eigene Hand. Sofern im Stamm kein Gildensystem gelebt wird, werden junge Sippen in der Regel von einer älteren Sippenführung betreut. Nach ein bis zwei Jahren können die Sippen dann ihre Sippenführung selbst wählen. So werden die Pfadfinder*innen in vielen Bereichen selbstständiger und bereiten ihr Programm zum großen Teil allein vor. Die Sippe geht gemeinsam auf Fahrt oder Hajk, fährt auf Lager und spontane Aktionen treten in den Vordergrund. Die Sippe nimmt an Stammes- und Landesaktionen teil und erlebt den Bund im Bundeslager oder während der Bundesfahrt.

Das Hauptziel der Stufe ist es, die Pfadfinder*innen mehr und mehr zu verantwortungsvollen und selbstständigen Menschen zu erziehen. Die Ziele und Grundlagen der Pfadfinderarbeit werden hier ebenso verwirklicht, wie bei dir in der Meute. Doch sind die Kinder inzwischen älter geworden, wachsen zu Jugendlichen heran, haben andere Bedürfnisse und Interessen. Deswegen nutzt die Pfadfinder*innenstufe oft andere Methoden bzw. die Methoden werden dem Alter der Pfadfinder*innen angepasst.



1.5 Der Stufenübergang S.33

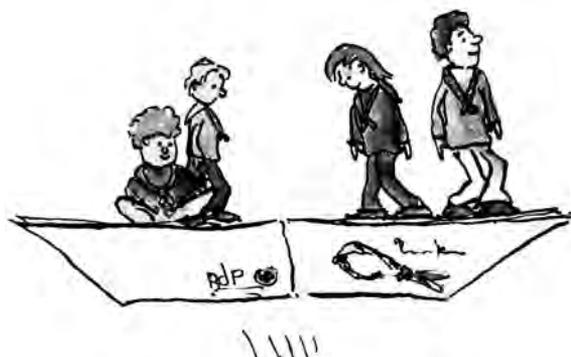
1.6.2 Die RangerRover-Stufe

Zu welcher Stufe gehörst du als Meutenführung? Als Meutenführung gehörst du zur RangerRover-Stufe und trägst im Stamm Verantwortung für die Wölfingsstufe. Denn in der RangerRover-Stufe bist du angekommen, wenn du 16 Jahre alt oder älter bist und im Stamm Verantwortung für eine Gruppe oder eine andere konkrete Aufgabe übernimmst. Die meisten Meutenführungen sind also RangerRover, obwohl natürlich manchmal auch schon jüngere Pfadfinder*innen in der Meutenführung aktiv sind und RangerRover-Arbeit machen.

WAS BEDEUTET DAS NUN FÜR DICH?

Die RangerRover-Stufe bildet die letzte Stufe der Ausbildung im BdP, d. h. die bisher erworbenen Kenntnisse werden verfeinert, die durch die Arbeit als Meutenführung erlangten Schlüsselqualifikationen (z. B. Teamleitung, Organisationsfähigkeit ...) kannst du vermehrt auch außerhalb der Pfadfinderei anwenden und nützen dir z. B. bei Lehre, Studium und Beruf. Viele Meutenführungen nähen das RangerRover-Abzeichen auf ihre Halstücher (je nachdem Gelb oder Blau/Gelb), um zu zeigen, dass sie als RangerRover in der Wölfingsstufe aktiv sind. Nach der Bundesordnung gehört das RangerRover-Abzeichen in den Winkel des Halstuches.





MUSST DU EIGENES RANGERROVER-PROGRAMM NEBEN DER WÖFLINGSARBEIT MACHEN?

Wenn du Lust darauf hast, andere Aktivitäten mit RangerRovern (Stamm, Land, Bund, Welt) oder außerhalb der Pfadfinder*innen neben der Arbeit als Meutenführung zu machen, ist das super. Von dir wird es aber nicht erwartet, alle möglichen Seiten des RangerRover-Daseins auszuleben.

Die Arbeit als Meutenführung ist nämlich schon RangerRover-Programm und Arbeit in Reinkultur. Lass dir nicht einreden, dass es anders ist!

INTERESSANTE AKTIVITÄTEN, UM ANDERE RANGERROVER ZU TREFFEN SIND Z. B.

- das World Moot (alle vier Jahre weltweit)
- BdP Moot (zur Zeit alle vier Jahre bundesweit)
- KfR/R (Kurs für Ranger und Rover)

1.6.3 Erwachsene im BdP

Es gibt natürlich auch erwachsene Pfadfinder*innen im BdP, die keiner Stufe mehr angehören. Erwachsene sollen die Pfadfinderarbeit der aktiven Gruppen im Stamm zeitweise pädagogisch unterstützen, etwa als Berater*innen, als Spezialist*innen für besondere Aufgaben, als Leiter*innen oder Referent*innen auf Seminaren u. ä. Erwachsene werden pädagogisch aktiv, wenn sie von der Gruppe dazu aufgefordert werden.

So kann es passieren, dass dringend eine Meutenführung gesucht wird. Hier können Erwachsene zeitweise einspringen bis eine neue Meutenführung gefunden ist und sie können den Nachwuchs in die Wölflingsarbeit einarbeiten. Auch wenn du Hilfe bei der Planung brauchst, findest du bestimmt ehemalige Meutenführungen als Ansprechpartner*innen.

1.7 Die Pädagogische Konzeption



Unsere »Pädagogische Konzeption« beschreibt die große Idee »Pfadfinden« – unsere Methodik und Formen.

Sie soll helfen, Pfadfinden besser zu verstehen. Ein kleiner Blick hinter die Kulissen sozusagen, der bestätigt: »Hier gibt es kein Pappmaschee, keine Drahtseile, an denen alles hängt. Pfadfinder*innen sind mittendrin und echt im Leben.«

Ziel einer pädagogischen Konzeption ist es aufzuzeigen, welche Erziehungsziele der Verband hat, welche Inhalte erlernt werden sollen und welche Methoden geeignet sind, diese Inhalte zu vermitteln. Die Pädagogische Konzeption des BdP versteht sich als ein Handlungsmodell, in dem Ziele, Inhalte und Methoden in einem sinnvollen Zusammenhang stehen.

In der Pädagogischen Konzeption findest du unter dem Punkt »Selbstverständnis« die Pfadfinderregeln wieder, nach denen wir im BdP leben wollen. Weiterhin finden sich unsere Ziele für die Gruppenarbeit wieder, z. B. Verantwortungsbewusstsein herauszubilden, zu sozialen und ökologischen Engagement ermutigen.

Der nächste Punkt sind die pädagogischen Grundlagen des BdP. Der Schwerpunkt unserer Pädagogik liegt in der Arbeit mit einer festen Gruppe in getrennten Altersstufen. Koedukation, Ganzheitlichkeit, Internationalität sind weitere wichtige Grundlagen unserer Arbeit.

Im letzten Punkt findest du die Inhalte und Arbeitsformen. Hier geht es darum, wie die pädagogischen Grundlagen umgesetzt werden können. Internationalität kann z. B. durch internationale Begegnungen erfahren werden. Die Pädagogische Konzeption gibt uns einen Rahmen, wie wir innerhalb des BdP organisiert sind und arbeiten. Was die pädagogische Konzeption für die Wölflingsstufe bedeutet und wie du sie in der Arbeit mit den Wölflingen umsetzt, findest du hier im Handbuch.



BdP: Die Pädagogische Konzeption des BdP



Möglichkeiten der Mitbestimmung von Wölflingen

DER WUNSCHBAUM

Einen Wunschbaum gibt es in vielen Meuten: Zum Beispiel ein Baum mit gelben Blättern, auf die alles Negative geschrieben wird, mit grünen Blättern, auf denen Positives vermerkt werden kann und roten Äpfeln für Wünsche. Die Wölflinge können hier Kritik am Programm, Lob an die Meutenführung und ihre Wünsche loswerden, seien es einzelne Spiele, ganze Gruppenstunden, Zoobesuche oder auch nur ein bestimmtes Essen auf dem Lager. So kannst du Wünsche und Feedback der Wölflinge bekommen und besser auf sie eingehen. Vielleicht wird daraus sogar ein festes Ritual – zur Erntezeit werden gemeinsam »Blätter« und »Früchte« begutachtet und deren Inhalte in die Tat umgesetzt ...

DER KUMMERKASTEN

Nicht jeden Tag auf dem Lager und nicht in jedem Meutentreffen wird ein Ratsfelsen abgehalten. Nicht immer traut sich ein Wölfling, etwas vor der ganzen Meute zu sagen – besonders wenn der zu Kritisierende im Raum ist. Für so etwas gibt es einen Kummerkasten, neben dem immer Zettel und Stifte liegen. Hat jemand ein Problem, dann kann er oder sie es aufschreiben und in den Kasten legen. Die Meutenführung leert den Kasten regelmäßig und liest den Inhalt der Karte der Gruppe vor – gemeinsam werden dann Lösungsvorschläge erarbeitet. Sinnvoll ist es, die Regelung einzuführen, dass anonyme Zettel nicht verlesen werden. Hat jemand Kritik anzubringen, so soll er oder sie den eigenen Namen darunter schreiben. Die Meutenführung liest diesen Namen aber nicht vor. So verhinderst du, dass massenweise Zettel wie »Max ist doof!« im Kasten landen, außerdem hast du die Möglichkeit, evtl. zu einem späteren Zeitpunkt den Wölfling unter vier Augen noch einmal anzusprechen, sollte dies nötig sein.

DIE STAMMESVOLLVERSAMMLUNG MIT WAHLEN

Die Stammesvollversammlung ist Element der Mitbestimmung: Auch die jüngsten Mitglieder wählen ihre Stammesführung. Das will allerdings vorbereitet sein, damit die Wölflinge auch etwas damit anfangen können – gerade in solchen Stämmen, in denen die Wölflinge die Stammesführung nicht zwangsläufig kennen. Deswegen ist es wichtig, dass du und dein Team im Stammesrat die Stammesvollversammlung aktiv mit vorbereiten und immer wieder auf die Belange der Wölflinge hinweist.

Über folgende Punkte sollte sich der Stammesrat Gedanken machen:

- a) Zeitpunkt und Dauer der Versammlung: Ist es sinnvoll, einen Nachmittag, einen ganzen Tag oder ein ganzes Wochenende damit zu verbringen? Was läuft an Programm, wann läuft es (denk daran, dass die Konzentrationsfähigkeit der Wölflinge gegen Abend eher abnimmt) ...
- b) Die Einladung: Achte – wie du es sonst bei Einladungen an die Wölflinge auch tust – auf Bilder, ansprechende Texte und Schriften. Vielleicht wird die Einladung auch von einem kleinen symbolischen Geschenk begleitet wie z. B.:
 - eine Nuss (wir haben eine harte Nuss zu knacken),
 - ein Streichholz (für zündende Ideen),
 - ein Knoten (damit der Termin nicht in Vergessenheit gerät),
 - ein Button mit Namen und einheitlicher Farbe für die Meute
 Vielleicht ist die Einladung ja auch verschlüsselt und muss erst im Meutentreffen enträtselt werden.
- c) Der Raum: Ist eine Wiese o. ä. zum Austoben am Wahlort, gibt es mehrere Räume zum Arbeiten in Kleingruppen (das hilft bei Konzentrationsschwierigkeiten der Wölflinge oft ungemein), kann sich die Meute irgendwo zu ein paar vorbereitenden Worten versammeln?
- d) Die Sitzordnung: Kann jede*r alle sehen und verstehen, können die Wölflinge den Raum verlassen, ohne andere zu stören (Toilette o. ä.), kannst du bei der Meute sitzen und für Ruhe sorgen, brauchst du Hilfe?
- e) Moderation: Wer macht die Moderation? Kann er oder sie bildlich genug sprechen, verschiedene Darstellungsformen wählen, denkt er oder sie daran, schwierige Dinge häufig genug zu wiederholen? Redet am besten vorher mit der Gesprächsleitung, gebt – wenn nötig oder gewünscht – Anregungen, wie die Wölflinge besser zu erreichen sind.
- f) Berichte: Berichte müssen nicht langweilig sein – sie können auch gut vorbereitet werden. Zum Beispiel durch kleine Theatereinlagen oder Erzählen von interessanten Begebenheiten, auch der Kaszenbericht kann statt nur in abstrakten Zahlen zu sprechen, etwas aufgepeppt werden – was wurde wofür ausgegeben? Können Beispiele genannt werden, die die Wölflinge nachvollziehen können (500,00 Euro für Bastelmaterial und die Renovierung des Meutenraumes)? Ähnlich kann es auch mit der Jahresplanung des Stammes laufen, wenn eine solche vorgestellt wird.
- g) Wahlen: Bereite dich mit deinen Wölflingen darauf vor – überleg dir Fragen, die ihr der Stammesfüh-

ung stellen wollt. Lass die Wölflinge sich danach erkundigen, was sie für die Meute tun will, ob es tolle Aktionen für Wölflinge geben soll, ob der Meutenraum neue Scheren bekommt, und, und, und ... Vielleicht kommen die Kandidat*innen auch einmal mit ins Meutentreffen, nehmen am Programm teil oder übernehmen sogar eine tragende Rolle in der Spiegelgeschichte? Waren sie überhaupt selber Wölflinge? Warum sind ihnen die Wölflinge wichtig? – Hier sind Möglichkeiten für die Stammesführung, an ihre »Basis« heranzukommen und für die Wölflinge, Einblick zu nehmen in das demokratische System, dass ihnen auch in Zukunft immer wieder begegnen wird. Oft ist die Abstimmung ein wenig umständlich – aber für die Kinder sehr spannend.

- h) Das Rahmenthema: Wie wäre es, einmal statt der öden Stammesversammlung ein Thing der Wikinger abzuhalten oder ein Ritterturnier – nicht nur die Wölflingsstufe freut sich, wenn die sonst eher langweiligen Formalia des Vereinswesens aufgepeppt werden.

ABSTIMMUNGSMETHODEN

Wölflinge sind wahrscheinlich mit der Abstimmung per Handzeichen vertraut, aber mehr Spaß macht es sicherlich mit einer spannenderen Methode.

- **Gummibärchen-Methode**
Jeder Handlungsalternative wird eine Gummibärchenfarbe zugeordnet. Von jeder Farbe gibt es so viele Gummibärchen wie Wölflinge. Jeder Wölfling darf ein Gummibärchen nehmen. Die Farbe, von der am Ende die wenigsten Gummibärchen übrig sind, entspricht der getroffenen Entscheidung. Wichtig hierbei: erkläre deutlich die Konsequenz der Farbwahl, damit die Wölflinge nicht nach Lieblingsfarbe oder -geschmack entscheiden.
- **Öl und Wasser**
In einem Messbecher ist das gleiche Volumen Öl und Wasser. Jeder Wölfling hat die Wahl dem Messbecher eine bestimmte Menge Öl oder Wasser (je nach getroffener Entscheidung) zuzugeben. Am Ende schüttelt man den Messbecher und nachdem sich Öl und Wasser wieder getrennt haben sieht man, ob mehr Öl oder Wasser zugegeben wurde.



1.7.1 Demokratie und Mitbestimmung

Demokratie und Mitbestimmung (Partizipation) sind zentrale Elemente unseres Bundes und dieses Selbstverständnis findet sich an mehreren Stellen in unserer Pädagogischen Konzeption wieder. Wir wollen den BdP so gestalten, dass die Mitglieder selbst ihre Entscheidungen treffen. Dies schließt natürlich auch die Beteiligung von Wölflingen ein, was hohe Ansprüche an dich als Meutenführung stellt.

In vielen Stämmen stellen die Wölflinge die Mehrheit der Mitglieder und werfen damit z. B. bei Stammesführungs- oder Delegiertenwahlen ein großes Gewicht in die Waagschale. Es muss uns also ein besonderes Anliegen sein, Wölflinge auf ihre demokratische Teilhabe gut vorzubereiten.

Demokratie und Mitbestimmung heißt aber nicht nur, dass Wölflinge bei Stammeswahlen wissen, was sie aus welchen Gründen tun. Vielmehr sollen sie eine aktive Rolle in der Gestaltung des Meutenlebens und des Programms spielen. Diese Einbindung von Wölflingen

muss nicht bedeuten, dass die Meute komplett selbstständig festlegt, wie sie ihr Zusammenleben gestaltet, sondern dass die Wünsche und Vorstellungen der Wölflinge auf realistischem Wege von der Meutenführung in die Programmgestaltung aufgenommen werden. Da viele Kinder im Wölflingsalter kaum Kontakt mit demokratischen Erziehungsformen haben, ist es wichtig, sie an diese für sie ungewöhnliche Handlungsform heranzuführen.

Die wichtigste Methode Wölflinge zu beteiligen ist sicherlich der Ratsfelsen. In diesem (feierlichen) Rahmen besteht die Ernsthaftigkeit, die oft notwendig ist, um wichtige und schwierige Themen mit den Wölflingen zu besprechen. Auch eine regelmäßige Reflexion des Programms ist eine gute Form der Mitbestimmung, vorausgesetzt du gehst dann auf die Vorschläge der Wölflinge auch entsprechend ein.



1.3.1 Ratsfelsen S. 28

Kinder im Wölfingsalter sind durchaus in der Lage auch schwierige Entscheidungen zu treffen und abstrakte Konzepte (wie z. B. den Aufbau unseres Bundes und welche Rolle sie darin einnehmen) zu verstehen. Hierzu ist vor allem eine altersgerechte Informationsvermittlung vonnöten. Der häufige Vorbehalt, dass die Meinung von Kindern leicht zu beeinflussen sei, ist nur dann richtig, wenn den Kindern das Verständnis der Situation und der anstehenden Entscheidung fehlt und sie sich deshalb an Vorbildern oder Meinungsmachern orientieren. Wölflinge haben durchaus das Zeug zu einer eigenen Meinung, das sieht man z. B. daran, dass sie Liebessessen und Lieblingsspiele haben.

Um Wölflinge an Entscheidungen zu beteiligen, sind folgende Punkte wichtig:

- Vorbereitung und Information
- Einsichtige Strukturen und Regeln
- Einfache Sprache
- Spielerische Arbeitsformen
- Sichtbarmachung von Ergebnissen
- Absehbare, erlebbare Ergebnisse
- Vertraute Atmosphäre
- Unterstützung
- Zeit

Mitbestimmung in der Meute bedeutet zwar Arbeit für dich als Meutenführung, bringt aber den Vorteil (neben dem Erreichen der hohen Ziele unserer Pädagogischen Konzeption), dass es dir an anderer Stelle Arbeit abnimmt: Frage dich, welche Entscheidungen im täglichen Meutenmiteinander anstehen und lass die Wölflinge darüber bestimmen.

So können Meutenämter vergeben und die Amtsträger*innen gewählt werden, z. B. Wimpelträger*in oder Anfangskreisleiter*in. Auch könnten Wölflinge auf dem nächsten Lager den Essensplan (oder einzelne Mahlzeiten) mitgestalten, so dass du dir darüber nicht mehr den Kopf zerbrechen musst. Ältere Wölflinge können auf einem Lager auch AGs anbieten, die dann von dir nur noch beaufsichtigt werden müssen.



4.6.3 Lager S. 148

Die Stammesversammlung ist für unsere Mitglieder der zentrale Ort der erlebten Demokratie. Daher ist es besonders wichtig, diese auch für deine Wölflinge ver-

ständig und ereignisreich zu gestalten. Hier kann die Vorbereitung der Stammesversammlung auch schon während der Gruppenstunden geschehen, um deinen Wölfingen den Informationsvorsprung zu verschaffen, den sie benötigen. Viele Stammesversammlungen werden im Plenum abgehalten. Diese Gestaltung kann auf Wölflinge aber abschreckend wirken (viele Menschen, die sie unter Umständen nicht kennen, viele Dinge geschehen gleichzeitig). Zur Auflockerung der Gruppenform bietet es sich hier bspw. an, die Vorstellung von Ämtern oder die Berichte aus den Gruppen als Wolfslauf zu gestalten.

Auch der Bericht aus der Meute kann von den Wölfingen gestaltet werden. (Weitere Vorschläge siehe Kasten.)

Als Vertreter*in der Interessen deiner Wölflinge im Stammesrat kann es vorkommen, dass du die wölfinggerechte Gestaltung der Stammesversammlung (oder anderen Stammesprogramms) gegen Vorbehalte der anderen Gruppenleiter*innen durchsetzen musst. Dies wird umso einfacher, je mehr Erfahrung (und damit auch positive Beispiele für die Beteiligung deiner Wölflinge am Meutenleben) du bereits gesammelt hast.

Auch über den BdP hinaus gibt es Möglichkeiten, deinen Wölfingen demokratisches Mitwirken näherzubringen. In manchen Gemeinden gibt es bspw. Kinderparlamente, an denen sich deine Meute beteiligen könnte. Ihr könntet auch gemeinsam überlegen, welche Projekte sich in eurem Umfeld anstoßen lassen und bringt diese in den entsprechenden Gremien ein (bspw. einen Antrag, eine verkehrsberuhigte Zone vor dem Stammesheim einzurichten).



4.5.7 Projekt S. 136



BdP (2016): Arbeitshilfe zur Partizipation in der Wölfingsstufe des BdP

„Kinder können mehr“, eine Arbeitshilfe von der DPSG

1.7.2 Koedukation



Aus der Pädagogischen Konzeption:

»Wir arbeiten bewusst koedukativ, das heißt mit Mädchen und Jungen. Koedukation heißt nicht,

einfach alles zusammen zu machen, sondern bietet Mädchen wie Jungen Räume, in denen sie ihren geschlechtsspezifischen Interessen nachgehen und ein Rollenverständnis entwickeln können. Die Gruppe entscheidet, ob sie gemischt- oder getrennt-geschlechtlich arbeitet. Keiner der beiden Ansätze wird allen Ansprüchen gerecht. Aufgabe der Gruppenleitung ist es, die Nachteile des gewählten Ansatzes auszugleichen.« Seit der Fusion von Bund Deutscher Pfadfinderinnen und Bund der Pfadfinder zum heutigen BdP im Jahre 1976 arbeiten wir koedukativ. Koedukation bedeutet »Zusammen erziehen«. Hierbei müssen zwei Aspekte beachtet werden:

JUNGEN UND MÄDCHEN WERDEN IN GEMISCHT-GESCHLECHTLICHEN GRUPPEN ERZOGEN:

In der Wölflingsstufe sind gemischtgeschlechtliche Meuten die Regel. Jungen und Mädchen üben gemeinsam Aktivitäten aus, die männliche oder weibliche Fertigkeiten und Fähigkeiten fördern. Koedukation scheint in der Wölflingsstufe noch wenig problematisch zu sein, da Rollenfixierungen nicht so starr und ausgeprägt sind und die Geschlechter noch relativ ungezwungen miteinander umgehen bzw. Ablehnung und Abwertung offener zu sehen ist, so dass du besser darauf eingehen kannst. Zudem bietet die Meute als größere Gruppe mehr Rückzugsmöglichkeiten für den Einzelnen als später zum Beispiel die Sippe.

Zu Hause und in der Schule werden Kinder oft noch geschlechtsspezifisch erzogen (auf Mädchen und Jungen wird in der gleichen Situation verschieden reagiert, die Arbeitsaufteilung in den Familien ist noch die »klassische«, so dass den Kindern auch unbewusst gezeigt wird, was ein Mann, was eine Frau zu tun hat). Für die Wölflinge kann die Meute eine Gelegenheit sein, einen



von Rollenerwartungen befreiten Umgang zu erleben. Versuche als Meutenführung Jungen und Mädchen vorurteilslos alle Aktivitäten ausführen zu lassen. Alle bauen das Zelt auf, holen das Wasser, machen Feuer und kochen. Wichtig ist es, dass du den Wölfling in all seinen Fähigkeiten, also unabhängig vom Geschlecht, förderst.

FÜR JUNGEN UND MÄDCHEN WERDEN BEWUSST GETRENNT GESCHLECHTLICHE FREIRÄUME GESCHAFFEN

Aber auch in der Meute haben Jungen und Mädchen unterschiedliche Interessen, die bei der Programmgestaltung berücksichtigt werden müssen. Wichtig ist es, auch den Geschlechtern ihre Freiräume zu geben, um den entsprechenden Interessen nachzugehen. Es ist durchaus Teil koedukativer Erziehung, dass jedes Geschlecht über einen längeren Zeitraum die Möglichkeit hat, sich mit sich selbst auseinanderzusetzen und die eigene Identität zu finden. Dieser Aspekt der Koedukation wird besonders in den Jugendjahren wichtig. Dennoch solltest du auch in der Meute immer mal wieder Jungen und Mädchen trennen. Hier haben sie Gelegenheit, unbeobachtet vom anderen Geschlecht, sich auszutauschen und sich ihrer geschlechtsspezifischen Rollen bewusst zu werden.

UMSETZUNGSMÖGLICHKEITEN

Das Wölflingsalter ist auch dazu geeignet, die typischen Bilder von Mann und Frau zu korrigieren, d. h., du hast die Möglichkeit, Einfluss auf diese Einstellungen zu nehmen. Du als Meutenführung bist Vorbild für deine Wölflinge. Gestalte dein Meutenprogramm so, dass alle Interessen angesprochen werden. Wobei die Wölflinge auch lernen sollten, einmal etwas zu machen, was einem im Augenblick nicht so liegt, mit der Gewissheit, dass dann wieder etwas kommt, was Spaß macht.



Tipps

- Wenn möglich, gemischtgeschlechtliche Leitungsteams bilden.
- Sammle mit deiner Meute Beispiele für Tätigkeiten, die von deinen Wölflingen als geschlechtertypisch gesehen werden. Probiert mal ob Jungen oder Mädchen die Dinge wirklich besser können.

- Jungen wie auch Mädchen ab und zu etwas Zeit in gleichgeschlechtlichen Gruppen geben, damit ein Austausch über geschlechtsspezifische Themen stattfinden kann.
- Auf die unterschiedlichen Bedürfnisse von Jungen und Mädchen eingehen.

1.7.3 Religion und Spiritualität in der Meute

Der BdP ist ein interkonfessioneller Bund. Das bedeutet zunächst, dass er weder an eine bestimmte Religion noch an eine Kirche gebunden ist. Es bedeutet aber nicht, dass der BdP unreligiös ist. Diese Zielrichtung fordert uns auf, auch spirituelles Programm anzubieten.

Pfadfinder*innen im BdP sind offen für Menschen, die aus anderen Kulturen oder Religionen kommen. Ihr solltet in der Meute entscheiden, ob ihr religiöses Programm durchführen möchtet. Das muss kein kompletter Gottesdienst sein. Diskussionsrunden oder auch kleine Andachten, vielleicht sogar zu Fragestellungen, die auch für dich noch nicht geklärt sind, können durchaus interessant und wichtig für die persönliche Weiterentwicklung sein. Vielleicht sind in deinem Stamm auch Mitglieder verschiedener Religionsgemeinschaften. Ein Blick über den Tellerrand bietet sich immer an. Wichtig ist dem BdP, dass sich Pfadfinder*innen mit ihrer eigenen Religion oder Weltanschauung auseinandersetzen, andere kennen lernen und zur Verständigung zwischen den verschiedenen Auffassungen beitragen. Dies findest du auch als ein Ziel in der Pädagogischen Konzeption.

ABER WAS IST EIGENTLICH RELIGION UND SPIELT RELIGION SCHON IN DER MEUTE EINE ROLLE?

Solange es Menschen gibt, gibt es auch den Glauben an eine Religiosität. Religion ist vereinfacht gesagt der Glaube an höhere Mächte, an einen Gott oder etwas Heiliges, das über allem anderen steht – und der Welt und dem Leben einen Sinn gibt. Zu Beginn der Menschheitsgeschichte verehrten die Menschen viele verschiedene Götter. Erst vor etwa 3500 Jahren begannen die Juden als Erste an einen einzigen Gott zu glauben.

Die meisten Menschen auf der Welt bekennen sich heute zu den fünf großen Religionen: Judentum, Christentum, Islam, Hinduismus und Buddhismus. In vie-

len Schulklassen haben die Wölflinge Mitschüler*innen anderer Nationalitäten und anderer Religionen, so dass dieses Thema nicht nur durch Wölflinge anderer Religionen in der Meute aktuell wird, sondern zum Alltag der Wölflinge gehört.

Jedem Wölfling oder jeder Meutenführung ist es natürlich selbst überlassen, an was sie glauben. In der Regel vermitteln die Eltern den Wölflingen den Glauben. Dies muss dir als Meutenführung bewusst sein, wenn die verschiedenen Religionen in der Meute aufeinander treffen.

Daher ist es wichtig, ein religiöses Grundwissen zu haben. Kenntnisse über Religionen helfen nicht nur dabei, Vorurteile abzubauen, sondern sie gar nicht erst entstehen zu lassen. Natürlich musst du nicht über alle Religionen im Detail Bescheid wissen, aber gerade wenn ein Wölfling offensichtlich eine Religion lebt, solltest du dies zum Anlass nehmen, dich und deine Wölflinge über die Religion zu informieren.

Für B-P bedeutete Glaube nicht nur die bloße Zugehörigkeit zu einer bestimmten Religion oder Kirche. Wahrer Glaube zeigte sich für ihn in der Verwirklichung der Grundsätze des Glaubens im eigenen Leben, die man nur durch die Erfüllung der auferlegten Pflichten und Bestimmungen erreichen konnte. Ein jeder sollte seinen Glauben in die Tat umsetzen!



Welche Rücksichten im Hinblick auf das Religiöse musst du in deiner Meute nehmen?

- In der Meute wirst du vielleicht mit Wölflingen konfrontiert, die Religion in Familie und Kirche viel elementarer erleben als du selbst. Du musst dich auch ihren Fragen und Problemen stellen. Du wirst ihnen jedoch nur aufrichtige Antworten geben können, wenn dir dein eigener Standpunkt bewusst ist. Selbstverständlich kann sich dieser Standpunkt im Laufe deines Lebens noch ändern- bzw. weiterentwickeln. Sei dir dessen bewusst, wenn du auf Glaubensfragen antwortest.
- Deine Meutenarbeit solltest du so planen, dass religiöse Bräuche berücksichtigt werden können, z. B. an religiösen Feiertagen die Möglichkeit von Gottesdienstbesuchen, um Kinder nicht in Konflikte zu stürzen. Hier gilt es, miteinander zu reden, ob

z. B. ein Vorabendgottesdienst am Samstag die Sonntagspflicht der Katholiken aufhebt. Kein Kind darf wegen seiner Religionszugehörigkeit und der daraus resultierenden Pflichten diskriminiert werden.

- Wenn du Wölflinge verschiedener Religionen in deiner Meute hast, ist es wichtig, dass in der Meute darüber geredet wird und die Kinder berichten können, wie es bei ihnen zugeht. Dadurch kann Verständnis für die Andersartigkeit geweckt werden, und die Wölflinge üben sich in der Toleranz, die nur aus gegenseitiger Achtung wachsen kann.
- Solltest du Kinder von Sektenanhängern in deiner Meute haben, ist es sinnvoll, dass du dich zunächst selbst informierst.
- Es liegt an dir als Meutenführung, ob gegenseitige Achtung entsteht oder ob Minderheiten aus Bequemlichkeit missachtet werden.
- Auch bei der Verpflegung auf Lagern musst du Rücksicht nehmen und dich informieren. So dürfen z. B. Muslime keine Schweinefleischerzeugnisse essen.

Für Kinder sind Religionen kein großes Hindernis für Freundschaften. Wenn vorher darüber nachgedacht wurde, können alle bewusst, aber locker, mit den Gegebenheiten in der Meute umgehen.

DER HEILIGE FRANZISKUS – SCHUTZPATRON DER WÖLFLINGE

Wie die Pfadfinder*innen den heiligen St. Georg als ihren Schutzpatron ansehen, so haben auch die Wölflinge ihren eigenen Schutzpatron: den heiligen Franziskus oder auch Franz von Assisi genannt. Der heilige Franziskus wurde im Jahre 1181 in Assisi in Italien geboren. Nach seiner Heimatstadt wurde er dann auch Franz von Assisi genannt. Als Kind wünschte sich Franz, Ritter zu werden.

Er änderte jedoch seinen Plan, denn Gott gab ihm eine andere Aufgabe. Er sollte überall im Lande von der Liebe Gottes und von Jesus erzählen. So wanderte er von Ort zu Ort und lebte dabei unter einfachsten Verhältnissen. Bald fand er Begleiter, die alle seine Freunde wurden. Sie bildeten zusammen eine feste Gemeinschaft und wählten sich einen eigenen Namen, »Franziskaner«. Sie gründeten eine Ordensgemeinschaft und lebten nach strengen Regeln.

EINE LEGENDE

Franziskus liebte die Natur, denn für ihn waren allen Menschen, Pflanzen und Tiere seine Brüder und Schwestern. Man sagt sogar, dass er mit den Tieren sprechen könnte. Die berühmteste Tiergeschichte ist die über die Begegnung mit dem Wolf von Gubbio. Auf seinem Weg nach Gubbio musste Franziskus spät abends einen Wald durchwandern. Bauern, die ihn erkannten, flehten ihn an, nicht durch den Wald zu gehen, denn er sei voller Wölfe und infolge der bitteren Kälte seien die Tiere sehr hungrig. Franziskus jedoch kam unbeschadet aus dem Wald in die kleine Stadt Gubbio. Die Bevölkerung dort lebte in ständiger Angst vor einem besonders großen Wolf, der allein jagte und bis



an die Stadtmauern kam, um Beute zu machen. Voller Mitgefühl erbot sich Franziskus, den Wolf in seiner Felsenhöhle aufzusuchen und mit ihm zu sprechen. Bei seiner Begegnung mit dem Wolf nahm er ihm ein Versprechen ab, Frieden zu wahren und weder Mensch noch Tier, noch irgendeinem Lebewesen zu schaden. Dafür versprach das Volk von Gubbio, den Wolf bis ans Ende seiner Tage zu füttern. Zwei Jahre lebte Bruder Wolf, wie ihn Franziskus nannte, in Gubbio und ging wie ein Franziskaner von Haus zu Haus, um sein Futter zu erbetteln. Als er starb, trauerte das Volk von Gubbio ihm nach ... so berichtet jedenfalls die Legende, die Franziskus zum Schutzpatron aller Wölflinge werden ließ.



Both, D.; Bingel, B.: Was glaubst du denn? Ökoto-
pia-Verlag

BdP (2005): Arbeitshilfe Sichtwechsel: Bundesjahresjah-
resaktion des BdP

1.7.4 Wölflinge in aller Welt

Der internationale Gedanke ist ein wesentlicher Bestandteil der pfadfinderischen Arbeit. Mit internationalen Begegnungen von Jugendlichen geben wir diesen die Möglichkeiten, schon sehr früh Einsichten in die Lebensweisen anderer Menschen zu gewinnen, damit interkulturelle Erfahrungen zu sammeln und die Welt als ein ganzes mit den verschiedensten Abhängigkeiten zu begreifen. Dies umfasst auch Partnerschaften und solidarisches Handeln mit und für Pfadfinder*innen in weniger finanzkräftigen Regionen dieser Welt.



Im Regelfall ist in der Wölflingsstufe die »Internationale Dimension« der Pfadfinderei schwierig darzustellen; dies liegt eigentlich außerhalb des Vorstellungsbereiches eines Wölflings bzw. dieser Altersstufe. Du findest aber auch in der Wölflingsarbeit immer wieder verschiedene Anlässe und Möglichkeiten, die Wölflinge an den weltweiten Gedanken der Pfadfinderidee heranzuführen. Die Ausgangssituation für jede Meute wird jeweils eine andere sein, doch solltest du versuchen, den internationalen Gedanken der Pfadfinderei zu jeder passenden Gelegenheit für deine Meute aufzugreifen, denn darin unterscheiden wir uns von jeder anderen Arbeit mit Kindergruppen. Beispiele siehe Kasten.



BdP (2005): Arbeitshilfe Sichtwechsel: Bundesjahresjahresaktion des BdP

BdP (2005): Internationales Handbuch



Gedankliche Verbundenheit weltweit am:

22. Februar: World Thinking Day (gemeinsamer Geburtstag von Lord und Lady Baden-Powell und der Tag, an dem der Gedanke einer weltweiten Organisation, die Tatsache, dass es überall auf der Welt Pfadfinder*innen gibt erlebt und gefeiert werden soll)

- Auf einer großen Karte mit Fähnchen markieren, wo es überall Pfadfinder*innen und Wölflinge gibt
 - Für eine Partnermeute im Ausland Postkarten gestalten/schreiben, deren Tracht, Versprechen und Bräuche kennen lernen
 - ein SPM unter dem Thema »Weltreise« spielen, eine Meute einladen oder besuchen.
23. April: St.-Georgs-Tag (Schutzpatron der Pfadfinder*innen)
- Als Termin für den Stufenübertritt nehmen.
4. Oktober: Franziskus-Tag (Schutzpatron der Wölflinge)
- am Franziskus-Tag: der Meute das Wölflingsversprechen geben.



„Blick über den Tellerrand“

- Kontakt oder Partnerschaft zu einer grenznahen Meute im Nachbarland
- Kontakt zu ausländischen Wölflingen
- Kontakte auf örtlicher Ebene mit Gruppen der Ringverbände: Mit den WICHTELN der Pfadfindereinnenschaft St. Georg (PSG), mit der Kinderstufe des Verbandes Christlicher Pfadfinderinnen und Pfadfinder (VCP), mit den WÖLFLINGEN der Deutschen Pfadfinderschaft St. Georg (DPSG)

Vielleicht halten diese Kontakte nicht sehr lange, weil sie nicht intensiv genug betrieben werden können, und die vorhandene Sprachbarriere im Wölflingsalter schwierig ist. Das Fremde und Neue wird die Wölflinge aber immer wieder begeistern.

TEILHABEN AN INTERNATIONALER BEGEGNUNG

- Der Stamm hat ausländische Gäste: Beteiligung der Wölflinge
- Das Lager der Pfadfinder*innenstufe mit internationaler Beteiligung: Besuchstag für die Wölflinge
- Elternabend der Sippen anlässlich der Großfahrt ins Ausland: Wölflinge werden eingeladen

1.7.5 Nachhaltigkeit im BdP

Für uns gehört Nachhaltigkeit aus mehreren Gründen zur Pfadfinderei. Wir denken, niemand von uns wäre Pfadfinder*in, wollten wir die Welt nicht ein bisschen besser hinterlassen, als sie ist. Nachhaltig wäre es, sie genauso gut zu hinterlassen, ein bisschen besser wird da schnell zu einer Herausforderung.

Nachhaltigkeit bedeutet mit der Natur, nicht gegen sie. Es bedeutet für den Menschen, nicht über ihn hinweg. Es bedeutet regional, saisonal, biologisch und fair einkaufen, Müllvermeidung, maßvoller Konsum und Umweltschutz.

Das lässt sich wunderbar mit unserem ganzheitlichen Ansatz und aus der Pädagogischen Konzeption herleiten und begründen, aber welcher Stamm, welche Meute, Sippe, Runde verwendet diese in ihren Gruppenstunden und Lagern? Sie ist wichtig, keine Frage, aber für den Wölfling oder die Pfadfinder*in spielt sie nur eine mittelbare Rolle.

- JOTA/JOTI – jamboree on the air/the internet: Wölflinge sind Gasthörer*innen, bemalen die JOTA-Karten oder gestalten ein Hör-Kim für andere Wölflinge. Auch im Internet wird so einiges geboten beim JOTI.

ALLE KINDER DIESER WELT

- Einstieg über Märchen aus aller Welt, z. B. ein SPM; daraus Entwickeln einer Spielidee für ein Langzeitprogramm.
- Wölflinge mit Migrationshintergrund oder Verwandtschaft im Ausland erzählen von ihrer Familie und spannenden Bräuchen
- Zum Thema: »Eine Familie aus ... wandert aus und siedelt sich am Ort an«, ein Programm entwickeln:
- Kinder aus anderen Ländern einladen, ihre Spiele, Lieder, Tänze kennen lernen, gemeinsam kochen, Rollenspiel zu Problembereichen, Heranführen an kontrastreiche, aber realistische Lebensbereiche, Fest als Höhepunkt, Freunde gewinnen und Außenkontakte pflegen, sich an einem Kinderfest mit Programm beteiligen.

Anders sieht es mit den Pfadfinderregeln aus. So unterschiedlich wir in unserem Bund Pfadfinden auch definieren und leben, sie sind der Kern, das verbindende Ganze. Aber wie oft denkt man im Alltag über sie nach? Die Pfadfinderregeln beschreiben wie wir, freiwillig und auch außerhalb der Pfadfinder, leben wollen. Sie alle beginnen mit „Ich will ...“ Ich. Ich allein, und nicht die anderen. Und viel wichtiger: Ich will. Ich muss nicht, ich will.

Auf unseren alltäglichen Lebensstil bezogen, sind uns viele Fragen eingefallen, die man sich stellen kann: Bin ich kritisch und übernehme ich Verantwortung, wenn ich unhinterfragt konsumiere, wenn ich mich nicht frage, woher kommt das eigentlich? Wer hat es unter welchen Bedingungen produziert, was macht die Art der Produktion mit meiner Umwelt und was macht das mit mir?

Bei was will ich mich beherrschen? Nur wenn ich mich mit anderen streite, oder vielleicht auch beim Essen und der Art wie ich lebe? Was würde das für mich bedeuten?

Wie kann ich helfen die Natur zu erhalten? Wie verändern meine Lebensgewohnheiten unseren Planeten? Wo kommt das Tier her, dessen Fleisch ich esse? Wie war sein Leben, womit wurde es gefüttert? Mit gentechnikverändertem Mais? Welche Auswirkungen hat Gentechnik? Wurde die Paprika, die ich esse, gespritzt? Wo waren die Erntehelfer*innen, als das passierte? Was bedeutet das für die umliegende Flora und Fauna? Was für die Bienen? Wo kam das Wasser her, dass für die Produktion meines T-Shirts aufgewendet wurde?

Wem will ich helfen? Wem gegenüber bin ich rücksichtsvoll? Wen will ich achten? Und wer ist der*die andere? Nur die Menschen, mit denen ich direkt zu tun habe, oder vielleicht auch der Kakaopflanzenarbeiter aus Westafrika oder die Näherin aus Bangladesch? Was ist mit Tieren?

Bin ich mir selbst gegenüber aufrichtig, wenn ich für Lager aus Bequemlichkeit und Kostengründen nur die billigsten und einfachsten Lebensmittel kaufe, auch wenn ich für mich zu Hause eigentlich anders einkaufe?

Was hat Frieden mit Essen zu tun? Was mit Trinkwasser? Was mit Nahrungsmittelspekulation? Was mit Schulspeisungen und Bildung?

Diese Fragen sind nicht leicht zu beantworten und noch viel schwerer ist es, die Konsequenzen, die man eventuell für sich selbst daraus zieht, umzusetzen. Aber: Ich will Schwierigkeiten nicht ausweichen. Ich werde es nicht immer schaffen und manchmal kann ich es auch nicht, aber ich will es versuchen. Jeden Tag aufs neue. Bis die Welt ein bisschen besser ist. Trotz alledem.

UND WAS BEDEUTET DAS FÜR DEINE ARBEIT MIT DEN WÖLFLINGEN?

Viele dieser Fragen kannst du dir auch gemeinsam mit deinen Wölflingen stellen. Recherchiert zu Themen, die euch betreffen bzw. interessieren und findet heraus, wie ihr (nicht nur) euer Meutenleben nachhaltig gestalten könnt.

Mit was bastelt ihr in den Gruppenstunden und wie viel Müll entsteht dabei? Wie viel Taschengeld nehmt ihr auf das Sommerlager mit und wofür gebt ihr es aus?

Was esst ihr als Snack bei den Meutenstunden, wie verpflegt ihr euch beim Wölflingswochenende, woher kommt das Essen? Wie wurden eure neuen Schuhe hergestellt, wie eure Kluff? Wie reist ihr zum nächsten Meutenlager an? Wie gut kennt ihr euch in der Natur aus und was könnt ihr zum Umwelt- und Klimaschutz beitragen?



Du findest hier im Buch an verschiedenen Stellen weitere Hinweise, wo du im Meutenalltag auf Nachhaltigkeit achten kannst.



4.1.6 Arbeitsmaterialien S. 106

4.4.2 Naturerfahrungen S. 123

4.6.3 Lager S. 148

1.7.6 Pfadfinden für alle

Wir freuen uns, wenn viele junge Menschen und aktive Erwachsene bei uns im BdP mitmachen. Dabei machen wir keinen Unterschied, welcher Nationalität, Hautfarbe, Religion oder sozialer Herkunft sie sind. So verstehen wir das Selbstverständnis der Pfadfinderei und so ist es auch in unserer Pädagogischen Konzeption festgehalten. Unsere Gesellschaft lebt von ihrer Vielfaltigkeit. Sie wächst durch friedliche, kritische und interessierte Auseinandersetzung mit Mitmenschen sowie den unterschiedlichen Ansichten, Meinungen und Ideen aller. Wir als BdP wollen versuchen, diesbezüglich mit voranzugehen und unter Berücksichtigung unseres Selbstverständnisses, wie es in der Pädagogischen Konzeption zusammengefasst ist und in unserer alltäglichen Arbeit gelebt wird, offen für alle Mitmenschen zu sein und zu bleiben.

In unserem Bund finden sich die unterschiedlichsten Menschen wieder, darauf können wir stolz sein. Aber oft stellen wir eben doch fest, dass sich die Gesellschaft nicht komplett widerspiegelt, es z. B. einen höheren Anteil männlicher Mitglieder gibt, weniger Kinder und Jugendliche mit Migrationshintergrund oder Menschen mit Behinderungen bei uns mitmachen. Jeder Landesverband, jeder Stamm, jede Meute kann diesbezüglich noch bunter und vielfältiger werden und damit wachsen.

Auch ihr in eurem Stamm, eurer Meute habt einen gewissen, vielfach regional bestimmten Einzugsbereich. Schaut doch mal genau hin, welche Menschen in diesem anzutreffen sind und leben. Sind es Menschen aus ärmlichen, mittelständischen oder wohlhabenden Verhältnissen? Gibt es darunter Menschen mit Behinderungen? Wie hoch ist der Bevölkerungsanteil von Menschen mit Migrationshintergrund, aus welchen Weltregionen stammen diese? Sind auch Menschen dabei, die aus ihren Heimatländern geflohen sind und hier Asyl suchen? Sind die Menschen gläubig? Welchen Glaubensrichtungen gehören sie an?

Und wenn ihr dann in euren Stamm bzw. eure Meute schaut, sind alle Gruppen vertreten oder stellt ihr fest, dass gewisse Bevölkerungsgruppen unterdurchschnittlich häufig vertreten sind? Woran könnte das liegen?

Natürlich haben nicht alle Menschen die gleichen Interessen und wir lösen mit unserer Arbeit und unseren Aktivitäten nicht automatisch bei jeder oder jedem dieselbe Begeisterung aus, die wir selbst empfinden. Interessant ist jedoch, ob in den bisher wenig erreichten Bevölkerungsgruppen nicht trotzdem potentielle Wölflinge (und Meutenführer*innen) zu finden sind und was diese ggf. davon abhält, bei uns mitzumachen. Welche Barrieren haben wir, vielleicht unbewusst, aufgebaut und wie könnten wir diese abbauen? Das können tatsächlich vorhandene Hindernisse sein, wie der Mangel an Geld für die Teilnahmebeiträge, die 20 Stufen bis zum Gruppenraum oder Sprachbarrieren.

Vielleicht ist es aber auch nur eine Frage des Umdenkens oder sogar nur der Außendarstellung (es gibt Ermäßigungen, die nicht bekannt sind; der Lift liegt etwas versteckt beim Seiteneingang; ihr habt schon ein Kind in der Meute, das arabisch spricht und gern die Patenschaft für neue Wölflinge übernimmt). Anhand eines Beispiels wollen wir euch ein paar Gedankenanstöße geben:

VIELLEICHT KOMMEN VERHÄLTNISSMÄSSIG WENIG KINDER AUS FINANZSCHWÄCHEREN FAMILIEN ZU EUCH.

- Wieviel Geld brauchen Mitglieder in eurem Stamm, um wirklich teilhaben zu können? Was kostet der Mitgliedsbeitrag, was die Teilnahme an Lagern, was die Kluft und die restliche Ausstattung? Was fällt an regelmäßigen weiteren Ausgaben an, wie z. B. die Busfahrkarte zum Stammesheim?
- Welche Möglichkeiten der finanziellen Unterstützung bietet ihr? Gibt es beim Mitgliedsbeitrag und den Teilnahmebeiträgen für Lager Ermäßigungen oder sogar die Möglichkeit zur Befreiung? (Vielleicht gibt es einen Freundeskreis oder Förderverein, der regelmäßig ein paar Teilnahmebeiträge sponsern kann oder ein paar besserverdienende Familien zahlen ein paar Euro mehr?) Können die Anschaffungskosten für Material niedrig gehalten werden, indem z. B. andere Mitglieder Schlafsäcke und Isomatten verleihen oder ihre zu klein gewor-

denen Kluften an die Jüngeren weitergeben?

- Vielleicht gibt es auch noch Möglichkeiten, eure Aktivitäten insgesamt günstiger für alle anzubieten – durch Fördermittel, Freundeskreis oder Förderverein, Unterstützung von Älteren und Eltern (Fahrdienste, Vermittlung von günstigen Übernachtungsmöglichkeiten, ...) oder Aktionen, bei denen der Stamm Geld verdienen kann (Waffelverkauf auf dem Weihnachtsmarkt, ...)?
- Außer Geld an sich als tatsächlich vorhandene Barriere, spielt vielleicht auch der Bekanntheitsgrad eures Stammes oder der Pfadfinder allgemein eine Rolle.
- Sind eure verschiedenen Unterstützungsmöglichkeiten bekannt? Erwähnt ihr sie auf eurer Homepage, sprecht ihr finanzielle Fragen bei Werbeaktionen für neue Wölflinge an? Kennt sich vielleicht im Stamm jemand damit aus, welche Hilfen es (vom Staat oder anderer Seite) gibt und kann entsprechend beraten?
- Wo finden Werbeaktionen für neue Wölflinge statt? Wo werden Ausschreibungen bekannt gemacht? Geht ihr in verschiedene Stadtteile und verschiedene Schulen, meldet euch bei verschiedenen Institutionen? Versucht hier auch mal bewusst, neue Wege zu gehen. Vielleicht ladet ihr über das Jugend- oder Sozialamt zur Teilnahme am Sommerlager ein oder macht gemeinsame Aktionen mit Vereinen, die sich um Bedürftige kümmern.

Es kann noch viele andere Gruppen und Gründe geben und wir sind sicher, es lohnt sich, sich dafür zu öffnen. Die Integration der so neu gewonnenen Wölflinge in die Meute ist immer eine Herausforderung, bietet aber auch viele Chancen. Sprachliche, kulturelle, familiäre oder glaubenstechnische Gewohnheiten, Erfahrungen, Werte und Normen sind zu berücksichtigen. Verbietet euch nicht zu sehr, denn wir wollen ja die Begeisterung an dem weitergeben, was wir im BdP unter Pfadfinderei verstehen. Scheut jedoch auch nicht davor zurück, mal ein paar eigene Grenzen auszuweiten und Neues zu versuchen.

Wichtig ist immer, dass du dich über die Herkunft und das Umfeld deiner neuen Wölflinge informierst. Sprich vielleicht schon vorher mit Lehrer*innen und Sozialarbeiter*innen an den Schulen, an denen ihr eine Werbeaktion startet. Lerne die Eltern neuer Wölflinge kennen

und bespreche mit ihnen, worauf du achten sollst. Und vor allem, findet als Meute gemeinsam heraus, wer „die Neuen“ sind und lasst sie herausfinden, wer ihr seid. Stellt euch eure Lieblingsspiele gegenseitig vor, kocht eure Lieblingsessen, erzählt von euren Familien und deren Glauben oder Bräuchen. Ihr werdet trotz aller Unterschiede Schnittmengen entdecken, auf denen du in deiner weiteren Arbeit aufbauen kannst und ihr werdet gerade durch die Unterschiede viele spannende neue Erfahrungen machen.



2.4 Kinder mit Behinderung S. 70
2.5 Kinder anderer Herkunft S. 73



BdP (2017): Arbeitshilfe „Bei uns willkommen!“

1.7.7 Soziales und gesellschaftliches Engagement

Wer kennt es nicht, das Klischee der Kekse verkau- fenden Pfadfinderin und des Pfadfinders, der Omas über die Straße hilft. „Jeden Tag eine gute Tat“ ist ein altbekanntes Motto des weltweiten Pfadfindertums. Auch wenn dieser Spruch nicht immer wörtlich zu nehmen ist, Hilfsbereitschaft, Verantwortungsberei- schaft und der Einsatz für die Gesellschaft sowie das Kennenlernen und Erhalten der Natur, sind wichtige Grundpfeiler der Pfadfinderei. Im Abschiedsbrief von Baden-Powell heißt es:

„Das eigentliche Glück aber findet ihr darin, dass ihr andere glücklich macht. Versucht, die Welt ein biss- chen besser zu hinterlassen, als ihr sie vorgefunden habt.“

Auch heute noch sind diese Punkte in unseren Regeln und in der Pädagogischen Konzeption des BdP verankert. Sie sind Bestandteil unseres Zieles, unsere Mitglieder zu verantwortungsbewussten Bürger*innen zu erziehen. Gesellschaftliches Engagement sollte also regelmäßiger Bestandteil deiner Meutenarbeit sein. Wie genau das aussieht, ob im Großen oder Kleinen, ob im sozialen oder ökologischen Bereich, entscheidet ihr in der Meute gemeinsam. Hier ein paar Vorschläge für die Ideenfindung:

- Macht ein Brainstorming mit den Fragen „Worüber habe ich mich in letzter Zeit aufgeregt, was hat mich erschreckt?“
- Lest den Abschiedsbrief von Baden-Powell und sammelt dann, was es für euch bedeutet, „die Welt ein bisschen besser“ zu machen.
- Oder ganz naheliegend: Sprecht über die Wölf- lingsregel „Ein Wölfling hilft, wo er kann.“ und darüber, was das für euch konkret bedeutet.
- Sammelt Personengruppen, die in euren Augen hilfebedürftig sind.
- Fragt im Stamm herum, wo eventuell andere aktiv sind und ob dort eure Hilfe gebraucht wird.
- Erkundigt euch, ob es in eurer Stadt ein sogenann- tes Ehrenamts- oder Freiwilligennetzwerk gibt und fragt dort an, wo eure Unterstützung willkommen wäre.
- Macht einen Ideenspaziergang durch eure Stadt oder euer Viertel. Betrachtet eure Umgebung aufmerksam: Welche Stellen gefallen euch, welche nicht? Sprecht bei den Orten, die euch nicht gefal- len, darüber woran das liegt und wie ihr es ändern könntet.
- Befragt Passanten, wie sie die Welt verbessern würden.
- Recherchiert, welche sozialen Vereine oder Einrich- tungen bzw. Gruppen, die sich im Umweltschutz engagieren, es in eurer Stadt gibt und fragt dort nach möglichen Kooperationen.
- Für Ideen zu ökologischen Aktionen kann euch vielleicht auch das örtliche Forstamt helfen.

Wenn ihr eine erste Idee habt, informiert euch ge- meinsam genauer über das Thema. Welche Probleme bestehen genau? Wer oder was ist wie betroffen? Wer ist verantwortlich? Was können wir konkret tun? Wollen wir Spenden sammeln oder selber aktiv sein?

Um die Wölflinge anzusprechen und zu motivieren, stelle Bezüge zu ihrer Lebenswelt her. Wenn ihr die Idee gemeinsam entwickelt, die Wölflinge zum Thema also schon etwas wissen, ergibt sich das wahrschein- lich von allein. Ansonsten kannst du beim gemein- samen Recherchieren darauf achten, dass ihnen verschiedene Zusammenhänge bewusst werden oder sie ihnen in einer einführenden Gruppenstunde nahe bringen.

Zeige ihnen vielleicht, was auch Kinder schon alles bewirken können, indem ihr euch z. B. über die Kinder- und Jugendinitiative „Plant for the planet“ oder die Kinderrechtsaktivistin Malala Yousafzai informiert.

Auch das Thema Kinderrechte an sich eignet sich gut, um sich mit gesellschaftlichen Themen auseinanderzusetzen. Beim Beschäftigen damit, welche Rechte Kinder haben und inwiefern diese tatsächlich umgesetzt sind, stoßt ihr bestimmt auch schnell auf Themen, bei denen ihr euch engagieren könntet.



www.kinderrechte.de

Wenn ihr euch für ein Thema entschieden habt, könnt ihr entsprechend ein konkretes (kleineres oder größeres) Projekt planen. Überlegt euch, was ihr machen wollt und wie ihr dies im Rahmen eurer Gruppenstunden oder zusätzlichen Aktivitäten umsetzen wollt. Wie bei allen anderen Themen auch, könnt ihr euch überlegen, ob ihr eine einmalige Aktion startet oder euch längerfristig bzw. regelmäßig mit dem Thema beschäftigen wollt.



1.7.1 Demokratie und Mitbestimmung S. 41
 1.7.5 Nachhaltigkeit im BdP S. 47
 4.5 Wölflinge in Aktion S. 125
 4.6 Wölflinge unterwegs S. 146

1.7.8 Umgang mit Medien

Für Kinder im Wölflingsalter gehören Medien in den meisten Fällen bereits zum Alltag. Neben Zeitung, Radio, Film und Fernsehen spielen heutzutage vor allem die sogenannten Neuen Medien eine große Rolle. Auch ein Großteil der Unter-12-Jährigen nutzt schon Smartphones. Information und Kommunikation findet digital und interaktiv statt, soziale Netzwerke und Messengerdienste sind allgegenwärtig.

Setze dich aktiv damit auseinander, welche Rolle dies für deine Wölflingsarbeit spielt und spielen soll.

In unserer Pädagogischen Konzeption heißt es dazu: „Wir nehmen am [...] technischen Fortschritt teil. Der Umgang mit neuen Technologien findet Eingang in die Programme und Aktivitäten auf allen Ebenen. Wir wollen jungen Menschen die Herangehensweise an technische Neuerungen erleichtern und ihnen die Kompetenz zum kritischen Umgang damit vermitteln.“

Auf der einen Seite heißt das also, dass wir diese Dinge in unserer Arbeit nicht ausklammern wollen. Du kannst dir überlegen, wie und wann du Medien in der Meute einsetzen kannst:

- Schreibt einen Artikel über euer Sommerlager für die Lokalzeitung.
- Berichtet auf der Stammeswebsite über eure Meutenstunden.
- Dreht in der Meutenstunde einen kleinen Film oder nehmt ein Hörspiel auf.
- Nutze für den nächsten Wolfslauf die Methode des Geocachings.
- Lass die Wölflinge selbst Bastel- und Spielanleitungen für das nächste Langzeitprogramm im Internet recherchieren oder sucht die passende Musik für das nächste Meutenfest. Dafür gibt es extra Kindersuchmaschinen im Internet wie www.blinde-kuh.de oder www.fragfinn.de.

So könnt ihr gemeinsam die Chancen und Vorteile der verschiedenen Medien erfahren und praktisch den Umgang üben. Zudem kannst du diese Gelegenheiten nutzen, um zu sehen, welche Kompetenzen deine Wölflinge bereits haben und welche Dinge du vielleicht nochmal thematisieren willst. Zum Beispiel:

- Kann ich Bilder, Texte, Filme etc. einfach nutzen oder was muss ich dabei beachten? (Urheberrechte, Nutzungsrechte, Bildrechte)
- Wie können wir uns und unsere Daten schützen, was geben wir im Internet preis?

Auf der anderen Seite bedeutet Kompetenz im Umgang mit Medien aber auch, sich der Gefahren und Risiken bewusst zu sein. So wird oft befürchtet, dass der exzessive Umgang mit den Neuen Medien Suchtgefahr birgt, soziale Kontakte in der analogen Welt verkümmern, Kreativität auf der Strecke bleibt oder die ständigen Reize, denen wir ausgesetzt sind, z. B. zu mangelnder Konzentrationsfähigkeit führen.

Vielleicht wirst du auch automatisch mit bestimmten Themen konfrontiert, die nicht vor der Gruppenraumtür haltmachen. Zum Beispiel können Konflikte aus der Schule mit in die Meutenstunden getragen werden (Thema Cybermobbing).

Andersrum solltest du sensibel dafür sein, welche Aktivitäten während Pfadfinderveranstaltungen beispielsweise mit der Smartphonekamera festgehalten werden, deren Verbreitung den Wölflingen unangenehm sein könnte.

Je nachdem wie vernetzt du selbst bist, denke auch daran, wie du dich im Internet bewegst. Wie stellst du dich dar, wie können dich deine Wölflinge, auch außerhalb des Pfadfinder-Kontextes, wahrnehmen? Wenn dich deine Wölflinge im Internet permanent „beobachten“ können, weitet sich deine Vorbildfunktion von der Meutenstunde auf dein ganzes Privatleben aus.

In der Wölflingsarbeit können wir unseren Teil dazu beitragen, diesen Risiken zu begegnen, indem wir beispielsweise wie oben beschrieben mit den Kindern den bewussten Umgang üben.

Zum anderen bietet gerade die Pfadfinderei aber auch eine gute Möglichkeit, der technisierten, digitalen Welt einmal zu entfliehen. Mit unserer Arbeit können wir bewusst einen Gegenpol bilden. Die Wölflinge sind mit anderen Kindern zusammen, spielen und kommunizieren direkt miteinander. Sie lernen Zusammenarbeit und auf andere Rücksicht zu nehmen. Und sie erfahren vielfältige kreative Möglichkeiten, ihre Freizeit zu gestalten. Wir gehen hinaus in die Natur und setzen uns mit ihr auseinander. Wir kommen auf Lagern ohne technische Hilfsmittel zurecht. Die Wölflinge erfahren so Freiräume, die sie selbst ausgestalten können und werden selbst aktiv.



www.klicksafe.de

www.medienbewusst.de

www.juuuport.de

www.seitenstark.de

www.handysektor.de

www.schau-hin.info

1.8 Vom Stamm zum Bund



Der Blick über den Tellerrand »Meute« ist für dich als Meutenführung aber auch für deine Wölflinge sehr wichtig. Pfadfinderarbeit ist ein großes Ganzes, das in der Gruppenstunde zu Hause beginnt und auf Weltebene endet. Für dich als Meutenführung bedeutet der Schritt nach draußen Horizontenerweiterung, du sollst an demokratischen Entscheidungsprozessen mitwirken, die Aus- und Weiterbildungsangebote nutzen und systemübergreifend arbeiten, das heißt, deine Meute als einen kleinen Teil eines Ganzen sehen.



Gehe diesen Schritt, denn er bedeutet für dich »Selbsterhaltung« und ist somit für gute Stufenarbeit besonders wichtig.

In keiner anderen Stufe ist der Alters- und reale Interessenunterschied zwischen Leitung und Gruppenmitgliedern so groß, wie in der Wölflingsstufe. So bist du auf Kontakte außerhalb der Meute angewiesen, um dir Motivation zu holen, Erfahrungen auszutauschen, oder dich auch in der Rolle des RangerRovers wiederzufinden und an deine eigenen Interessen und Bedürfnisse zu denken. Hier gibt es vielfältige Möglichkeiten auf Stammes-, Landes- oder Bundesebene für dich.

Aber auch für die Wölflinge ist es wichtig, den Schritt nach draußen zu wagen. So lernen sie auf Stammesebene ältere Pfadfinder*innen kennen und können sich vorstellen, was nach der Wölflingszeit kommt. Auf Landesverbandsebene sehen sie, dass es auch noch andere Wölflinge und Meuten gibt.

1.8.1 Der Stamm

Der Stamm ist nach der Meute die Einheit, in der sich Wölflinge am meisten bewegen, sei es auf Stammesaktionen, Lagern oder die gemeinsame Nutzung des Stammesheims. Wölflinge sollen ihren Horizont über die eigene Meute hinaus erweitern können. Sie sollen die anderen Stufen im Stamm kennen lernen

und erleben, wer die anderen Stufen sind und was diese machen. Hier bieten sich regelmäßige Stammeslager an, bei denen es gemeinsame Programmpunkte gibt. Auch die Stammesführung sollte sich regelmäßig in der Meute sehen lassen beim Meutentreffen oder auf Lagern. Wenn es in deinem Stamm eine eigene Stammeszeitung gibt, kann deine Meute diese mitgestalten. Sicherlich interessiert es auch die Wölflinge, was die anderen Stufen dort berichten. Ein Thema eines Meutentreffens könnte auch die Herkunft des Stammesnamens oder des -wappens sein. Damit vermittelst du Stammesidentität und Hintergrundwissen.



Wahrscheinlich hast du bei besonderen Meutentreffen oder für das Meutenlager schon mal auf die Hilfe der anderen Stufen im Stamm zurückgegriffen. Vielleicht hat dir eine Sippe beim Wolfslauf geholfen die Posten zu besetzen, oder einige RangerRover sind auf das Meutenlager mitgefahren, um dich zu unterstützen. Hier lernen Wölflinge andere Stammesmitglieder kennen und können sich ein erstes Bild vom Stamm machen.

AKTIVE UNTERSTÜTZUNG FÜR DEIN STUFENPROGRAMM SOLLTEST DU IM STAMM EIGENTLICH IMMER FINDEN.

Schließlich ist die Wölflingsstufe eine von drei Stufen, die den Stamm ausmacht. Wichtig ist dabei natürlich, dass du rechtzeitig um Unterstützung und Hilfe bittest, so dass die anderen dies in ihrer Planung berücksichtigen können. Die anderen Stufen haben durch ihre Hilfe die Möglichkeit, die Wölflinge besser kennen zu lernen, ihre Bedürfnisse und Interessen wahrzunehmen oder sich zu überlegen, ob die Wölflingsarbeit nicht auch was für sie wäre. Ein funktionierendes Zusammenleben ist für den ganzen Stamm wichtig.



Bei gemeinsamen Stammesaktivitäten ist es wichtig, dass du dir über die Interessen und Grenzen deiner Wölflinge im Klaren bist und diese bei der Vorbereitung und Planung auch einbringst.

Wölflinge können nicht den ganzen Nachmittag backen oder basteln. Auch bei Wanderungen oder größeren Postenläufen muss an die Kleinsten im Stamm gedacht werden. Hier gibt es verschiedene Möglichkeiten, die Programmpunkte zu differenzieren und wölflings- bzw. pfadfindergerecht zu gestalten. Gemeinsame Programmpunkte sollte es auf jeden Fall geben. Die Wölflinge sind hinterher stolz, das Gleiche wie die »Großen« gemeistert zu haben.

Für eine gute stufenübergreifende Zusammenarbeit bei Programm und Stammesrat ist es wichtig, dass sich jede*r der drei unterschiedlichen Stufen bewusst ist. Diese Unterschiede können aber in vielen Punkten aufeinander abgestimmt werden, so dass gemeinsames Programm möglich ist. Dort, wo sich die Belange der Wölflingsstufe nicht mit den Interessen der anderen Stufen vereinbaren lassen, musst du auch den Mut haben, eigene Wege zu gehen.



1.8.2 Der Landesverband

Der Landesverband ist für die Bereiche Ausbildung und Erfahrungsaustausch die Hauptinformationsquelle für alles, was über das Tagesgeschehen hinausgeht oder dieses ergänzen soll. Hier hast du die Möglichkeit, dich mit anderen Meutenführungen über Probleme und Problemchen auszutauschen, für die es im Stammesrat manchmal nur Kopfschütteln oder ungläubiges Grinsen gibt. Alle Meutenführungen sollten aktiv am Stufenleben des Landesverbandes teilnehmen. Partnerschaften zwischen Meuten sind nicht nur für die Wölflinge spannend, sondern können auch dir aus

mancher Talsohle heraus helfen. Gemeinsam geht es meistens leichter, und manchmal tut es einfach nur gut zu erfahren, dass andere die gleichen Schwierigkeiten haben.

Die Landesbeauftragten für die Wölflingsstufe sind die Vertreter*innen der Wölflingsstufe auf Landesebene. Sie sind in erster Linie Ansprechpartner*innen für die Meutenführungen im Landesverband. Sie koordinieren die Wölflingsarbeit im Landesverband, arbeiten in der Landesleitung mit und vertreten hier die Interessen der Wölflinge und der Meutenführungen. Außerdem sind sie Mitglied im Bundesstufenarbeitskreis. Die Landesbeauftragten sind auch zuständig für die Kurse der Wölflingsstufe im Landesverband, d. h. sie sind selber in der Kursleitung oder setzen in Absprache mit dem Landesbeauftragten für die Ausbildung eine Kursleitung ein.



3.6.1 Ausbildung S.98

Unterstützt werden die Landesbeauftragten in vielen Landesverbänden durch ihren Arbeitskreis (Landesrudel, WAK, ...). Dieser setzt sich aus älteren Meutenführungen zusammen, die oft selber noch eine Meute haben.

DAS STUFENTREFFEN

Die Landesbeauftragten organisieren zusammen mit ihrem Arbeitskreis landesweite Treffen und Ausbildungsveranstaltungen für die Meutenführungen. In vielen Landesverbänden werden diese Treffen Stufentreffen oder Meutenführungstreffen genannt und finden regelmäßig statt. Hier hast du die Möglichkeiten, andere Meutenführungen kennen zu lernen, dich mit ihnen auszutauschen und Motivation zu tanken. Oft werden die Treffen auch dazu genutzt, zu einer bestimmten Thematik oder Fragestellung intensiv gemeinsam zu arbeiten, Landesaktionen vorzubereiten oder gemeinsame Aktionen zu reflektieren.

DIE LANDESAKTION

Eine Landesaktion ist eine Veranstaltung, an der alle Meuten deines Landesverbandes mit ihren Meutenführungen teilnehmen können. Je nach Landesverband werden die verschiedensten Aktionen durchgeführt. Von der Tagesaktion bis zum Landeswölflingslager gibt es viele Möglichkeiten. Nutze diese Angebote auf Lan-



desebene für deine Meute und dich, denn sie machen allen Beteiligten viel Spaß. Ob es nun deine Wölflinge sind, die Wölflinge aus anderen Meuten kennen lernen, oder die Meutenführungen, die sich auf diesem Weg auch austauschen und Ideen spinnen können. Eine solche Aktion macht den Wölflingen auf einfachem Weg begreifbar, dass Pfadfinden etwas Überregionales (und später auch Internationales) ist. Die Meutenführung sieht sich nicht nur als Einzelkämpfer*in, sondern kann ihre Kräfte gemeinsam mit anderen einsetzen und neue Motivation mit nach Hause nehmen. Die gewonnenen Kontakte lassen sich z. B. auch im nächsten Pfingstlager bei einem gemeinsam durchgeführten Partnermeutenprogramm fortführen. Landesaktionen sind oft so gut vorbereitet, dass dir als Meutenführung sehr viel Arbeit abgenommen wird.

DAS LANDESLAGER

Landeslager finden regelmäßig in allen Landesverbänden statt und sind in ihrer Durchführung unterschiedlich. Beispielsweise wird Programm für die einzelnen Stufen angeboten, es gibt einen Stufentag-, oder eigene Stufenunterlager. Einige Landesverbände führen auch Landeswölflingslager durch. Meistens wird bei Landeslagern eine gemeinsame Spielgeschichte oder ein Oberthema, z. B. Mittelalter, eingebunden. Dieses Thema wird dann altersgerecht in den Stufen umgesetzt.

Für dich bietet ein Landeslager viele Vorteile. Programmpunkte sind schon vorbereitet, meist wird auch die Anreise zentral geregelt, der Lagerplatz ist gebucht, etc. Dinge, um die du dich sonst alleine oder mit deinem Team kümmern musst, werden dir vom Vorbereitungsteam des Landeslagers abgenommen oder sehr erleichtert. Und wenn du selber Lust hast, mitzuplanen und Einfluss auf die Durchführung des Lagers zu nehmen, stehen dir die einzelnen Arbeitskreise offen.

1.8.3 Der Bund

Auch auf Bundesebene ist die Wölflingsstufe vertreten. Der*die Bundesbeauftragte (kurz BB) für die Wölflingsstufe wird alle drei Jahre von der Bundesversammlung bestätigt und ist Mitglied der Bundesleitung. Der*die BB vertritt die Wölflingsstufe in der Bundesleitung, leitet die Bundesstufentreffen und organisiert den Bundesstufenarbeitskreis. Er oder sie repräsentiert die Wölflingsstufe auch außerhalb des BdP, kooperiert mit den Ringverbänden und mit den Vertretern der Kinderstufen der Nachbarländer.

Der oder die BB wird unterstützt von einem Kreis durch die Bundesleitung berufener freier Mitarbeiter*innen, dem Bundesrudel. Das Bundesrudel und alle Landesbeauftragten der Länder bilden den Bundesstufenarbeitskreis und treffen sich zweimal im Jahr zum Bundesstufentreffen. Dort werden Erfahrungen ausgetauscht, die Arbeit in den Landesverbänden aufeinander abgestimmt und die Bundesstufenaktionen sowie die Bundesmeutenführungstreffen geplant. Auch die Inhalte der Kurse, die Planung und Entwicklung neuer Programme und die redaktionelle Arbeit für Publikationen, Arbeitsmaterialien und Handbücher sind weitere Themen.

DAS BUNDESMEUTENFÜHRUNGSTREFFEN (BMFT)

Das Bundesmeutenführungstreffen (BMFT) findet alle vier Jahre zu verschiedenen, wölflingsrelevanten Themen statt. Es ist das bundesweite Treffen aller Meutenführungen sowie Freund*innen der Wölflingsstufe. Ziel ist der bundesweite Austausch, das Kennenlernen und gemeinsame Erleben mit anderen Meuten-



führungen. Dabei findet an einem Wochenende ein intensives Arbeiten an dem jeweiligen Thema statt und man kann einfach mal die Seele baumeln lassen. Themen waren z. B. die UN Kinderrechtskonvention oder das Dschungelbuch. Das BMFT soll dir Möglichkeiten aufzeigen, wie du die Themen im Meutentreffen umsetzen kannst, welche Arbeitshilfen es gibt und wo Probleme auftauchen können. Vorrangiges Ziel des BMFT ist, ein Wochenende lang den Bund zu erleben, zu sehen, wie vielfältig der BdP ist, aber auch wie viele Dinge wir gemeinsam haben.

JAHRESAKTION

Unregelmäßig gibt es Jahresaktionen der Wölflingsstufe. Ihre Spielgeschichten geben einen festen Rahmen und entlasten die Meutenführungen vor Ort. Viele Programmideen kannst du dir aus der begleitenden Aktionsmappe ziehen. Das bedeutet auch, dass in den teilnehmenden Meuten qualitativ hochwertiges Programm stattfindet und dir vielfältige Hilfen gegeben werden. Gleichzeitig bedeutet es für die Wölflinge, den BdP als Bund zu erleben. Für viele ist die Meute oder der Stamm ihr Standbein bei den Pfadfindern. Während der Jahresaktion haben sie die Möglichkeit über den Tellerrand zu schauen und können bei überregionalen Aktionen sehen, dass es auch in anderen Städten Wölflinge gibt, die zwar anders sind als sie selbst, aber dennoch auch mit ihrer Meute Gemeinsamkeiten haben. Die Rahmengeschichte gibt dem Wölflingsjahr einen festen Rahmen. Du kannst dir dann überlegen, wie lange und wie ausführlich du mit deiner Meute an der Jahresaktion teilnehmen willst.

WÖFLINGSSOMMER

In den Sommerferien findet der Wölflingssommer, meist im Bundeszentrum Immenhausen, statt. Ein Team stellt dort jeden Sommer eine Infrastruktur zur Verfügung, die dir ein Lager mit deinen Wölflingen sehr erleichtert. Es gibt Vollverpflegung, zentrale Lagerbauten



und eine große Auswahl an Material für Wölflingsprogramm. Gemeinsam mit anderen Meutenführungen und dem Wölflingssommerteam gestaltest du das inhaltliche Programm. So soll vor allem unerfahrenen Meutenführungen oder kleinen Meuten ein Sommerlager ermöglicht werden.

GELBE JURTE AUF DEM BUNDESLAGER

Die Gelbe Jurte ist sozusagen die Botschaft der Wölflingsstufe auf dem Bundeslager. Sie dient Meutenführungen, Freund*innen der Wölflingsstufe, anderen Bundeslagerteilnehmenden und Gästen als Anlaufstelle auf dem Marktplatz. Die Gelbe Jurte bietet den Meutenführungen und anderen Interessierten Raum für Austausch, Kontaktpflege und Rückzug. Zusätzlich gibt es vielfältige Programmangebote.

BUNDESVERSAMMLUNG (BV)

Die Bundesversammlung tagt normalerweise einmal jährlich. Sie ist das zentrale Entscheidungsorgan des BdP. Vertreten sind die Bundesleitung und die Bundesdelegierten aus den Landesverbänden. Die BV wählt den Bundesvorstand und beschließt alle anstehenden Geschäfte.

BUNDESAMT

Das Bundesamt ist die Bundesgeschäftsstelle des BdP. Das Bundesamt hat seinen Sitz in Immenhausen (Hessen) und ist in erster Linie Ansprechpartner für die Landesverbände und andere nationale und internationale Pfadfinderverbände.

BUNDESKÄMMEREI

In der Bundeskämmerei kannst du alles bestellen, was zur Pfadfinderausrüstung gehört, wie Trachten, Halstücher, Wolfsköpfe, Rucksäcke, Schlafsäcke aber auch Zeltmaterial und Literatur. Oft hat die Bundeskämmerei auch extra Angebote für Wölflinge, z. B. Rucksäcke oder Schlafsäcke, was auch für die Eltern deiner Wölflinge interessant sein kann, da sie sich oft nicht auskennen, wenn es um die richtige Ausrüstung für ihr Kind geht.



www.bundeskaemmerei.de

BUNDESZENTRUM

In Immenhausen ist das BdP. Es steht allen Gruppen im BdP zur Verfügung, macht ihnen verschiedene Angebote und bietet ihnen Möglichkeiten, das Leben in und mit der Natur zu erleben. Hier finden viele Veranstaltungen des BdP statt, und Pfadfinder*innen verschiedener Verbände und Nationalitäten nutzen den Lagerplatz für ihre Aktivitäten.



<http://zentrum.pfadfinden.de>

STIFTUNG PFADFINDEN

Die Stiftung Pfadfinden hat sich zum Ziel gesetzt, innovative Projekte des BdP zu fördern und setzt sich für die Verbreitung pfadfinderischer Ziele und Methoden in Deutschland ein. Wenn euch für ein Projekt das Geld fehlt, dann könnt ihr euch unkompliziert unterstützen lassen.



www.stiftungpfadfinden.de

BdP



DIE WÖFLINGE



2.1 Entwicklung
Seite 61



2.2 Wöflinge heute
Seite 64



2.3 Umgang mit Wölfingen
(wilde und ruhige Wölfinge)
Seite 66

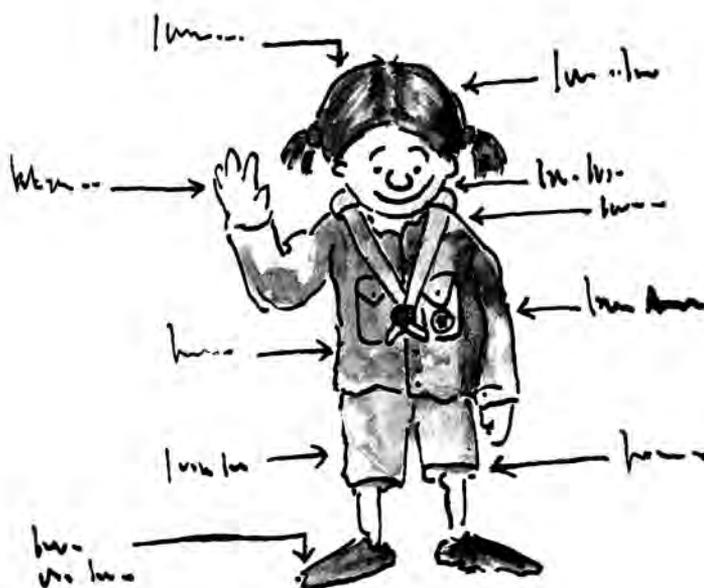


2.4 Kinder mit Behinderung
Seite 70



2.5 Kinder anderer Herkunft
Seite 73

Der Wölfling:



Wahrscheinlich kannst du dich noch gut daran erinnern, wie Mädchen oder Jungen im Alter von sieben bis elf Jahren denken, fühlen, wie sie Dinge erleben und was sie in etwa wissen. Wenn wir nämlich von Kindheit reden, sprechen wir im Allgemeinen von genau dieser Altersstufe. Was macht diese Altersstufe aus, mit der du als Meutenführung zu tun hast?



Merkmale

- Diese Altersstufe ist von großer Beständigkeit geprägt. Nachdem Kinder sich in den ersten Lebensjahren vor allem körperlich entwickeln, sind sie ab dem sechsten bzw. siebten Jahr sowohl körperlich als auch emotional ausgeglichener. Im Großen und Ganzen bleibt dies so bis zum Eintritt der Pubertät mit zehn Jahren bei Mädchen und elf Jahren bei Jungen. Die Arbeit mit Kindern in diesem Alter macht besonders viel Freude, weil sie sich leicht begeistern lassen und dies offen zeigen.
- Nicht selten wirst du erstaunt sein, wie lange sich deine Wölflinge mit den einfachsten Dingen beschäftigen können. Stundenlang bauen sie an einem Staudamm oder konstruieren mit den einfachsten Materialien wie Rinde, Stöcken und

Tannenzapfen kleine Boote. Kinder legen oft eine endlos scheinende Energie an den Tag.

- Zunehmend wollen Kinder auf eigenen Beinen stehen. Sie wollen nicht mehr alles vorgegeben bekommen, sondern eigene Wege gehen. Das Finden eigener Lösungen ist für sie reizvoller. Das bedeutet für dich, dass du empfänglich für ihre Belange sein und Freiräume für die eigene Entwicklung geben musst. Gleichzeitig muss die Meutenführung aber auch aufmerksam für die Risiken sein, die die Wölflinge noch nicht so gut einschätzen können.

Du hast diese Phase schon selbst durchlebt und bist deinen Wölflingen an Erfahrungen voraus. Erich Kästner forderte einmal:

»Die meisten Menschen legen ihre Kindheit ab wie einen alten Hut. Sie vergessen sie wie eine Telefonnummer, die nicht mehr gilt. Früher waren sie Kinder, dann wurden sie Erwachsene, aber was sind sie nun? Nur wer erwachsen wird und ein Kind bleibt, ist ein Mensch.«

Er meinte damit den wertvollen Schatz an Erlebnissen und Erfahrungen aus der Kindheit, den man sich auch

als Erwachsener bewahren soll. Wenn du dir das zu Herzen nimmst, dann können dir deine Erfahrungen bei dem Umgang mit Kindern und bei der Vorbereitung von Meutenstunden schon ein ganzes Stück weiter helfen.

Nun könnte man vermuten, dass man schon ausreichend über diese Phase des Lebens informiert ist und dass man deshalb ohne Probleme Kindern helfen könnte, erwachsen zu werden. Dieses Wissen ist zwar sehr dienlich, genügt aber noch nicht. Um deine Rolle als Meutenführer*in gut auszufüllen, solltest du dich gut über die Entwicklung von Kindern informieren und dich aufmerksam und einführend auf deine Wölflinge einlassen.



Ziel der Wölflingsarbeit ist es, den Kindern in unseren Meuten mehr als nur Spaß zu bieten. Am Prozess ihres Erwachsenwerdens wollen wir aktiv mitwirken und sie bei der Persönlichkeitsbildung unterstützen.

Bei der Umsetzung dieses Ziels hilft dir genaueres Wissen über Mädchen und Jungen von sieben bis elf Jahren, z. B.:

- die Entwicklung des Körpers,
- die intellektuelle Entwicklung,
- die Charakterbildung,
- die Fähigkeit zur Wahrnehmung von und zur Auseinandersetzung mit eigenen und fremden Gefühlen,
- die Einstellungen zu anderen Menschen und
- die Entwicklung von Gottesvorstellungen oder anderen spirituellen Anschauungen.

Im nächsten Kapitel wird teilweise auf diese Bereiche näher eingegangen und die Entwicklung von Kindern beschrieben.



Kästner, Erich: Das fliegende Klassenzimmer, Dressler Verlag

2.1 Entwicklung

Wenn du gemeinsam mit deinem Team Programm planst, überlegst du, was deine Wölflinge interessiert. Vielleicht machst du dir sogar Gedanken, wie du deine Wölflinge weiterbringen kannst, wie du sie durch dein Programm fördern und fordern kannst.

Dass Kinder nicht mit fertig ausgebildeten Eigenschaften zur Welt kommen, sondern sich im Laufe der Jahre des Heranwachsens erst entwickeln, ist dir bekannt. Strittig ist die Frage, in welchem Grad eine Veränderung stattfindet und wann, also in welchem Zeitraum, diese Veränderung vor sich geht. Viele Autor*innen, die heute wieder größeren Einfluss gewinnen, gehen davon aus, dass einige Persönlichkeitseigenschaften erblich festgelegt sind. Andere wiederum sind der Meinung, dass unsere Individualität das Resultat einer Formung durch Kultur, Familie, Freunde, Vereine usw. ist. Ergebnisse der Zwillingsforschung lassen vermuten, dass tatsächlich ein wesentlicher Teil (zwischen 20% und 40%) unserer Persönlichkeit vererbt wird. Der Einfluss der Vererbung nimmt jedoch mit zunehmendem Alter ab. Hier ist das Umfeld der Kinder bedeutender, in dem sie aufwachsen. Die Erfahrungen, die Kinder beim Heranwachsen machen, prägen stark. Sie bestimmen zum Beispiel wie sich

- Aggressivität,
- Ängste,
- Leistungsmotivation,
- Selbstsicherheit und
- die Bereitschaft, anderen zu helfen,

ausbilden.

DARAUS WIRD DEUTLICH, DASS AUCH PFADFINDERISCHE ARBEIT DIE ENTWICKLUNG DER KINDER BEEINFLUSST.



Du musst dich also immer wieder fragen, wie du mit Wölflingen umgehst, wie du Konflikte löst, durch welche Programmangebote du wann und wie Entwicklungsprozesse unterstützen kannst.

Die Entwicklungspsychologie befasst sich mit der gesamten menschlichen Entwicklung. In diesem Handbuch geht es jedoch nur um die Entwicklung

der sieben- bis elfjährigen Kinder. Hierzu wird auf die einzelnen Entwicklungsabschnitte eingegangen und erläutert, welche Konsequenzen sich für deine Arbeit daraus ergeben. Natürlich ist es so, dass die menschliche Entwicklung nicht fest in Phasen oder Stufen gegliedert werden kann. Die Übergänge sind immer fließend, nicht scharf abgrenzbar und bei jedem Wölfling zeitlich anders.

AUF WELCHEM KÖRPERLICHEN ENTWICKLUNGSSTAND BEFINDEN SICH WÖFLINGE?
Typisch für das Alter zwischen sechs und elf Jahren ist das extrem schnelle Körperwachstum, das meist in Schüben erfolgt. Ihre Kräfte nehmen rasch zu. Langsam erlernen sie, alle Gliedmaßen des Körpers zu koordinieren. Im Wölflingsalter bildet sich gerade die Feinmotorik verstärkt aus. Weil sich alles so schnell verändert und weil sie sich erst seit wenigen Jahren in einer Gruppe mit Gleichaltrigen messen, kennen sie anfangs ihre Leistungsgrenzen kaum. Für die Praxis bedeutet das, dass Wölflinge ihren Körper stets aufs Neue entdecken müssen. Wölflinge müssen lernen, ihre Kräfte und Fähigkeiten einzuschätzen, um ein kritisches Selbstbewusstsein zu erwerben.



Wölflinge wollen und sollen ihre Kräfte mit anderen messen. Daraus ergibt sich dann meist eine vorläufige Rangordnung, die die Orientierung mit der Gruppe erleichtert. Kinder brauchen sehr viel Bewegung. Geschicklichkeitsspiele und Tobespiele fördern die Koordination. Wölflinge überfordern sich oft selbst, werden dann ungeduldig und verlieren ihre Selbstbeherrschung. Zeig als Meutenführung dafür Verständnis, wenn dies geschieht. Trotzdem solltest du die Einhaltung der vereinbarten Regeln einfordern. Leite die

Wölflinge bei ihrer Auswahl verschiedener Tätigkeiten gezielt an, so dass sie auch schaffen können, was sie sich vornehmen. Wölflinge wollen und sollen feinmotorische Tätigkeiten ausführen. Dazu zählt vor allem das Basteln, Werken und Malen.

AUF WELCHEM GEISTIGEN ENTWICKLUNGSSTAND BEFINDEN SICH DEINE WÖFLINGE?

Im Alter zwischen acht und elf Jahren bildet sich das logische Denkvermögen verstärkt aus. Die Kinder sind allmählich in der Lage, sich einfache abstrakte Dinge vorzustellen und komplexere Zusammenhänge zu begreifen. Sie brauchen aber noch viele veranschaulichende Beispiele.

Die Weltvorstellung richtet sich nun besonders nach dem, was die Kinder real wahrnehmen, jedoch tritt die Vernunft immer wieder in Widerstreit mit der Fantasie. Die kindliche Ich-Bezogenheit lässt nach, und die Kinder lernen langsam, sich in die Situation Anderer hineinzusetzen. Probleme und Sichtweisen Anderer können begriffen werden. Dadurch werden echtes Mitleid, Rücksicht und Verzeihen möglich.

Außerdem lernen die Kinder allmählich, dass ihre Zuhörer tatsächlich unwissend sind und sie ihnen daher die Umstände eines Erlebnisses genau beschreiben müssen. Die Kinder akzeptieren, dass sie in der Gruppe nicht immer im Mittelpunkt stehen, doch brauchen sie klare Grenzen und immer wiederkehrende Elemente, ohne die sie sich in der Gruppe nicht zurechtfinden. Die Kinder gehen erste sehr enge soziale Kontakte ein. Von Zeit zu Zeit schwächen Freundschaften bereits die Bindung und das Vertrauen gegenüber den Eltern. In den Kindern wächst das Bedürfnis nach eigener Rollenfindung. Sie drängen nach immer neuem Wissen. Die Konzentration und Ausdauer nimmt zu, ist aber im Vergleich zu der von Jugendlichen oder Erwachsenen noch unglaublich gering.

Die provokante Phase, die die Frühpubertät begleitet, beginnt bei einigen Jungs schon mit neun Jahren. Gerade sie finden dann vieles erst einmal zu kindisch. Für Kinder ist die Welt und das Geschehen um sie herum noch neu, so dass sie jeden Tag Tausenden von Eindrücken ausgesetzt sind. Daher brauchen sie immer wieder Ruhepausen und Programmelemente, in denen sie ihre Eindrücke verarbeiten und wieder zu

sich selbst finden können. Für die Praxis bedeutet das, dass Wölflinge in der Lage sind, die Meinung und den Blickwinkel der Anderen wahrzunehmen. Sie können sich nun unter Freunden gegenseitig verzeihen und Rücksicht üben. Die Kinder sind in der Lage, sich unter den Wölflingsregeln etwas vorzustellen und sich an diese zu halten, wenn sie z. B. durch ein besonderes Brauchtum immer wieder daran erinnert werden.

Wölflinge können kurze Erlebnisse so vortragen, dass die Zuhörer verstehen, worum es geht. Jedoch musst du sie gelegentlich an verständliches Erzählen erinnern. Wölflinge brauchen für ihre Fantasie viel Spielraum. Erhalte die Fantasie und nutze sie, um mit Hilfe von Geschichten, Theaterspiel, Malen und Basteln die darin verborgenen kreativen Kräfte zu fördern. Wölflinge sollten durch die Behandlung von sachgebundenen Themen mit einer wirklichkeitsgetreuen Sichtweise vertraut gemacht werden.

Wölflinge sind im Allgemeinen in der Lage, an mehrtägigen Aktionen der Meute oder des Stammes teilzunehmen und sich auf die Gruppe einzustellen.

 Aufgrund der neuen Umgebung und des ungewohnten Ablaufs ist es aber besonders wichtig, ihnen Geborgenheit zu vermitteln.

Stell dich ihren Fragen und gib ihrem Bedürfnis nach freier Beschäftigung Raum. Kleine Heimweh-Ausbrüche sind bei einem Teil der Gruppe normal. Meistens bedeuten sie, dass diese Wölflinge von dir mehr persönliche Aufmerksamkeit brauchen. Ist das Heimweh überwunden, fühlen sich Kinder in der Regel stärker und der Gruppe weit mehr zugehörig als zuvor. Sorge dafür, dass die Cliquen-Bildung innerhalb der Meute nicht zu Feindschaften führt. Du sollst bestehende Freundschaften nicht aufbrechen. Versuche aber immer mal wieder, Kleingruppen anders zusammenzustellen, als die Wölflinge das von sich aus tun würden.

 1.1.4 Rudel S. 14

Wölflinge können ihre Rolle in der Gruppe durch Theaterspiele ausprobieren oder indem du ihnen kleine Dienste zuteilst, für die sie verantwortlich sind. Bei beidem werden sie merken, dass sie für die anderen Wölflinge wichtig sind. Auch der Ratsfelsen hat eine



ähnliche Wirkung. Wölflinge wollen und sollen ihre unmittelbare Umgebung aus neuen Blickwinkeln entdecken. Zeige ihnen, dass es darin viel Neues zu entdecken gibt. Besonders eignen sich dafür Spiele zur Naturerfahrung.

Wölflinge interessieren sich stark für ganz und gar fremde und abenteuerliche Themen. Hier vermischt sich der Wissensdurst mit fantastischen Bildern. Nutze dieses natürliche Interesse zur Behandlung von Themen, z. B. Indianer, Räuber, Dschungel, wilde Tiere, Hexen, Mittelalter ...

Überlege dir folglich immer, wie du Programmelemente einleitest. Gerade bei Stammesaktionen oder in altersmäßig stark durchmischten Meuten, gibt es immer Wölflinge, die Aktionen als Kinderkram ablehnen. Das, was du unternehmen willst, muss für alle Kinder spannend und herausfordernd klingen.

 Wenn du etwas erklärst oder erzählst, solltest du nicht länger als sieben Minuten dafür brauchen, da Wölflinge sonst unruhig werden und das Gehörte nicht mehr aufnehmen.

Wölflinge können zur Ruhe kommen, wenn du mit ihnen verschiedene Stilleübungen, wie Fantasiereisen, durchführst. Auch durch Singen ruhiger Lieder kannst du das erreichen.

2.2 Wölflinge heute

Sind Wölflinge von heute anders als noch vor 40 Jahren? Wenn du den Abschnitt zur Entwicklung der Kinder gelesen hast, weißt du, dass sich Kinder von heute im Prinzip nicht von den Kindern, die vor 40 Jahren gelebt haben, unterscheiden. Entscheidend für die Entwicklung ist jedoch das Umfeld, in dem der Wölfling heranwächst. Hier hat sich in den letzten Jahrzehnten viel getan und wird sich auch noch in Zukunft viel tun.

Werbung für die vielfältigsten Produkte gehört heute genauso zum Alltag von Kindern wie der Besitz eines Handys oder Smartphones. Kinder werden von der Wirtschaft schon lange als kaufkräftige Klientel erkannt. Viele Jugendlichen zwischen 13 und 19 Jahren sind bereits verschuldet. Für die Wölflingsstufe entsteht dadurch die Aufgabe, mit den Kindern den Umgang mit Geld und materiellen Verführungen zu lernen und zu üben.



Hilf den Wölflingen, selbstbewusst zu werden, und unterstütze sie darin, nicht jedem Verlangen nach Süßigkeiten und anderen Dingen nachzugeben.

Das kannst du z. B. auch dadurch erreichen, dass sie Belohnung durch Lust und nicht durch Geld ausgeben erleben.



VERWÖHNUNG VERMEIDEN

Gerade dann, wenn Kinder über eigenes Taschengeld verfügen, das sie für ein Lager von den Eltern in die Hand gedrückt bekamen, sind sie daran interessiert, dieses für irgendwelche Luxusartikel auszugeben. Ist ein Kiosk in der Nähe, dann leert sich der Geldbeutel schnell für ein Eis oder eine Cola. Im BdP gibt es hier unterschiedliche Wege, damit umzugehen. In einigen Stämmen dürfen die Wölflinge mit ihrem Geld verfahren wie sie wollen, in anderen Stämmen wird der Einkauf von »Luxusartikeln« (Süßigkeiten, zusätzliche Lebensmittel, Spielzeuge, etc.) verboten, weil der Einkauf solcher Produkte nicht zu ihrem Verständnis von Pfadfinderei passt.

Viel wichtiger ist aber die Frage, warum wir uns für den einen oder den anderen Umgang mit Geld entscheiden. Fängt nämlich ein Wölfling an, sich etwas zu kaufen, so kannst du schnell beobachten, dass viele andere Wölflinge dem Beispiel folgen wollen. Nicht Hunger sondern Verwöhnung ist das Prinzip. Das Frustrierende hierbei ist jedoch, dass der Mensch, was die Verwöhnung angeht, im Grunde nie befriedigt ist. Der Umgang mit dem Verlangen muss eingeübt werden. Werden nämlich alle Wünsche immer erfüllt, führt dies zu einer aggressiven Langeweile, die im Jugendalter nicht selten zu Gewalt, Selbst- und Sachzerstörung führt. Der Anstieg von Drogenkonsum und Alkoholismus z. B. ist laut Sigmund Freud eine solche Folge von Gewalt gegen sich selbst.

Allerdings ist zuzugeben, dass es in der Wohlstandsgesellschaft auch mit bester Absicht schwierig ist, Kinder nicht zu verwöhnen. Diese sehen ja die ganze Fülle reizvoller Objekte um sich herum, beim Kiosk, bei anderen Wölflingen, am Bahnhof ...

Wenn du in dieser Situation einen Wunsch versagst, so bist du es und nicht das Objekt, das den Unmut der Wölflinge auf sich zieht. Doch ist es deswegen besser den Wünschen nachzugeben, um sich nicht unbeliebt zu machen? Hier macht es Sinn, dass du dir bewusst überlegst, wann du Dinge erlaubst und wann nicht.



Verdeutliche den Wölflingen, wann und warum du etwas verbietest.



geht jedoch genau in die entgegengesetzte Richtung. Dort wird nämlich Lust ohne Anstrengung angeboten und vermittelt. Durch die gewachsene Bedeutung der Medien konntest du vielleicht schon beobachten, dass beim Nachspielen bereits verfilmter Spielgeschichten, der Anspruch nach filmgetreuer Umsetzung von Kostümen und Ähnlichem gestiegen ist. Hast du den Einstieg in die Spielgeschichte jedoch überwunden, verlieren die Unterschiede zunehmend an Bedeutung, weil der Spaß am Spiel eben doch ausschlaggebend ist. Versuche diesen pfadfinderischen Weg beizubehalten und damit die Lust an der natürlichen Aktivität zu unterstützen.



1.7.8 Umgang mit Medien S.51

Versuche einsichtig zu machen, wieso der Einkauf im jeweiligen Moment nicht nötig ist. Lehre auch bei den Pfadfinder*innen den sinnvollen Umgang mit Geld. Dazu gehört natürlich, dass du dich als Führungsperson ebenfalls dementsprechend vorbildlich verhältst. Zudem musst du davon ausgehen, dass Wölflinge dabei sind, die nicht die gleichen finanziellen Möglichkeiten haben wie andere. Damit sich ärmere Wölflinge nicht benachteiligt und minderwertig fühlen, solltest du dir genau überlegen, wann du etwas erlaubst und wie du generell mit Taschengeld umgehst.

Eine weit verbreitete Methode der Belohnung ist der Kauf von Eis oder Süßigkeiten. Versuche hier einen anderen Weg einzuschlagen und belohne nicht nur mit Artikeln, die erst gekauft werden müssen, sondern zum Beispiel durch ein beliebtes Spiel oder durch eine Lesenacht.

Die Welt der Pfadfinder*innen ist eine ideale Möglichkeit, den Reiz des »Natürlichen« zu erfahren. Hier bieten sich Gelegenheiten für natürliche Aktivitäten. Beim Spiel setzen die Kinder ihre Trieb- und Aktivitätspotenziale noch ganz natürlich, nämlich unreflektiert ein; sie laufen, raufen, erkunden, fliehen. Sie denken nicht an Verwöhnung. Sie spielen in der Natur, bauen eine Hütte im Wald, buddeln im Schlamm, rennen im Regen, schlafen in der freien Natur und sitzen abends am Lagerfeuer. Der Trend in einer technisierten Welt,

2.3 Umgang mit Wölflingen

(wilde und ruhige Wölflinge)

In deiner Meute sind die unterschiedlichsten Wölflinge. Da gibt es Wölflinge, die sich für alles begeistern lassen und bei den meisten Programmen mit Elan dabei sind. Doch nicht nur diese haben Freude an unserem Programm, sondern auch die ruhigen Wölflinge, die eher etwas schüchtern und vorsichtig sind, und auch die wilden Wölflinge. Viel Aufmerksamkeit nehmen gerade diese Wölflinge in Anspruch, und es ist nicht immer ganz leicht, den Zugang zu diesen Kindern zu finden. Nicht selten verzweifeln Meutenführungen, manches Mal kommt es zum Rausschmiss eines vermeintlichen Störenfrieds aus der Gruppe.

DEINE AUFGABE ALS MEUTENFÜHRUNG IST ES, ALL DIESE WÖFLINGE UNTER EINEN HUT ZU BRINGEN.

Kein Wölfling soll die Meute verlassen, sei es aus Angst vor anderen Kindern, noch weil er*sie wilder ist als andere. Manchmal kann jedoch ein Rausschmiss gerechtfertigt sein, immerhin bist du »nur« ehrenamtlich aktiv.

2.3.1 Wilde Wölflinge

Die Stimmung, die sich in deiner Meute entwickelt, hängt im Wesentlichen davon ab, wie du die Gruppe anleitest und welche Wölflinge zu den Meutentreffen kommen. Gerade die lauten Kinder, denen es schwer fällt still zu sitzen bzw. das zu tun, was du gerade erklärt hast, die schlicht immer wieder (unangenehm) auffallen, können den Ton und die Atmosphäre maßgeblich beeinflussen. In diesem Kapitel sollst du erfahren, welche Ursachen es haben kann, dass manche Wölflinge auffällig sind, und welche Möglichkeiten du hast, adäquat darauf zu reagieren. Hier sollen – ohne Anspruch auf Vollständigkeit – mögliche Faktoren genannt werden, die dazu führen können, dass Kinder abgelenkt und unachtsam gegenüber Regeln und Personen werden:



Warum lassen sich Wölflinge ablenken und missachten Regeln und Personen?

- ALLGEMEINE REIZÜBERFLUTUNG
Kinder sind heute ohne Zweifel Reizen ausgesetzt,

wie es in diesem Ausmaß keine Generation zuvor erlebt hat. Eine Vielzahl technischer Medien, vom Fernseher, Tablet, Smartphone bis zur Spielekonsole, gehört zum fast schon selbstverständlichen Inventar der meisten Kinder und Jugendlichen. Alles, was die Aufmerksamkeit auf sich lenken soll, wird so gestaltet, dass es in der Konkurrenz mit anderen noch wahrgenommen werden kann und sogar hervorsteht. Zu diesen allgemeinen Reizen kommen die persönlich beabsichtigten Reize wie Musik, Lieblingsfernsehserie, Smartphone, etc. hinzu. Sich davon abzugrenzen erfordert eine hohe Anforderung an den Willen des Kindes.

- UNSICHERHEIT VON MENSCHEN IN PÄDAGOGISCHEN SITUATIONEN

Vielen Gruppenleiter*innen, aber auch Lehrkräften und Eltern fällt es schwer, klare Forderungen zu stellen und Grenzen zu setzen, über Verletzungen von Regeln nicht einfach hinwegzusehen, sondern konsequent zu sein und sich aktiv mit den Kindern und Jugendlichen, für die sie Verantwortung tragen. Warum fällt es vielen Menschen so schwer? Gleichgültigkeit, Hilfslosigkeit, Angst vor Ablehnung lassen sich leicht hinter dem Deckmäntelchen vermeintlicher pädagogischer Großzügigkeit und Kinderfreundlichkeit verstecken. Doch unklares Verhalten wird häufig von Kindern und Jugendlichen als fehlende Aufmerksamkeit der Erwachsenen erlebt und begünstigt dann selbst wieder Unverbindlichkeit auf der Seite der Heranwachsenden.

- UNTERENTWICKELTE SOZIALE KOMPETENZ
Der Umgang mit anderen Kindern, aber auch der zwischen Meutenführung und Wölflingen, leidet häufig darunter, dass man die Perspektive nicht wechseln kann, sich in den*die Andere*n nicht hineinversetzen kann. Oft werden elementare Regeln der Kommunikation (Ausreden lassen, genau hinhören, Interesse zeigen) verletzt, so dass sich ein Klima der fehlenden Achtsamkeit, der fehlenden Aufmerksamkeit für andere entwickelt.
- STARKE ICH-ZENTRIERTHEIT
Wenn ich nur an mir selbst interessiert bin, auf meine Wirkung schiele und auf die Reaktion der Anderen auf mich, leidet darunter sowohl meine



Aufmerksamkeit für andere Personen und deren Bedürfnisse als auch die Sache an sich.

- **KRANKHEITEN ODER STÖRUNGEN**
Häufige Unruhe und impulsives Verhalten bringen Kinder in den Meutenstunden als Störenfried oder Zappel-Philipp in Verruf. Schnell kommt es zur Vermutung, der Wölfling leide unter einer Aufmerksamkeitsdefizitstörung (ADS). Dabei ist diese Diagnose nicht einfach zu stellen, da es keine scharfe Grenze zwischen ADS und dem, was man »lebhaftes Temperament« nennt, gibt. Die Übergänge sind fließend.

UMGANG MIT WILDEN WÖFLINGEN

Häufig geht das problematische Verhalten einher mit Dominanzstreben, aggressiven Tendenzen und Störverhalten. Die betreffenden Kinder bekommen schnell Wutausbrüche und haben eine geringe Frustrationstoleranz. Die meisten Probleme haben diese Kinder in



Tipps für den Umgang mit wilden Wölfen

- Formuliere zusammen mit dem Wölfling oder mit der Meute Verhaltensregeln für die Meute.
- Überlege dir, was die Konsequenzen sind, wenn diese nicht eingehalten werden.
- Sieh über Verletzungen von Verhaltensregeln nicht einfach hinweg, sondern sei konsequent.
- Nimm dir Zeit! Sei interessiert, höre dem Wölfling zu und lasse ihn ausreden.
- Plane anspruchsvolles, interessantes Programm.
- Vermeide Unklarheiten!
- Gib schnell Rückmeldung, was gut und weniger gut lief. Positive Rückmeldung sollte sinnvoll und regelmäßig erfolgen.
- Führe eher Einzelgespräche, als vor der Gruppe zu tadeln.
- Suche den Augenkontakt.
- Unterbinde die Mitnahme von Smartphones o. ä.
- Leite dazu an, im Spiel und im Gespräch die Perspektive zu wechseln.
- Überlege dir Bewegungsmöglichkeiten für Störenfriede (etwas besorgen lassen, etc.).
- Hole dir Rat bei Eltern und Stammesmitgliedern.



größeren Gruppen bei Anforderungen. Interessanterweise gibt es einzelne Situationen und Aktivitäten, bei denen der Wölfling plötzlich nicht negativ auffällt. Oft liegt das daran, dass diese Situation dem Wölfling nicht fremd ist bzw. er weiß, dass er in diesem Bereich etwas gut kann. Werden die Anforderungen an den Wölfling zu leicht oder gar zu schwer, steigt die Gefahr der Ablenkbarkeit und damit der Auffälligkeit. Hier hat das Verhalten der Meutenführung einen großen Einfluss.



Wenn du fair und konsequent bist, »die Zügel kurz hältst«, in der Nähe bist, dann gibt es oft weniger Schwierigkeiten.

Wilde Kinder benötigen in der Regel ein erhöhtes Maß an Vorgaben, Fremdsteuerung und engmaschiger Kontrolle statt erweiterter Freiräume, mit denen sie meist nur schwer umgehen können. Bewährt hat sich ein freundlich-zugewandter, konsequenter und direkter Erziehungsstil. Unmittelbare Rückmeldung über erwünschte und unerwünschte Verhaltensweisen sind dabei wichtig. Je mehr gutes Gelingen bemerkt und verstärkt wird, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass ein Wölfling anstrengungsbereit und motiviert bleibt. Lob ist also ganz wichtig, überschwängliches Lob sollte jedoch vermieden werden. Eine nicht immer ganz leichte Anforderung.

Bitte vermeide bloße Appelle, da sie kaum nützen, und unterlasse Bloßstellungen. Es ist hilfreich den Augenkontakt zu suchen, ggf. die Schulter zu berühren. Oft haben wilde Kinder Schwierigkeiten in der auditiven Wahrnehmung, d. h. beim Hören und beim Verstehen (umsetzen). Wilde Kinder haben in der Regel einen erhöhten Bewegungsdrang, den du berücksichtigen solltest. Eine vollständige Unterdrückung von Körperbewegungen führt unweigerlich zur Erhöhung innerer Spannung.

Solltest du einen ruhigeren Heimabend planen, überlege dir, wie du besonders aktive Wölflinge hin und wieder beschäftigen kannst. Bewegungsmöglichkeiten sollten regelmäßig, aber auch anlassbezogen sein (Wölfling kann z. B. etwas besorgen oder auch Müll wegschmeißen).

Trotz all dieser Möglichkeiten, die du bzw. Ihr im Team ausprobieren könnt und solltet, muss auch klar sein, dass du für alle Kinder der Meute verantwortlich bist. Als Meutenführer*in bist du nicht therapeutisch ausgebildet und sollst dich daher auch nicht verantwortlich fühlen, den Wölfling zu »heilen«. Kommst du mit einem Wölfling trotz vieler Versuche, mehreren Gesprächen mit dem Wölfling (vor allem außerhalb der Gruppe) nicht zurecht, solltest du mit seinen Eltern sprechen und dir auch Rat und Unterstützung bei erfahrenen Gruppenführungen oder der Stammesführung holen. Wirst du nicht aktiv besteht die Gefahr, dass ruhigere Kinder die Meute aus Angst vor diesem Wölfling verlassen.

Solltest du also feststellen müssen, dass das Verhalten eines Kindes dich dauerhaft überfordert, dann ist es richtig, dies zu akzeptieren und die nötigen Konsequenzen zu ziehen. Gemeinsam mit der Stammesführung solltest du den Eltern dann die Situation und deine Entscheidung, das Kind aus der Meute zu nehmen, erklären. Eine Möglichkeit ist auch, dass die Mitgliedschaft für eine bestimmte Zeit ruht. Entscheide selbst, ob dies lediglich ein Treffen oder sogar ein Jahr betrifft. Durch die Form des Pausierens, eröffnest du dem Kind eine Perspektive und die Möglichkeit, dass es sich weiter entwickelt.



3.3.2 Eltern S. 81

2.3.2 Ruhige Wölflinge

Neben den wilden Wölflingen gibt es in deiner Meute auch ruhige Wölflinge. Weil sie in der Regel keine Schwierigkeiten bereiten, besteht leicht die Gefahr, dass du diese Kinder übersiehst oder einfach nur mitschleifst. Ursachen für ihre ruhige Art können genauso vielfältig sein wie bei den wilden Kindern. So wie fehlendes Selbstvertrauen ein Grund für auffälliges Verhalten nach außen sein kann, genauso kann sich dieses Verhalten auch nach innen kehren. Beobachte diese Wölflinge genau und unterstütze sie darin, dass ihr Vertrauen in sich wächst. Überlege dir, was du ihnen zutrauen kannst und lobe sie anschließend für Erreichtes.



Gib Rückmeldung und zeige dich interessiert.

Höre zu und frage nach ihrer Meinung. Manchmal kannst du ihnen auch Verantwortung übertragen, um ihnen zu zeigen, was sie können und dass sie zur Gruppe gehören. Nach längerem Forschen und Beobachten wirst du wahrscheinlich die Stärken des Kindes entdecken. Wenn du diese anschließend ausreichend fördern und in dein Meutenprogramm integrieren kannst, kannst du diesen Kindern in ihrer Entwicklung sehr helfen.



3.3.1 Wölflinge S. 79



Tipps für den Umgang mit ruhigen Kindern

- Beobachte das ruhige Kind. Versuche Stärken zu erkennen.
- Überlege dir, was du dem Wölfling zutrauen kannst.
- Übertrage dem Kind zunächst kleine Aufgaben, die du von Zeit zu Zeit anspruchsvoller gestaltest.
- Gib dem Wölfling Rückmeldung.
- Nimm dir Zeit! Kleine Schritte sind manchmal mehr.
- Höre zu und sei interessiert.
- Sorge für eine angstfreie und lockere Atmosphäre.
- Humor ist oft ein wertvolles Mittel.
- Hole dir Rat bei Eltern und Stammesmitgliedern.

2.3.3 Außenseiter*innen

Leider täuscht die Vorstellung, gleichaltrige Kinder seien – im Gegensatz zu den Erwachsenen – ohne Vorbehalte freundschaftsfähig. Es gibt eine Reihe von Gründen für Abgrenzungen in Kindergruppen.

Kinder im Wölflingsalter trennen sich streng geschlechtsspezifisch. Gemischte Gruppen gibt es nur ganz selten (hier ist nicht die Meute gemeint, sondern eher Cliques bzw. Freundschaften). Studien haben sogar ergeben, dass Mädchen im Alter von sieben bis elf Jahren besonders stark das andere Geschlecht ablehnen – vor allem weil die Jungs als laut, rücksichtslos oder wenig feinfühlig erlebt werden. Jungen drücken weniger Ablehnung aus, sie kümmern sich einfach nicht um das andere Geschlecht. Gründe für die Wahl des eigenen Geschlechts sind Gleichheit der Interessen oder Aktivitäten und Ähnlichkeit der Gefühle.



Auch das Alter ist eine starke Barriere. Ein siebenjähriger Junge wird einen zwölfjährigen fast als erwachsen, ein zwölfjähriger einen 16-jährigen als einer anderen Generation zugehörig betrachten und erleben. Verhaltensstile und Zuschreibungen sowie Interessen sind sehr unterschiedlich. Sicherlich kennst du das aus deiner Meute. Die Wölflinge, die vom Alter her kurz vor dem Stufenübergang stehen, finden viele Spiele kindisch und grenzen sich häufig von den anderen Wölflingen ab. Deshalb ist es wichtig, stets verschiedene Altersschichten in der Meute zu haben, um der Ausgrenzung etwas vorzubeugen.

Ein anderes Abgrenzungskriterium ist oft die soziale Herkunft. Durch unsere Kluft versuchen wir die durch Kleidung sichtbaren Unterschiede zu verbergen. Doch leider reicht das nicht immer aus. In der Regel spielen Mittelschichtkinder mit Mittelschichtkindern, während Arbeiterkinder sich eher Kindern der gleichen sozialen Schichtzugehörigkeit zugesellen. Dies hat vor allem zwei Gründe: Zum einen sind die Wohngebiete bis heute selten sozial durchmischt, und zum anderen geben die Eltern an ihre Kinder bestimmte Verhaltensstandards weiter, die es Kindern nicht leicht machen, dann miteinander umzugehen, wenn die Verhaltensweisen nicht eingeübt, vielleicht sogar diskriminiert sind. Durch die Art wie du das Miteinander in deiner Meute bestimmst, kannst du diesem Trend entgegenwirken. Setzt du deutliche Zeichen, wie der Umgang miteinander in der Gruppe sein soll, erkennst Unterschiede als Chance an und integrierst diese in dein Programm, kannst du viel erreichen. Um das zu erreichen, musst du für deine Meute verbindliche Verhaltensregeln formuliert haben und stets mit gutem Beispiel vorangehen. Beobachte genau und durchmische die Wölflinge bei der Rudelbildung.

Neben diesen Faktoren gibt es aber auch die klassischen Außenseiter. Diese treten auch in kulturell, sozial und nach dem Geschlecht gleich zusammengesetzten Kindergruppen auf. Wodurch wird ein Kind zum Außenseiter? Neben körperlichen Merkmalen (z. B. körperliche Über- und Unterentwicklung, Hautausschlag, Behinderungen wie Schielen, Stottern, Humpeln) spielen soziale Fähigkeiten für die Akzeptanz in der Gruppe eine zentrale Rolle.



Ein Kind gewinnt eher Ansehen und Freunde, wenn es ...

- angenehm und freundlich im Umgang ist;
- offen und spontan erscheint;
- aktiv am Gruppenleben teilnimmt, ohne zu dominieren;
- Verständnis zeigt auch für Meinungen, die mit der eigenen nicht übereinstimmen;
- sich schnell in neuen Situationen zurechtfindet, spontan ist und selten die Orientierung verliert.



Eher abgelehnt werden Kinder, die ...

- ein zögerndes und unsicheres Verhalten an den Tag legen (sich beispielsweise nicht gleich aktiv am Meutenprogramm beteiligen, sondern abwartend am Rande stehen).
- selbstbezogen erscheinen, indem sie viel über sich selbst reden (der Außenseiter muss also nicht immer das stille Kind sein!).
- eine gewisse Fremdheit und Unvertrautheit mit den Gruppenriten zeigen, sozusagen Schwierigkeiten haben, die geltenden sozialen Codes des Miteinanders sicher zu beherrschen.

Auch Kinder, die zu der bestehenden Meute dazustoßen, werden – gerade, wenn sie alleine kommen – häufig zu Außenseitern. Hier spricht man von dem sogenannten Newcomer-Effekt. Zunächst werden sie sich eher abwartend verhalten. Sie wissen noch in vielen Dingen nicht Bescheid. Eine Möglichkeit, auf ihre Bedeutung aufmerksam zu machen und sich in die Gruppe zu drängen, besteht darin, von sich prestigehoch zu erzählen (»Mein Vater fährt einen dicken BMW«, »Ich bin verwandt mit dem und dem«, ...). Es kommt darauf an, dass der Wölfling diesen Effekt so schnell wie möglich hinter sich lässt. Ist er hier zu zögerlich, wird er zum Außenseiter, allenfalls »Mitläufer« in der Gruppe, und er wird selbst Entfremdungsgefühle haben. Die Meutenführung sollte diesen Kindern also helfen, indem sie ihnen durch Kennlernspiele, Vertrauensspiele oder auch Kooperationsspiele ermöglicht, die anderen Kinder besser kennen zu lernen und ihre eigenen Stärken zu zeigen. Sollte sich später z. B. herausstellen, dass die Geschichten des Kindes nicht oder nur teilweise wahr sind, wird ein Wölfling große Probleme haben, wieder das Vertrauen der anderen Kinder zu gewinnen. In der Meute unter mehr oder weniger Gleichaltrigen zu sein: das macht Spaß und ist doch zugleich bedrohlich; das kann die soziale, emotionale und kognitive Entwicklung fördern, aber auch behindern und stagnieren lassen; das kann zu herben Enttäuschungen führen oder zu intensiven Erlebnissen des Angenommenseins und der freundschaftlichen Verbundenheit. Die Meutenführung strebt danach, diesen Prozess erzieherisch zu beeinflussen. Was die Kinder durch die Ausgrenzung erleben, ist schmerzlich und oft prägend. Hier musst du unmittelbar und deutlich Grenzen setzen. Mache deutlich, dass dieses Verhalten nicht erwünscht wird.



Versuche zu integrieren und das Selbstvertrauen zu stärken.

Sind die Kinder erst einmal in eine Außenseiterrolle hineingerutscht, wird es sehr schwer, ihnen aus dieser Rolle wieder herauszuhelfen.

2.4 Kinder mit Behinderung

2.4.1 Kinder mit Behinderung in der Meute

Der BdP ist offen für alle Kinder, die bereit sind, nach unseren Regeln zu leben. Nur selten findet man in den Meuten auch Kinder mit Behinderungen. Kinder mit Behinderung werden immer noch häufig in besonderen Schulen, Tagesstätten und Heimen betreut, so dass Menschen mit und ohne Behinderung oft nicht viel miteinander zu tun haben. Vielleicht hast du dir schon einmal überlegt, ein Kind mit Behinderung in deine Meute aufzunehmen oder Eltern eines Kindes mit Behinderung sind auf dich zugekommen und haben dich gefragt, ob das Kind zu dir in die Meute kommen kann.

Vielleicht hast du Bedenken und viele Fragen im Kopf. Du kennst dich mit diesem Thema nicht aus, die Meute ist sowieso schon sehr anstrengend für dich oder du fühlst dich schlichtweg überfordert damit.



Die Öffnung einer Gruppe für Menschen mit einer Behinderung ist oft mit Ängsten und Unsicherheiten verbunden. Sie finden ihren Ausdruck in Überlegungen wie:

- Ich weiß nicht, wie ich mich verhalten soll!
- Ich kenne mich mit dem Thema nur oberflächlich aus ...
- Kann ich das Kind ganz normal behandeln?
- Wie geht meine Gruppe mit einem Kind mit Behinderung um?



Grundsätzlich ist wichtig, dass du mit deinem Team zusammen entscheidest, ob du ein Kind mit Behinderung in die Meute aufnehmen willst.

Schließlich musst du dir mit den anderen Mitgliedern der Meutenführung sicher sein, dass ihr der zusätzlichen Aufgabe gewachsen seid. Es ist auf jeden Fall sinnvoll, auch den Rat von erfahrenen Gruppenführungen und von besonders ausgebildeten Pädagog*innen einzuholen. Du solltest zunächst ein Gespräch mit den Eltern führen, weiterhin gibt es viele Pfadfinder*innen aus dem BdP, die in diesem Bereich Erfahrung gesammelt haben. Höre dich um! Vielleicht wagst du nach guter Überlegung das Experiment, auch Kinder mit Behinderung in die Meute aufzunehmen. Es

gibt im BdP Meuten, die immer wieder Kinder mit Behinderungen aufnehmen und gute Erfahrungen damit machen! Vielleicht helfen die folgenden Gedanken dir bei der Entscheidung:

ICH WEISS NICHT, WIE ICH MICH VERHALTEN SOLL
Grundsätzlich kannst du dich bei Kindern mit einer Behinderung genauso verhalten, wie bei deinen anderen Wölfingen auch. Je nach Behinderungsart gibt es natürlich verschiedene Sachen zu beachten. Versuche das Kind vorher kennen zu lernen. Vielleicht kannst du es einmal zu Hause besuchen und einen Gesprächstermin mit den Eltern ausmachen, oder das Kind in seiner Schule besuchen. Die Eltern werden dir auch Verhaltenstipps geben und dir sagen, worauf du achten musst.

ICH KENNE MICH MIT DEM THEMA NUR OBERFLÄCHLICH AUS ...

Und das erwartet auch niemand von dir! Grundsätzlich sollstest du mit deinem gesunden Menschenverstand handeln, so wie du es bei den anderen Wölfingen auch tust. Du sollstest dir von den Eltern sagen lassen, worauf du achten musst, ob das Kind alles mitmachen darf, oder verschiedene Dinge nicht kann. Das ist natürlich abhängig von der jeweiligen Behinderung. Wenn du dich über diese genauer informieren möchtest, können dir die Eltern bestimmt Buchtipps geben oder du versuchst es im Internet.

KANN ICH DAS KIND GANZ NORMAL BEHANDELN?

Ja! Kinder mit Behinderungen sind Kinder und wollen auch wie solche behandelt werden. Natürlich erfahren sie durch ihre Behinderung Einschränkungen. Vielleicht musst du bei einigen Kindern die Regeln anders erklären oder dich öfter wiederholen. Wenn es Situationen gibt, in denen du für dich »leise bis drei zählst«, musst du hier vielleicht bis zehn zählen. Wenn du ein Kind im Rollstuhl dabei hast, kannst du bestimmte Wege nicht gehen und musst im Gelände besonders Rücksicht nehmen.

WIE GEHT MEINE MEUTE MIT KINDERN MIT EINER BEHINDERUNG UM?

Wahrscheinlich weißt du, Kinder können schrecklich gemein und offen sein, aber auch sehr hilfsbereit und einfühlsam. Wenn du für dich die Entscheidung getroffen hast, dass du gerne ein Kind mit Behinderung

in deine Meute integrieren möchtest, und du deine Meute darauf vorbereitest, dann sind die Chancen gut, dass es nach einer Anlaufzeit klappen wird. Bist du selber nicht überzeugt davon, wird das auch die Meute merken und sich entsprechend verhalten. Wichtig ist, dass du dir vorher überlegst, ob du die Meute darauf vorbereitest oder nicht. Gerade wenn es sich um eine »sichtbare« Behinderung handelt (das Kind sitzt im Rollstuhl, hat das Down-Syndrom etc.) ist es gut, wenn ihr vorher darüber spricht. Hierfür kannst du beispielsweise einen Ratsfelsen durchführen. Es gibt inzwischen auch einige gute Kindersachbücher zum Thema Behinderung, so dass du vielleicht ein paar Meutentreffen vorher Programm dazu machen kannst. Rede mit den Wölfingen, erzähle ihnen von dem Kind, überlegt gemeinsam, wie ihr es empfangen könnt, welche Probleme es geben könnte. Bei manchen Kindern ist so eine Vorbereitung vielleicht auch nicht nötig, da die Behinderung den anderen Wölfingen nicht weiter auffällt und auch das Kind so nicht als »behindert« wahrgenommen wird.

WENN DU DEN SCHRITT WAGST,

bedeutet das für dich und deine Meute »learning by doing«, Lernen durch Erfahrung: Nur durch das gegenseitige Kennenlernen und das Sich-Aufeinander-Einlassen ist es möglich, gemeinsam Spaß und Abenteuer zu haben. In manchen Meuten hat es sich bewährt, für die Kinder mit Behinderung Paten einzuführen. Die Paten kümmern sich um die Kinder, erklären vielleicht einzelne Spielregeln während des Spiels noch einmal, schieben den Rollstuhl, helfen auf Lagern bei den wichtigen Alltäglichkeiten und können auch, je nach Behinderung, Sprachrohr sein.

Probiere aus, wie die Meutenstunden laufen, spreche mit den Eltern darüber, ob diese dir noch helfen können, wenn es zu Schwierigkeiten kommt oder hole dir Hilfe im Stammesrat. Trotz anfänglicher Bedenken, diesen Schritt zu tun, zeigt auch hier die Erfahrung, dass sich bei ernsthaftem Daraufeinlassen Berührungsängste abbauen lassen. Kinder mit Behinderungen bringen oft auch die Meute als Gruppe ein Stück weiter. Aus Grundschulklassen, die integrativ arbeiten, wird oft berichtet, wie behinderte Kinder das soziale Miteinander der Klasse bereichern. Hier wird deutlich, wie wichtig es ist, die Fähigkeiten der einzelnen zu entdecken und ihnen Möglichkeiten zur Entfaltung zu bieten.

WENN ES NICHT KLAPPT, wenn du dich überfordert fühlst, die Bedürfnisse der übrigen Wölflinge nicht mehr genügend Raum erhalten oder du das Gefühl hast du die Verantwortung nicht mehr übernehmen zu können, dann kann das Kind nicht weiter in der Meute bleiben. Das bedeutet nicht, dass die Meutenführung oder die Meute versagt hat. Im Gegenteil, ihr seid den mutigen Schritt gegangen und habt es probiert. Vielleicht klappt es ja zu einem anderen Zeitpunkt!

2.4.2 Formen der Arbeit mit Kindern mit Behinderung



Inklusive Gruppenarbeit: In der Meute sind Kinder mit Behinderungen.

Das bedeutet für die Meutenführung, dass Phantasie, Kreativität und gesunder Menschenverstand gefordert sind, nicht aber förderpädagogische Kompetenz. Sehe es als eine Herausforderung, die Meutenstunden und Unternehmungen so zu gestalten, dass alle daran teilnehmen können.



Auseinandersetzung mit Behinderung in unserer Gesellschaft

Indem die Wölflinge Lebenswelten von Menschen mit Behinderung entdecken und deren spezielle Bedürfnisse kennen lernen, kann spielerisch ein grundlegendes Verständnis und eine Offenheit gewonnen werden. Sich auch selbst mal praktisch oder gedanklich in Position eines speziellen Menschen mit Behinderung

zu versetzen, schafft unglaubliche Einblicke und spornet Wölflinge an, Unterstützungsmöglichkeiten selbst zu erkennen oder zu entwickeln.

Die Auseinandersetzung mit den vielfältigen Einschränkungen oder Behinderungen in unserer Gesellschaft ist z. B. möglich, indem die Wölflinge:

- mit Menschen mit Behinderung ins Gespräch kommen,
- ihre Lebensbedingungen kennenlernen,
- sich mit der Gebärdensprache auseinandersetzen,
- mit dem Rollstuhl unterwegs Hindernisse selbst erleben,
- die Fähigkeiten eines Blindenhundes oder die Hilfestellung eines Blindenstockes näher gebracht bekommen,
- einzelne Unternehmungen mit Kindern mit Behinderung durchführen (gemeinsamer Wolfslauf, Lager).



Baacke, D., Die 6–12 jährigen, Beltz Verlag

Largo, R., Kinderjahre, Piper Verlag

Mietzel, G., Wege in die Entwicklungspsychologie, Beltz Verlag

Czisch, F., Kinder können mehr, Kunstmann Verlag

Zum Thema Behinderung gibt es inzwischen sehr viele Sach- und Bilderbücher. Am besten informierst du dich in eurer Stadtbibliothek oder im Internet.



2.5 Kinder anderer Herkunft

Als alterstechnisch erste Stufe im BdP sind wir in der Wölflingsstufe daran gewöhnt Kinder für die Pfadfinderei zu begeistern, bestehende Meuten zu vergrößern oder neue Meuten aufzubauen. Oft geschieht dies durch mündliche Weiterempfehlung unserer Arbeit oder durch gezielte Werbeaktionen. Vielfach sprechen wir damit einen gewissen, oft ähnlichen, vor Ort ansässigen Personenkreis an. Welcher sozialen, gesellschaftlichen oder auch kulturellen Herkunft auch immer dieser ist.

Darüber hinaus bieten sich für uns Chancen und Herausforderungen, wenn wir bewusst versuchen weitere Personenkreise für unsere pfadfinderische Arbeit anzusprechen. Eine Herausforderung stellt sich für Meutenführungen immer, wenn wir Kinder anderer sozialer oder räumlicher Herkunft in die Meute integrieren. Unter sozialer Herkunft können Unterschiede in wirtschaftlichen Möglichkeiten der Familien der Kinder oder auch im Bildungsniveau zu fassen sein. Diese Unterschiede können sich sowohl auf besser, als auch auf schlechter ausgestattete Kinder beziehen.

Regionale Herkunft, kann von einer anderen innerdeutschen Region bis hin zur Herkunft von einem anderen Kontinent umfassen. Hier sind vielfach sprachliche, kulturelle, familiäre oder glaubenstechnische Gewohnheiten, Erfahrungen, Werte und Normen zu berücksichtigen.

In gewisser Weise hat jede*r eine andere soziale und auch regionale Herkunft, jede*r von uns bringt einen anderen Erfahrungshorizont mit, jede*r ist irgendwie anders in den Gedanken, der erfahrenen Erziehung... Trotz aller Unterschiede werden wir immer wieder Schnittmengen herausfinden, die sich gleichen. Und genau dort kannst du in einer Arbeit ansetzen.

Manchmal mag es auch sein, dass wir mit unseren Werten, Zielen und Arbeitsformen einige Personenkreise nicht derart erreichen können, dass sie über eine Mitgliedschaft nachdenken. Dennoch bieten sich auch hier Möglichkeiten von gemeinsamen Aktionen und darüber einem gesellschaftlichen Miteinander sowie der Verständigung zwischen verschiedenen Auffassungen beizutragen.

Wir möchten dich ermuntern dich in deiner Arbeit auch diesen vielfältigen Herausforderungen von Integration zu stellen.

Wichtig dürfte immer sein, dass du dich informierst, um wen es sich bei dem Kind handelt. Hier sind neben allgemeinen Quellen, wie Internet oder Literatur, insbesondere die Eltern und vielleicht auch staatliche Stellen oder andere Organisationen hilfreich, die sich mit Personen aus entsprechender Herkunft beschäftigen.

Da dieses Themenfeld derart umfangreich ist, würde es das Gelbe Buch sprengen, wenn an dieser Stelle konkrete Umsetzungsvorschläge und Handlungstipps aufgenommen würden. Die Integration von sozial schwachen Kindern oder Migrantenkindern in unsere Gruppenarbeit sowie diverse Aktionen zur Integrationshilfe von geflüchteten Menschen sind nur einige Beispiele von pfadfinderischer Arbeit mit Kindern anderer Herkunft.



1.7.6 Pfadfinden für alle S. 48



BdP (2017): Arbeitshilfe „Bei uns willkommen!“

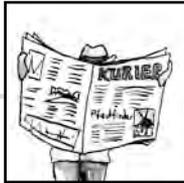
DIE MEUTENFÜHRUNG



3.1 Das Team
Seite 76



3.2 Meine Rolle im Stamm
Seite 78



**3.3 Die Aufgabenbereiche
der Meutenführung**
Seite 79



3.4 Erste Hilfe
Seite 90



3.5 Alles was Recht ist!
Seite 92



3.6 Wo kann ich mir Hilfe holen?
Seite 98



Spaß an der Arbeit mit Kindern wird immer die wesentlichste Voraussetzung für eine Meutenführung sein. Als Meutenführer*in solltest du dich außerdem mit den Inhalten und Methoden der Wölflingsarbeit auseinandersetzen und sie mit Freude in kindgerechte Programme umsetzen. Darüber hinaus sollte eine Meutenführung gut organisieren können. Die momentanen Bedürfnisse der Wölflinge sind nicht immer planbar, und darauf musst du spontan reagieren und improvisieren können. Als zuverlässige*r und verbindliche*r Partner*in der Meute, als Freund*in deiner Wölflinge stellst du die Kinder in den Mittelpunkt und versuchst, sie zu motivieren und zu faszinieren, damit sie Erfahrungen sammeln können und ihnen das Gruppenleben zu einem positiven Erlebnis wird.

Die Meutenführung hat die Verantwortung für die Kinder und ist Ansprechperson für die Eltern der Wölflinge. Sie wird von der Stammesführung betreut und unterstützt. In jedem Fall kannst du dort Hilfe einfordern. In Zusammenarbeit mit der Stammesführung kümmert sich die Meutenführung um den Nachwuchs an Gruppenleiter*innen für die Meute und führt neue Meutenführungen in die spannende Aufgabe ein.

3.1 Das Team

3.1.1 Der*die Meutenführer*in

Die Meutenführungen bilden die Stufenführung der Wölflingsstufe im Stamm und vertreten diese im Stammesrat. Sie besteht meist aus einem Team von Meutenführer*innen oder einem*einer Meutenführer*in und den Assistent*innen. Alles, was die Meute betrifft, wird von der Meutenführung gemeinsam oder arbeitsteilig geplant und durchgeführt. Die Meutenführung bereitet die Meutentreffen und besondere Aktionen vor und organisiert Meutenlager.

Wichtig ist, dass die Meutenführung als Team arbeitet, sich untereinander abspricht und gemeinsam viel Spaß hat.

Unter Teamarbeit versteht man eine enge Zusammenarbeit mehrerer Personen, die alle unterschiedliche Erfahrungen, Einstellungen, Erwartungen, Fähigkeiten, aber auch Schwächen und Ängste mit einbringen. Dies macht die Teamarbeit ergiebig und spannend. Das Team verfolgt gemeinsam Ziele, z. B. die Planung des nächsten Meutentreffens, die Durchführung eines Stufenübergangs, die Stärkung der Mitbestimmung der Wölflinge in der Gestaltung des Meutenlebens, Vorbild für die Wölflinge zu sein.

In der Zusammenarbeit sind alle Teammitglieder gleichberechtigt und bringen Ideen und Kritik ein. Aus der Sicht der Wölflinge hat jedes Mitglied der Meutenführung eine individuelle Rolle im Team. Da gibt es z. B. den ruhigen, beständigen Pol, der hilft, auch schwierige Situationen zu bewältigen. Oder die ernste Meutenführerin, die auf die Einhaltung von Regeln achtet. Die Stimmungskanone läuft besonders abends zu Hochtouren auf. Tagsüber sind dann diejenigen gefragt, mit denen sich die Wölflinge beim Fußballspielen und sonstigen Aktionen austoben können. Aber auch Geschichtenerzähler, Tröster und musisch oder kreativ Begabte sind wichtige Rollen für die Wölflinge. Es kann hilfreich sein, sich in der Meutenführung über diese verschiedenen Rollen auszutauschen und die verschiedenen Fähigkeiten bewusst einzusetzen.



Zur Planung treffen sie sich in regelmäßigen Abständen, falls vorhanden auch mit den Meutenführungen der anderen Meuten des Stammes,

zum Meutenrat. Meutentreffen, Langzeitprogramme, Meutenlager, Stufenübergang, Werbeaktionen, sofern sie nicht im Stammesrat geplant werden, werden hier ausgesponnen. Auch die Nachbereitung von Aktionen der Meute findet hier statt. Probleme und Konflikte im Team und in der Meute werden hier besprochen und ausgeräumt.

Eine wesentliche Voraussetzung für eine gelungene Meutenarbeit ist eine gute und partnerschaftliche Zusammenarbeit in der Meutenführung. Alle sollen sich erproben und ausprobieren können. Bei allem sollte die Sicherheit da sein, dass man miteinander reden kann. Jede*r darf Fehler machen, die Meutenführung muss nur immer wieder darüber sprechen und nach neuen Lösungen und Verbesserungen suchen. Die Meutenführung muss an einem Strang ziehen und von den Wölfingen als Einheit wahrgenommen werden. Wölflinge merken schnell, wenn sie ihre Meutenführungen gegeneinander ausspielen können. Wenn der eine etwas verbietet, versuchen sie es einfach beim anderen zu erreichen. Das führt langfristig dazu, dass wichtige Erziehungsziele verfehlt werden oder dass Unfrieden in der Meutenführung entsteht.

In einem gleichberechtigten Team besteht leicht die Gefahr, dass sich niemand zuständig oder verantwortlich fühlt. Mindestens eine Person sollte den Überblick behalten und die Gesamtverantwortung übernehmen. Die Gesamtverantwortung kann bei einem älteren Mitglied der Meutenführung liegen. Besser ist es aber, wenn sie für verschiedene Aktivitäten in der Meutenführung wechselt und jeder gemäß seiner Erfahrung Verantwortung übernehmen und einüben kann. So wird die Meutenführung zu einem wichtigen Ort des gemeinsamen Lernens.

Können Konflikte in der Meutenführung über längere Zeit nicht gelöst werden, ist es ratsam, Unterstützung zu suchen. Eine Möglichkeit ist immer, die Stammesführung oder andere erfahrene Gruppenführungen im Stamm darum zu bitten, z. B. durch die Moderation von Gesprächen zur Lösungssuche. Außerhalb des Stammes können dir dein*e LB Wölfling oder die Mitarbeitenden in der Landesgeschäftsstelle helfen.

3.1.2 Der*die Meutenassistent*in

Ob es Meutenassistent*innen oder mehrere Meutenführungen gibt, die als gleichberechtigtes Team arbeiten, ist in jedem Stamm anders. Der*die Meutenassistent*in ist ein*e jüngere*r Pfadfinder*in oder Quereinsteiger*in ab 14 Jahren, dem*der so erst einmal ein Einblick in die Wölflingsarbeit verschafft wird. Von der Meutenführung wird er*sie eingeführt, wobei ihm*ihr schrittweise immer mehr Verantwortung übergeben wird. Denn eines Tages wird er*sie in die Fußstapfen des*der Meutenführer*in treten und mit ihm*ihr gleichberechtigt oder alleine die Meute führen.

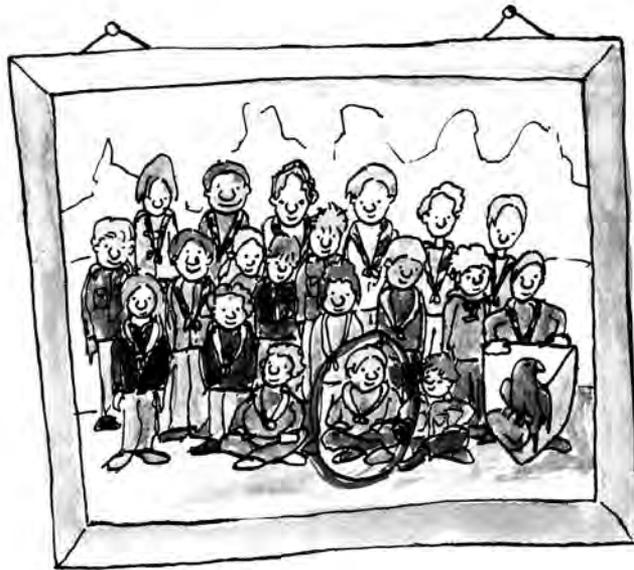
Meutenassistent*innen sollten die Möglichkeit haben, in ihre Rolle reinzuwachsen und langsam immer mehr Verantwortung zu übernehmen. Am Anfang beobachten sie die Meutentreffen vielleicht nur. Später beginnen sie einzelne Spiele zu erklären und durchzuführen, basteln mit den Wölfingen, führen Geländespiele durch, bis sie dann am Schluss ein eigenes Meutentreffen leiten.

Der*die Meutenassistent*in sollte von Anfang an bei der Planung der Meutentreffen dabei sein und sich mit seinen*ihren Ideen einbringen. Wichtig ist die genaue Absprache, wer für welchen Teil verantwortlich ist. Wenn klar ist, dass sie oder der Spaß an der Aufgabe hat und im Team mitarbeiten möchte, sollte der Kurs für Meutenführungen (KfM) besuchen.



3.6.1 Ausbildung S.98

Eine schöne Geste ist es, ein neues Mitglied der Meutenführung im Team willkommen zu heißen, indem man ihm*ihr auf einem Wölflingslager das gelbe Halstuch verleiht.



3.2 Meine Rolle im Stamm

DIE WÖFLINGSSTUFE IST DAS FUNDAMENT DES STAMMES.

Gute Wölflingsarbeit sichert seine Zukunft, weil sie dazu beiträgt, dass motivierte und erfahrene Kinder in die Pfadfinder*innenstufe kommen.

Häufig sind Meutenführungen Einzelkämpfer*innen im Stamm. Oft werden sie sogar belächelt, weil sie sich freiwillig mit diesen „Quälgeistern“ abgeben.

Und warum arbeitest du als Meutenführung? Weil niemand anderes da war? Weil du schon immer in dieser Stufe arbeiten wolltest? Vielleicht, aber in erster Linie doch weil es dir riesigen Spaß macht. Die Motivation und Begeisterung, die die Kinder überbringen, das offene und ehrliche Feedback nach den Meutentreffen wiegt doch so manchen Stress auf. Meutenführungen sind oft auch in anderen Bereichen des Stammes sehr aktiv. Sie organisieren Stämme und Landesverbände und geben wichtige Impulse und Ideen. Die manchmal neidischen Blicke der anderen Stufen, wenn in der Meute so richtig die Post abgeht, bestätigen das. Klar ist auf jeden Fall, dass die »Gelben« etwas Beson-

deres sind. Auf Stufentreffen und anderen Bundes- und Landesaktionen kannst du viele Gleichgesinnte treffen. Die gegenseitige Unterstützung in der Wölflingsstufe ist wichtig. Sie bildet eine wichtige Grundlage für die Zusammenarbeit im Stamm, im Landesverband und im Bund. Gelungene Pfadfinderarbeit baut auf der Zusammenarbeit aller Altersstufen auf. Daran im Stamm mitzuwirken, ist eine wichtige Aufgabe für die Meutenführung.

3.2.1 Stammesrat



Dem Stammesrat gehören die Stammesführung und die Vertreter*innen der Altersstufen an.

Er regelt die Angelegenheiten des Stammes.

Die Meutenführung vertritt die Wölflingsstufe und ihre Interessen und Anliegen im Stammesrat und gegenüber dem Stamm. Sie arbeitet im Stammesrat bei Angelegenheiten mit, die den ganzen Stamm betreffen. Im Stammesrat werden aktuelle Informationen zwischen den Stufen und der Stammesführung ausgetauscht, Aktionen geplant, Termine vereinbart und Konzepte entwickelt.

3.3 Die Aufgabenbereiche der Meutenführung

3.3.1 Wölflinge

ERZIEHUNG



Wenn die Eltern als Erziehungsbeauftragte die Verantwortung für ihre Kinder in deine Hände übergeben, liegt die Verantwortung für die Erziehung der Wölflinge bei dir.

Für die Wölflinge bist du ein wichtiges Vorbild und hast größeren Einfluss als du wahrscheinlich glaubst. Sie beobachten dich sehr genau! Wenn du an einem Regentag gefrustet durch das Lager läufst, meckern die Wölflinge auch sehr schnell, strahlst du Motivation aus, steckst du die Wölflinge damit an. Damit hast du die Möglichkeit, die ganze Gruppe positiv zu beeinflussen. Die Wölflinge vertrauen dir. Gehe mit dieser Verantwortung sorgsam um.

Wölflinge brauchen eine klare Struktur, an der sie sich orientieren können. Durch Rituale und Methoden wie Morgenrunden oder den Abschlusskreis hast du im BdP die idealen Voraussetzungen. Der Tagesablauf oder der Ablauf des Meutentreffens ist für die Wölflinge durchschaubar, sie kennen ihre Grenzen und können abschätzen, was von ihnen erwartet wird. Immer wieder versuchen Kinder diese Grenzen zu überschreiten und auszuprobieren, was erlaubt wird und was nicht. Aus der Sicht der Wölflinge ist es ein Spiel, in dem sie ständig festen und oft auch provozieren.



Am wichtigsten ist Konsequenz! Wenn du deinen Wölflingen etwas verboten hast, überprüfe, ob sie sich daran halten.

Wenn die Wölflinge merken, dass du aufgestellte Regeln nicht kontrollierst, nehmen sie sie nicht mehr ernst. Wenn du mit Sanktionen drohst, musst du sie auch umsetzen. Also bleibe realistisch und drohe nicht mit Dingen, die du nicht umsetzen wirst. Je häufiger du mit Sanktionen drohst, die du nicht umsetzt, desto belangloser werden sie für die Wölflinge.

Du musst dich darauf verlassen können, dass deine Wölflinge auf dich hören. Im Gegensatz zu den Eltern

hast du die Verantwortung für viele Kinder. Besonders in kritischen Situationen, z. B. im Straßenverkehr gilt: Wenn du sagst, dass die Wölflinge an der Straße warten, dann tun sie das auch. Wenn nicht, kannst du der Verantwortung für die Kinder nicht gerecht werden. Bei alledem musst du den Wölflingen gegenüber fair sein. Gerade in diesem Alter achten Kinder sehr auf Ungerechtigkeit. Dazu gehört auch, aufgestellte Regeln zu erklären und den Wölflingen zu vermitteln, warum sie sich daran halten müssen. Kritik an einem Wölfling sollte sachlich, fair und situationsbezogen sein. Stelle ein Kind nicht vor den anderen Wölflingen bloß. Es ist ganz normal und lässt sich wahrscheinlich nicht vermeiden, dass du manche Wölflinge lieber magst als andere. Die Kinder dürfen das aber nicht merken, und du musst darauf achten, dass du den Lieblingswölfling nicht nachsichtiger behandelst als den Rabauken.

Deine Aufgabe ist es, auf gewisse Umgangsformen in der Meute zu achten. Dazu gehören der gemeinsame Anfang und die Lautstärke der Unterhaltungen beim Essen genauso wie gegenseitiges Zuhören.



Rogge, Jan-Uwe, Kinder brauchen Grenzen, Rowohlt Tb

VERANTWORTUNG

Als Meutenführer*in bist du für die Sicherheit und die Gesundheit der Wölflinge verantwortlich. Viele Erfahrungen, die du in deiner Pfadfinderzeit gemacht hast, eine gute Portion gesunder Menschenverstand und genaue Beobachtung schützen deine Wölflinge vor den meisten Gefahren. Deine Aufgabe ist es, Regeln festzulegen und ihre Einhaltung zu überwachen. Diese Aufgabe beginnt schon damit, dass sich auch alle Wölflinge auf dem Lager die Zähne putzen und sich waschen und sich ab und zu frische Unterwäsche gönnen, einen Sonnenhut oder Regenjacke tragen. In Kursen lernst du die rechtlichen Grundlagen und vor allem Erste Hilfe.



3.5 Alles was Recht ist! S.92
3.4 Erste Hilfe S.90

Gehe mit deinen Wölflingen respektvoll um und nimm sie ernst, denn auch das gehört zur Verantwortung. Achte deine Wölflinge genauso wie andere Mitmenschen. Auf der einen Seite Respekt haben, auf

der anderen Seite jedoch auch Grenzen setzen, daraus kannst du für dich die richtige Mischung entwickeln. Bei allem darfst du nicht vergessen, dass du ein Kind vor dir hast. Deine Aufgabe ist es, Verantwortung zu vermitteln, den Wölflingen zeigen, wie man verantwortungsvoll mit der Natur und seinen Mitmenschen umgeht. Das geschieht teilweise automatisch, indem du es den Wölflingen vorlebst. Anderes muss man aber wiederum auch lernen und zeigen. Dies geht besonders gut durch die Arbeitsformen im BdP, wie dem Ratsfelsen und das Arbeiten mit Rudeln. Verantwortung bedeutet auch, Verantwortung für gutes Programm zu übernehmen.



4.1 Das Meutentreffen S. 104

MOTIVATION

Kinder brauchen einen Grund, um den Pfadfinder*innen beitreten zu wollen. Oft sind es Freund*innen, mit denen sie zum Meutentreffen kommen. Sie brauchen aber auch Gründe, um in der Meute zu bleiben. Ein Grund dafür ist die Gruppe, in der sie sich wohl fühlen und Spaß haben, die ereignisreichen Meutentreffen, die Lager, das Flair der Pfadfinderei und vieles anderes.

WAS KANNST DU TUN, WENN DU NEUE MOTIVATION IN DIE MEUTE BRINGEN WILLST?

Die leichteste Antwort, die zugleich auch immer die schwierigste ist, lautet: Indem die Wölflinge und die Meutenführung ihre Bedürfnisse befriedigen können. Im Grunde genommen heißt das: gute und abwechslungsreiche Meutentreffen zu gestalten, auf die psychischen und sozialen Bedürfnisse einzugehen und die körperlichen Bedürfnisse zu berücksichtigen. Das alles hängt vom jeweiligen Entwicklungsstand der Wölflinge ab.



2.1 Entwicklung S. 61

Begeisterung kommt nicht von ungefähr, sie wird vermittelt. Hier spielt die Meutenführung die entscheidende Rolle.



Die Meutentreffen und Aktionen müssen gut vorbereitet sein, denn schließlich kannst du andere nur motivieren, wenn du selbst von deiner Idee, von deinem Handeln überzeugt bist. Die Lebendigkeit



und Stimmigkeit in der Meutenführung beeinflusst die Stimmung in der Meute entscheidend. Ein Spiel einzuleiten mit den Worten: »Ich weiß auch nicht genau, was wir jetzt machen sollen, vielleicht ein Spiel, oder habt ihr noch andere Ideen?« Das überzeugt die Wölflinge nicht. Trotzdem heißt das nicht, immer den Strahlemann darzustellen, auch wenn du gerade sauer auf die Meute bist. Vorbild sein heißt in diesem Zusammenhang auch, mit seinen Gefühlen und Stimmungen ehrlich umzugehen.



Wie schon angedeutet hat der Mensch viele Bedürfnisse, und die gilt es zu berücksichtigen:

- körperliche Bedürfnisse: z. B. Hunger, Schlaf, Durst, Ruhe, Bewegung, Spannung, Entspannung, Wärme, Trockenheit, Gesundheit
- soziale Bedürfnisse: z. B. Freundschaften, Gemeinschaft, Zugehörigkeit, Bestätigung, Sicherheit
- psychische Bedürfnisse: z. B. Phantasie, Kreativität, Selbstverwirklichung

Die Entfaltung eines Wölfings in der Meute ist nur möglich, wenn er Freund*innen hat und in die Gemeinschaft aufgenommen wurde. Ein verregnetes Meutenlager lässt sich aushalten, wenn die Schlafsäcke trocken sind und in der Jurte der Tee auf dem Feuer dampft.



Aktionen wie ein SPM, Lager, aktuelle Themen, ein anderer Gruppenstundenablauf, auflockernde Spiele und neue Ideen können zur Motivation der Meute wie kleine Wunder wirken. Mit einem Langzeitprogramm kannst du die Wölflinge durch die zusammenhängende Geschichte bei der Stange halten.



4.1 Das Meutentreffen S. 104

Wichtig ist, dass die Wölflinge den Sinn erkennen können, warum sie etwas tun sollen. Das ist bei einer Spielgeschichte genauso wichtig wie im alltäglichen Lagerleben. Die Übergabe von Verantwortung steigert auch schon bei Wölflingen die Motivation, auch wenn der Bereich, für den das Kind oder das Rudel verantwortlich ist, noch klein sein mag. Motivationsfördernd wirken Erfolg und Anerkennung erbrachter Leistung. Wichtig ist es also den Wölflingen Rückmeldung zu geben, konstruktiv zu kritisieren und zu loben. Interessante und durchstrukturierte Inhalte, persönlicher Fortschritt durch Wissenszuwachs und Weiterentwicklung und die Möglichkeit zur Selbstverwirklichung steigern die Motivation.

Die Zufriedenheit mit den räumlichen Möglichkeiten im Meutentreffen, den Arbeitsmaterialien, der Beziehung zu den Wölflingen, der Beziehung zu anderen Stammesmitgliedern, der privaten Lebenssituation, dem Wetter etc. beeinflussen ebenfalls die Motivation. Auch in diesem Bereich ist die Meutenführung ein wichtiges Vorbild. Wenn sie auf einem verregneten Lager ständig über das Wetter jammert, tun das die Wölflinge natürlich auch.

WAS KANNST DU TUN, WENN DU NEUE MOTIVATION BRAUCHST?

Gemeinschaftliche Aktionen, Erfolge und Erlebnisse, wie Lager, Fahrten, SPMs, LZPs, tolle Gruppentreffen, Kurse, Treffen mit anderen Meutenführungen, motivieren oft einen selbst und die anderen, die daran teilhaben. Genauso kann es gut tun, einfach nur mal zu konsumieren. Wichtig ist, dass du eine Möglichkeit findest, Demotivation abzubauen, indem du darüber sprichst und reflektierst. Mögliche Foren könnten hier die Meute (z. B. am Ratsfelsen), die Runde, andere Meutenführungen, der Stamm, das Landesrudel, Landesbeauftragte oder ähnliche sein.



3.3.2 Eltern

Elternarbeit ist ein wichtiger Teil der Arbeit der Meutenführung. Wenn die Eltern der Wölflinge gut informiert sind und die Ziele deiner Arbeit und deine konkreten Pläne kennen, werden sie dich und die Wölflinge dabei sehr unterstützen.



Ziele der Elternarbeit

- Die Eltern sind informiert über Ziele, Inhalte und Methoden der Arbeit im BdP.
- Sie haben eine positive Einstellung zu deiner Arbeit und vertrauen der Meutenführung.
- Die Meutenführung kennt die familiäre Situation ihrer Wölflinge.
- Sie unterstützen deine Arbeit.
- Die Eltern haben Kontakt untereinander.

Es gibt verschiedene Formen der Elternarbeit. Einmal geht es darum, die Eltern über deine Arbeit zu informieren, aber auch sie zur Mitarbeit zu bewegen, z. B. bei Festen, der Heimrenovierung usw. Nicht zuletzt kann es sein, dass du mit den Eltern Kontakt aufnehmen musst, wenn es Probleme mit einem Wölfling gibt. Elternarbeit kann in persönlichen Gesprächen, auf Elternabenden, in schriftlicher Form (z. B. Informationsbriefe, Anmeldungen zu Aktionen usw.) oder bei gemeinsamen Aktionen passieren.

KENNEN LERNEN

Wichtig ist, dass die Eltern die Gelegenheit haben, dich und die anderen Meutenführungen kennen zu lernen. Schließlich verbringt ihr Kind einige Zeit mit dir, und du hast großen Einfluss auf seine Entwicklung. Die Gelegenheit ergibt sich beim Bringen und beim Abholen der Wölflinge, wobei allerdings kaum Zeit und Ruhe für ein ausführliches Gespräch ist. Bei neuen Wölflingen oder wenn du feststellst, dass größerer Gesprächsbedarf besteht, ist es ratsam, einen Gesprächstermin zu vereinbaren. Das kann entweder im Anschluss an das Meutentreffen sein oder auch bei einem Hausbesuch. Das Zuhause und die Eltern der Wölflinge zu kennen, hilft dir, die Wölflinge und ihre Reaktionen besser zu verstehen. Vor allem die Eltern von neuen Wölflingen wundern sich sicher das ein oder andere Mal, wenn ihr Kind vom Meutentreffen kommt und von – in ihren Augen vielleicht seltsamen – Ritualen spricht. Deshalb ist eine ausführliche Information über die Ziele, Inhalte

und Methoden unserer Arbeit angebracht, ebenso vor dem ersten Lager, an dem das Kind teilnimmt.



Vor dem offiziellen Eintritt des neuen Wölflings solltest du den Kontakt zu den Eltern suchen, um ihnen den Aufnahmeantrag persönlich zu geben und zu erklären, was sie dazu noch unbedingt wissen müssen (Zahlung und Höhe des Jahresbeitrags und wozu er verwendet wird).



3.3.4 Mitgliederwerbung S. 86

Zur Information der Eltern tragen auch Rundbriefe, Stammeszeitungen sowie Landes- und Bundeszeitschriften bei. So erfahren sie rechtzeitig von Veranstaltungen und können diese mit ihren eigenen Terminen koordinieren. Durch Berichte über vergangene Aktionen in Stammeszeitungen erhalten die Eltern einen weiteren Einblick in unsere Arbeit.



3.6.2 Arbeitshilfen und Publikationen S. 99

TREFFEN MIT ELTERN

Eine Form der Elternarbeit sind Elterntreffen. Auch hier gibt es wieder verschiedene Formen. Es kann im Rahmen eines (Advents-)Kaffeetrinkens stattfinden. Dabei haben die Eltern auch Gelegenheit, sich untereinander kennen zu lernen. Du kannst dich bei dieser Gelegenheit locker mit den Eltern unterhalten und über geplante Aktionen informieren. Sehr gut kommen auch Fotos der letzten Lager und Aktionen an.

Eine andere Möglichkeit ist ein gemeinsames Kaffeetrinken zum Abschluss eines Meutenlagers. Anstatt die Kinder einfach abzuholen, werden die Eltern zu Kaffee und Kuchen (den die Wölflinge selbst gebacken haben) eingeladen. Das ist ein schöner Ausklang, bei dem die Eltern gleich Gelegenheit haben, alles über das Lager zu erfahren. In vielen Stämmen gibt es außerdem Elternnachmittage bzw. -abende oder Pfadfinderabende. Hierzu lädt meist der ganze Stamm ein. Die Sippen und Meuten zeigen einstudierte Sketche, Tänze oder Theaterstücke, singen Lieder, kurz, sie unterhalten die Gäste. Auch diese Veranstaltung dient dem gegenseitigen Kennenlernen und trägt dazu bei, die Eltern von der guten Arbeit in Meute und Stamm zu überzeugen.

AKTIONEN MIT ELTERN

Noch intensiver lernt man sich bei gemeinsamen Aktivitäten kennen. Das können Meutentreffen sein, zu denen die Eltern eingeladen werden, oder sogar ein ganzes Wochenendlager. Möglich ist auch ein gemeinsamer Wolfslauf oder ein Geländespiel. Hier lernen die Eltern direkt unsere Methoden kennen und sehen, wie du mit ihren Kindern umgehst, aber auch, wie ihr Kind sich in der Gruppe verhält. Die Wölflinge haben großen Spaß, Programm für ihre Eltern zu planen und durchzuführen.

EINBINDEN DER ELTERN

Damit ist nicht gemeint, die Eltern in den Stamm zu integrieren, sondern Hilfe von ihnen zu bekommen. Das kann damit anfangen, dass sie einen Kuchen für das Stammesfest backen oder den Thekendienst übernehmen. Wenn dein Stamm ein Heim baut oder renoviert, sind erfahrene Helfer*innen gerne gesehen. Wenn du Fahrgemeinschaften organisierst, fällt es leichter, Eltern anzusprechen, wenn du sie kennst und einen guten Kontakt zu ihnen hast. Manche Eltern haben auch Kenntnisse oder Wissen, das du bei der Gestaltung von Meutenprogrammen einbeziehen kannst. Das kann zum Beispiel ein Besuch bei einem interessanten Arbeitsplatz sein oder eine handwerkliche Aktion. Du wirst sehen: wenn du die Eltern danach fragst, werden viele Ideen zusammenkommen. Wo ein vertrauensvolles Verhältnis zu Eltern besteht, können Eltern auch bei Problemlösungen in der Meutenführung oder im Stamm wertvolle Unterstützung bieten.



Die Eltern sollen ruhig auch merken, dass wir Mitarbeit von ihnen gerne sehen. Voraussetzung für gelungene Elternarbeit ist allerdings, dass du auf die Eltern zugehst.



PROBLEME MIT EINEM WÖLFLING

Unangenehm kann Elternarbeit werden, wenn es um Probleme mit einem Wölfling geht. Die Entscheidung, mit den Eltern zu sprechen, ist in der Regel nicht leicht. Wenn du hierbei unsicher bist, empfiehlt es sich, die Stammesführung einzuschalten. Spätestens wenn ein Wölfling dauernd stört, überhaupt nicht hört oder womöglich sich oder andere gefährdet, wird es

Zeit, mit den Eltern zu reden. Dabei geht es nicht um Schuldzuweisung (»Ihr Kind hört überhaupt nicht auf uns«), sondern darum, gemeinsam das Problem zu besprechen und Lösungsmöglichkeiten zu finden (»Wir haben ein Problem mit dem Verhalten von Max und möchten gerne mit Ihnen besprechen, ob Sie ihn auch schon so erlebt haben und mit Ihnen nach Lösungen dafür suchen«). Dann fühlen sich die Eltern nicht angegriffen und in ihrer Erziehungsfähigkeit in Frage gestellt.

Bedenke aber, dass du und dein Team ehrenamtlich und aus Spaß Meutenführung seid. Wenn also ein Kind euch und den anderen Wölflingen das Leben nur noch schwer macht, ist es an der Zeit, den Eltern zu sagen, dass sie ihr Kind lieber nicht mehr zu euch schicken. Als sinnvolle Vorstufe hat sich auch das zeitweise Aussetzen erwiesen, das dem Wölfling die Chance der Entwicklung eröffnet. Mit massiv verhaltensauffälligen oder -gestörten Kindern bist du in der Regel als Meutenführung überfordert. Du kannst keine Therapie bieten, das musst du Profis überlassen. In solch einem Fall ist die Abstimmung mit der Stammesführung wichtig.



Die Ausbildung im BdP befähigt Meutenführungen, mit kleineren oder auch größeren

Problemen fertig zu werden, aber es sind auch Grenzen gesetzt. Versuche zu erkennen, wo bei dir diese Grenzen sind, und betrachte es nicht als persönliche Niederlage, wenn du bei einem Wölfling nicht mehr weiter weißt.



2.3 Umgang mit Wölflingen
(wilde und ruhige Wölflinge) S. 66

GRENZEN DER ELTERNARBEIT

Klare Grenzen sind notwendig, wenn sich die Eltern zu sehr in unsere Arbeit einmischen möchten. Wenn z. B. Eltern ohne Einladung auf dem Lagerplatz auftauchen und ihr Kind besuchen möchten, erkläre ihnen ruhig, dass die anderen Wölflinge dann leicht traurig werden und Heimweh bekommen.

SEXUALISIERTE GEWALT

Man kann über vieles mit den Eltern reden. Grenzen sind dort erreicht, wo du den Verdacht hast, dass ein Kind zu Hause misshandelt oder missbraucht

wird. Hier brauchst du Hilfe von Fachleuten. Sollte ein Wölfling dir gegenüber entsprechende Äußerungen machen oder solltest du selbst einen solchen Verdacht entwickeln, musst du Profis einschalten. Wir als ehrenamtliche Gruppenleitungen gelangen da an unsere Grenzen. Wichtig ist Ruhe zu bewahren und nicht in Hektik zu verfallen. Hole dir selbst Hilfe und Unterstützung. Sprich in einem solchen Fall mit der Stammesführung oder einer Person deines Vertrauens im Stammesrat. In einigen Landesverbänden und auf Bundesebene gibt es Projektgruppen gegen sexualisierte Gewalt, die Ansprechpartner*innen für Betroffene sind und bei Verdachtsfällen Hilfe und Unterstützung bieten. Sie vermitteln auch Adressen von Beratungsstellen in deiner Nähe. Dort hilft man dir gewiss weiter, welcher Weg für das Wohl deines Wölflings ein Guter sein könnte und wie man ggf. an die Eltern herantritt.



Weitere Informationen erhältst du bei

- Intakt: Initiative gegen physische, psychische oder speziell sexualisierte Gewalt im BdP
intakt@pfadinden.de, <http://www.pfadfinden.de/bund/praevention/>
- Bundesweite Adressenliste aller Beratungsstellen
<http://www.schulische-praevention.de/weiterfuehrendes/adressen/>

WARUM ELTERNARBEIT?

Die Notwendigkeit der Elternarbeit liegt auf der Hand. Du erwartest, dass dir die Eltern ihr Kind anvertrauen und bist manchmal vielleicht genervt, wenn sie besorgte Fragen stellen (z. B. ob das Kind es auch nachts warm genug hat oder ob jemand darauf achtet, dass es nicht mit nassen Sachen rumläuft). Wenn du also willst, dass die Eltern ihre Kinder bedenkenlos in der Meute mitmachen lassen, liegt es an dir, sie davon zu überzeugen, dass ihr Kind bei dir gut aufgehoben ist. Das erreichst du durch größtmögliche Transparenz deiner Arbeit. Du musst die Eltern also ständig informieren, denn das, was Sieben- oder Achtjährige zu Hause erzählen, entspricht der subjektiven kindlichen Realität, stellt sich aber in deinen Augen oft anders dar. Deshalb solltest du insbesondere vor Versprechensfeiern, Taufen und dem Stufenübergang mit den Eltern sprechen und ihnen erklären, was es damit auf sich hat. Damit werden Missverständnisse von vornherein ausgeschlossen.

SCHEU VOR ELTERNARBEIT

Gerade jüngere Meutenführungen scheuen sich vor Elterngesprächen und sind froh, wenn sie möglichst wenig mit ihnen zu tun haben. Das liegt zum einen sicher daran, dass es bei Jugendlichen oft Konflikte mit den eigenen Eltern gibt und man daher Eltern an sich etwas kritisch gegenüber steht.

Ein anderer Grund ist die eigene Unsicherheit, dass »ich doch viel zu jung bin, um Erwachsenen etwas zu sagen. Die wissen das doch sicher sowieso alles besser.«

Du wirst aber schnell merken, dass sich die Begeisterung deiner Wölflinge auf die Eltern überträgt und die Eltern deine Arbeit schätzen und unterstützen. Auch der KfM kann dir ein gewisses Selbstbewusstsein vermitteln. Die Ausbildung im BdP ist gut und umfassend, und auf diese Kompetenz kannst du als Meutenführer*in stolz sein!

Insbesondere in der Wölflingsstufe ist Elternarbeit wichtig, weil die Kinder hier anfangen, in den Stamm hineinzuwachsen. So können sich die Eltern von Anfang an daran gewöhnen, dass der Stamm auch auf ihre Mitarbeit zählt und der BdP sich darin von anderen Jugendverbänden unterscheidet.

INSTITUTIONALISIERUNG VON ELTERNARBEIT

In einigen Stämmen gibt es so genannte »Eltern- und Förderkreise«. Hier schließen sich die Eltern in einem eigenen Verein zusammen, der das Ziel hat, die Arbeit des BdP zu unterstützen, und zwar ideell und finanziell. Es gibt einen eigenen Vorstand, der weitgehend unabhängig vom Stamm arbeitet, eigene Aktionen durchführt, z. B. Tagesfahrten oder Wanderungen und seine Gewinne daraus dem Stamm zukommen lässt. Eine wichtige Voraussetzung ist eine eigenständige Arbeit, verbunden mit einer guten Zusammenarbeit mit dem Stamm, z. B. beim Organisieren gemeinsamer Veranstaltungen. Die Aufgabe der Meutenführung ist es, die Eltern neuer Wölflinge darüber zu informieren und zum Mitmachen anzuregen.



Erdmann Ache, Elternarbeit im BdP, BdP Materialien 5



3.3.3 Öffentlichkeitsarbeit

Nur durch Öffentlichkeitsarbeit ist es möglich, auf unsere Pfadfinderarbeit aufmerksam zu machen! Voraussetzung dafür ist, dass Öffentlichkeitsarbeit regelmäßig betrieben wird, damit sich der Stammesname einprägt und es den Leuten in deinem Ort bewusst ist, dass es dort den BdP gibt. Für Briefe, die du im Namen des Stammes oder der Meute schreibst, solltest du BdP-Briefpapier verwenden. Vorlagen und viele Informationen dazu findest du im öffentlichen Bereich auf „meinbdp“. Dort findest du unter Öffentlichkeitsarbeit unser aktuelles Corporate Design mit vielen Vorlagen.



<http://meinbdp.de>



Mit Öffentlichkeitsarbeit kannst du verschiedene Ziele verfolgen:

- Information über unsere Arbeit
- Abbau von Vorurteilen
- Mitgliederwerbung
- Imagepflege
- Präsenz zeigen
- Finanzielle bzw. materielle Unterstützung bekommen

Öffentlichkeitsarbeit findet auf vielen verschiedenen Ebenen statt. Es kann ein Artikel in der Tageszeitung sein, aber auch ein Stand beim Stadtfest oder eine Werbeaktion in einer Grundschule. Je nachdem was du erreichen willst, musst du eine geeignete Methode wählen (siehe Praxisbeispiel rechts).

Die Liste lässt sich noch lange fortsetzen, du hast sicher auch eine Menge eigener Ideen.

Es ist bereits eine Form von Öffentlichkeitsarbeit, wenn Pfadfinder*innen in Kluff auftreten. Deshalb solltest du dabei auf das Auftreten und Benehmen achten. Alleine dabei darfst du es aber nicht belassen. Ein Großteil der Öffentlichkeitsarbeit im Stamm wird sicher von der Stammesführung organisiert. Für Wölflinge gibt es aber durchaus Beteiligungsmöglichkeiten. So ist es wichtig, dass bei Aktionen in der Öffentlichkeit auch der ganze Stamm in Erscheinung tritt (es sei denn, es handelt sich um Stufenaktionen). Wölflinge tragen ihre Kluff mit besonderem Stolz und freuen sich, wenn sie damit auch in der Öffentlichkeit auftreten dürfen. Und die Passanten oder Besucher sind entzückt von den »lieben Kleinen«. Mach dir das zunutze und beziehe die Wölflinge bei öffentlichkeitswirksamen Aktionen ein.

PRESSEARBEIT

Durch Zeitungsartikel erreichst du viele Menschen auf einmal. Zum einen freuen sich die Wölflinge, sich selbst, vielleicht sogar mit Foto, in der Zeitung zu sehen. Aber auch die Eltern bekommen die Bestätigung, dass Pfadfinder*innen gute Arbeit leisten und erzählen das in ihrem Bekanntenkreis. Kinder und Jugendliche werden angeregt vorbeizuschauen und interessierte Zeitungsleser erfahren etwas über die Pfadfinder*innen und erinnern sich daran, wenn sie die

Meute treffen. Vielleicht gibt es in deinem Stamm einen Presseverantwortlichen, der dir helfen kann.



In welchen Zeitungen kannst du Artikel veröffentlichen?

- Lokalzeitung
- Überregionale Zeitung mit Lokalteil
- Stadtteilblättchen
- kostenlose Werbezeitung mit redaktionellem Teil

Besonders gerne bringen die letzten beiden Zeitungen deine Artikel, weil hier die Redaktion nur wenig Personal hat. Es ist sehr hilfreich, wenn du eine feste Ansprechperson in der Redaktion der Lokalzeitungen hast. Diese Person kennt sich dann mit unserer Arbeit aus, und die oftmals ärgerlichen Fehler und Verwechslungen (z. B. mit dem BDP mit großem D, Bund Deutscher Pfadfinder), können so vermieden werden. Wenn du selbst Artikel verfasst, solltest du BdP mindestens einmal im Text ausschreiben und den Stammesnamen mehrmals verwenden, er ist euer Markenzeichen.

Fotos ziehen Aufmerksamkeit an, versuche immer ein gutes Bild der Aktion beizufügen.



Beachte, dass du das Einverständnis der abgebildeten Personen, bei Minderjährigen das der Erziehungsberechtigten, benötigst.



Ideen zur Öffentlichkeitsarbeit:

- SPIELFEST: In der Öffentlichkeit wird ein Meutentreffen organisiert, z. B. auf einem Schulhof oder Kinderspielplatz und alle Kinder, die Lust haben, können teilnehmen.
- FERIENPASS: In vielen Städten und Gemeinden gibt es ein Ferienprogramm für daheimgebliebene Kinder. Informationen, um als Anbieter mitmachen zu können, gibt es beim jeweiligen städtischen Beauftragten (evtl. Jugendamt).
- SCHAULAGER: Auf einer Rasenfläche oder auch mitten in der Stadt wird ein Pfadfinderlager für die Öffentlichkeit inszeniert.
- SCHULAKTION: Eine Werbeaktion, die die Zielgruppe direkt anspricht.
- AUSSTELLUNG (z. B. in der Sparkasse oder im Rathaus)
- STAND in der Fußgängerzone
- SCHAUKASTEN vor dem Heim (Fotos von Aktionen oder selbst gemalte Bilder der Wölflinge als Blickfang)
- Teilnahme an öffentlichen VERANSTALTUNGEN, z. B. Spielfeste, Kinderfeste, Flohmärkte ...
- Fotopräsentation eurer Aktionen mit Eltern und Interessierten
- Präsentation der Meutenarbeit auf der Stammeswebsite
- PLAKATE
- HANDZETTEL
- EINLADUNG von Personen, die für unsere Arbeit wichtig sind (Bürgermeister, Jugendpfleger ...)
- Einladung von LOKALREPORTERN in ein Meutentreffen
- Regelmäßige ZEITUNGSARTIKEL Teilnahme an der Jugendsammelwoche

Leider passiert es immer wieder, dass Artikel, die du an die Zeitung schickst, vollständig überarbeitet werden und dann unter Umständen ziemlich sinnentstellend in der Zeitung erscheinen. Es kann hilfreich sein, Artikel persönlich abzugeben und nach Möglichkeit mit dem zuständigen Redakteur durchzusprechen. Der BdP hat Fachbegriffe, die für dich vollkommen selbstverständlich sind, aber in der Öffentlichkeit oft nicht verstanden werden, denk nur an die Begriffe »Meute«, »Rudel« oder »Ratsfelsen«. Wenn du diese oder andere »Pfadfinder-Fachbegriffe« oder auch Abkürzungen verwendest, musst du sie bei der ersten Nennung erklären, das macht den Text für die Leser verständlicher.

Auch wenn es dir vielleicht lästig erscheint ist es sinnvoll, nach jeder Aktion (Lager, Langzeitprogramm, Elternabend etc.) einen Presseartikel mit Foto zu veröffentlichen. So bleibt dein Stamm im Gespräch und hat eine gute Möglichkeit, die Arbeit der Öffentlichkeit darzustellen. Es kann durchaus sein, dass auch der eine oder andere Geldgeber*innen die Artikel liest und gerne etwas spendet, weil er*sie weiß, dass er*sie sein*ihr Geld bei den Pfadfindern gut investiert.



Anforderungen an eine Pressemitteilung

- Formatierung: Din A4, Zeilenabstand 1,5, gut lesbare Schriftart
- Stammesbriefkopf auf der ersten Seite (BdP-Briefkopf im Corporate Design)
- Text in gängiger Dateiform (als 1. Punkt der Auflistung)
- Absätze machen
- Name, Adresse und Telefon des Presseverantwortlichen angeben
- Datum angeben
- evtl. Materialien (Fotos, Prospekte, Aktions-Logos) als Anlage mit übersenden



- selbst abgeben (Aktualität ist für Tageszeitungen wichtig!) oder auf elektronischem Weg an die Redaktion schicken
- beim Übersenden des Artikels parallel diesen persönlich (z. B. per Telefon) ankündigen



Tipps zum Schreiben

- Am Anfang sollte das Wichtigste stehen: Wer? Wo? Was? Wann? Wie? Warum?
- Schreibe immer in der dritten Person.
- Verwende möglichst Aktivsätze und keine Passivsätze (»Die Wölflinge sind in die Welt der Piraten eingetaucht.« statt »Es wurde eine Lager zum Thema Piraten durchgeführt.«)
- Versuche es mit wörtlicher Rede
- Erwähne den BdP einmal in voller Länge und mit Abkürzung.
- Benutze als Markenzeichen mehrfach den Stammesnamen.
- Vermeide, kurz hintereinander die gleichen Formulierungen zu benutzen.
- Personen nennt man ohne Anrede mit Vor- und Zunamen.



Beachte bei Veröffentlichungen auch Aspekte des Daten- und Persönlichkeitsschutzes, insbesondere bei Nennung von Namen, Geburtsdaten, Alter, Adressen etc.



Primig, B. Regionale Öffentlichkeitsarbeit für Vereine, Goldegg

3.3.4 Mitgliederwerbung



Worauf du achten solltest, wenn du neue Wölflinge werben willst:

1. Sprich die gewünschte Altersgruppe direkt und persönlich an, z. B. »Bist du sieben oder acht Jahre alt ...«
2. Achte darauf, dass das Verhältnis von Jungen und Mädchen in der Meute ausgewogen ist. Durch die Programmgestaltung kannst du speziell Jungen oder Mädchen ansprechen



1.7.2 Koedukation S. 42

- Überlege, ob du auch Kinder anderer Herkunft oder Kinder mit Behinderung ansprechen willst. Mache dir hierzu im Vorfeld Gedanken über die Möglichkeiten der Integration.



1.7.6 Pfadfinden für alle S. 48
2.4 Kinder mit Behinderung S. 70
2.5 Kinder anderer Herkunft S. 73

- Zeitpunkt: Es ist wichtig, eine solche Werbeaktion zeitlich gut zu platzieren. Also nicht kurz vor den Ferien, weil die Aktion dann schnell vergessen wird.
- Als Ansprechpartner*in für Eltern und für die Organisation kannst du auch deine Stammesführung um Hilfe bitten.
- Image: Was wird mit den Pfadfinder*innen in Verbindung gebracht? Dazu zählen Kluff, Lagerfeuer, Zelte, Wald ... Diese Dinge kannst du gut in deinen Aktionen einsetzen.
- Auf den Handzetteln und Plakaten sollte immer das Bundesabzeichen zu sehen sein, damit die Werbung schon unbewusst wieder erkannt wird und klar ist, wer dahinter steckt.
- Werbe mit einer Vielzahl unterschiedlicher Medien. Das fördert den Wiedererkennungseffekt und erreicht unterschiedliche Personengruppen. Nutze

z. B. Plakate, Zeitungsartikel, Flugblätter, Programmaktionen bei Festen, Radiobeiträge, Internet ...

- Damit die Aktion nicht vergessen wird, sind Wiederholungen gut.
- Bringe Plakate dort an, wo sie von vielen Leuten gelesen werden und wo sich die Zielgruppe aufhält (Schwarzes Brett von Grundschulen, Schaufenster kleinerer Läden, Bushaltestellen, Spielplätze ...)
- Es muss erkennbar sein, wer hinter der Werbung steckt (BdP, Pfadfinder, Stamm, Meute, Name der Meutenführung)
- Um Kinder anzusprechen, muss die Werbung kindgerecht gestaltet sein. Bilder, Fotos und Zeichnungen sind besser als lange Texte. Schriftwahl, Anordnung und Größe sollten gut überlegt sein.
- Nenne auf Handzetteln immer konkrete Ansprechpartner*innen mit Namen und Telefonnummer, wann Meutentreffen stattfinden, was dort gemacht wird.



Mögliche Formen der Mitgliederwerbung

- PLAKATE, HANDZETTEL**
Schön gestaltet wecken sie die Aufmerksamkeit der Kinder. Oft kommen dann Kinder, die schon eine Vorstellung von Wölflingsarbeit haben. Verteile Handzettel aber nicht wahllos, sondern verbinde eine Veranstaltung damit oder verteile sie an Bekannte und im Freundeskreis der Wölflinge.
- WERBEBRIEFE**
Für Kinder ist es etwas Besonderes, Post zu bekommen. Adressen bekommst du über Bekannte, Wartelisten im Stamm oder z. B. Adresslisten einer Ferienspaßaktion oder einem Preisausschreiben beim Stadtfest. Sprich die Kinder persönlich an und lege einen Informationsbrief für die Eltern bei.
- SPIELENACHMITTAG**
- SOMMERFEST**
- An **SCHULEN** werben
Zuerst muss man die Erlaubnis der Schulleitung erhalten. Wenn du an den Sachkundeunterricht anknüpfst, sind Grundschullehrer*innen leicht zu überzeugen. Im Unterricht können Themen zu Pfadfindertechnik und Naturbeobachtungen angeboten werden.
Um die Kinder in ein Meutentreffen zu locken, ist der Einstieg in eine Spielgeschichte gut geeignet. Wenn Pippi Langstrumpf in die Klasse stürzt und um Hilfe bittet, weil die Landstreicher Donner-Karlsson und Blom den Koffer mit Gold geklaut haben, kommen die Kinder gerne in das Meutentreffen. Denn zwei solchen Halunken aufzulauern und ihnen den Koffer wieder abzunehmen, ist richtig spannend! Die Kinder bekommen einen Handzettel, dass sie den Termin nicht vergessen und ihn den Eltern zeigen können.



DAS ERSTE MEUTENTREFFEN



Das erste Meutentreffen nach einer Werbeaktion sollte gut vorbereitet sein. Hier entscheidet sich, ob die Kinder wiederkommen werden.

Um einen Anreiz zu schaffen, ist das der optimale Zeitpunkt, um ein Langzeitprogramm zu starten. Kennenlernspiele und eine (spielerische) Führung durch »unser« Stammesheim sollten dazugehören. Neue Kinder kennen die Traditionen in der Meute nicht. Wenn du sie ihnen nicht vermittelst, werden sie bald nicht mehr in deine Meutentreffen kommen, weil sie sich nicht wohl fühlen. Du kannst ihnen alles selbst erklären oder andere Wölflinge übernehmen eine Patenschaft. Paten sind Wölflinge, die schon länger in der Meute sind. Sie erklären dem neuen Wölfling nach und nach die Dinge unseres Zusammenlebens, wie z. B. den Anfangskreis oder was das Alex ist. Außerdem können die Paten den jungen Wölflingen beim Basteln oder bei anderen Dingen helfen und die Meutenführung damit entlasten. Mehrere neue Wölflinge bieten dir eine gute Gelegenheit, etwas zum Dschungelbuch oder zu den Wölflingsregeln zu machen oder den Zeltaufbau zu üben.



1.2 Das Dschungelbuch S. 15
1.4 Regeln und Versprechen S. 30

EINTRITT

Vor dem offiziellen Eintritt des neuen Wölflings solltest du den Kontakt zu den Eltern suchen, um ihnen den Aufnahmeantrag persönlich zu geben und zu erklären, was sie dazu noch unbedingt wissen müssen (Zahlung und Höhe des Jahresbeitrags und wozu er verwendet wird). Gibt es mehrere neue Wölflinge in deiner Meute, bietet es sich an, einen Elternabend für die neuen Eltern zu veranstalten, auf dem du neben diesen Informationen auch etwas über den Aufbau des Stammes und mehr über deine Meutenarbeit erzählen kannst.



3.3.2 Eltern S. 81

DAS ERSTE LAGER

Der nächste große Schritt für einen neuen Wölfling ist das erste Lager. Wenn der Wölfling noch keine eigene Ausrüstung besitzt (Schlafsack, Isomatte, Rucksack), dann erkläre den Eltern, was du erwartest (altersgerecht, der Größe angepasst etc.). Wenn die Wölflinge auf ihr erstes Lager gehen und es noch nicht abzusehen ist, ob sie auch tatsächlich dabei bleiben, kann es hilfreich sein, ihnen die Ausrüstung vom Stamm oder anderen Stammesmitgliedern auszuleihen. Sehr wichtig ist, dass der Wölfling eine Packliste erhält, um unliebsame Überraschungen zu vermeiden. Regelungen über Taschengeld, Süßigkeiten oder das Mitnehmen von Handys und anderen elektronischen Geräten können hier festgehalten werden.

GRÜNDUNG EINER NEUEN MEUTE

In deinem Stamm gibt es keine Meute mehr? Die Meute ist das Fundament des Stammes und für seine Zukunft wichtig.



Eine neue Meute zu gründen, ist eine tolle Chance. Am Anfang steht eine Werbeaktion, und dann liegt es an dir, den Kindern zu zeigen, was es heißt, ein Wölfling zu sein.

Selten hat man das Glück, dass gleich eine ganze Meute zustande kommt. Manchmal muss man über Monate hinweg Meutentreffen mit 4–6 Wölflingen machen. Dann heißt es durchhalten und weitere Werbeaktionen planen.

Eine Gruppe Kinder ohne Kluft und ohne Ahnung von den Bräuchen der Pfadfinder*innen trifft sich dann am Stammesheim. Bereite dich gut vor! Die Kinder sollen die Gelegenheit haben, nach Lust und Laune spielen zu können und sich kennen zu lernen. Als erstes braucht die neue Meute einen Namen. Gibt es eine Tradition in deinem Stamm? Hat die Meute immer den gleichen Namen? Oder dürfen sich die Kinder einen eigenen Gruppennamen ausdenken?



Ideensammlung für erste Meutenstunden

- Ratsfelsen basteln oder nähen
- Redesteine bemalen
- Meuten-T-Shirts bedrucken
- Zelt aufbauen und ein Picknick machen
- Meutenraum dekorieren
- Halstuchknoten basteln

Zum Anfang bietet es sich an, mit dem Dschungelbuch als Langzeitprogramm einzusteigen. Hier lernen die Wölflinge die Begriffe Rudel und Meute kennen. In der Geschichte hören sie vom Ratsfelsen und können hinterher ihren eigenen Ratsfelsen basteln oder bedrucken.



1.2 Das Dschungelbuch S. 15
1.3.1 Ratsfelsen S. 28

Die Meute lernt die ersten Lieder und Traditionen wie den Abschlusskreis oder dass man leise sein sollte, wenn jemand die Hand hebt. Sie erobert ihren Meu-

tenraum und kann ihn z. B. mit einem Schild, Wimpel oder den eigenen Fußabdrücken dekorieren. Die Meutenkiste mit Bastel- und Verkleidungssachen wird für die Meute zusammengestellt, und vielleicht kann jeder Wölfling etwas zum Verkleiden von zu Hause mitbringen. Gibt es eine Meutenkasse? Eine Einteilung in Rudel? Haben die Kinder in der Meute jeweils feste Aufgaben? In der Wölflingsspur, dem Taschenbuch für Wölflinge, kann jedes Kind ansehen, anmalen, einkleben, spielen, erkunden und ausprobieren.



3.6.2 Arbeitshilfen und Publikationen S. 99

Zur Festigung der Meute kann es schon bald einen Tagesausflug, eine Übernachtung im Stammesheim oder ein Wochenendlager geben. Vorher sollte es eine Telefonkette geben, und du solltest spätestens dann einen Elternabend machen oder die Eltern zu Hause besuchen.



BdP, Wölflingsspur

BdP, Öffentlichkeitsarbeit im Stamm

BdP, Abenteuer Pfadfinden – Faltblatt

3.4 Erste Hilfe

Hier werden nur »Lagerkrankheiten« zusammengefasst.



Einen Erste-Hilfe-Kurs musst du als Meutenführung unbedingt machen!

Dann bist du für Nottfälle vorbereitet und kannst schnell und besonnen handeln. Ein Kurs über Sofortmaßnahmen am Unfallort, wie er für den Führerschein vorgeschrieben ist, hilft dir in deiner Meute wenig. Erkundige dich nach einem Kurs, der speziell Erste Hilfe bei Kindern behandelt.

Im Allgemeinen solltest du lieber zu oft als einmal zu wenig zum Arzt gehen. In allen Situationen mit verletzten Kindern musst du dich selbst zur Ruhe zwingen. Das ist vor allem bei größeren Verletzungen wie Brüchen oder Wunden wichtig. Versuche, den Wölfling zu trösten, und lasse ihn nicht aus den Augen. Mit Humor lässt sich eine solche Situation besser ertragen, wenn du kannst, versuche das Kind aufzuheitern. Sorge dafür, dass eine andere Person die anderen Wölflinge vom Unfallort entfernt und beschäftigt. Dann überlege, welche Aufgaben anstehen. Vielleicht bist du die Einzige, die einen kühlen Kopf bewahrt. Deswegen verteile weitere Aufgaben: Arzt rufen, Wölflinge ablenken, Erste-Hilfe-Koffer holen und so weiter.



Wenn du mit einem Wölfling zum Arzt oder ins Krankenhaus gehst, nimm die Krankenkassenskarte und den Impfpass des Wölflings mit.

Oft kommen Wölflinge zu dir, weil sie Bauchweh oder Kopfweh haben. Nicht selten sind sie einfach nur übermüdet. In dieser Situation musst du versuchen herauszufinden, ob akute Schmerzen vorliegen oder der Wölfling ein anderes Problem wie Heimweh oder Angst hat. Versuche den Wölfling immer ernst zu nehmen und in Ruhe zu trösten. Bei Heimweh können kleine Extra-Aufgaben den Wölfling ablenken und machen deutlich, wie wichtig das Kind für die Gruppe ist.



4.6.3 Lager S. 148 (Heimweh)

DIE KRANKHEIT:

- In der Anmeldung abfragen
- Vorher absprechen, was zu tun ist. Müssen Medikamente eingenommen werden?
- Gebrauch von Asthmaspray üben, damit du im Notfall anleiten kannst. Beim Einkauf Rücksicht auf Lebensmittelallergiker nehmen.



Wenn es passiert ist:

- **DURCHFALL:** Möglichst keine fett- oder eiweißhaltigen Lebensmittel essen, viel trinken.
Kamillen- oder Fencheltee, Wasser, Zwieback, Salzstangen, Weißbrot, geriebener Apfel, Bananen
Wenn der Kreislauf schwach ist, Cola oder ähnliche zuckerhaltige Getränke oder Traubenzucker geben.
Um den Flüssigkeitsverlust auszugleichen, möglichst viel trinken. Kopfschmerzen sind ein Anzeichen von Flüssigkeitsmangel.
Um den Mineralstoffhaushalt stabil zu halten, sind Salzstangen oder Elektrolytgetränke gut. Beachte, dass die Toilette schnell erreichbar ist und der Wölfling Wechselkleidung hat.
Erkläre, dass es nicht so schlimm ist, wenn etwas daneben geht.
Wölfling die ganze Zeit betreuen.
Wenn es nach drei Tagen nicht besser ist, zum Arzt gehen.
- **INSEKTENSTICH:** Allergiker? Hier solltest du schon vorher absprechen, was zu tun ist!
Bienenstachel entfernen
Salbe oder Gel auftragen
Bei Bienen- oder Wespenstichen alternativ auch eine halbe Zwiebel oder ein Essigumschlag
Mit Stichen im Mund oder Hals sofort zum Arzt. Von innen und außen kühlen:
Eis (-würfel) lutschen oder kalte Getränke im Mund belassen, kalte Halswickel
- **KNOCHENBRUCH:** Sichere Anzeichen eines Knochenbruchs sind unnatürliche Lage, unnatürliche Beweglichkeit, Stufenbildung im Bruchbereich oder sichtbare Knochenenden
Anzeichen sind auch Schmerz, Schwellung, Bewegungsunfähigkeit (Schonhaltung), Rötung.

- **Prellungen** können die gleichen Anzeichen haben, der Verdacht reicht aber schon aus, eine Verletzung wie einen Bruch zu behandeln. Betroffenen Körperbereich so wenig wie möglich bewegen.
Zur Schmerzlinderung die betroffenen Gliedmaßen durch Umpolsterung (z. B. Kissen, gerollte Kleidungsstücke) ruhig stellen.
Bei einem offenen Bruch ist auf druck- und keimfreies Abdecken der Wunde zu achten. Ein geschlossener Bruch kann mit einem feuchten Tuch gekühlt werden.
Um einen Schock zu verhindern, sollte der Verletzte bis zum Eintreffen des Arztes möglichst bequem und warm gelagert werden.
Nichts zu essen oder zu trinken geben.
- **KOPFSCHMERZEN:** Ruhig hinlegen, viel trinken. Überanstrengende Situationen vermeiden, Mittagspause einhalten, nicht zu spät ins Bett schicken.
- **NASENBLUTEN:** Kopf nach vorne beugen. Feuchtes Tuch in den Nacken legen.
Häufig blutet es nur aus einer Seite, fester Druck des Nasenflügels gegen die Nasenscheidewand auf der betroffenen Seite bringt häufig die Blutung zum Stehen.
Die Nase sollte erstmal nur vorsichtig geputzt werden.
Bei anhaltend starker Blutung Rettungsdienst rufen.
- **SCHOCK:** Ein Schock kann z. B. durch größeren Flüssigkeitsverlust, eine allergische Reaktion oder durch den Schrecken des Unfalls entstehen. Typisch ist blasse, kalte und schwitzige Haut, evtl. Übelkeit und hoher Puls.
Wenn der Wölfling leicht desorientiert wirkt oder sich ganz anders als sonst verhält, ist genaue Beobachtung wichtig. Ein Schock kann auch Stunden später noch auftreten.
Flach auf den Boden legen, Beine hochlegen. Mit einer Decke oder Schlafsack warm halten. Ständige Betreuung. Arzt rufen.
- **SONNENBRAND:** Bei leichtem Sonnenbrand Brandgel oder Pflegelotion, viel trinken. Starker Sonnenbrand siehe Verbrennungen. Vorbeugen: Sonnenhut, rechtzeitiges Eincremen und Schatten.
- **SONNENSTICH/HITZSCHLAG:** Anzeichen sind Übelkeit, Kopfschmerzen, heiße Stirn oder sogar Fieber, Schüttelfrost, Kreislaufprobleme (Schwindel).
Absolute Ruhe, im Schatten aufhalten, viel trinken. Bei Fieber Wadenwickel
Bei Schüttelfrost warm halten.
Hitzschlag: Ausgelöst durch Hitzestau, z. B. zu warme Kleidung und zu wenig getrunken.
Anzeichen: Massive Kreislaufprobleme, fühlt sich sehr heiß an. Überflüssige Kleidung ausziehen und gezuckerte Getränke geben.
- **VERSTAUCHUNG:** Schnell kühlen und ruhig halten, Verband anlegen. Ist es wirklich nur eine Verstauchung? Wenn Zweifel bestehen, ob Bänder gerissen sind, vorsichtshalber röntgen lassen.
- **WUNDEN:** Wunden desinfizieren bzw. auswaschen.
Kleine Wunden: Pflaster oder an der Luft trocknen lassen.
Größere Wunden mit sterilen Kompressen abdecken.
Wunde und Wundauflage nicht berühren, dass keine Keime in die Wunde kommen.
Blutet eine Wunde stärker, legt man einen Druckverband an, evtl. Schocklage.
Größere Fremdkörper nicht selbst entfernen.
Wunden nicht mit Puder oder Salbe behandeln.



siehe SCHOCK

- **ZECKEN:** Mit einer Zeckenkarte, Zeckenzange oder zur Not auch mit Pinzette gerade herausziehen und desinfizieren. Zecken sofort entfernen, weil krankheitsübertragende Keime am Ende des Saugvorgangs abgegeben werden.
Um den Biss mit einem Kugelschreiber (wasserfest) einen Kreis malen. Täglich kontrollieren.
Wenn sich in den nächsten Tagen ein roter Kreis um den Biss bildet, zum Arzt gehen.
Wenn vermehrt Zecken auftreten, Wölflinge täglich nach Zecken absuchen.

**Was du für Notfälle dabei haben solltest**

- (steriles) Verbandsmaterial, Kompressen, Brandkompressen
- Elastische Binden, Leukoplast
- Pflaster
- Schere
- Pinzette
- Zeckenkarte, -zange
- Desinfektionsmittel (ohne Jod)
- Salben für Insektenstiche, Verbrennungen und Verstauchungen
- Fieberthermometer
- Handschuhe
- Traubenzucker
- Kühlkompressen (Cool-Packs)

Medikamente dürfen nur in Rücksprache mit den Eltern verabreicht werden.



Keggenhoff, F. Erste Hilfe bei Kindern, Südwest-Verlag

von Ribbeck, Janko: Schnelle Hilfe für Kinder, Kösel Verlag



3.5 Alles was Recht ist!

Das Thema »Recht« ist sehr komplex, nicht umsonst müssen Fachleute jahrelang studieren, bis sie sich entsprechend auskennen. Aus Angst vor der Komplexität des Themas solltest du es jedoch nicht einfach unter den Tisch fallen lassen, denn als Meutenführung hast du schließlich nicht nur einen pädagogischen Auftrag, sondern auch eine rechtliche Verantwortung für deine Schützlinge. Oft scheint es schwer, Recht und Pädagogik unter einen Hut zu bekommen. Du sollst Grenzen setzen, auf Sicherheit achten und gleichzeitig Freiraum zur selbständigen Entwicklung lassen. Und wenn dann doch was passiert, stehst du mit einem Bein im Gefängnis, oder?

KEINE PANIK!

Wenn du das nötige Hintergrundwissen hast und dich vom gesunden Menschenverstand leiten lässt, besteht kein Grund, schwarz zu sehen. Gesetze sind einerseits zwar Zwang und Einengung, aber andererseits auch Wegweiser und Hilfe.

Im Folgenden werden zunächst Verträge und Versicherungen beschrieben, auch wenn diese auf den ersten Blick nur wenig mit dem Thema »Recht« zu tun haben. Anschließend wird besonders ausführlich die Aufsichtspflicht in der Wölflingsarbeit erläutert, da diese einer der wichtigsten rechtlichen Aspekte deiner Arbeit als Meutenführung sind. Unterpunkt hierzu ist das Gesetz zum Schutz der Jugend in der Öffentlichkeit.

Abschließend werden Drogen und das Sexualstrafrecht erklärt, die allerdings kurz zusammengefasst sind, da beides keine zentralen Themen der Wölflingsarbeit sind.

Wer sich darüber hinaus weitergehend zum Thema »Recht« informieren möchte, sollte die Kurse auf Landes- und Bundesebene besuchen, denn nach wie vor gilt: Ausbildung ist das A und O qualifizierter Wölflingsarbeit.



Schilling, J.: Rechtsfragen in der Jugendarbeit, Juventa
Mayer, G.: Aufsichtspflicht, Haftung, Versicherung für Jugendgruppenleiter, Walhalla U. Praetoria

Sahlinger, U.: Aufsichtspflicht und Haftung in der Kinder- und Jugendarbeit, Votum-Verlag

3.5.1 Verträge

Im Alltag und bei der Wölflingsarbeit wirst du ständig mit Verträgen konfrontiert. Aber was genau ist ein Vertrag? Ein Vertrag wird immer dann geschlossen, wenn mindestens zwei Parteien eine Leistung und eine Gegenleistung miteinander vereinbaren. Dies kann schriftlich oder auch mündlich erfolgen. Es gibt eine Unmenge an Verträgen, die du in deiner Funktion als (volljährige) Meutenführung immer wieder abschließt. Es geht los beim Bestellen von Bastelmaterial, über Lageranmeldungen, bis hin zum Anmieten eines Busses, um zum Meutenlager zu fahren. Zunächst ist dies rechtlich nicht besonders spannend; kritisch wird es jedoch dann, wenn eine Partei ihren Teil des Vertrages nicht erfüllen kann oder will und Regressansprüche geltend gemacht werden. Deshalb ist es wichtig, sich stets nur im Rahmen seiner Kompetenzen zu bewegen und darauf zu achten, Verträge möglichst detailliert abzuschließen.

AUSSERDEM GILT DIE DEVISE, SICH LIEBER EINMAL ZUVIEL ETWAS SCHRIFTLICH BESTÄTIGEN ZU LASSEN, ALS EINMAL ZU WENIG, Z. B. LAGERPLATZ FÜRS NÄCHSTE MEUTENLAGER NICHT NUR TELEFONISCH RESERVIEREN.



Ein für dich als Meutenführung besonders wichtiger Vertrag wird geschlossen, wenn Eltern ihr Kind zu dir in die Meute schicken wollen und es beim BdP als Mitglied anmelden.

Schon vor der Anmeldung solltest du sie genau über die Satzung des BdP und deine Arbeitsweise informieren, denn die Eltern erklären sich mit beidem einverstanden, wenn sie die Beitrittserklärung für ihr Kind unterschreiben und abgeben. Für manche Eltern ist es z. B. befremdend, wenn sie erfahren, dass Mädchen und Jungen gemeinsame Lager veranstalten und sogar in denselben Zelten schlafen. Hier ist es wichtig, schon vor dem Beitritt zu informieren, dass und wieso der BdP koedukativ arbeitet, um Unstimmigkeiten zu vermeiden und auch, um dich selber abzusichern. So kann niemand sagen, er habe von nichts gewusst.



1.7.2 Koedukation S. 42

Mach dir Gedanken, wie du mit Fotos aus Gruppenstunden oder von anderen Aktionen umgehst. Für

Veröffentlichungen benötigst du unbedingt das Einverständnis des Wölflings und der Eltern.



3.3.3 Öffentlichkeitsarbeit S. 84

Umgekehrt ist es natürlich wichtig, dass dich auch die Eltern über wichtige Dinge, die das Kind betreffen, informieren. Es sollte nicht passieren, dass ein Wölfling beim Geländespiel wegen Überanstrengung einen Asthmaanfall bekommt und du gar nicht wusstest, dass das Kind Asthma hat. Da du dich aber nicht darauf verlassen kannst, dass sich die Eltern immer bei dir melden, solltest du von dir aus versuchen, ständig im Gespräch zu bleiben. Verteile vor außergewöhnlichen Maßnahmen Informationsblätter mit Anmeldeabschnitt.



4.6.3.1 Vor dem Lager S. 149 (Anmeldung)

3.5.2 Versicherungen

Versicherungen sind auch Verträge, hierbei wird eine Vereinbarung zwischen einer Versicherungsgesellschaft und einem*einer Versicherten getroffen. Sie regelt, wann und in welcher Höhe die Versicherung für den verursachten Schaden aufkommt und wie viel der*die Versicherte im Gegenzug dafür bezahlen muss. Normalerweise sollte jede*r eine private Haftpflichtversicherung haben, wer noch kein eigenes Einkommen hat, ist in der Regel familienversichert. Im Schadensfall bezahlt die Versicherung Schäden, die der*die Versicherte außerhalb der Familie angerichtet hat. Schäden innerhalb der Familie muss die Familie selbst tragen. So funktioniert es auch, wenn du Mitglied im BdP bist.



Als Mitglied bist du haftpflichtversichert und die Versicherung bezahlt, wenn etwas im Rahmen einer BdP Veranstaltung beschädigt wird, solange es nicht dem BdP oder einem BdP-Mitglied gehört.

Aktuell ist die Union Versicherungsdienst GmbH mit den Versicherungsangelegenheiten des BdP beauftragt. Informationen zur Haftpflicht- und Unfallversicherung kannst du den entsprechenden Merkblättern des BdP entnehmen, die du im Landesbüro oder Bundesamt erhältst. Frage deine Stammesführung danach.

Dinge, die einem BdP Mitglied gehören, werden von der BdP Versicherung nicht ersetzt. Hier muss jede*r seine bzw. ihre eigene Haftpflicht bemühen.

Die Autoversicherung stellt eine weitere erwähnenswerte Versicherung dar. Häufig stellen Meutenführungen ihre Autos zur Verfügung, ohne sich viele Gedanken über mögliche Schadensfälle zu machen. Die BdP Versicherung gilt nicht für Schäden mit KFZ. Die eigene Versicherung zu nutzen, solltest du dir gut überlegen, da meist Eigenbeteiligungen vereinbart sind und Beitragsrabatte verloren gehen. Was dann? Soll der Stamm den Schaden übernehmen? Deshalb ist es wichtig, zumindest bei außergewöhnlichen Maßnahmen die eingesetzten Autos gesondert zu versichern. Hierfür gibt es spezielle Versicherungsangebote, die du bei deiner Stammesführung, der Landesleitung oder im Bundesamt erfragen kannst.

3.5.3 Aufsichtspflicht

Alle unterliegen bis zur Volljährigkeit der Aufsicht, d. h. jedes Kind und jede*r Jugendliche muss bis zur Volljährigkeit beaufsichtigt werden. Wenn du ein Kind oder einen Jugendlichen beaufsichtigst, musst du dich auf alle Fälle erst einmal mitverantworten, wenn er*sie etwas anstellt oder ihm*ihr selbst etwas zustößt. In diesen Fällen wird genau geprüft, ob du als aufsichtspflichtige Person deiner Aufsichtspflicht nachgekommen bist oder nicht.

In der Regel haben die Eltern als Sorgeberechtigte die Aufsichtspflicht für das Kind oder den Jugendlichen, doch können sie diese auch auf andere übertragen. Hierbei bedarf es keiner Formvorschrift zur Übergabe (z. B. schriftliche Erklärung), lediglich der Wille zur Übergabe bzw. zur Übernahme muss erkennbar sein. Eltern, die ihr Kind in deine Meutentreffen schicken, übertragen damit die Aufsichtspflicht auf dich als Meutenführung, und du nimmst sie an, indem du das Kind am Programm teilnehmen lässt.



Wenn du für Kinder die Aufsichtspflicht übernommen hast, musst du darauf achten, dass

- diese keinen Schaden erleiden (Eigenschaden)
- diese keinem anderen Schaden zufügen (Dritt-/Sachschaden)
- diese andere nicht gefährden (Dritt-/Personenschaden)



EINHALTUNG DER AUFSICHTSPFLICHT

Wenn du die Aufsichtspflicht für einen Wölfling übernommen hast, solltest du diese natürlich auch einhalten. Dazu sind folgende Handlungsschritte notwendig:

DIE EINSCHÄTZUNG

der Situation (z. B. fremde oder bekannte Umgebung, Wetter, Gefahren wie z. B. steile Berghänge ...) der Teilnehmer*innen (z. B. wie alt sind die Wölflinge, sind einzelne Kinder mit Beeinträchtigungen wie Krankheiten oder Behinderungen dabei, ist ein Wölfling dabei, der oft aus der Reihe tanzt ...).

DIE BELEHRUNG

Die Belehrung über Verhaltensregeln solltest du dem Alter der Wölflinge anpassen und akustisch für alle verständlich bekannt geben. Bei unruhigen oder schwierigen Wölflingen kannst du die Kinder die Regeln wiederholen lassen, um sicher zu gehen, dass alle deine Anweisungen verstanden haben.

DIE ÜBERWACHUNG

Bist du aufsichtspflichtig, musst du kontrollieren, ob die vereinbarten Verhaltensregeln auch eingehalten werden. Halten sich alle aus der Gruppe bereits über längere Zeit an die vereinbarten Regeln, kannst du davon ausgehen, dass dies auch weiterhin so klappt, so dass du die Überwachung lockerer handhaben kannst. Zeichnen sich jedoch Unzuverlässigkeiten ab, musst du die Überwachung der Regeleinhaltung wieder im strengeren Rahmen verfolgen.

DIE SANKTIONEN

Hält sich ein Wölfling nicht an die vereinbarten Verhaltensregeln, musst du entsprechende Sanktionen ergreifen. Diese sollten im Zusammenhang mit dem Regelverstoß stehen und angemessen und schrittweise

erfolgen (z. B. Ermahnen, an die Hand nehmen, Wölfling nächstes Mal nicht mehr mitnehmen). Sanktionen solltest du jedoch nicht schon vor Übertreten der Regel androhen, da du dann eine negative Erwartungshaltung signalisierst, die geradezu zum Übertreten der Regeln verleiten kann.

DAUER DER AUFSICHTSPFLICHT

Die Aufsichtspflicht beginnt, wenn der Wölfling das Gelände betritt bzw. die Maßnahme (z. B. Meutentreffen, Lager) beginnt. Darum solltest du neben den pädagogischen Aspekten auf einen gemeinsamen Anfang achten, um den Beginn der Maßnahme genau zu kennzeichnen. Entsprechend endet die Aufsichtspflicht mit dem Ende der Maßnahme, bzw. wenn das Kind oder der*die Jugendliche das Gelände verlässt. Während der Maßnahme solltest du regelmäßig zählen, ob noch alle Wölflinge da sind, da Kinder leicht ablenkbar sind und vor allem bei Ausflügen dadurch schnell einmal den Anschluss verlieren können – selbst wenn am Anfang und am Ende der Gruppe eine Aufsichtsperson geht.

RECHTSFOLGEN BEI AUFSICHTSPFLICHTVERLETZUNG

Als Jugendgruppenleiter*in kannst du aus zweierlei Gründen zur Verantwortung gezogen werden:

- wenn du selbst einen Schaden angerichtet hast.
- wenn ein minderjähriges Kind oder Jugendlicher deiner Gruppe einen Schaden angerichtet hat und du nicht nachweisen kannst, dass du deine Aufsichtspflicht erfüllt hast.

RECHTSFOLGEN LASSEN SICH IN ZWEI BEREICHE UNTERTEILEN:

ZIVILRECHTLICH

Zivilrechtliche Rechtsfolgen sind im Bürgerlichen Gesetzbuch (BGB) geregelt, das die Rechtsbeziehungen der Bürger untereinander regelt. Aus den §§ 823 und 832 lassen sich die Schadensersatzansprüche/-leistungen ableiten. Genauere Informationen gibt es in der örtlichen Bücherei. Dort wird sicher ein BGB vorhanden sein. Kinder unter sieben Jahren sind nicht strafmündig und somit auch nicht zu Schadensersatz verpflichtet. In allen anderen Fällen, bei denen eine Aufsichtspflichtverletzung vorliegt, übernimmt in der Regel die Versicherung den Schaden. Im zivilrechtlichen Bereich

wird das Gericht nur auf Antrag (des*der Geschädigten) tätig.

STRAFRECHTLICH

Strafrechtliche Rechtsfolgen sind im Strafgesetzbuch (StGB) geregelt. Wenn großer Schaden entstand (z. B. schwerer Diebstahl, Raub, fahrlässige Tötung, Körperverletzung, Totschlag) wird der*die Staatsanwalt*in tätig. Er*Sie prüft in diesem Fall, ob die Aufsichtspflicht grob fahrlässig verletzt wurde. Je nach Einschätzung kann er*sie das Verfahren einstellen oder vorantreiben, so dass es zu einer Gerichtsverhandlung mit einer möglichen Verurteilung (Bußgeld, Arbeitsstunden, Bewährung, Gefängnis) kommen kann. Wer genauer nachlesen möchte, kann eine Ausgabe des StGB sicher ebenfalls in der Bücherei bekommen.

AUFSICHTSPFLICHT BEI MINDERJÄHRIGEN GRUPPENLEITER*INNEN

Übernimmst du als Minderjährige*r die Leitung einer Gruppe, so haftest gegebenenfalls du und diejenigen, die dich als Gruppenleitung eingesetzt haben, d. h. in deinem Fall die Stammesführung. Daher liegt es natürlich auch im Interesse der Stammesführung nur Gruppenleitungen einzusetzen, die sie für kompetent halten. Diese Einschätzung muss die Stammesführung natürlich regelmäßig überprüfen. Auch hier gelten die Schritte der Aufsichtspflicht. In einer Gruppe, die einem rechtskräftigen Verein zugeordnet ist (wie der BdP) haftet für eintretende Fälle zunächst der Verband (Bund), der jedoch bei grober Fahrlässigkeit die jeweilige Gruppenleitung heranziehen kann (Rückgriffsrecht).

ALLGEMEINES ZUR AUFSICHTSPFLICHT

Kinder im Wölflingsalter brauchen in der Regel noch Kindersitze („Kinder bis zum vollendeten 12. Lebensjahr, die kleiner als 150 cm sind“, so der Wortlaut der Straßenverkehrsordnung). Ein entsprechender Sitz der Gruppe II–III von 15–36 kg (ca. vier bis zwölf Jahre) ist vorgeschrieben. Bitte denk daran, wenn du Wölflinge im Auto transportierst. Zu Fahrten auf ein Lager haben die Wölflinge in der Regel die eigenen Sitze dabei, doch kann es sinnvoll sein, einen Sitz im Stamm anzuschaffen und im Heim zu deponieren, falls mal ein Wölfling unplanmäßig nach Hause gefahren werden muss. Ausführlichere Infos zum Thema Kindersitze erhältst du bei den Automobilclubs oder bei der Verkehrswacht. Sei dir der Verantwortung

bewusst, wenn du ein Kind im Auto mitnimmst und fahre umsichtig.

Für jede*n Meutenführer*in empfiehlt es sich, regelmäßig an einem Erste-Hilfe-Kurs teilzunehmen, um im Ernstfall Erstversorgung leisten zu können. Vielleicht kann deine Stammesführung ja einen entsprechenden Kurs für alle Gruppenleitungen des Stammes organisieren.

Zur Qualifikation eines*einer Meutenführer*in gehört auch, die eigenen Grenzen zu erkennen. Im Zusammenhang mit der Aufsichtspflicht bedeutet dies, dass du dir evtl. auch mal zusätzliche Hilfe holen, einen Wölfling nach Hause schicken oder eine Maßnahme abbrechen musst, wenn du die Aufsichtspflicht nicht mehr gewährleisten kannst. Als Meutenführung hast du nicht nur dem jeweiligen Wölfling, sondern der ganzen Gruppe gegenüber die Aufsichtspflicht, und manchmal kann es notwendig sein, die Interessen der ganzen Gruppe über einzelne zu stellen. Im schlimmsten Fall musst du auch den Mut haben, Eltern zu bitten, ihr Kind nicht mehr in die Meute zu schicken, wenn z. B. die ganze Gruppe ständig massiv unter dessen Verhalten zu leiden hat. Hilfe zu holen oder die »Notbremse« zu ziehen, ist in diesen Fällen kein persönliches Versagen, sondern notwendige Konsequenz, um Schlimmeres zu verhindern.

3.5.4 Spezielle Pflichten



Straßenverkehr

Beim Überqueren der Straße ist darauf zu achten, dass die ganze Gruppe geschlossen über die Straße geht. Ist keine Ampel oder kein Fußgängerweg ersichtlich, so ist es zu empfehlen, dass sich zwei Mitglieder der Meutenführung auf die Fahrbahnen stellen und die Autos anhalten und die Gruppe geschlossen zwischen ihnen die Straße überquert. Beim Gehen entlang einer Straße ohne Gehweg gilt vereinfacht: auf der Seite der entgegenkommenden Autos (bei Rechtsverkehr in Gehrichtung links) hintereinander oder maximal in Zweiergruppen gehen. Am besten trägt der*die Erste und Letzte eine Warnweste.



SIVO § 25



Baden mit der Meute

Beim Baden und Schwimmen obliegt der Meutenführung eine sehr hohe Verantwortung, da neben der zivilrechtlichen Haftung auch eine Strafbarkeit wegen fahrlässiger Körperverletzung bzw. Tötung nicht ausgeschlossen sein kann.

- Zunächst sind deswegen das Einverständnis und die Bestätigung der Eltern erforderlich, dass der Wölfling schwimmen kann und darf.
- Betrete und verlasse den Badeplatz mit der Meute geschlossen.
- Achte auf die Bedürfnisse von Jungen und Mädchen und ein Mindestmaß an Intimsphäre, insbesondere beim Umziehen.
- Vor und nach dem Baden abzählen, denn eine große Gruppe wirkt unübersichtlich.
- Denke an Sonnenmilch, Sonnenhüte, ausreichend zu trinken und liegt wenn möglich mit der Meute im Schatten.
- Überprüfe bei natürlichen Gewässern das Wasser (Temperatur, Untiefen, Strömungen ...) und lege fest in welchen Bereich die Wölflinge schwimmen dürfen.
- Bespreche mit dem Wölflingen die Baderegeln:
 - Niemals mit vollem oder ganz leerem Magen ins Wasser gehen.
 - Kühle dich ab, ehe du ins Wasser springst, und verlasse das Wasser sofort, wenn du frierst.
 - Als Nichtschwimmer nur bis zur Brust ins Wasser gehen
 - Nur springen, wenn das Wasser tief genug und frei ist.
 - Bei Gewitter ist Baden lebensgefährlich, also nicht ins Wasser und in seine unmittelbare Nähe.
 - Überschätze im freien Wasser nicht Kraft und Können.
 - Achtung: Schwimmen und Baden an der Meeresküste sind mit besonderen Gefahren verbunden.
 - Meide zu intensive Sonnenbäder.
 - Rufe nie um Hilfe, wenn du nicht wirklich in Gefahr bist!
- Überzeuge dich beim ersten Mal, welcher Wölfling gut, mittel, schlecht oder gar nicht schwimmen kann.

- Beim Baden in Gewässern, die nicht beaufsichtigt werden, ist es notwendig, dass eine der Ausichtspersonen den Rettungsschwimmer hat.
- Eine Meutenführung sollte immer »an Land« stehen, eine weitere Person ist mit den Wölfingen im Wasser.
- Idee: Zwillings-Schwimmen. Alle Wölfinge haben jeweils ihre „Zwillinge“ an Land, von denen sie bewacht werden. Später wird gewechselt. Es muss nicht der*die Freund*in sein – mit denen möchte man doch lieber im Wasser toben.
- Sorge im Voraus dafür, dass eine sofortige Hilfeleistung gewährleistet ist (für die Rettung sowie auch für die Behandlung am Ufer), Handy dabei haben.



4.6 Wölfinge unterwegs S. 146

3.5.5 Jugendschutzgesetz (JuSchG)

Als Aufsichtspflichtige*r musst du den Inhalt dieses Gesetzes kennen und dafür sorgen, dass es eingehalten wird. Das Gesetz wurde eingeführt, um Kinder und Jugendliche zu schützen und sie von jugendgefährdenden Orten fernzuhalten. Kinder und Jugendliche, die an solchen Orten aufgegriffen werden, werden von der Polizei zu den Erziehungsberechtigten zurückgebracht. Sind diese nicht erreichbar, kommen die Kinder bzw. Jugendlichen vorübergehend in die Obhut des Jugendamtes.

Das Gesetz zum Schutz der Jugend in der Öffentlichkeit muss von dir als Aufsichtspflichtige*r als auch von Geschäftsleuten und Veranstaltern beachtet werden. Bei Missachtung drohen hohe Geldbußen. Klar sind Kinder und Jugendliche von diesen Einschränkungen nicht immer begeistert, doch gilt auch hier: Selbst Einsicht zeigen und mit gutem Beispiel vorangehen.

Das Jugendschutzgesetz findest du zum Beispiel im Internet beim Bundesministerium der Justiz und für Verbraucherschutz unter:



<http://www.gesetze-im-internet.de/juschg/>

Weitere interessante Informationen findest du auch bei der Aktion Jugendschutz (AJS), auf deren Homepage: www.jugendschutzlandesstellen.de oder in Landesstellen bei euch vor Ort. Dort kannst du auch eine Gesamtübersicht weiterer interessanter Broschüren anfordern.

DROGEN

Der Umgang mit so genannten legalen Drogen wie Alkohol und Nikotin ist für Wölfinge klar im Gesetz zum Schutz der Jugend in der Öffentlichkeit geregelt: völlig verboten! Wie zuvor geschildert, liegt es an dir als Aufsichtsperson, im Rahmen deiner Wölfingsarbeit über die Einhaltung des Verbotes zu wachen.



Solltest du als Meutenführung alt genug für Alkohol und Zigaretten sein, solltest du dir darüber klar sein, dass dein Umgang mit beidem für Wölfinge Vorbildfunktion hat.

Diese Vorbildfunktion solltest du nicht unterschätzen, sondern dazu nutzen, einen vernünftigen Umgang mit beidem vorzuleben. Hier hat jeder Stamm seine eigenen Grundsätze, z. B. dass Rauchen und Alkohol bei den Pfadfindern generell nicht erlaubt ist oder erst, wenn die Wölfinge im Bett sind. Wichtig ist, dass die Regelungen konsequent eingehalten werden. Wenn man bedenkt, wie besorgniserregend die Statistiken zum Konsum von Alkohol und Drogen bei Jugendlichen sind, lohnt es sich, diese Themen im Stammesrat zu diskutieren. Ungeachtet dessen muss es immer gewährleistet sein, dass fahrtüchtige und zurechnungsfähige Gruppenleitungen da sind.

Illegale Drogen sind für Wölfinge natürlich erst recht tabu, da sie sicher auch seltener Teil der Lebenswelt von Wölfingen sind, wird sie dieses Thema auch weit weniger beschäftigen. Sollte die Sprache doch einmal auf illegale Drogen kommen, solltest du dich um ehrliche und altersgerechte Antworten bemühen, denn was unter den Teppich gekehrt wird, erhält den Reiz des Verbotenen.

3.5.6 Sexualstrafrecht

Grob zusammengefasst, stellt das Gesetz unter Strafe wenn Erwachsene mit Kindern, also unter 14-jährigen, sexuelle Handlungen vornehmen oder Kinder anstiften sexuelle Handlungen an sich durchzuführen. Bei Jugendlichen und Erwachsenen sind derartige Dinge strafbar, wenn sie gegen Geld oder unter Ausnutzung eines Abhängigkeitsverhältnisses (Lehrer*innen, Trainer*innen, Gruppenleitung, usw.) erfolgen.



Ziel dieses Gesetzes ist es, Kinder und Jugendlichen eine gesunde Entwicklung auch im sexuellen Bereich zu ermöglichen.

Zum Thema Sexualstrafrecht fällt jedem sofort das Schlagwort »sexueller Missbrauch« ein, doch was konkret bedeutet es? Missbrauch beginnt da, wo die Grenzen des anderen nicht mehr geachtet werden. Egal ob bei Jungen oder Mädchen, bei Kindern oder Jugendlichen. Daher stehst du als Meutenführung ständig vor der Aufgabe, selbst die Grenzen der Kinder zu achten und ihnen gleichzeitig beizubringen, Grenzen anderer zu achten.



Ermutige die Wölflinge, über ihre Gefühle zu sprechen. Kinder müssen lernen, dass sie Nein sagen dürfen und dieses Nein auch akzeptiert wird.

Achte auch auf Lagern auf ein Mindestmaß an Intimsphäre (kein »gemeinsames Zwangsduschen« ...). Bewegung und Sinnesschulung hilft Kindern bei der Entwicklung eines gesunden Körpergefühls. Dies hilft, Kinder stark zu machen, und starke Kinder geraten seltener in Missbrauchssituationen als unsichere. Das Sexualstrafrecht ist in den §§ 174 ff. StGB geregelt.

2003 hat die Projektgruppe Intakt – Initiative gegen sexualisierte Gewalt – einen Verhaltenskodex entwickelt, der von der 29. Bundesversammlung beschlossen wurde. Er stellt eine Richtlinie zum Selbstverständnis unseres Bundes dar. Auf Basis der Pfadfinderregeln wurden Verhaltensregeln festgelegt, um alle Mitglieder unserer Gemeinschaft vor physischem, sexuellem und emotionalem Schmerz zu bewahren.



Weitere Informationen erhältst du bei:

Intakt: Initiative gegen physische, psychische oder speziell sexualisierte Gewalt im BdP
intakt@pfadinden.de



<http://www.pfadfinden.de/bund/praevention/>

3.6 Wo kann ich mir Hilfe holen?

3.6.1 Ausbildung

Die Ausbildung der Gruppenleitungen findet primär in der Praxis der Stämme statt. Erfahrungen werden von der Stammesführung an die Gruppenleitungen und innerhalb des Stufenteams weitergegeben. Eine wichtige und unverzichtbare Ergänzung findet sie in den Bundeskursen, die in der Ausbildungskonzeption des BdP definiert sind. Dort kannst du auch detaillierte Informationen zu den Kursen nachlesen. Sicherlich hast du in allen möglichen Kapiteln dieses Handbuchs von Kursen oder Kursmappen gelesen und das nicht ohne Grund!



StVO § 25 Ausbildung im BdP - Ausbildungskonzeption

WARUM SOLLTEST DU AUSBILDUNGSKURSE FÜR MEUTENFÜHRUNGEN BESUCHEN?

Einmal kannst du als gut ausgebildete Meutenführung deiner Verantwortung für die dir anvertrauten Kinder besser nachkommen und Überforderungen vermeiden.

UND DANN NATÜRLICH WEGEN DER KURSWOLKE!

Die Kurswolke setzt sich zusammen aus einem riesigen Motivationsschub, vielen neuen Ideen, dem Wissen aus Kurseinheiten und neuen Freund*innen, die man auf einem Kurs ganz intensiv kennen lernt.

Diese Kurswolke trägt dich durch viele Meutentreffen. Und auch wenn es im Stamm einmal nicht so gut läuft, kannst du dir in der Kursmappe, bei den Kursbekanntschaffen oder auf Stufentreffen weitere Ideen holen.



1.8.2 Der Landesverband S. 54

Die Ausschreibungen/Anmeldungen für die Kurse laufen meist zentral bei den Landesbeauftragten für die Ausbildung zusammen. Frage deine Stammesführung danach.

WELCHE KURSE GIBT ES FÜR MEUTENFÜHRUNGEN?

BASISKURS

Der Kurs richtet sich an Pfadfinder*innen im Alter von 13-15 Jahren, die in absehbarer Zeit eine Aufgabe in der Wölflings- oder Pfadfinder*innenstufe übernehmen. Für die Wölflingsstufe betrifft dies aktuelle und zukünftige

tige Meutenassistent*innen. Der Kurs wird praktisch in Kurssippen erlebt. Auf dem Kurs werden Kenntnisse zu den Merkmalen, Besonderheiten, Arbeitsformen und Aktivitäten beider Stufen kennengelernt und erste Programmplanungen durchgeführt. Zudem macht man sich die Rolle als mitverantwortliche Gruppenleitung bewusst.

KURS FÜR MEUTENFÜHRUNGEN – KFM

Der Kurs richtet sich an Jugendliche ab 15 Jahren und junge Erwachsene, die in der Meutenführung mitarbeiten. Der Besuch eines Basiskurses ist Voraussetzung. Auf dem KfM kannst du alles lernen, was du für die Arbeit in deiner Meute wissen musst. Zum Beispiel werden Meutentreffen, deren Aufbau, Struktur und Inhalte, Wolfslauf, SPM, Brauchtümer und auch rechtliche Fragen sowie Elternarbeit besprochen. Der KfM ist ein Praxiskurs, d.h. gelerntes wird gemeinsam ausprobiert, wenn möglich sogar mit einer Studiomeute.

GRUNDKURS FÜR STUFENFÜHRUNGEN (WÖFLINGSSTUFE)

Der Kurs richtet sich an Mitglieder einer Meutenführung ab 17 Jahren mit mindestens einem Jahr Erfahrung. Der Besuch des KfM ist Voraussetzung. Der Grundkurs findet stufenübergreifend und auf Regionsebene mit anderen Landesverbänden statt. Stufenübergreifend werden Themen, z. B. Struktur des BdP, Führungsverantwortung und –stile und Teamarbeit, in den Stufen die Entwicklung des Kindes und Konzepte, Ziele und Arbeitsformen der Stufe besprochen. Der Kurs will den Zusammenhang zwischen Zielen, Inhalten und Arbeitsformen vermitteln.

GILWELLKURSE

Gilwellkurse richten sich an Aktive in den Stämmen (also auch Meutenführungen), Aktive in Land- und Bund (z.B. Wölflingsstufenteams) oder Kursteamende / Kursleitungen. Die Kurse finden auf Bundesebene statt und sind für Teilnehmende ab 18 Jahren, mit vorherigem Grundkursbesuch, zugänglich. Es wird pfadfinderische Methodenkompetenz vermittelt, die eigene Arbeit im BdP beleuchtet sowie Ziele und Aufbau des Bundes hinterfragt. Auf dem Kurs wird auch ein Gilwellprojekt entwickelt und später, zurück im pfadfinderischem Alltag, durchgeführt, nachbereitet und dokumentiert. Nach der Anerkennung der Gilwellarbeit folgt die Verleihung des Woodbadge (auch Gilwellklötzchen genannt).

3.6.2 Arbeitshilfen und Publikationen

Arbeitshilfen im BdP gibt es inzwischen eine ganze Reihe. Zuerst natürlich dieses Buch, das du gerade in den Händen hältst. Ideen und Anregungen für deine Wölflingsarbeit bekommst du aber auch aus den vielen Kursordnern (KfM, Grundkurs). Warst du selber noch auf keinem Kurs, leih dir bestimmt ein*e andere*r Kursteilnehme*r deines Stammes oder deine Landesbeauftragten mal den ein oder anderen Ordner aus.

Im Buchhandel und in Büchereien bekommst du viele Spiele- und Bastelbücher, auch Spielekarteen. Eine Auswahl vertreibt auch die Bundeskammerie. Auch die Arbeitshilfen zu den Bundesjahresaktionen können dir weiterhelfen. Bedenke immer, dass dir diese Arbeitshilfen zwar sehr helfen können, um Ideen und Anregungen für die Wölflingsarbeit zu bekommen. Sie nehmen dir aber die Planung nicht ab. Oft müssen Spiele noch umgedacht werden, weil du z. B. viel weniger Wölflinge hast, als im Kursordner beschrieben oder du sie passend zum Thema deines Meutentreffens brauchst.

PUBLIKATIONEN

Im BdP gibt es auf allen Ebenen eine Vielzahl verschiedenster Zeitschriften, Arbeitshilfen und Rundbriefe.

IM STAMM

Vielleicht pflegt dein eigener Stamm eine Stammeszeitung, die in regelmäßigen Abständen herausgegeben wird. Wahrscheinlich gibt es auch eine stammeseigene Homepage. Als Meutenführung kannst du dich dafür einsetzen, dass dort auch über und für Wölflinge berichtet wird.

IM LANDESVERBAND

Fast alle Landesverbände bemühen sich ebenso, auf unterschiedlichste Weise ihren Mitgliedern spannende Lektüre zu bieten, wichtige Informationen an die Stämme herauszugeben und ein Sprachrohr dessen zu sein, was im Land passiert. Dies geschieht wie auf Stammesebene durch Landesrundbriefe, Landeszeitschriften, Arbeitshilfen, Homepages und auch Liederbücher. Diese Publikationen in den Landesverbänden sind so unterschiedlich in Format und Inhalt, wie die einzelnen Landesverbände es nun mal sind. Durch ihre Unterschiedlichkeit hat sich eine spannende und bunte Zeitschriftenvielfalt seit vielen Jahren bewährt.

BUND

Von Bundesseite gibt es „pfade“, die sich inhaltlich an jedes Mitglied des Bundes wendet und als Printversion kostenlos verschickt wird. Darüberhinaus gib es den „pfade“-Blog als interaktive Onlineversion.



<http://www.pfa.de>

Die Wölflingsseiten richten sich mit Spielideen, Liedern, Basteltipps und Rätseln direkt an die Wölflinge und mit weiteren Inhalten auch an Meutenführungen und Interessierte der Wölflingsstufe.

Falls du Ideen hast, wie die „pfade“ aus deiner Sicht verbessert werden könnte, melde dich doch einfach beim Redaktionsteam (pfade@pfadfinden.de). Auch werden immer Autoren gesucht, die Artikel schreiben. Du kannst in der „pfade“ auch mit deiner Meute über das letzte tolle Lager, berichten und euch so zu Ruhm verhelfen. Nutze diese einfache Möglichkeit!

Die »NEUE BRIEFE« – eine unregelmäßig erscheinende Beilage der „pfade“ – richtet sich an die Gruppenleitungen der Stämme, also an dich als Meutenführung ebenso wie an die übrigen Führungskreismitglieder. Aber auch Ältere und Ehemalige sind im Kreis der interessierten Abonnenten. Inhaltlich bietet diese Zeitschrift ein Medium zur kritischen Auseinandersetzung mit Ereignissen und Veranstaltungen auf Bundesebene. Ebenso aber auch die Möglichkeit, besser hinter die Kulissen zu blicken und Mitglieder der Bundesebene kennen zu lernen.

An alle Funktionsträger*innen auf Stammes-, Landes- und Bundesebene wird monatlich der Newsletter „Bundesmail“ versandt. Dieser enthält News, Ankündigungen, Termine und Informationen zu aktuellen Themen. Wenn du sie bisher nicht bekommst, frage bei deiner Stammesführung nach oder schau sie dir direkt online an.



www.pfadfinden.de/bund/publikationen



Alle Bundesmitglieder und Interessierte können sich zudem auf der Homepage des Bundes unter www.pfadfinden.de mit Infos versorgen.

WÖFLINGSSPUR

Die Wölflingsspur ist das Taschenbuch für die Wölflinge im BdP. Sie passt in die Brusttasche der Tracht und kann überall mitgenommen werden. Sie ist als persönlicher Begleiter für die Jungen und Mädchen in der Meute gedacht. Die Wölflingsspur ist zum Lesen, Ansehen, Ausmalen, Nachdenken, Spielen, Einkleben, Mitmachen, Erkunden, Sammeln, Ausprobieren, Basteln und eben zum Mitnehmen (nicht nur) für alle Wölflinge gedacht. Du kannst die Wölflingsspur in der Bundeskämmerei bestellen.

IDEENKISTE

Die Ideekisten sind Programmhilfen für die Wölflingsstufe, die einen Schwerpunkt haben. Es gibt die Ideekiste »SPM« und »5x5 Geländespiele«.

Die Ideekisten sind so konzipiert, dass du die einzelnen Programmideen nur noch auf deine Meute abstimmen und dir das Material besorgen musst. Fertig ist dein nächstes Meutentreffen. Gedacht ist die Ideekiste als Ergänzung zum Handbuch für die Meutenführungen, als Arbeitshilfe für Meutenführungen.



LITERATUR

In der Wölflingsarbeit ist Literatur vielseitig einsetzbar. Um sich Basiswissen über verschiedene Themen anzueignen, gibt es in der Stammes- oder Landesverbandsbibliothek sicherlich eine Menge gute Bücher, die du dir ausleihen kannst.

Aber auch Bastel- oder Spielbücher kannst du dort finden. In Büchern mit Spielanregungen kannst du sicherlich auch einige neue Bewegungsspiele für die Meutentreffen finden. Bücher eignen sich aber nicht nur dazu, sich Wissen anzueignen oder sich neue Anregungen zu holen. Auf der Grundlage von Kinderbüchern kannst du ganze LZPs oder SPMs gestalten. Auch die Spielgeschichte für die Wölflingsstufe basiert auf der Grundlage eines Buches. »Das Dschungelbuch« von R. Kipling ist Basis für vieles in der Wölflingsarbeit: Bräuche, Rituale und Namen leitet die Wölflingsstufe aus diesem Buch ab.



1.2 Das Dschungelbuch S. 15

Die Literatur kann also Grundlage sein oder Ideen bringen.

DAS MEUTENLEBEN



4.1 Das Meutentreffen
Seite 104



4.2 Wölflinge kreativ
Seite 108



4.3 Wölflinge entspannt
Seite 118



4.4 Wölflinge mit allen Sinnen
Seite 122



4.5 Wölflinge in Aktion
Seite 125



4.6 Wölflinge unterwegs
Seite 146

4.1 Das Meutentreffen

Das Meutentreffen, auch Heimabend oder Meutenstunde genannt, ist der wichtigste Bestandteil in der kontinuierlichen Arbeit mit Wölflingen, da es regelmäßig stattfindet und sich Wölflinge und Meutenführung dadurch so richtig als Gruppe zusammenfinden können.

Das Meutentreffen sollte eineinhalb bis zwei Stunden dauern und jede Woche zu einer festen Zeit sowie an einem festen Ort stattfinden. Je nach Jahreszeit und Programm kannst du aber durchaus mit den Wölflingen auch einmal woanders hingehen. Hier als Erstes ein paar grundsätzliche Dinge:

4.1.1 Planung

Sehr wichtig für den erfolgreichen Verlauf des Meutentreffens ist eine gute Planung. Sie erfolgt im Idealfall einige Tage vorher und gemeinsam mit der kompletten Meutenführung. So sind zum einen die Erinnerungen an das vergangene Meutentreffen noch frischer, und zum anderen bleibt dir noch genügend Zeit, um Materialien zu besorgen und andere Vorbereitungen zu treffen. Es ist sinnvoll, die Planung schriftlich festzuhalten, damit nichts vergessen wird. Du kannst als Hilfe ein Raster wie dieses hier verwenden:

Dauer	Programmpunkt	Material	Verantwortlicher
10 min	Anfangskreis mit Wolfsgruß, Lied und Spiel »Namensball«	Gitarre Ball	ich

Während des Meutentreffens solltest du das Programm aber grob im Kopf haben, um nicht ständig am Zettel zu kleben.

Berücksichtige bei der Planung auch die Wünsche deiner Wölflinge. Schließlich soll ihnen das Meutentreffen Spaß machen und Themen aufgreifen, die für sie interessant sind.



1.7.1 Demokratie und Mitbestimmung S. 40



Planung ist gut und wichtig, trotzdem solltest du flexibel bleiben und auch auf spontane Wünsche und die momentane Verfassung der Wölflinge eingehen.

Behalte sie im Auge und mache je nach ihren Reaktionen weiter. Mit Alternativplänen im Hinterkopf wird dein Meutentreffen auch noch ein Erfolg, wenn das Wetter nicht mitspielt oder die Grippewelle umgeht.

4.1.2 Ziele

Mit der Wölflingsarbeit im BdP verfolgen wir pädagogische Ziele, die dir bei der Planung deiner Aktionen mit der Meute bewusst sein sollten.



1.1.1 Ziele der Wölflingsarbeit S. 10

Mach dir bei der Vorbereitung deiner Treffen Gedanken darüber, was du selber mit deinem Programm beabsichtigst und wie du diese Ziele erreichen kannst. Stelle dir dabei einfach deine Meute und die einzelnen Wölflinge vor. Welche Bedürfnisse haben sie und was würdest du fördern wollen? Soll z. B. die Gemeinschaft gestärkt werden, kannst du Spiele und Aktionen suchen, bei denen alle zusammenarbeiten müssen, um zu einem Erfolg zu kommen. Möchtest du abseits stehende Wölflinge integrieren, so kannst du dir überlegen, wie du ihnen die Chance gibst, zu zeigen, was sie können. Und wenn du eine besondere Fähigkeit fördern willst, etwa Geschicklichkeit, gestalte einen entsprechenden Programmpunkt, beispielsweise eine Bastelarbeit.

Natürlich lassen sich die meisten Ziele nicht an einem Tag verwirklichen. Behalte deine Ziele also bei der langfristigen Planung im Auge und vergiss nicht, sie dem Fortschritt der Wölflinge auch immer wieder anzupassen.

4.1.3 Spielidee und Spielgeschichte

Jede deiner Aktionen, ob nun Meutentreffen, Lager, Langzeitprogramm, Special-Pack-Meeting oder Tagesaktion, sollte ein Thema haben, das sich wie ein roter Faden hindurch zieht – die Spielidee. Sie hilft bei der Verknüpfung verschiedener Aktionen und liefert einen sinnvollen Zusammenhang. Zudem hilft sie, die Wölflinge zu motivieren und schafft bleibende Erinnerungen.

Die Auswahl der Spielidee geschieht entweder durch die Wölflinge selbst oder auf Anregung von dir. Sie kann auch von außen vorgegeben sein, z. B. durch das Thema des Pfingstlagers, einer Jahresaktion oder anderes.



Die Spielidee kann ...

- ... aus einem Buch stammen (Dschungelbuch; Winnie, der Puh; Die unendliche Geschichte ...)
- ... aus einer für Wölflinge interessanten Berufsgruppe stammen (Feuerwehr, Astronauten, Imker ...)
- ... aus der Welt der Medien kommen (Zeitung, Fernsehen, Radio ...)
- ... aus einer Veranstaltung kommen (Olympiade, Zirkus, Theater ...)
- ... das Nachspielen bestimmter Lebensformen sein (Steinzeit, Marsianer, Indianer, Piraten ...)
- ... aus einer Phantasiereise bestehen (In 80 Minuten um die Welt, Zeitreise, Reise durch das Märchenland ...)
- ... sich aus der Jahreszeit ergeben
- ... sich aus der Umwelt oder besonderen Situationen der Wölflinge ergeben (ein Wölfling musste ins Krankenhaus; ein Wölfling hat ein Geschwisterchen bekommen etc.)



Die Spielidee muss dem Alter und dem Erfahrungswert der Wölflinge entsprechen. Sie erfüllt erst dann ihren Sinn, wenn sie von ihnen angenommen und mitgestaltet wird.

Das muss nicht immer heißen, dass ihr eine Geschichte spielt und du dich jede Woche aufs Neue verkleiden und in verschiedene Rollen schlüpfen

musst. Jedoch solltest du relativ konsequent bei einem gewählten Thema bleiben und nicht innerhalb eines Treffens erst einen Hexenumhang basteln um anschließend die Geschichten aus dem Dschungelbuch vorzulesen.

Mit einer Spielgeschichte kannst du die Spielidee besonders intensiv umsetzen, wenn verschiedene Charaktere auftreten und du die Wölflinge dazu bringst, sich nicht mehr wie im Meutenraum, sondern wie im Dschungel oder auf dem Mond zu fühlen.

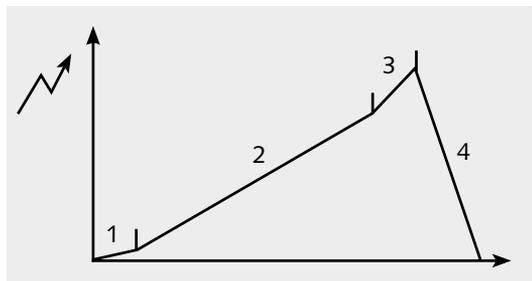
Dazu ist es wichtig, den entsprechenden Rahmen zu schaffen, Verkleidungen zu basteln, zu dekorieren und Spiele umzufunktionieren. Ebenso gehört dazu, dass du und alle Helfer*innen durch Auftreten und Verhalten dazu beitragen, die Geschichte weiterzuspinnen und nicht zu unterbrechen (z. B. Verkleidungen, Spielfiguren wirklich spielen mit entsprechender Gestik, Sprache etc.).

4.1.4 Ablauf

Bei der Planung deines Meutentreffens solltest du darauf achten, dass du die Spannung vom Beginn bis kurz vor deren Ende langsam steigerst. So haben die Wölflinge mehr Spaß und ihre Aufmerksamkeit ist bei deinem Programm anstatt bei der Überlegung, wie sie dich am besten ärgern können.

Zur Hilfe kannst du dir einen Spannungsbogen vorstellen, der in vier Bereiche unterteilt ist:

1. Anfang, Einleitung
2. Spannungssteigerung
(Hauptteil des Meutentreffens)
3. Höhepunkt
4. Schluss



Durch einen gemeinsamen Anfangskreis kannst du den Wölflingen den Beginn des Meutentreffens bewusst

machen. Sie finden sich in der Gruppe zusammen, begrüßen sich und stellen sich somit auf das Meutentreffen ein. Die Art und Weise kann in jeder Meute unterschiedlich sein. Du kannst mit den Wölfen ein Lied singen, den Wölflingsgruß und/oder euren Meutenruf machen oder etwas spielen. Für einen klaren Rahmen ist es auf alle Fälle sinnvoll, ein beständiges Element zu haben, welches immer durchgeführt wird.

Danach leitest du zum Thema über, z. B. durch eine Geschichte oder das Auftauchen einer Spielfigur. Dies sollte natürlich möglichst mitreißend geschehen, um das Interesse der Wölflinge zu wecken und den Spannungsanstieg einzuleiten.

Während des Hauptteils des Meutentreffens beschäftigt ihr euch dann intensiv mit dem Thema und arbeitet gemeinsam auf ein Ziel hin. Der Höhepunkt ragt aus dem Programm heraus, die Bastelarbeit wird ausprobiert, ein besonderes Spiel gespielt, ein vorher geprobt Theaterstück aufgeführt etc.

Ein gemeinsamer Abschlusskreis beendet das Meutentreffen. Hier gilt dasselbe wie für den Anfangskreis, ein beständiges Element verhilft zu einem klaren Rahmen, die genaue Gestaltung obliegt ganz den Gewohnheiten deiner Meute. Bevor die Wölflinge sich dann bis zur nächsten Woche verabschieden, ist hier der geeignete Zeitpunkt, Informationen zu verteilen und auf das nächste Meutentreffen neugierig zu machen.



Damit es für die Wölflinge immer wieder aufregend ist, zum Meutentreffen zu kommen, solltest du darauf achten, dass es abwechslungsreich gestaltet ist und alle anspricht.

- Abwechslung zwischen Phantasie, Ruhe, Bewegung, Konzentration, Geschicklichkeit
- Abwechslung zwischen (lauten, leisen) Liedern, (ruhigen, actionreichen) Spielen, Basteln, drinnen, draußen, Natur, Stadt
- die verschiedenen Altersstufen, verschiedene Interessen, verschiedene Fähigkeiten ansprechen
- was zum Denken = Kopf, was fürs Emotionale = Herz, was Praktisches = Hand

4.1.5 Reflexion

Den Wert einer Reflexion deines Programms solltest du nicht unterschätzen. Sie hilft dir, die Qualität deiner Meutentreffen kontinuierlich zu verbessern. Wenn du dir ein Problem oder einen Fehler einmal bewusst gemacht hast, wirst du dafür sorgen, dass es beim nächsten Mal nicht mehr auftritt. Die Reflexion sollte ebenfalls auf dem Planungszettel festgehalten werden. So kannst du das Meutentreffen eventuell in ein bis zwei Jahren, natürlich verbessert, noch einmal durchführen. Anhand der Sammlung dieser Planungszettel hast du hinterher auch eine Vielzahl an Ersatzprogrammen, die schnell zur Hand sind. Zudem siehst du so, welche Spiele deine Meute am liebsten spielt und wann du sie zuletzt durchgeführt hast.

Wie die Planung sollte auch die Nachbereitung im kompletten Meutenführungsteam und möglichst zeitnah geschehen.



Folgende Fragen können hilfreich sein:

- Was ist gut angekommen/gut gelaufen? Was nicht so gut?
- Ist irgendetwas unvollendet/offen geblieben (z. B. eine Bastelarbeit, eine wichtige Frage der Wölflinge)? Warum? Wann kann es beendet werden?
- Hat jemand gefehlt? Fehlt der-/diejenige vielleicht schon länger? Was tun?
- Ist ein Wölfling besonders aufgefallen? Wie? Und wie kann man darauf eingehen?
- Was wurde von den Wölflingen als Kritik eingebracht?
- Hat die Zusammenarbeit in unserer Meutenführung funktioniert? Können wir daran noch etwas verbessern? Was genau?

4.1.6 Arbeitsmaterialien

Damit du nicht jedesmal benötigte Materialien zusammensuchen musst, ist es sinnvoll, einen Fundus im Meutenraum zu haben:

MEUTENKISTE

Die Meutenkiste ist dein Handwerkszeug. Hier kannst du alle Materialien aufbewahren, die regelmäßig beim Meutentreffen benötigt werden. So hast du immer alles schnell zur Hand und bekommst einen guten Überblick darüber, was für das nächste Meutentreffen noch

besorgt werden muss. Mit einer gut gefüllten Meutenkiste bist du außerdem jederzeit auf alle Eventualitäten vorbereitet und kannst spontan mit deinen Wölfingen spielen oder basteln, ohne erst lange nach passenden Materialien zu suchen. Wenn die Kiste gut transportabel ist, kannst du sie auch auf Lager mitnehmen.

FOLGENDES KÖNNTE SICH AUCH IN DEINER MEUTENKISTE (KASTEN, SACK, TROMMEL, KOFFER ...) BEFINDEN:

SPIELMATERIAL

Bälle verschiedener Größen, Papier, Stifte, Würfel, Luftballons, Kreide, Augenbinden, Seile, Stoffbänder, Schwungtuch, Spielkartei ...

BASTELMATERIAL

Scheren, Kleber, Pinsel, Wasser-, Plaka-, Fingerfarben, Bunt-, Filz-, Wachs-, Bleistifte, Tesafilm, Krepp-, Mal-, Tonpapier, Bindfaden, Stoff, Knete ...

VERKLEIDUNGSUTENSILIEN

Motiviere die Wölfinge, alte/ausranierte Kleidungsstücke von zu Hause mitzubringen. Vielleicht hat ja auch die eine oder andere Mutter mal ein Kostüm genäht, welches nicht mehr passt, aber zu schade zum Wegwerfen ist. Auch Tücher, Stoffreste, alte Regenschirme, Taschen, Brillen(fassungen), Perücken und Schmuck können hier gesammelt werden. Sammle einfach drauf los, dann hast du bald einen schönen Fundus.

MUSIKALISCHES

Liederbücher bzw. Liederzetteln, evtl. Instrumente

BÜCHER

Alles, was sich zum Vorlesen oder als Anregung für das Programm eignet. Bitte die Wölfinge, ausranierte Kinderbücher von daheim mitzubringen.

KRIMSKRAMS

Darunter fällt alles, was man bestimmt irgendwann noch einmal gebrauchen kann: Lederreste, Klorollen, Federn, alte Zeitungen, Korken, Zahnstocher, Wachs ...



Wenn du genügend Platz im Meutenraum hast, solltest du selten etwas wegwerfen. Irgendwann braucht irgendwer sicher genau das, was du gerade weggeworfen hast.



Achte bereits bei der Anschaffung auf Aspekte der Nachhaltig- und Umweltverträglichkeit.



1.7.5 Nachhaltigkeit im BdP S. 47

4.1.7 Zusammenfassung



Hier also nochmals alles Wichtige für dein Meutentreffen zusammengefasst:

- Ich plane das Meutentreffen einige Zeit vorher und mit der kompletten Meutenführung.
- Ich halte die Planung schriftlich fest.
- Ich habe mir Ziele gesetzt und das Programm des Meutentreffens ist geeignet, diese Ziele zu erreichen.
- Ich habe im Ablauf des Meutentreffens einen Spannungsbogen drin, es ist abwechslungsreich und spricht alle an.
- Ich stelle das gesamte Meutentreffen unter eine Spielidee, es hat also einen »roten Faden«.
- Ich weiß, wer welchen Programmpunkt übernimmt und habe ggf. Helfer*innen organisiert.
- Ich weiß, welches Material ich brauche und wer es vorher herrichtet.
- Ich habe ein Ersatzprogramm.
- Ich weiß, welche wichtigen Informationen (Lager, Elternabend) ich an die Wölfinge am Ende des Meutentreffens noch weitergeben muss und habe alles bereit dafür (Zettel!).
- Ich nehme mir nach dem Meutentreffen kurz Zeit für einen Rückblick.



Schilling, Johannes: Drei mal zweiundfünfzig Gruppenstunden. Ideen und Tipps für Gruppenleiter, Kösel.

4.2 Wölflinge kreativ



Die im Kapitel 4.1 Meutentreffen angesprochenen Punkte zu Planung, Zielsetzung, Durchführung und Reflexion sollten dir bei jedem Meutentreffen bewusst sein, egal was du inhaltlich vorhast. Für die Gestaltung des Meutentreffens hast du nun die verschiedensten Elemente zur Verfügung, du kannst mit den Wölflingen spielen, basteln, malen, singen, tanzen, Theater spielen, Geschichten vorlesen und vieles andere mehr. Genaueres dazu findest du in den folgenden Abschnitten.

4.2.1 Spielen



Das Spiel ist die wichtigste Arbeitsform in der Wölflingsstufe und bildet den Schwerpunkt deiner Arbeit.

Im Spiel ist es den Wölflingen möglich, Grenzen zu testen, Erfahrungen zu sammeln und Neues zu lernen.

VORBEREITUNG

Bei der Planung von einzelnen Spielen oder einer Spieleinheit solltest du dir vorher folgende Fragen stellen:

- Wo und wie kann ich ein Spiel am besten einbringen?
- Muss ich das Spiel verändern, damit es in die Spielgeschichte passt?
- Wie sind die äußeren Gegebenheiten? (Ort, zeitlicher Rahmen)
- Mit was für Wölflingen habe ich es zu tun? (Interessen, Wünsche, Vorlieben, Probleme, Schwächen, Stärken, Spielerfahrungen, Gruppenerfahrungen, Anzahl, Alter)
- Was möchte ich erreichen?

AUFBAU EINER SPIELEINHEIT



Wenn du mehrere Spiele als Einheit in das Meutentreffen einbauen willst, gibt es einiges zu beachten:

- Beginne mit einfachen Auflockerungsspielen bzw. bei einer fremden Gruppe mit einem Kennlernspiel.

- Wechsle ruhige und schnelle Spielphasen ab. Lasse z. B. nach längeren Konzentrationsspielen eine größere Bewegungsphase folgen.
- Um Überforderung und Langeweile zu vermeiden, solltest du bekannte und unbekannte Spiele abwechselnd spielen.
- Unterbrich den Spielfluss nicht, vermeide längere Pausen.
- Verknüpfe die Spiele miteinander und lasse sie nicht einzeln nebeneinander stehen.

DURCHFÜHRUNG

Denke immer daran, dass das Spiel zur Spielidee passt, die sich wie ein roter Faden durch das Meutentreffen ziehen sollte. Überzeuge dich vor Beginn, dass du alle Spielmaterialien zur Hand hast. Erkläre die Spielregeln kurz und leicht verständlich. Du kannst sie von den Wölflingen wiederholen lassen, um zu sehen, ob sie sie verstanden haben. Ist das Spiel bei einigen schon bekannt, kannst du es auch von einem Wölfling erklären lassen.

Während des Spiels musst du bei Schwierigkeiten eingreifen, allerdings ohne es zu sehr zu beeinflussen. Lass die Wölflinge kleinere Meinungsverschiedenheiten auch mal selber regeln, damit sie lernen, wie man sich mit anderen einigt.

Wenn du selber mitspielt, hast du es wesentlich einfacher, die Wölflinge zu motivieren, und die Rolle des Schiedsrichters ist gleichzeitig weniger deutlich. Außerdem merkst du schneller, wann ein Spiel langweilig wird und du es beenden solltest. Allerdings solltest du nicht mitspielen, wenn sich daraus Vor- oder Nachteile für einzelne bzw. mehrere Wölflinge ergeben. (z. B. Wissensquiz, Mannschaftsspiele ...) oder es sehr wichtig ist, den Überblick zu behalten (z. B. in unbekanntem, eher gefährlichem Gelände).

Behalte deinen Zeitplan im Kopf, aber entscheide spontan, je nach Reaktion und Stimmung der Wölflinge, ob du das Spiel vorzeitig beendest oder sie noch etwas länger spielen lässt.

Um flexibel zu sein, solltest du immer ein paar passende Spiele mehr als nötig in petto haben. Mit genügend Ersatzspielen im Ärmel sieht dann jedes Missgeschick aus wie geplant.



Spielfunktionen

Mit Hilfe des Spiels kannst du den Wölfingen die vielfältigsten Erfahrungen vermitteln.

SPIELE KÖNNEN ...

- ... Spaß machen
- ... Phantasie und Kreativität fördern
- ... lehren, Rücksicht auf Schwächere und Ungeübtere zu nehmen und dadurch den Gemeinschaftssinn fördern
- ... helfen, eigene Grenzen zu erkennen, aber auch Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten zu entwickeln und damit Selbstständigkeit fördern
- ... Sinne schärfen
- ... Geschicklichkeit und Geduld fördern
- ... zeigen, dass niemand perfekt ist
- ... verlieren lehren
- ... notorische Unruhe und Aggressionen abbauen (nicht durch Gewalt!)

Mach dir bewusst, ob du mit den Funktionen deiner gewählten Spiele deine Ziele mit den Wölfingen erreichen kannst.

SPIELARTEN

Es gibt hundert verschiedene Arten von Spielen. Hier ein paar Beispiele:

- Würfelspiele
- Tobespiele
- Bewegungsspiele
- Konzentrationsspiele
- Theaterspiele
- Kreisspiele
- Paarspiele
- Gruppenspiele
- Brettspiele
- Mannschaftsspiele
- Hausspiele
- Geländespiele
- Ratespiele
- Singspiele
- Umweltspiele
- Kooperationsspiele
- Wasserspiele
- Schreispiele
- Stadtspiele



- Kartenspiele
- Orientierungsspiele
- Kimspiele
- Geschicklichkeitsspiele
- Wettspiele
- Kontaktspiele
- Kommunikationsspiele
- Interaktionsspiele
- Ballspiele
- Darstellende Spiele
- Quizspiele
- Schreibspiele
- Rollenspiele
- New Games (Spiele ohne Sieger)
- Malspiele
- Kennenlernspiele
- Fangspiele
- und noch viele mehr

UMFUNKTIONIEREN VON SPIELEN



Um bekannte Spiele wieder interessant zu machen oder sie der Spielgeschichte anzupassen, kannst du ...

- ... Bezeichnungen und Namen verändern. So heißt es dann beispielsweise Tiger- statt Quietschiejagd, wenn das Thema »Dschungelbuch« ist.
- ... die Spielregeln abwandeln oder neue dazu erfinden. Zum Beispiel baust du Erlösungsmöglichkeiten ein und lässt somit keine Verlierer*innen entstehen.
- ... das Spielmaterial variieren. Versuche doch zum Beispiel mal, Mühle zu spielen, indem du Stühle als Schnittpunkte nimmst und Wölfinge statt der Steine.
- ... deiner Phantasie freien Lauf lassen.

WO FINDEST DU IDEEN FÜR SPIELE?

- Spielekarteln
- Bücher über Spiele
- selber erfinden oder bekannte Spiele abändern
- Wölflinge vorschlagen lassen
- Stufentreffen und Kurse
- Austausch mit anderen Meutenführer*innen



Hirling, Hans: Das große Buch der 1000 Spiele (inkl. CD-ROM), Herder

Hechenberger, Alois; Michaelis, Bill; O'Connell, John M.: Bewegte Spiele für die Gruppe, Ökotopia Verlag

LeFevre, Dale N.: Best of New Games - Faire Spiele für viele, Verlag an der Ruhr

Franziska Bertschy, Manfred Kaderli: Subito – Spontane Gruppenspiele mit k(l)einem Material, REX Verlag. (Fangspiele, Kreisspiele, Versteckspiele, Wahrnehmungsspiele, Spiele ohne Verlierende)



4.2.2 Basteln

Basteln bezeichnet all jene Tätigkeiten, bei denen sich die Wölflinge künstlerisch-handwerklich betätigen, erfinderisch etwas ausgestalten, Nützliches mit eigenen Zutaten verschönern, Neues erfinden, etwas entstehen lassen; einfach kreativ sind.

Die Wölflingsarbeit soll die Kinder in deiner Meute in der Entwicklung all ihrer Fähigkeiten unterstützen. Handwerkliches Arbeiten und Basteln fördern Grob- und Feinmotorik, Koordinationsvermögen und Konzentration. Zudem ist jede*r stolz darauf, selbst etwas geschafft zu haben. Mit dem Herstellen und Gestalten von Gegenständen kannst du den Wölflingen somit eine zusätzliche Portion Selbstvertrauen mit auf den Weg geben.

VORBEREITUNG

Wie immer bei der Planung von Meutentreffen und Aktionen gilt: Überlege dir lange genug vorher, was du mit den Wölflingen basteln willst, und Sorge

dafür, dass alle Materialien in ausreichender Menge vorhanden und griffbereit sind. Pass auf, dass diese wölflingsgerecht sind (z. B. auswaschbare und ungiftige Farben).

Ganz besonders wichtig ist, dass du sämtliche Basteleien selber ausprobiert hast. So bekommst du ein Gefühl für Zeitaufwand und Schwierigkeitsgrad und kannst beurteilen, ob es für deine Wölflinge angemessen ist. Achte dabei auch auf die potentiellen Gefahren. Linolschnitt mit scharfen Cuttern z. B. ist sicher nichts für Sechsjährige. Außerdem hast du mit der Bastelprobe auch gleich ein Anschauungsstück, welches beim Erklären der Bastelschritte und als Motivation dient.

Sollen die Wölflinge selber kreativ werden, empfiehlt es sich, einen großen Vorrat an allem möglichen Krimskrams bereit zu stellen, da die Wölflinge ihre Ideen am besten anhand vorhandener Materialien spinnen.



Wo Wölflinge kreativ werden, wird es bunt!

Malerkittel und Zeitungen zum Schutz von Pullover, Hosen, Tischen und Fußboden solltest du also immer vorrätig haben.

Vergiss nicht, dass je nach Größe der Meute und Schwierigkeit der geplanten Bastelarbeit Helfer*innen nützlich sein können.

Beim Basteln eröffnet sich dir eine unendliche Palette an Möglichkeiten für jede Gelegenheit, doch solltest du auch hier darauf achten, dass die Aktion in den Rahmen des Meutentreffens passt und keine sinnlose Produktion von Gegenständen darstellt, wenn dir nichts anderes mehr einfällt. Die fertigen Bastelwerke sollten in der Meute vorgestellt und/oder im Spiel weiter verwendet werden. Hier werden dir nun einige Möglichkeiten kurz vorgestellt.

PAPIER

Papier kannst du auf vielfältige Art und Weise verwenden und je nach Bedarf zwischen allen möglichen Stärken und Farben wählen.

Du kannst mit den Wölflingen vom einfachen Papierschiffchen bis hin zum Origami die verschiedensten Falltechniken ausprobieren, Scherenschnitte basteln oder sie aus Zeitschriften Collagen anfertigen lassen.

Möglich ist auch das Prickeln, mit der Nadel entlang von Linien ausstechen, oder einfach Figuren ausreißen. Sollen Figuren ausgeschnitten werden, kann es je nach Altersgruppe sinnvoll sein, Schablonen herzustellen. Du kannst in der Meute selber Papier schöpfen oder Pappmaschee herstellen, aus dem wiederum andere kreative Dinge entstehen können. Nicht zuletzt können Wölflinge natürlich mit Papier und Farbe eine ganze Menge kreativer Sachen anstellen.

PAPIER UND FARBE

Malen und Zeichnen kannst du mit den Wölflingen eigentlich zu jeder Gelegenheit. Du kannst sie zu einer vorher erzählten Geschichte etwas zeichnen oder die Dekoration für das Theaterstück malen lassen. Sie können einzeln kreativ werden oder gemeinsam ein Bild gestalten. Beispielsweise können alle Wölflinge eine lange Tapetenbahn bemalen oder du kannst je drei Wölflingen ein großes dreieckiges Stück Papier geben, an dem erst jede*r seine*ihre Ecke gestaltet und sich dann alle drei zu einem gemeinsamen Werk in der Mitte treffen. Interessierten Wölflingen kannst du versuchen, verschiedene Künstler*innen und deren Malstile vorzustellen, die sie dann selber ausprobieren können, oder du spielst ihnen Musik vor, zu der sie dann zeichnen, was ihnen dabei einfällt.

Soll mit Papier noch weiter gebastelt, geschmückt und gestaltet werden (z. B. möchtet ihr Bücher binden oder Einladungskarten basteln), ist es besonders schön, wenn dieses vorher auch von den Wölflingen selbst gestaltet wurde. Es kann mit Kartoffel-, Moosgummi- oder anderen Stempeln bedruckt werden, oder du zeigst ihnen, wie sie Strukturen von beliebigen Gegenständen auf ihr Papier bringen. Dazu legst du ein Blatt auf den Gegenstand und fährst dann mit einem weichen Buntstift darüber. Umrisse von Blättern oder Blüten dagegen



können die Wölflinge verewigen, indem sie sie auf das Papier legen und den Rest des Blattes mit Hilfe einer alten Zahnbürste mit Wasserfarbe bespritzen. Auch Marmorieren oder Wachsbatik ist möglich.

FARBE UND ANDERE WERKSTOFFE

Mit Farbe kann nicht nur Papier sondern auch alles andere bunt werden. Ob ein Meutenwimpel bemalt werden soll, die Türen des Meutenraumes einen Anstrich bekommen sollen, die Jurtenseitenwände ein bisschen Farbe gebrauchen könnten oder sich die Wölflinge gegenseitig schminken wollen, der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt.



Allerdings solltest du bei der Auswahl der Farben einiges beachten:

- Hast du die richtige Farbe zum richtigen Werkstoff?
- Sind die Inhaltsstoffe der Farben gut verträglich?
- Soll die Farbe haltbar oder auswaschbar sein?
- Wie lange muss die Farbe trocknen?
- Wie müssen Farbreste entsorgt werden?

Nicht vergessen solltest du natürlich die anderen Utensilien, wie Pinsel, Wasserbecher, Spitzer etc. Denke auch an die Fähigkeiten der Wölflinge. Schwierige Motive kannst du sie mit Bleistift vorzeichnen lassen, oder du gibst die Formen vor, die sie später nur noch ausmalen.

BASTELN/HANDWERKLICHES GESTALTEN/ MODELLIEREN

Auch beim dreidimensionalen Gestalten sind die Möglichkeiten unerschöpflich. Puppen für Theaterstücke kannst du mit deinen Wölflingen aus Pappmaschee und Stoff herstellen oder ihr bastelt eure eigenen Spielfiguren für Brettspiele aus Ton. Aus Knete kann eine kleine Modellstadt entstehen, und mit Gips können die Wölflinge von einem Teil ihres eigenen Körpers, wie dem Gesicht, dem Fuß oder der Hand, einen Abdruck anfertigen. Naturmaterialien können für Wandschmuck verwendet werden, und aus Müll erschafft ihr eure eigene Müllskulptur.

Interessant ist auch, Materialien aus eigener Produktion für die weitere Bastel- und Gestaltungsarbeit zu benutzen. So könntest du mit deinen Wölflingen beispielsweise

Kleister- oder Fingerfarben selber anrühren sowie eigene Straßenkreide oder Knete herstellen.



Denkt auch beim Basteln an Müllvermeidung und Umweltschutz – nutzt z. B. natürliche Materialien und braucht Reste auf.

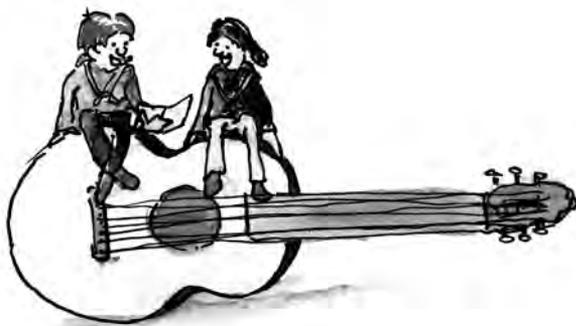
Anregungen zum Basteln findest du tausendfach in Bastelbüchern, deinen eigenen Kindheitserinnerungen oder vielleicht einfach beim Inspizieren der Materialien in deiner Meutenkiste. Auch deine Stammes- oder Landesbibliothek hält sicher einiges bereit. Ebenso kannst du auch hierfür die Wölflinge um eigene Vorschläge bitten.



Grüneisel, Gerd: Kunst und Krempel, Ökotopia-Verlag

4.2.3 Singen und Musizieren

In allen Stufen des BdP stellt die musische Arbeit einen wichtigen Teil des Pfadfinderlebens dar. Im Singen und Musizieren erlebst du dich als Mitglied der Gruppe und der Zusammenhalt untereinander festigt sich.



Damit dieses Erleben möglich wird und sich als etwas sehr Wichtiges festsetzen kann, sollte bereits in der Wölflingsstufe das Singen Bestandteil deiner Arbeit sein.

Durch Musik wird auch die emotionale Kompetenz gefördert. Mit Hilfe von Liedern ist es leichter, Emotionen auszudrücken bzw. zuzulassen. Nicht umsonst heißt es »Musik beginnt da, wo Sprache aufhört«.

Außerdem können Lieder eine feste Struktur im Gruppenleben schaffen, an der sich die Wölflinge, besonders auch neue und jüngere, orientieren können. Der Einstieg in die Gruppe wird ihnen dadurch erleichtert.

Eine solche Struktur kann z. B. aus dem immer gleichen Anfangs- und Abschlusslied beim Meutentreffen, dem Morgen- und Abendlied auf dem Lager, dem Lied zum Essensbeginn, dem Lied zum Langzeitprogramm oder dem immer gleichen Lied zur Verabschiedung von Wölflingen, zum Stufenübergang in die Pfadfinder*innenstufe bestehen.

Egal ob nun zu diesen Anlässen oder dann, wenn du und deine Wölflinge einfach Lust darauf haben, Gelegenheiten zum Singen und Musizieren in der Meute gibt es also genug. Grundvoraussetzung ist, dass du selber motiviert bist. Trau dich ruhig, auch wenn du deine Stimme nicht für die beste hältst. Mit ein bisschen Übung können alle singen! Nur wenn die Meutenführung begeistert Lieder anstimmt, ziehen die Wölflinge mit. Auch das fehlende Können auf der Gitarre muss dich nicht abhalten. Viele Wölflingslieder sind sehr leicht zu begleiten. Wenige Akkorde reichen oft schon aus und die hat dir ein Gitarrenspieler aus deinem Stamm schnell beigebracht. Oder frag doch einfach mal nach, wer von den Wölflingen ein Instrument spielt. Begleitung ist von Vorteil, weil sich die Wölflinge daran orientieren können, aber im Zweifelsfall sind auch a-capella-Interpretationen eine wunderbare Sache, solange nur alle Freude am Singen haben!

LIEDAUSWAHL – SINGEN SCHON, ABER WAS?

Ein Lied für Wölflinge sollte einen altersgemäßen und verständlichen Text haben. Das heißt, Texte, die sehr bildhaft sind, die die Phantasie der Wölflinge ansprechen oder aus dem Lebensumfeld der Wölflinge stammen. Auch sollte es nicht zu lang (und langatmig) sein. Zwischen zwei und sechs Strophen sind ideal, bei mehr müssen Text und/oder Melodie wirklich spannend sein. Die Melodie und der Rhythmus sollten allerdings auch nicht zu kompliziert sein.

Lieder mit fremdsprachlichen Texten eignen sich je nach Alter nur bedingt. Passen sie aber gerade gut zum Thema des Meutentreffens oder plant der Stamm einen internationalen Austausch, kannst du dich durchaus auch an diese Lieder wagen. Achte darauf, dass der Text nicht zu lang ist und übersetze ihn auf alle Fälle. Die Wölflinge sollen wissen, was sie singen.

Wenn im Stamm viel gesungen wird, hören die Wölflinge natürlich auch viele andere Lieder und wollen diese dann gern singen. Diese »Lieder für die Großen« sind nicht unbedingt wölflingsgerecht im oben beschriebenen Sinne. Sie sind häufig länger, rhythmisch anspruchsvoll und haben einen großen Tonumfang. Zudem sind sie oft weniger verständlich. Hinzu kommt, dass bei den Pfadfinder*innen und Ranger/Rovern sehr häufig Trink- oder Schlachtenlieder gesungen werden und deren pädagogischer Wert für Wölflinge doch eher fraglich ist.

Jedoch faszinieren häufig gerade diese Lieder die Wölflinge besonders, weil sie irgendwie als verboten gelten bzw. Szenen beschreiben, von denen die Wölflinge (aber auch viele Große) nur erahnen können, was sie wirklich bedeuten. Was nicht heißt, dass du sie ihnen verbieten musst. Gerade ein gemeinsam mit dem Stamm gesungenes »Banner« oder ein mit den Großen geschmettertes »Jerchenkow« macht es doch aus, dass diese Lager oder Aktionen für die Wölflinge unvergesslich bleiben. Auch diese Lieder kannst du also mit deinen Wölflingen singen, allerdings nur dann, wenn du mit ihnen gemeinsam überlegst, was denn der Text wohl bedeutet und von was das Lied erzählt.

Unser Liedgut, das heißt die Lieder, die im Meutentreffen oder auf Aktionen gesungen werden, ist bunt gemischt. Sehr vielseitig sind daher auch die Liedkategorien. Es gibt schnelle, schwungvolle Lieder und ruhige Lieder, Morgen- und Abendlieder, Essenslieder, Bewegungslieder, Quatschlieder, fremdsprachige Lieder, Lieder zum Dschungelbuch, Geburtstagslieder, Volkslieder, bündische Lieder, und und und. Natürlich gibt es Momente, in denen du mit den Wölflingen »einfach drauflos« singen kannst. Oft bietet es sich aber an, gezielt Lieder auszuwählen.

Lieder erzeugen beispielsweise Stimmung – aber welche soll es denn sein? Willst du die Wölflinge aufwecken, dann wähle ein schnelles, schwungvolles Lied. Ein langsames Lied dagegen kann dir helfen, sie zur Ruhe zu bringen. Versetze dich am besten vorher selbst in diese Stimmung, sonst passiert es sehr leicht, dass du das Lied in der falschen Geschwindigkeit anstimmst!

Auswählen kannst du auch je nach Thema, unter dem dein Meutentreffen momentan steht, nach dem Anlass (Anfangs- oder Abschlusskreis, Versprechensfeier, Essen ...) oder einfach nach der Tageszeit.

Am einfachsten kannst du Lieder mit der Meute einüben, die du selbst bereits kennst, z. B. aus der eigenen Wölflingszeit, aus dem Stamm, von Wölflingsstufentreffen. Ansonsten schau doch mal in euer Stammesliederbuch, in das von anderen Stämmen oder in Kinderliederbücher.

LIEDER LERNEN – ABER WIE?

Dafür gibt es verschiedene Möglichkeiten. Eines jedoch ist immer wichtig: Du musst die Melodie sicher beherrschen! Falls ihr im Meutenführungsteam verschiedene Melodien von einem Lied kennt, einigt euch vorher auf eine und singt diese dann auch immer – alles andere verwirrt die Wölflinge nur! Singe das Lied anfangs immer einmal komplett vor, damit die Wölflinge eine Vorstellung davon bekommen.

- Vor- und Nachsprechen bzw. Vor- und Nachsingen
Unterteile das Lied in kurze, sinnvolle Abschnitte, sprich diese erst alleine vor und dann mit den Wölflingen zusammen nach. Fasse dann zwei dieser kurzen Abschnitte zusammen usw., bis die Wölflinge die gesamte Strophe sprechen können. Lass sie alles mehrmals wiederholen, auch mal ohne deine Unterstützung. Damit das Nachsprechen nicht zu langweilig wird, lasse die Wölflinge dabei verschiedene Dinge tun: Auf dem Stuhl stehen und nachsprechen, unter den Stuhl krabbeln, alle Jungen nachsprechen lassen etc. Singe die Melodie vor, summe sie dann mehrmals mit den Wölflingen oder singt sie mit verschiedenen Lauten (lalala oder nanana). Setze dann alles zusammen. Schwierige Stellen müssen nochmals einzeln geübt werden.
Mit dieser Methode lernen die Wölflinge das Lied gleich richtig, können es dadurch spontaner singen und behalten es auch länger. Allerdings ist sie nur für kurze Lieder (max. vier Strophen) geeignet, dauert lange, und die Wölflinge brauchen sehr viel Konzentration
- Liedertapete
Schreibe das Lied groß und gut leserlich mit

Edding auf eine Tapetenrolle und hänge sie gut sichtbar im Meutenraum auf. Lies dann den Text strophenweise vor, lasse ihn nachlesen und singe die Strophe dann gemeinsam mit den Wölfingen. Schwierige Stellen müssen nochmals einzeln geübt werden. Wenn ihr die Liedertapete schön gestaltet, dient sie gleichzeitig auch als Raumschmuck. Hier fällt das Textlernen weg, das Lied kann somit auch länger sein und es stellt sich ein schnellerer Erfolg beim Singen ein. Andererseits kann das Lied nur mit Hilfe der Liedertapete gesungen werden, und der Text ist schnell vergessen, wenn diese nicht mehr da ist.

- **Liederblätter**

Die Vorgehensweise ist dieselbe wie bei der Liedertapete, außer dass natürlich jeder Wölfling ein eigenes Blatt hat. Auch hier kann das Lied aber wieder nur mit Hilfe der Blätter gesungen werden. Die Schrift ist oft zu klein und die Wölflinge können sie nicht so schnell mitlesen. Außerdem kann nachteilig sein, dass die losen Blätter schnell verloren gehen. Ein eigenes Liederbuch, in dem die Wölflinge die Blätter sammeln und das sie auch selber gebastelt und gestaltet haben, kann nicht nur dem Verlieren der Zettel Abhilfe schaffen, sondern ist auch etwas sehr Persönliches, das den Wölfling durch seine gesamte Meutenzeit und darüber hinaus begleiten kann.



Egal mit welcher Methode du deinen Wölfingen neue Lieder beibringst, immer gilt: Je öfter die Wölflinge das Lied singen, desto schneller werden sie es auswendig können. Aber vergiss auch hier die Abwechslung nicht. Selbst die am meisten begeisterten Wölflinge werden irgendwann die Nase voll haben, wenn sie immer dasselbe singen.

Wenn die Wölflinge (mal) keine Lust haben zu singen, setze sie nicht unter Druck. Versuche stattdessen die Freude am Singen (neu) zu wecken, indem du z. B. einfache neue, mitreißende Lieder suchst oder sie durch »ritualisierte« Lieder (immer dasselbe Lied zu bestimmten Anlässen wie Anfangs- und bschlusskreis oder zu Geburtstagen) an das Singen heraufführst. Du kannst auch Spiele mit Musik und Bewegung ausprobieren oder Begleitinstrumente mit den Wölfingen basteln.

BEWEGUNGSLIEDER

Bewegungslieder können Lieder mit relativ unwichtigem Text (oft fremdsprachig oder einfach ausgedachte Silben) sein, zu denen dann rhythmische Bewegungen ausgeführt werden (»Aramsamsam«). Die zweite Variante sind Lieder, bei denen einfache Bewegungen den Text untermalen oder der Inhalt des Liedes sogar richtig in Szene gesetzt wird (»Ein kleiner Matrose«; »Ging einmal ein Dorfgendarm«). Generell eignen sie sich hervorragend zur Auflockerung, du könntest sie aber beispielsweise auch als Einstieg zum Theaterspielen verwenden. Du kannst das Singen auch mal mit Malen verbinden, indem du die Wölflinge den Inhalt in Bildern darstellen lässt. Die so entstehenden Tafeln kann man beim Singen hochhalten und so den Zuhörern die Geschichte erzählen.

INSTRUMENTE

Außer mit dem eigenen Körper Musik zu machen (durch Singen, aber auch durch Schnalzen, Pfeifen, Klatschen, trampeln) kannst du mit den Wölfingen auch instrumental musizieren. Du kannst nachfragen, wer von ihnen ein Instrument spielt. Lass diese Fähigkeiten nicht unter den Tisch fallen und beziehe es ins Programm mit ein. Motiviere sie, ihr Instrument einmal mitzubringen und vorzustellen. Natürlich nur, wenn die Wölflinge dies auch möchten. Am besten sollten auch nicht alle Musiker auf einmal mit Instrumenten erscheinen. Des Weiteren kannst du gemeinsam mit deinen Wölfingen selber Instrumente basteln. Da Melodieinstrumente zu schwierig herzustellen sind, bieten sich hierzu eher Geräuschinstrumente an. Diese kannst du mit den Wölfingen anfertigen, indem ihr beispielsweise leere Flaschen verschieden hoch mit Sand oder Wasser füllt, Folie über eine Dose spannt, Holzstäbe über einen Hohlkörper legt, Yoghurtbecher mit Reis oder Erbsen befüllt und vieles Andere. Natürlich müssen diese Ergebnisse dann auch zum Einsatz kommen. Erstmal kannst du die Wölflinge sich austoben (Krach machen) lassen und dann anfangen, die Instrumente bewusster einzusetzen. Die Gruppe teilen, abwechselnd spielen lassen, einander zuhören, leiser bzw. lauter werden, Pausen beachten. So bekommen sie mit der Zeit ein Gefühl für Musik und Rhythmus, und du kannst sie an das aktive Musizieren in der Gruppe heraufführen.



Leberer, Sven; Einwohlt, Ilona: Musik und Tanz, Carlsen

Vahle, Fredrik: Das große Fredrik Vahle Liederbuch, Beltz Verlag

Schöne, Gerhard: Das Kinderlieder-Buch, Busch Funk Musikverlag

4.2.4 Tanzen

Tanzen ist Bewegung zu Musik. Dies kann in festen Formen und einstudierten Tänzen geschehen oder zur Auflockerung einfach spontan. Als Programmteil in der Wölflingsarbeit ist es schon etwas Besonderes und muss nicht unbedingt jedes Meutentreffen stattfinden. Der Tanz ist ein gutes Element für ein SPM, während eines Festes oder auf einem Lager. Die Tänze können mit eigenem Gesang, selbst gemachter oder abgespielter Musik begleitet werden.



Tänze kannst du einsetzen, damit die motorischen Fähigkeiten der Wölflinge gefördert und ein Stück weit geschult werden. Die Koordination von Bewegungsabläufen wird unterstützt. Die Wölflinge können lernen, mit sich und ihrem Körper besser umzugehen. Außerdem stärken gemeinsame Kreistänze das Gruppengefühl, beleben die Gruppendynamik und zeigen den Wölflingen einen rücksichtsvollen Umgang mit anderen. Berührungängste können abgebaut werden.

Die einfachste Variante, die du auch gut als Einstieg benutzen kannst, besteht in Bewegungsliedern. Dann gibt es Tänze, die du gemeinsam mit allen Wölflingen im Kreis machen kannst, verschiedene Versionen einer Polka und Paartänze. Bei der Auswahl solltest du beachten, welche Stimmung du erzeugen willst, welcher Tanz zum Thema passt, wann getanzt werden soll und ob der Tanz nicht zu kompliziert ist.

Wenn du den Tanz als Bestandteil deiner Wölflingsarbeit etablieren möchtest, solltest du zunächst mit einer einfachen Variante beginnen. Damit ein Tanz den Wölflingen Spaß macht, sollte er zunächst gründlich einstudiert und dann auch später wieder aufgegriffen werden. Erkläre ihn in einzelnen Schritten und wieder-

hole diese oft genug. Passe dabei auf, dass sich alle Wölflinge wohl fühlen und niemand in eine peinliche Situation gerät. Sorge für ausreichend Platz, damit sich niemand verletzt und alle genug Bewegungsfreiheit haben.



Leberer, Sven; Einwohlt, Ilona: Musik und Tanz, Carlsen

Höfele, Hartmut E.; Steffe, Susanne: Kindertänze aus aller Welt (Buch und CD), Ökotopia Verlag

Dannemann, Gert u. a.: Der Tanzbär – Volkstänze zum Mitmachen (Band 1–3, jeweils Buch mit CD), Verlag der Spielleute

4.2.5 Theaterspielen mit Wölflingen/

Darstellendes Spiel

Wenn du während deines Meutenprogramms in andere Rollen schlüpfst, um die Spielgeschichte lebendiger zu gestalten, haben die Wölflinge dabei eine eher passive Rolle. Genauso gut kannst du zu vielen Gelegenheiten auch mit ihnen gemeinsam Theater spielen und sie verschiedene Figuren darstellen lassen. Je nach Motivation der Wölflinge braucht das viel Geduld, um die Wölflinge immer wieder zu animieren und sie zu unterstützen, aber es bringt auch jede Menge Spaß.

Das Theaterspielen wirkt sich positiv auf die Zusammenarbeit in der Meute aus, stärkt das Gemeinschaftsgefühl unter den Wölflingen und fördert die Spontaneität des Einzelnen. Durch das Auftreten vor der Meute und eventuell einem größeren Publikum wird das Selbstbewusstsein der Wölflinge gestärkt. Für Kinder ist es außerordentlich spannend, sich in andere Rollen hineinzuversetzen und es hilft ihnen, andere Standpunkte zu verstehen oder ihren eigenen Gefühlen und Meinungen Ausdruck zu verleihen. Zudem ist auch die Kreativität der Wölflinge gefragt, wenn es darum geht, ein eigenes Stück zu erfinden oder Verkleidungen und Requisiten zu gestalten.



Es bieten sich viele verschiedene Arten des darstellenden Spiels an, für große und kleine Gruppen:

- das gewöhnliche Theater mit mehreren kleinen Sprechrollen
- das Theater mit einem Erzähler
- das Spontantheater
- das Puppentheater mit Hand- oder Stabpuppen
- das Schattentheater mit Personen oder Pappfiguren

- die Pantomime
- das Rollenspiel
- Zirkusspiel
- Mitmach-Animationstheater
- Sketche
- Scharade als Rätselspiel
- Singspiele und Moritaten

Alle Formen des Theaterspielens haben ihre besondere Darstellungsweise und ihre Eigenheiten. Wenn du nicht auf eigene Erfahrung zurückgreifen kannst, gibt es viele Bücher zum Thema, die dich mit Tipps und Ideen versorgen können.

Hier nun ein paar allgemeine Hinweise:

VORLAGE

Du kannst zu fertigen Stücken greifen oder du schreibst eine bekannte Kindergeschichte in ein Theaterstück um. Achte in beiden Fällen darauf, dass du ein altergerechtes Stück auswählst, in Bezug auf Sprache, Textlänge und Thema. Die Wölflinge sollen verstehen, was sie spielen. Auch eine ganz eigene Geschichte könnt ihr verwenden, denke an Spannungsanstieg, Höhepunkt und Spannungsabfall, damit es nicht langweilig wird.

Am besten motivieren kannst du die Wölflinge, wenn ihr das Stück gemeinsam aussucht bzw. schreibt und euch alle zusammen überlegt, was man für Verkleidungen und Requisiten benötigt.



4.3.1 Geschichten S. 106

VERKLEIDUNG

Hier erweist sich der Nutzen einer gut gefüllten Verkleidungskiste. Stehen euch keine kompletten Kostüme zur Verfügung, könnt ihr euch auch je einen Gegenstand ausdenken, der die gespielte Person am besten charakterisiert. Schminken muss nicht sein, macht den Wölflingen aber immer Spaß. Wenn du dich dafür entscheidest, sollten aber alle Figuren geschminkt werden, damit sich kein Wölfling benachteiligt fühlt.

REQUISITEN

Das gemeinsame Basteln der Dekoration gehört zum Theater spielen dazu und gibt dem Ganzen einen persönlichen Charakter. Die Requisiten sollten schnell

und billig herzustellen sein. Gut ist auch, wenn sie leicht sind und man sie blitzschnell verändern kann. Beispiele: Beschriftung einer Szenerie; Hintergrund auf Packpapier gemalt, mit Wäscheklammern befestigt, kann rasch gewechselt werden; Gerüstkulisse aus Jurtenstangen z. B. für Schattenspiele.

Grundsätzlich braucht ihr nicht zu versuchen, eine möglichst naturgetreue Nachahmung zu erstellen. Eure Zuschauer wissen ohnehin, dass ihr improvisieren müsst; die tollsten Einfälle in der Dekoration werden sie sicherlich mit schmunzelndem Beifall belohnen.

EINSTIEG

Nicht alle lassen sich gleich vom Theater spielen begeistern. Um bei den Wölflingen die Freude daran zu wecken, kannst du mit Bewegungs-, Sing- und Wortspielen anfangen.



Ein paar Ideen für den Einstieg:

VORSTELLUNG MIT VERKLEIDUNG

Jede*r sucht sich aus der Theaterkiste eine Verkleidung aus, stellt sich damit vor.

SPIEGEL

Paarweise gegenüberstehen, ein »Mensch«, ein »Spiegel«. Der Spiegel macht die Bewegungen des Menschen nach. In Zeitlupe beginnen!

BERUFE RATEN MIT »S«

Ein*e Spieler*in sagt: »Ich weiß einen Beruf mit »S«.« Die anderen machen solche pantomimisch vor, bis jemand den richtigen erraten hat.

SCHARADE

Wörter werden zerlegt, die Teile spielerisch dargestellt, das ganze Wort muss erraten werden (z. B. Vogel-Nest).

BEWEGUNGS- UND GERÄUSCHGESCHICHTE

Du liest eine Geschichte vor, die Wölflinge stellen sie währenddessen pantomimisch (mit Bewegungen) oder akustisch (mit Geräuschen) dar.

BEWEGUNGSÜBUNGEN

Bewegungen oder Situationen werden genau beschrieben und von allen nachgemacht (z. B. Hochspringen und sich in der Luft drehen; die eine Person ist ein Luftballon, die andere bläst ihn auf, spielt damit, lässt die Luft wieder raus; vor einer verschlossenen Klotür stehen ...)



PROBEN

Die anfallenden Rollen verteilst du am besten mit den Wölfingen gemeinsam. Ihre Stärken sollen genutzt aber auch ihre Wünsche berücksichtigt werden.

Ganz wichtig! Falls es in deiner Meute Wölfinge gibt, die trotz Überredungsversuchen nicht Theater spielen möchten, dann zwinge sie nicht dazu. Theater macht nur Spaß, wenn alle mit Begeisterung und vor allem freiwillig mitmachen. Vielleicht lassen sich ja in das Stück Statistenrollen einbauen, die sie übernehmen können. Möchten manche Wölfinge aber gar nicht auf die Bühne, sollen sie bei den Kulissen, der Beleuchtung oder beim Auf- und Zuziehen des Vorhangs helfen. Gerade beim Theater gibt es genügend Aufgaben für fleißige Hände. Du musst natürlich dafür sorgen, dass die Helfer*innen hinter der Bühne genau so viel Anerkennung und Applaus bekommen wie die Schauspieler*innen.

Lass bei der Vorbereitung keinen Zeitdruck entstehen und gönne den Wölfingen auch mal eine Pause zum Toben, sonst verlieren sie schnell die Konzentration und die Lust. Auch solltest du keine Hemmungen haben, selbst etwas vorzumachen.

AUFFÜHRUNG

Natürlich musst du nicht immer eine Vorstellung im Auge haben. Wenn du mit den Wölfingen Theater spielst, könnt ihr dies auch einfach nur im Rahmen eures Programms tun und viel Spaß dabei haben.

Gelegenheiten, bei denen eine Theateraufführung eine schöne Sache ist, wie Weihnachtsfeier, Elternabend oder Öffentlichkeitstag, gibt es dennoch genug. Bereite die Wölfinge darauf vor, dass sie vor vielen Leuten auftreten sollen. Versuche sie zu begeistern für diese Idee, damit sie auch wirklich dabei sind und nicht in letzter Minute Angst bekommen. Auch die Vorbereitung sollte besonders gründlich sein. Damit die Aufregung nicht unnötig vergrößert wird, solltest du

dich vergewissern, dass alles bereit steht, wenn die Gäste kommen und dass auch während der Aufführung genügend Zeit für eventuellen Verkleidungs- und Requisitenwechsel ist.



Schroeder, Heidi: Theaterspielen mit Kindern, Als-Verlag

Thiesen, Peter: Schlapplachtheater, Beltz

4.2.6 Feste feiern

Im Gegensatz zu einer Party, die viel spontaner, meist wilder und ohne festes Programm gefeiert wird, findet ein Fest in einem bestimmten Rahmen statt. Du bereitest die Wölfinge auf den Anlass der Feier vor und stimmst sie auf das Thema ein. Alle sollen beteiligt werden und gemeinsam passt ihr alles, was zum Fest benötigt wird, an das Thema an. So wird der Raum beim Piratenfest zum Schiff, der Wölfingstschai zum Piratentrunk und natürlich muss jede*r in wilder Piratenverkleidung erscheinen. Feste heben sich vom Alltag ab und bescheren dir und deiner Meute ein paar fröhliche oder auch besinnliche Stunden. Immer wiederkehrende Feste, beispielsweise zu Fasching, Ostern, Weihnachten, können den Wölfingen ein Gefühl von Geborgenheit geben. Man erinnert sich gemeinsam an letztes Mal und dies trägt zur Zusammengehörigkeit der Gruppe bei. Feste eignen sich aber auch gut zu anderen Gelegenheiten, wie Jubiläen, Versprechensfeiern, als Höhepunkt auf einem Lager oder Abschluss eines Langzeitprogramms.

PROGRAMM

Du solltest dir bewusst sein, in welchem Rahmen das Fest stattfindet. Welchen Anlass feiert ihr? Sind die Eltern der Wölfinge eingeladen? Soll es viel Programm oder mehr Freiräume geben? Mach dir einen Zeitplan für den Ablauf. Sorge dafür, dass keine Lücken entstehen, in denen Langeweile aufkommen könnte. Die Beiträge sollten zusammen passen und ihre Abfolge einem Spannungsbogen folgen. Schön ist ein*e Moderator*in (oder auch mehrere), der*die durchs Programm führt, Anfang und Schluss des Festes deutlich macht sowie gemeinsames Spielen, Singen, Musizieren oder Tanzen anleitet. Dabei sollte am besten schon vorher für entsprechende Ausrüstung, ausreichend Platz und passende Beleuchtung gesorgt werden, damit nicht durch Umräumen die Stimmung gestört wird.

DEKORATION

Sie muss weder teuer noch aufwändig sein und sollte, wie alles andere, zum Thema passen. Du kannst sie mit den Wölfliingen basteln und ihr könnt auch gemeinsam schmücken.



SPIELE

Wölfliinge sitzen ungern lange still, und du solltest bei einem Fest zwischen Aufführungen und gemeinsamen Aktionen wechseln. Spiele eignen sich gut, wenn die Konzentration nachlässt. Sie sollten auf das Alter der Teilnehmer*innen abgestimmt werden, damit sich niemand langweilt oder überfordert fühlt und auch sie sollten zum Thema passen.

ESSEN UND TRINKEN

Überlege dir, was es zu essen und zu trinken geben soll und wer sich darum kümmert. Gibt es ein Büfett mit Selbstbedienung oder wird serviert bzw. ausgeschenkt? Der Verlauf des Festes und die Stimmung sollten durch Aktivitäten wie Tisch decken, Abräumen und Abwaschen möglichst wenig gestört werden. Auch hier solltest du also großes Umräumen vermeiden, und die Verantwortlichen sollten sich darum kümmern, dass das Essen entsprechend dem Zeitplan fertig ist. Überlege dir auch, wo gegessen werden soll: auf dem Boden, eng nebeneinander oder am Tisch. Bei engeren Essgelagen besteht Umkipppgefahr, so dass immer Lappen bereit liegen und Tischdecken oder Teppiche vermieden werden sollten. Da man vom Essen leicht müde wird, solltest du es entweder an den Schluss legen oder anschließend für Bewegung und Frischluft sorgen.



Seyffert, Sabine: Dschungelfest und Ritterparty. Mit Kindern feiern. 4 Spielgeschichten mit 90 Spieleaktionen, Menschenkinder

Günther, Sybille: Hallo Halloween, Ökotopia Verlag

4.3 Wölfliinge entspannt

4.3.1 Geschichten

Durch die Begegnung mit fremden Schicksalen und anderen Welten wird die Phantasie und Kreativität der Wölfliinge angeregt. Die Konfrontation mit Problemen, Ängsten und Nöten der Buchfiguren, die denen der Kinder sehr ähnlich sind, hilft ihnen oftmals, sich in ihrer Welt zurechtzufinden. Sie erfahren, dass es anderen Menschen oft wie ihnen selbst geht. Auch werden die Wölfliinge durch Geschichten angeregt, sich mit Neuem, Andersartigem auseinander zu setzen und somit ihren Horizont zu erweitern.

Du kannst Geschichten also benutzen, um die Wölfliinge an ein bestimmtes Thema heranzuführen. So können Bücher als Einstieg in ein Langzeitprogramm dienen. Du kannst z. B. die Geschichte an spannender Stelle stoppen und Personen aus dem Buch aufbauen lassen. Oder du verwendest das Lesen einfach zur Entspannung.

Auch bei Problemen innerhalb der Meute kannst du den Wölfliingen eine Geschichte vorlesen, die ähnliche Probleme innerhalb ihres Verlaufs aufdeckt und löst (z. B. Jungen-Mädchen-Geschichten). Hierbei ist es wichtig, nachher über die Geschichte hinaus auf die eigentlichen Probleme zu sprechen zu kommen (z. B. am Ratsfelsen!).

Natürlich ist nicht jedes Buch für Wölfliinge gleich gut geeignet. Bei der Auswahl einer Geschichte ist es wichtig, darauf zu achten, dass sie kindgerecht ist. Das ist der Fall, wenn die Wölfliinge sich den Verlauf der Geschichte gut vorstellen und ihn nachvollziehen können. Es sollte weder eine heile Welt vorgegaukelt noch Schwarzmalerei betrieben werden. Horrorgeschichten gehören nicht in den Vorlesekanon, wobei Horror- und Gruselgeschichten nicht ein und dasselbe sind. Die gewählte Literatur sollte die Wölfliinge ansprechen. Im Gespräch mit deinen Wölfliingen wirst du schnell herausfinden, was sie momentan beschäftigt und interessiert. Du kannst sie bitten, ihre Lieblingsbücher von daheim mitzubringen. Auch bietet es sich an, Bücher und Geschichten auszuwählen, die inhaltlich zu den Themen der Meutentreffen passen. Es gibt z. B. viele Erzählungen zu Sachthemen.

VORLESEN UND ERZÄHLEN

Möchtest du in beschaulicher Runde eine Geschichte vorlesen oder erzählen, beispielsweise abends vor dem Einschlafen oder zwischendurch zur Besinnung, so musst du als Erstes für die entsprechende Atmosphäre sorgen. Den Wölfing gleich im Anschluss an ein wildes Rennspiel eine Geschichte nahe bringen zu wollen, könnte etwas schwierig werden. Bringe sie vorher ausreichend zur Ruhe, indem du beispielsweise ruhigere Spiele machst oder leisere Lieder anstimmst. Wähle vielleicht einen Platz, wo ihr es euch auf Decken mit ein paar Kissen gemütlich machen könnt. Bei Bilderbüchern sollten alle so sitzen, dass du ihnen die Bilder zeigen kannst.

Am besten hast du die Geschichte vorher schon einmal laut für dich gelesen. Dann fällt dir das flüssige Lesen einfacher, und du kannst dich besser auf die Geschichte einlassen.

Lies langsam und deutlich. Halte dabei Blickkontakt mit den Wölfingen. So werden sie einbezogen und können sich besser konzentrieren. Dabei hilft es auch, wenn du das Vorlesen spannend machst. Passe deine Stimme der Stimmung der Geschichte an, betone wo nötig und benutze verschiedene Stimmlagen für verschiedene Personen. Außerdem solltest du während des Lesens offen bleiben für Fragen der Wölflinge.

Noch besser fesseln kannst du die Wölflinge, wenn du die Geschichte selbst erzählst, da so kein Buch zwischen euch steht und du durch die freie Rede automatisch Formulierungen und ein Tempo wählst, dem man gut folgen kann. Dazu brauchst du allerdings ein bisschen Übung. Beginne am besten mit kurzen Geschichten und mach dir Stichpunktzettel.



Achte außerdem darauf, dass du es mit der Spannung bei Gute-Nacht-Geschichten nicht übertreibst, sonst bekommst du die Wölflinge nämlich nicht zum Einschlafen.

GESCHICHTEN UNTERMALEN/GESCHICHTEN SPIELEN

Um die Wölflinge in das Vorlesen oder Erzählen einzubinden, kannst du sie direkt daran beteiligen. Lass sie abwechselnd selber kleinere Teile vorlesen, wenn sie das schon können und sich vor der Gruppe trauen.

Du kannst ihnen Bewegungen oder Laute vorgeben, die sie immer dann machen sollen, wenn bestimmte Wörter, Personen und Geräusche in der Geschichte vorkommen. Die Wölflinge können sich auch im Spontantheater probieren und versuchen zeitgleich zu spielen, was du ihnen vorliest bzw. erzählst.

Relativ schnell und einfach bekommst du ein komplettes Programm für ein Meutentreffen, wenn du das Lesen immer wieder mit passenden Aktionen und Spielen unterbrichst. Beispielsweise könnt ihr gemeinsam ein Getränk mischen, wenn die Hexe in der Geschichte gerade einen Zaubersaft braut. Hat sich jemand im Wald verlaufen, könnt ihr Blinde Kuh spielen oder du lässt die Wölflinge ein Bild malen, wie eine Person der Handlung aussehen könnte. Auch über mögliche Fortsetzungen der Geschichte könntest du mit den Wölflingen phantasieren, bevor du ihnen das wirkliche Ende erzählst.

GESCHICHTEN SELBST ERFINDEN

Die Phantasie deiner Wölflinge besonders fordern kannst du, wenn ihr euch gemeinsam eine eigene Geschichte ausdenkt, ob nun die Geschichte für das angestrebte Theaterstück entstehen soll oder du die Wölflinge einfach nur so ihre Kreativität austoben lässt. Folgende Spiele können hilfreich sein, um einen schleppenden Start und ratlose Gesichter zu verhindern:





Ideen für den Einstieg

GEGENSTANDSGESCHICHTE

Eine*r geht vor die Tür, fünf Gegenstände werden in die Mitte gelegt, der*die Erzähler*in kommt rein und erzählt eine Geschichte dazu.

DICHTERLEHRLING

Alle überlegen sich ein ausgefallenes Hauptwort (Substantiv); der Dichterlehrling fängt an, eine Geschichte zu erzählen, irgendwann ruft er*sie jemanden auf, der*die weiter macht, sein*ihr Wort einbaut und dann wieder an den Dichterlehrling zurück gibt.

FORTSETZUNGSGESCHICHTE

Jemand beginnt eine Geschichte, auf ein bestimmtes Signal oder von sich aus gibt er oder sie das Erzählen weiter (an den Nächsten oder an den, dem er*sie zublinzelt).

VERSTECKTE WÖRTER

Jede*r Spieler*in erhält ein bis zwei Zettel mit Wörtern; eine Fortsetzungsgeschichte wird gestartet, wer dran ist, hat eine halbe Minute Zeit, um sein Wort einzubauen.



Barrie, James M.: Peter Pan, Altberliner Verlag.

Funke, Cornelia: Igranie Ohnefurcht, Dressler Verlag.

Gelberg, Hans-Joachim (Hrsg.): Der dicke Hund – Jahresband für Kinder in den besten Jahren, Beltz & Gelberg.

Gündisch, Karin: Im Land der Schokolade und Bananen, Beltz & Gelberg.

Mondschein-Märchen – 12 Geschichten für Träumer und Nachtleser, Carl Hanser Verlag.

Maar, Paul: Eine Woche voller Samstage, Oettinger Verlag.

Preußler, Otfried: Krabat, Thienemann Verlag.

Saint-Exupéry, Antoine de: Der kleine Prinz, Karl Rauch-Verlag.

Scheffler, Ursel; Timm, Jutta: Üxe der Fischstäbchentroll, Rohwolt.

Enid Blyton: Gute Nacht Geschichten, Orbis Verlag.

Skudlik, Sabine; Strassmann, Kristen: Die schönsten Gute-Nacht-Geschichten, Weltbild Verlag.

Kipling, Rudyard: Genau so Geschichten, Goldmann.

4.3.2 Phantasereisen

Phantasereisen sind Geschichten zum Entspannen, Träumen und Erholen. Es sind Schwere-, Wärme-, Ruhe- und Atemübungen enthalten, die auch für Kinder geeignet sind. Auf Lagern, wenn die Wölflinge erschöpft und deshalb aufgedreht sind, können sie so zur Ruhe gebracht werden. Das funktioniert grundsätzlich aber nur auf freiwilliger Basis. Aus der Entspannung, die über die »Reisen« vermittelt wird, schöpft der*die Zuhörende wieder Kraft und Energie. der*die füllt seine Reserven wieder auf. Aber auch der Vorlesende selbst entspannt sich und wird ruhig.

VORBEREITUNG

Am besten ist es, wenn du eine Phantasiereise selbst einmal erlebt hast, bevor du sie mit deinen Wölflingen durchführst. So bekommst du ein Gefühl für die nötige Stimmung. Für eine Phantasiereise solltest du einen ruhigen, gemütlichen Raum wählen, dämmriges Licht ist angenehm. Auch Störungen von außen sollten (z. B. durch einen Zettel an der Tür) möglichst vermieden werden, um die entstehende Atmosphäre und die Bereitschaft, sich auf eine Phantasiereise einzulassen, nicht zu zerstören. Eine Jurte mit Feuer in der Mitte ist natürlich genauso geeignet.

Die Wölflinge legen sich auf Teppichen oder Isomatten bequem auf den Boden. Der Raum sollte angenehm temperiert sein, also rechtzeitig die Heizung einschalten oder Schlafsäcke mitnehmen. Jeder Wölfling sollte genug Platz haben, damit es während der Reise keine Rangeleien gibt. Die Verwendung leiser Hintergrundmusik ist nicht zwingend notwendig. Sie bietet aber vor allem bei Sprechpausen und in längeren Phasen der Entspannung eine gute Unterstützung und schafft eine wohlthuende Atmosphäre.

Die Wahl einer passenden Geschichte für die Phantasiereise bildet einen wichtigen Punkt der Vorbereitung. In vielen Büchern gibt es Geschichten, die du übernehmen kannst. Du kannst auch eine Geschichte zum Lagerthema umschreiben und es damit in dein Programm einbauen.



Phantasiereise »Boot mit gläsernem Boden«

Du liegst ganz schwer und entspannt auf dem Boden
 Du fühlst deinen Körper ganz bewusst und intensiv
 Du bist ganz schwer, gelöst und ruhig
 Deine Hände und Arme sind ganz schwer
 Dein Nacken und deine Schultern sind ganz schwer
 Deine Füße und Beine sind ganz schwer
 Dein Gesicht ist ganz entspannt und gelöst
 Du lässt los
 Du gibst alle Spannung ab – weg von dir
 Du bist ganz ruhig und entspannt

JETZT BEGINNT DIE EIGENTLICHE REISE.

Durch »–« werden Pausen im Text markiert.

Bild Meditation, Traumreise

Boot mit gläsernem Boden

Du bist in einem fernen Land –
 Du liegst in einem Boot mit gläsernem Boden –
 Das Meer ist ruhig –
 Das Boot schaukelt ganz sacht –
 Dein Atem geht ruhig – ein und aus – ein und aus –
 du fühlst dich gelöst – entspannt –
 Du schaust durch den gläsernen Boden –
 Dein Blick durchdringt das Wasser –
 Fische, ganze Schwärme von Fischen ziehen vorüber–

Kleine, große, bunte, eigenartige –
 Sie bewegen sich flink –
 Sie flitzen hin und her –
 Nach einem geheimen Kommando kehren sie um –
 Die großen bewegen sich anmutig, langsam –
 Seetang schwingt hin und her – hin und her –
 Du schaust zum Grund –
 Du schaust dir alles an –
 Du siehst so viel –
 Du fühlst dich wohl –
 In dir ist eine große Ruhe –
 Du bist ganz ruhig und entspannt –

Anschließend folgt die Zurücknahme. Nach dem Ende der Reise wird der Kreislauf wieder angeregt und die Wölflinge werden wieder wach. Das funktioniert indem die Wölflinge:

tief durchatmen
 Fäuste machen und die Arme recken und strecken
 sich rekeln – strecken – gähnen
 Die Augen wieder öffnen

Wird die Reise vor dem Einschlafen vorgelesen kann man diesen Teil weglassen. Die Geschichte wird dann im Bett oder Zelt vorgelesen.

DURCHFÜHRUNG

Dieser Programmpunkt sollte, wie oben schon beschrieben, freiwillig sein. Bei allem solltest du selbst schon auf die Ruhe eingestellt sein. Schimpfe also nicht laut, wenn die Wölflinge nicht das tun, was du willst, sondern bitte sie, ruhig den Raum zu verlassen oder leise zu sein. Die Wölflinge legen sich bequem auf den Boden, am besten auf den Rücken. Wer möchte kann die Augen schließen. Zu Beginn liest du sehr langsam die Ruheformeln vor. Die Wölflinge fühlen ihren Körper ganz bewusst und intensiv.

Diese Ruheformeln und die Geschichte (s. o.) stammen aus dem Buch »Du spürst unter deinen Füßen das Gras« von Else Müller. In anderen Büchern gibt es viele Variationen.



Wichtig: Lies die Geschichte langsam vor, damit die Wölflinge Zeit haben, sich in die Bilder einzufühlen.

AUSWERTUNG

Nach der Geschichte können die Wölflinge von ihren Reiseerlebnissen berichten oder dazu basteln oder malen.



Splieth, A. P.: Meditation mit Kindern, Arston.

Brunner, R.: Hörst du die Stille? Kösel.

Müller, Else: Du spürst unter deinen Füßen das Gras, Rowohlt.

Fritz, Jürgen: Meditations- und Wahrnehmungsspiele in der Natur – Spielketten für Kinder und junge Erwachsene, Matthias-Grünwald-Verlag.

4.4 Wölflinge mit allen Sinnen

4.4.1 Kim-Spiele

Kimspiele sind Spiele, die die Sinneswahrnehmung anregen und fördern sollen. Sie gehen in erster Linie auf die »Kimgeschichte« zurück.

Wie du weißt, gehören »Die Dschungelbücher« zu Rudyard Kiplings bekanntesten Büchern. Jedoch hat der Engländer auch Gedichte, andere Kurzgeschichten und Romane, z. B. »Kim« (1901), geschrieben. In letzterem erzählt er, wie der englische Junge Kimball O'Hara ohne Eltern im indischen Lahore als Straßenkind aufwächst. Von den Indern wird er auch »kleiner Freund aller Menschen« genannt. Mit dreizehn Jahren schließt er sich einem buddhistischen Lehrmeister an und bereist mit ihm Indien.



Die in der Wölflingsstufe verwendete »Kimgeschichte« stammt aus dem neunten Kapitel des Romans und beschreibt die Begegnung mit Lurgan, einem Juwelenhändler und dessen »Lehrling«. Beide lehren Kim das so genannte Juwelenspiel:

... Lurgan streute aus einer Schublade unter dem Tisch eine Handvoll klirrender kleiner Dinge auf eine Platte. »Nun«, sagte das Hindukind, eine alte Zeitung schwenkend, »sieh sie dir an, Fremder, solange du willst. Zähle und wenn nötig befühle sie. Ein Blick genügt für mich.« Er drehte sich stolz um. »Aber wie geht das Spiel?« »Wenn du gezählt und gefühlt hast und sicher bist, dass du sie alle im Kopf behalten kannst, bedecke ich sie mit diesem Papier und du Lurgan musst die Abrechnung machen. Ich schreibe die meinige auf.« »Oh!« Wetteifer erwachte in Kim. Er beugte sich über die Platte. Nur fünfzehn Steine lagen darauf.« Das ist leicht«, sagte er nach einer Minute. Das Kind schob das Papier über die glitzernden Steine und kritzelte in ein Rechnungsbuch, wie es die Eingeborenen gebrauchen.« Es liegen unter

diesem Papier fünf blaue Steine – ein großer, ein kleinerer und drei kleine Steine« sagte Kim in vollem Eifer, »vier grüne Steine sind da und einer mit einem Loch; ein gelber, durch den ich hindurch sehen kann, und einer wie ein Pfeifenstiel. Zwei rote Steine sind da und – und – ich hatte fünfzehn, aber zwei habe ich vergessen. Nein! Gib mir Zeit. Einer ist von Elfenbein, klein und bräunlich, und – und – gib mir Zeit ...« »Eins – zwei – Lurgan zählte bis zehn. Kim schüttelte den Kopf. »Hör meine Rechnung!« platzte das Kind, bebend vor Lachen heraus. »Erstens sind da zwei Saphire mit Flecken – einer von zwei Ruttees (Gewicht) und einer von vier, denke ich. Der Saphir von vier Ruttees ist an der Kante abgebröckelt. Dann ist ein turkestanischer Türkis da, glatt, mit schwarzen Adern und zwei mit Inschriften – der eine mit einem Namen Gottes in Gold, der andere querüber gespalten, weil er aus einem alten Ring ist, deshalb kann man die Inschrift nicht lesen. Nun haben wir alle fünf blauen Steine. Vier fehlerhafte Smaragde sind da; der eine ist an zwei Stellen angebohrt und der andere ein wenig angeschliffen – « »Ihr Gewicht?« fragte Sahib Lurgan gleichmütig. »Drei – fünf – fünf – und vier Ruttees, denke ich. Dann ist ein Stück von altem grünlichem Bernstein da und ein geschliffener Topas aus Europa. Ein Rubin von Burma, ohne Fehler, zwei Ruttees und ein Balasrubin, fehlerhaft, zwei Ruttees. Ein geschnitztes Stück Elfenbein aus China, eine Ratte darstellend, die ein Ei aussaugt, und zum Schluss ist da – ah, ha! – ein runder Kristall, so groß wie eine Bohne in ein goldenes Blatt gefasst«. Er klatschte zum Schluss in die Hände. »Er ist dein Meister«, sagte Sahib Lurgan lächelnd. »Huh! Er kannte die Namen der Steine«, sagte Kim errötend. »Versuch es noch mal! Mit Dingen, die uns beiden bekannt sind«. Sie füllten die Platte wieder mit allerhand Krimskrams, den sie aus dem Laden und sogar aus der Küche zusammensuchten, und jedes Mal gewann der Knabe zu Kims größter Verwunderung. »Binde mir die Augen zu, lass mich nur einmal mit den Fingern fühlen, und auch dann sollst du, mit offenen Augen, hinter mir zurück bleiben. Kim stampfte vor Ärger mit dem Fuß, als der Knabe wirklich gewann. »Wären es Menschen oder – Pferde« rief er, »so würde ich es besser machen.

Dies Spiel mit Zangen, Messern und Scheren ist zu gering«. »Lerne erst – lehre später«, sagte Lurgan. »Ist er dein Meister?« »Sicherlich«, sagte Kim. »Aber wie wird es gemacht?« »Indem man es so oft macht, bis man es gut macht. Es ist wert, dass man es lernt« ...

(Auszug aus: Kipling, Rudyard (1901): Kim, 10. Auflage, November 2000, München: dtv)



Dieses Juwelenspiel ist also das erste Kimspiel. Mittlerweile versteht man jedoch unter diesem Begriff alle Spiele, die die fünf Sinne der Wölflinge ansprechen und sie fördern können.



Bücken, Hajo: Kimspiele, dtv.

Yvonne Aierstock: Umwelt-Erlebnis im Alltag – Ideen und Tipps für die Jugendarbeit, Matthias-Grünewald-Verlag. (außer Kimspiele auch vieles andere)

Kipling, Rudyard: Kim, dtv.



verschiedene Kim-Spiele:

SEH-KIM (Auge – Optische Wahrnehmung):

- Gegenstände merken (eine Minute ansehen, dann abdecken und aufzählen bzw. einen entfernen, der dann genannt werden muss) und/oder wieder finden (Gegenstände aus der Natur verwenden, die dann gefunden werden müssen)
- Veränderungen an Personen im Sitzkreis erkennen (Plätze tauschen, Pullover tauschen ...)
- Baumkamera (blind hinführen, kurz ansehen, dann mit verbundenen Augen weg und anschließend sehend den Baum wieder finden)
- auffällige Dinge im Wald erkennen (die dort nicht hingehören entlang einer bestimmten Strecke)

GESCHMACKS-KIM (Mund – Geschmackswahrnehmung):

- Geschmäcker erraten (auch Flüssigkeiten oder Schokolade-Kim)

HÖR-KIM (Ohr – Akustische Wahrnehmung):

- Hörmemory
- Gegenstände »erhören«
- Geräusche aufnehmen und erraten (Treppensteigen, Straße ...)
- Weg finden anhand von an verschiedenen Stellen des Weges aufgenommenen Geräuschen

RIECH-KIM (Nase – Geruchswahrnehmung):

- Gerüche erraten (Gewürze, Duftöle)
- zur Gruppeneinteilung verwenden (alle mit gleichem Geruch zusammen)
- Geruchslabyrinth mit Gerüchen als Wegweiser (z. B. Orange nach links, Zitrone nach rechts)

FÜHL-KIM (Hand und Fuß – Taktile Wahrnehmung):

- Gegenstände erfühlen
- barfuß über einen Fußweg mit unterschiedlichen Böden (Spielstraße, Barfußpfad ...)
- Baum ertasten (wie bei Seh-Kim nur mit Tasten statt Sehen)
- zuvor betasteten Stein wieder finden, Steine dabei im Kreis herumgehen lassen

4.4.2 Naturerfahrungen

Natur und Umwelt sind ein Hauptbestandteil pfadfinderischer Arbeit. Dem pfadfinderischen Grundverständnis zufolge gehört es zu deinen Aufgaben, junge Menschen an die Natur heranzuführen, damit sie diese erleben, erkunden, kennen lernen und letztendlich die Notwendigkeit ihres Schutzes einsehen, um aktiv dafür einzutreten. Dies findet sich auch in der Pädagogischen Konzeption: »Wir gehen während unserer Aktivitäten so oft wie möglich raus in die Natur.« Dieses Leben draußen dient »dem intensiven Naturerlebnis und dem Einüben des schonenden Umgangs mit der Umwelt«. Durch die Beschäftigung mit dem Thema Natur kannst du die Wölflinge für ihre natürliche

Umwelt sensibilisieren und ihnen so den Aufbau einer persönlichen Beziehung zur Natur ermöglichen. Durch diese emotionale Anbindung können sie Regeln für das richtige Verhalten selbst ableiten, denn am besten können sie das schützen, was sie auch kennen.

Das Kennenlernen der Natur kannst du auf vielfältige Weise während deiner Meutentreffen thematisieren. Am besten vermittelst du Wölflingen ein Bewusstsein für die Natur, indem du es in spielerische Kontexte einbettest. Naturerfahrungsspiele ermöglichen den Wölflingen, eine positive Einstellung zur Natur zu gewinnen und Einblicke in Zusammenhänge und Vielfalt der Natur zu erhalten. Sie sollen die Wölflinge

die Natur möglichst mit all ihren Sinnen erleben lassen und sie ihnen nahe bringen. Alle Arten von Kimspielen sind also bestens dafür geeignet, wenn du sie mit Naturmaterialien spielst.

Wissen um und über die Natur, über Wald und andere Biotope, Tiere, Pflanzen, Wetter und andere Umweltfaktoren kannst du auch auf einfachem, wölfingsgerechtem Niveau vermitteln. Waldspaziergänge können dabei am Anfang stehen. Verpackt als Forschungsexpeditionen mit Pflanzenbestimmung, Wasser- und Bodenuntersuchungen, Protokollen über Abfall in der Natur, usw. bereiten sie den Wölflingen viel Spaß. Dabei kannst du Veränderungen in der Natur aufgrund menschlicher Eingriffe sehr schön aufweisen. Ein Umweltquiz sichert Wissen, ohne gleich schulisch zu wirken. Du kannst auch Besichtigungen durchführen, die zeigen, was alles zum Umweltschutz gehört (z. B. Kläranlage, Ökobauernhöfe, Förster ...). Als Langzeitprogramm oder Projekt eignet sich das Thema für Meutentreffen sehr gut. So kannst du bei der Programmplanung z. B. gemeinsam mit den Wölflingen überlegen, wie ihr benötigtes Material umweltfreundlich einkauft, sparsam damit hantiert und auch schon über

die richtige Entsorgung von Resten nachdenken. Zuständige Behörden, kommunale Vertretungen (Bürgermeister, Räte ...) und örtliche Interessensvertretungen (Vereine, Verbände ...) helfen dir gerne weiter und geben Informationen und Ratschläge.



Cornell, Joseph: Mit Kindern die Natur erleben, Verlag an der Ruhr.

Kuhn, Karl; Probst, Wilfried; Schilke, K.: Biologie im Freien, Metzler.

Wald erkunden und erfahren, Verlag an der Ruhr.

Wald erleben und erfahren, Verlag an der Ruhr.

Fritz, Jürgen: Meditations- und Wahrnehmungsspiele in der Natur – Spielketten für Kinder und junge Erwachsene, Matthias-Grünwald-Verlag. (geeignet für SPM: Wellen der Phantasie, Legende vom Feuer, Naturtheater ...)

Aierstock, Yvonne: Umwelt-Erlebnis im Alltag – Ideen und Tipps für die Jugendarbeit, Matthias-Grünwald-Verlag. (Kochen, Kosmetik, Phantasiereisen, Geschichten und Gedichte, Bastelideen, Theater, Aktionen für draußen wie Rallye, Kimspiel, Kräutergarten ...)



Naturerfahrungsspiele

Du kannst beispielsweise damit beginnen, die Wölflinge eine bestimmte Strecke im Wald einmal viel bewusster erleben zu lassen, indem du mehrere Gegenstände dort aufhängst/hinlegst, die eigentlich nicht hingehören. Beim Ablaufen der Strecke sollen sie dann erkennen, welche das sind.

Hinterher kannst du die »Blinde Raupe« spielen. Dabei werden den Wölflingen die Augen verbunden, sie fassen sich in einer Reihe hintereinander an den Schultern und werden dann durch den Wald geführt. So können sie sich besonders auf Geräusche und Gerüche konzentrieren. Du kannst die Wölflinge auf die Suche schicken nach Sachen mit bestimmten Eigenschaften (z. B. etwas Grünes).

Spannend ist es für die Wölflinge auch, die Welt der Kleinstlebewesen zu entdecken. Gib ihnen dazu eine Lupe und lass sie einen abgesteckten Meter Waldboden Stück für Stück absuchen. Sie werden begeistert sein, was sie alles finden.

Auch mithilfe der »Kamera« können deine Wölflinge kleinere Teile ihrer Umwelt genauer betrachten. Dabei bilden sie Paare und ziehen los, um möglichst originelle Naturschnappschüsse zu machen. Ein Wölfling von beiden ist die Kamera, lässt sich die Augen verbinden und wird vom anderen, dem Fotografen, an einen für ihn sehenswerten Ort gebracht. Wenn er oder sie den Auslöser betätigt (am Ohrläppchen zieht) öffnet sich die Linse für einen Augenblick. Um den Blick zu schärfen, kannst du die Wölflinge auch auffordern, das »Foto« später wieder zu finden.

Besonders intensiv ist das Erdfenster, welches du aber erst ausprobieren solltest, wenn die Wölflinge schon mit dem Wald vertraut sind und sich nicht (mehr) vor krabbelnden Tierchen oder ähnlichem ekeln. Die Wölflinge legen sich auf die Erde und werden mit Laub bedeckt. Durch die Löcher in der Laubdecke können sie nun den Wald beobachten, seinen Geräuschen lauschen, seine Gerüche einatmen und sich intensiv in die Natur einfühlen.

4.5 Wölflinge in Aktion

Neben den »alltäglichen« Meutentreffen (die natürlich nicht alltäglich sind, da du ja immer mit Begeisterung dabei bist und dir immer wieder Neues einfallen lässt), gibt es in der Wölflingsstufe auch noch mehrere besondere Programmpunkte, die dir in diesem Abschnitt vorgestellt werden sollen. Besonders bedeutet hierbei, dass sie als außergewöhnliche Ereignisse, als Höhepunkte, herausragen und den Wölflingen lange in Erinnerung bleiben. Sie wirken ungewöhnlich motivierend. Gerade deswegen solltest du sie aber auch nicht zu oft verwenden, um keine Gewohnheit aufkommen zu lassen. Mach dir gezielt Gedanken über den Einsatz.

Besonders heißt aber auch, dass die Vorbereitung mehr Aufwand erfordert sowie oftmals zusätzliche Hilfe benötigt wird. Die Hinweise zu Planung, Spielgeschichte, Spannungsbogen und Reflexion von Meutentreffen gelten hier selbstverständlich genauso. Du findest zusätzlich Punkte, die speziell zu beachten sind.

4.5.1 Wolfslauf

Der Wolfslauf ist ein Spur-, Aufgaben- oder Postenlauf mit Spielgeschichte. Die Wölflinge durchlaufen hierbei in Gruppen eine bestimmte Wegstrecke, auf der sie immer wieder an Stationen gelangen, wo Aufgaben zu erledigen sind. Du kannst ihn als Teil eines zusammenhängenden Programms auf Lagern, während eines Langzeitprogramms oder auch als einzelnes Meutentreffen durchführen.

Wolfsläufe eignen sich gut, um Wissen zu einem bestimmten Thema zu vermitteln oder zu festigen. Du kannst die Kommunikation und die Kooperationsfähigkeit der Wölflinge fördern sowie den Zusammenhalt in der Kleingruppe, falls du sie rudelweise losschickst. Da sie die Aufgaben ohne deine Hilfe lösen sollen, ist es außerdem ein Schritt in Richtung mehr Selbständigkeit. Durch die Variation der Aufgaben, erfahren die Wölflinge zudem ihre eigenen Stärken und Schwächen und sie lernen die Vielfalt der Gruppe zu nutzen, entdecken also die Fähigkeiten der anderen Wölflinge.

DIE AUFGABEN

Die Aufgaben sollten abwechslungsreich sein, damit die Wölflinge vielseitig gefördert werden und ihnen nicht langweilig wird. Zudem hat so jeder

Wölfling entsprechend der persönlichen Fähigkeiten die Möglichkeit, Stärken einzubringen. Du kannst Aufgaben aus den Bereichen Singen, Spielen, Basteln, Geschicklichkeit, Konzentration, Wettkampf etc. auswählen. Sie sollten nicht zu schwer sein, so dass sie von allen Wölflingen durchgeführt werden können, aber auch nicht zu leicht, damit sich keine Langeweile breit macht. Achte außerdem darauf, dass alle Wölflinge gleichmäßig beteiligt sind und niemand zum Zuschauen verurteilt ist.



Als Anregung eine kleine Sammlung möglicher Aufgaben:

Ballons zum Platzen bringen, Lasso werfen, auf einen Baum klettern, anschleichen, Wasser transportieren, über ein Hindernis klettern, verschiedene Pflanzen benennen, aus einem Stück Papier einen möglichst langen Streifen reißen, Puzzle zusammen legen, Knopf annähen, Verkehrszeichen wissen, Zeit schätzen, Lageplan vom Lager zeichnen, einen Reim bilden, ein Lied singen, Spaziergänger befragen, Zirkusnummer einüben, Kochrezept erfinden ...

POSTEN

Wenn du weißt, wie viel Zeit du zur Verfügung hast, überlege dir die Anzahl der Posten entsprechend der Länge der geplanten Aufgaben und der Menge der mitspielenden Gruppen. An jedem Posten sollte eine Person stehen, die von dir genaue Instruktionen bekommt. Sprich mit ihnen die genaue Aufgabe ab, wie diese in die Spielgeschichte passt, wie sie entsprechend präsentiert werden kann und welches Material benötigt wird. Die Posten sollten einen Überblick über das Gesamtgeschehen haben, damit sie bei Problemen (Zeitverzögerung etc.) eventuell auch selbst Änderungen entscheiden können, ohne gleich den kompletten Ablauf zu gefährden.

Hast du nicht genügend Helfer*innen (z. B. Pfadfinder*innen oder Ranger/Rover aus dem Stamm) zur Verfügung, so gibt es die Möglichkeit, so genannte »stumme« Posten einzurichten. D. h. die Aufgaben stehen auf einem Zettel, der dann gut sichtbar aufgehängt wird. Bei dieser Variante empfiehlt es sich aber, die dazwischen liegenden Wegstrecken entweder sehr kurz zu machen oder eine ältere Person mitzuschicken, da

sonst die Gefahr zu groß ist, dass sich die Wölflinge verlaufen bzw. auch die Aufsichtspflicht nicht gewährleistet ist. Der Weg sollte sehr gut markiert sein.

DIE GRUPPEN

Die Wölflinge können in Rudeln, in der ganzen Meute oder einzeln laufen. Bei der Einteilung in Rudel solltest du darauf achten, dass alle etwa gleich groß sind und die verschiedensten Wölflinge zusammen kommen. Ungleichgewichte zwischen sportlichen und kreativen Rudeln solltest du vermeiden.

DER WEG

Es gibt verschiedene Arten, einen Wolfslauf zu gestalten.

- **Rundlauf:**
Es gibt genau so viele Posten wie Gruppen. Jede Gruppe fängt an einem anderen Posten an (meistens nehmen die Posten die Gruppe am Anfang mit), der Posten stellt seine Aufgabe, diese wird erledigt, dann wird die Gruppe zum nächsten Posten geschickt. Die Gruppe durchläuft alle Posten, beim letzten wird sie dann zum gemeinsamen Zielpunkt geschickt, wo der Abschluss stattfindet. Man kann auch alle Gruppen an einem Posten nacheinander beginnen lassen. Das bietet sich dort an, wo man eine Geschichte so auf die Posten verteilt, dass diese in einer bestimmten Reihenfolge angelaufen werden müssen. Das allerdings hat den Nachteil, dass sowohl vor als auch nach dem Postenlauf lange Wartezeiten entstehen, in denen die Wölflinge natürlich auch beschäftigt werden wollen.
- **Gegenläufiger Rundlauf:**
Diese Variante wird dann gewählt, wenn man an jedem Posten zwei Gruppen gegeneinander spielen lassen möchte. Es gibt also halb so viele Posten wie Gruppen. Jeder Posten nimmt am Anfang zwei Gruppen mit, nach Erledigung der Aufgabe wird dann eine Gruppe nach »links«, die andere nach »rechts« weitergeschickt. So wechseln die »Gegner« ständig ab.
- **Durcheinander:**
Es gibt mehr Posten als Gruppen, die sich alle in einem überschaubaren Gebiet befinden. Jede Gruppe entscheidet

selbst, zu welchem Posten sie als nächstes geht. Natürlich sollte dieser Posten unbesetzt sein. Auf einem Zettel kann notiert werden, welche Posten schon erledigt wurden.

DIE ZEITDAUER

Alle Aufgaben sollten einen ungefähr gleich großen Zeitrahmen umfassen und dabei auch jeweils nicht zu lange dauern. Circa fünf bis zehn Minuten Dauer haben sich bewährt. Dasselbe gilt für die Wege zwischen den Stationen. So verhinderst du Staus auf der Strecke.



Beachte dabei, dass Wölflinge die Distanzen zwischen den Posten zu rennen pflegen.

Meist dauert ein Wolfslauf ein bis zwei Stunden. Planst du einen längeren Wolfslauf, kannst du eine Art Wanderung daraus machen. Dann sollte die Meute aber am besten zusammen bleiben, und du darfst nicht vergessen, an Verpflegung und ausreichende Pausen zu denken.

DIE WEGMARKIERUNG UND DAS GELÄNDE

Die Strecke des Wolfslaufs solltest du vor der Durchführung selber einmal ablaufen, damit du ein Gefühl für die Länge bekommst, passende Stellen für die Posten findest, Gefahren abschätzt und siehst, wo Markierungen notwendig sind. Der Weg sollte für die Wölflinge leicht zu finden sein.

Die Art der Wegmarkierung kannst du vom Thema abhängig machen. Es eignen sich einfache Waldläuferzeichen, Luftballons, Stoffetzen, Kreidepfeile oder Papierfiguren passend zu eurer Geschichte. Achte aber auf die Witterung: Verpacke die Markierungen wasserfest und befestige sie gut! Und natürlich sammelst du die Zeichen am Schluss wieder ein oder lässt dies die letzte Gruppe tun!





Wolfslauf zum Thema »Peter Pan«

Wendy wurde von Piraten entführt und auf den berühmten Matrosenfelsen gebracht, der bei Flut unter Wasser steht. Vögel berichteten Peter Pan, dass sie dort sei. Sie ist zwar unbewacht, der Felsen lässt sich jedoch nur fliegend erreichen. Peter könnte zwar hin- und zurückfliegen, Wendy benötigt aber Feenstaub, um zurückkehren zu können. Die Wölflinge sind aus der »normalen« Welt ins Nimmerland gekommen und versuchen, bei der Beschaffung des Feenstaubs zu helfen, den Tinkerbelle nicht ohne weiteres hergeben will, da sie auf Wendy eifersüchtig ist. Die Wölflinge können den Feenstaub nur bekommen, wenn sie eine Schwäche Tinkerbells ausnutzen: ihre Eitelkeit und ihre Sammelleidenschaft. Sie treiben auf der ganzen Insel wertvolle Souvenirs auf, die sie später gegen Feenstaub eintauschen.

Posten (je fünf bis zehn Minuten)

1. Posten (Aktion): Die Gruppe trifft die Indianerin Tiger-Lily. Sie bietet an, ihnen eine Feder zu geben. Allerdings bekommen diese nur echte Indianer. Um zu zeigen, dass sie die Eigenschaften eines Indianers haben, müssen sie ihren Gleichgewichtssinn demonstrieren.
Spiel: Standpunkt (Wölflinge stehen sich gegenüber und müssen sich gegenseitig so schieben, dass der/die andere einen Schritt machen muss/ Gleichgewicht verliert.)
2. Posten (Konzentration): Der Niemalsvogel bietet den Wölflingen an, ihnen ein goldenes Ei zu geben, das er nur einmal pro Jahr legt. Dafür müssen sie ein normales Ei zum Schwimmen bringen. Sie haben fünf Minuten Zeit.
Aufgabe: Mit einigen Hilfsmitteln muss ein Floß für das Ei gebaut werden, mit dessen Hilfe es eine bestimmte Strecke zurücklegt.
3. Posten (Kreativität): Das tickende Krokodil möchte den Wölflingen gern eine Krokodilsträne (Glastropfen) geben. Sie müssen es allerdings durch eine besonders traurige Geschichte zum

Weinen bringen.

Aufgabe: Jede*r erzählt zwei, drei Sätze der Geschichte, der*die Nächste erzählt weiter. Evtl. müssen bestimmte Begriffe vorkommen.

4. Posten (Aktion): Da die Verlorenen Jungen gerne spielen, müssen die Wölflinge ein Spiel erklären und es gemeinsam mit ihnen spielen. Als Belohnung bekommen sie Münzen aus einem vor langer Zeit erbeuteten Piratenschatz.
5. Posten (Kreativität): Eine Nixe ist bereit, den Wölflingen einen Kamm zu überlassen, wenn sie ihr ein Nixenlied dichten.
Aufgabe: Zur Melodie von Bürger von Atlantis ein bis zwei Strophen erfinden
6. Posten (Aktion): Peter Pan hat einen blinden Pirat entdeckt, dem die Wölflinge eine kleine Piratenflagge stehlen können.
Spiel: An den Pirat heranschleichen (hat zwei Augenklappen). Ziel ist, die Flagge zu bekommen, die vor ihm steht. Auf wen er zeigt bzw. wen er berührt, muss zurück zu Peter Pan.
7. Posten (Konzentration): John zeigt den Teilnehmenden evtl. einzeln fünf bis zehn Murmeln, die sie sich ca. 20 Sekunden lang ansehen dürfen. Anschließend müssen sie herausfinden, welche Kugel John weggenommen hat (Kimspiel). Wenn ihnen das gut gelingt, schenkt John ihnen eine Murmel.

Schluss: Zum verabredeten Zeitpunkt treffen sich alle wieder und übergeben gemeinsam Tinkerbelle die zusammengetragenen Souvenirs. Sie ist so glücklich, dass sie ihnen im Gegenzug den Feenstaub gibt (Mehl mit Glitzerzeug). Die Wölflinge bedauern sich hiermit hauptsächlich an den Schultern (etwas für Wendy aufheben). Dann machen sie Schulterwackel- und Lockerungsübungen und fliegen gemäß Peter Pans Fluganweisungen ihm hinterher zu Wendy. Sie bringen sie zurück.

Je nach Länge der Wegstrecke und nach Übersichtlichkeit bzw. Gefährlichkeit des Geländes solltest du eine ältere Person (aus der Meutenführung oder Ranger/Rover) mit den Wölflingen mit schicken. Dies ist natürlich auch immer abhängig von Alter und Zuverlässigkeit der Wölflinge.

BEGINN UND ABSCHLUSS

Vor dem Wolfslauf werden die Wölflinge mit einer kleinen Aktion auf das Thema und das Ziel des Wolfslaufes eingestimmt. Versuche dafür möglichst einen motivierenden »Knalleffekt« zu erzeugen, der die Wölflinge antreibt: Die Wölflinge bekommen einen Brief, eine Flaschenpost wurde entdeckt, oder sie bekommen Besuch von einem Unbekannten.

Nach dem Wolfslauf, wenn alle Gruppen wieder zusammentreffen, kann ein Fest und eventuell eine Siegerehrung stattfinden. Achte darauf, dass es nur Sieger (1. Sieger, 2. Sieger etc.) gibt oder gestalte die Urkunden so, dass sie positiv formuliert sind (z. B. Bewertungen wie »mitgemacht«, »gut mitgemacht«, »sehr gut mitgemacht«).

Bei der Bewertung sollten außerdem nicht nur die erreichten Leistungen einfließen, sondern zusätzlich beispielsweise die Zusammenarbeit der Wölflinge und die Kommunikation untereinander. Dadurch ist gewährleistet, dass der Wolfslauf nicht zum bloßen Wettkampf mit tränenreichem Ausgang ausartet. Genauso ist es möglich, überhaupt keine Gewinner entstehen zu lassen. Die erfüllten Aufgaben sind dann einfach Teil eines gemeinsam zu erreichenden Zieles.

4.5.2 Special-Pack-Meeting (SPM)

Das SPM ist, wie der Name schon sagt, ein besonderes Meutentreffen (in England heißt die Meute »pack«), das sich durch einen besonders hohen Spannungsbogen mit sehr viel Aktion auszeichnet. Die Wölflinge erleben zu einem bestimmten Thema eine mitreißende Geschichte bzw. versetzen sich in ein Abenteuer.

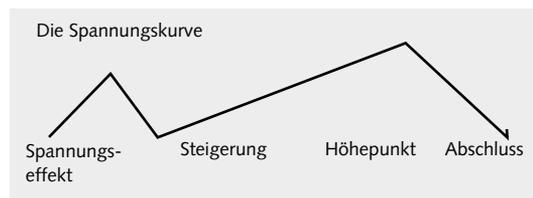
Das SPM ermöglicht dir eine sehr intensive Beschäftigung mit einem Thema und wirkt sehr motivierend. Durch das gemeinsame Ziel wird die Kooperation und Solidarität der Wölflinge gefördert. Sieg oder Niederlage bei eingebauten Wettspielen sind nebensächlich, da das gesamte Ziel des SPM im Vordergrund steht. Zudem regt es die Phantasie der Wölflinge an, da



sie sich komplett in die Geschichte hineinversetzen und alltägliche Gegenstände und Spiele im Sinne des Spielgeschehens umfunktionieren.

Um das SPM spannend zu gestalten, lässt du die Spiele und Aktionen Schlag auf Schlag folgen, ohne Pausen, die die Geschichte unterbrechen könnten. Auch alles benötigte Material solltest du aus diesem Grund vorher am Spielort bereit legen. Passe alle Elemente der Spielgeschichte an, damit der rote Faden erhalten bleibt und suche dir Helfer*innen, die Rollen übernehmen. Hierbei ist es von Vorteil, wenn diese den Wölflingen eher unbekannt sind, da dies die Echtheit erhöht.

Fange das SPM mit einem besonderen Spannungseffekt an, z. B. dem plötzlichen Auftauchen einer Spielfigur oder eines Briefes. Die Anfangssituation muss auf jeden Fall starken Aufforderungscharakter besitzen, damit die Wölflinge in das Geschehen mit einbezogen werden. Das Ziel (z. B. Fassen des Diebes, Finden eines Schatzes) sollte klar sein.



Alle folgenden Aktionen (z. B. Spiele, Basteleien) und auftauchenden Gegenstände werden passend zur Spielidee des SPM vorgestellt. Achte darauf, dass die Spiele nicht zu kompliziert sind, damit du auch wirklich in der Geschichte bleibst. Ein kleiner Nebeneffekt: Altbekannte Spiele gestaltest du so wieder aufregend. Achte wie immer auf den Spannungsbogen und auf abwechslungsreiche Aktivitäten, die sowohl Kopf (z. B. Konzentrationsfähigkeit der Wölflinge), Herz (z. B. Gefühle der Wölflinge) als auch Hand (z. B. den Körper der Wölflinge) ansprechen. So kannst du beispielsweise auf ein Rennspiel ein Kooperationspiel, ein Ratespiel oder darstellendes Spiel folgen lassen. Wird diese Vielfältigkeit beachtet, kann das SPM nicht langweilig werden.

Gib der Geschichte einen logischen Schluss, der einen Bezug zur Eingangsszene hat. Anschließend kann ein kleines Fest gefeiert werden, zu dem natürlich auch die Helfer*innen eingeladen sind.



BdP (1991): Ideenliste 1: SPM – Special Pack Meeting oder: Gespielte Geschichten.



SPM zum Thema »Ronja Räubertochter«

Zur Einführung kommt Ronja zu den Wölfen und bittet sie um Hilfe. Birk ist seit gestern im Wald verschwunden. Alle machen sich gemeinsam auf die Suche. Vorsichtsmaßnahmen gegen Wilddruden müssen eingeübt werden (nah an Baum stellen, Wilddruden können einen von oben nicht mehr sehen). Dies kann immer zwischendurch auf den Wegen durchgeführt werden! Auf der Landstraße entdecken die Wölfe mehrere Landsknechte, die sie belauschen, um zu erfahren, ob sie Birk vielleicht gefangen haben. (Spiel: Anschleichen). Da sie es nicht waren, wird ein Tanz eingeübt, um die Rumpelwichte anzulocken. Die wissen jedoch auch nichts, da gestern Nebel war und sie Angst davor haben. Da aber die Graugnome Nebel mögen, müssen diese jetzt angelockt werden. Alle müssen jetzt pantomimisch darstellen, wie sie Angst haben und dadurch erscheinen die Gnome, die nun schnell umzingelt werden. Sie verlangen als Gegenleistung für ihre Information aber noch, dass ihnen jeder Wölfling zwei Tannenzapfen und einen

runden Stein bringt. Dann erzählen sie, dass sie in der Nähe zum Eingang ins Reich der Unterirdischen Birks Riemen gefunden haben. Die Wölfe laufen zu Glatzen-Per und befragen ihn zu den Unterirdischen. Der erzählt, dass die Unterirdischen, um einen Menschen ewig an ihr Reich zu binden, am nächsten Tag noch mal unter freiem Himmel um ihn tanzen (und singen) müssen. Man kann ihre Macht brechen, in dem man verhindert, dass sie sich selber hören. Er spielt mit ihnen das Schreispiel, um zu sehen, ob sie wirklich fähig sind, Birk zu befreien. Danach gilt es, schnell zu der Höhle der Unterirdischen zu rennen. Ronja weiß, wo das ist. Dort singen die Unterirdischen und tanzen um Birk herum und Birk tanzt mit. Wölfe rennen hin und schreien ganz laut, damit sie selbst die Unterirdischen nicht hören und die sich selbst auch nicht hören können. Diese verlieren ihre Macht über Birk und weichen/flüchten in ihre Höhle zurück. Birk ist gerettet, kommt wieder zu sich, und alle freuen sich und essen auf dem Rückweg die Süßigkeiten, die die Unterirdischen bei ihrer Flucht verloren haben.



Fritz, Jürgen: Meditations- und Wahrnehmungsspiele in der Natur – Spielketten für Kinder und junge Erwachsene, Matthias-Grünewald-Verlag. (geeignet für SPM: Wellen der Phantasie, Legende vom Feuer, Naturtheater ...)

4.5.3 Hausspiel

Hausspiele sind eine spezielle Art von Postenlauf, die du, wie der Name schon sagt, im Haus durchführst. So hast du auch bei Regenwetter ein aufregendes Programm oder kannst mit den Wölfen ein neues Heim erkunden. Wie beim Postenlauf gibt es die Möglichkeit, die Wölfe allein, in Kleingruppen oder gemeinsam loszuschicken.



Auch für die Verteilung und Abfolge der Aufgaben gibt es verschiedene Variationen. Du kannst beispielsweise Zettel in allen Räumen verteilen, auf denen Aufgaben stehen, die die Wölfe dann in einer bestimmten Reihenfolge oder wild durcheinander lösen müssen. Oder du sitzt als Spielleiter*in in einem Raum und verteilst die jeweils nächsten Aufgaben.

Du kannst auch eine Karte auf ein Bettlaken zeichnen und dich dann mit den Wölfen von Station zu Station würfeln. Dort erfüllen sie dann die vorgegebenen Aufgaben, die am besten an das jeweilige Zimmer und natürlich auch ans gewählte Thema angepasst sind. So kann bei einer Wochenendfahrt in ein unbekanntes Heim die Aufgabe etwas mit der Benutzung des Zimmers zu tun haben (in der Küche müssen ganz schnell die Tassen gefunden werden, die man zum Tisch decken braucht etc.) oder beim Einstieg ins Langzeitprogramm zum Thema »Tiere« wird in jedem Raum ein anderer Lebensraum (Luft, Land, Wasser) vorgestellt.

Möglich ist auch ein großes Hausspiel mit allen Sinnen. Dazu verlegst du quer durch das Haus einen Strick auf dem Fußboden. An diesem tasten sich die Wölfe blind und barfuß von Zimmer

zu Zimmer, in denen dann verschiedene Kimspiele auf sie warten. Vergiss dabei aber nicht, genügend helfende und haltende Hände (Treppen, Türschwellen etc.!!) zu organisieren. Den letzten Raum (in dem dann die Augenbinden abgenommen werden) kannst du einheitlich in einer einzigen Farbe (mit bunten Tüchern, passenden Luftballons, vielleicht sogar farblich entsprechendem Essen) oder auch thematisch gestalten. Das ist sehr wirkungsvoll, nachdem die Wölflinge wahrscheinlich fast eine Stunde lang »blind« waren, und kann ebenfalls gut zum Einstieg in ein neues Thema dienen.



1.2.6 Weitere Praxisbeispiele zum Dschungelbuch S.22



www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung.html

4.5.4 Stadtspiel

Was passiert eigentlich in der Feuerwehr, wenn in der Stadt ein Haus brennt? Welche Bücher kann man sich in der Bücherei ausleihen und wie geht das? Wie sehen unser Bürgermeister oder unsere Bürgermeisterin und das Rathaus aus? Ist es im Tresorraum einer Sparkasse spannend? Ob ich auch mal auf einem Polizeimotorrad sitzen darf? Wie viele Spielplätze hat unsere Stadt? Können Wölflinge alleine mit dem Bus zu den Meufentreffen fahren? Was denken die Leute in der Stadt von Wölflingen und Pfadfinder*innen?

Wölflinge erkunden gerne ihre nähere Umgebung, und auch wenn sie ihre eigene Stadt meist aus ihrem alltäglichen Leben kennen, kannst du ihnen mit einem Stadtspiel die Möglichkeit geben, diese einmal aus einem anderen Blickwinkel zu erforschen. Bei einem Stadtspiel lernen die Wölflinge, sich in der Stadt zu bewegen, d. h. die Verkehrsregeln zu erkennen und zu beachten, sich zu orientieren, sich im Kaufhaus zu benehmen etc. Zudem bietet es den Wölflingen die Möglichkeit, den Kontakt mit Passanten zu suchen, z. B., um bestimmte Aufgaben und Fragen zu lösen. So können sie etwas von ihrer Scheu gegenüber Erwachsenen verlieren. Gleichzeitig bekommen sie spielerisch mit, was alles für die Organisation einer Stadt erforderlich ist. Wo z. B. der Müll hinkommt, wie die Briefe rechtzeitig ausgetragen werden, was hinter den Kulissen eines Theaters passiert, wie viele Schulen es gibt usw.



Du kannst die Stadterkundung in eine Spielgeschichte verpacken, indem die Wölflinge z. B. einem Außerirdischen erklären und zeigen, wie sich das Leben in der Stadt so abspielt. Oder ihr sucht euch gemeinsam ein bestimmtes Thema, wie die Kinderfreundlichkeit der Stadt oder die öffentlichen Verkehrsmittel, welches ihr näher betrachten wollt.

Das Thema Stadt kannst du auch länger als bei einem Treffen mit deinen Wölflingen behandeln. Ihr könnt euch einige Einrichtungen, wie das Rathaus oder die Feuerwehr, genauer anschauen, Wünsche der Wölflinge zur Verbesserung sammeln und an den*die Bürgermeister*in schreiben oder auch beim Aufräumen des Nachbarspielplatzes selber mit anpacken.

Beim Besuch von Einrichtungen solltest du dich darum bemühen, dass nicht nur eine Person die Einrichtung erklärt. Reine Vorträge langweilen die Wölflinge schnell. Frag nach, ob sie sich vielleicht auch Sachen anschauen und ausprobieren dürfen. Du kannst bei berufstätigen Eltern oder älteren Mitgliedern deines Stammes nachfragen. Oftmals öffnet das viel schneller die Türen zu Besichtigungen. Natürlich bedarf es bei solchen Aktionen einer intensiven Vorbereitung. Sprich mit den Wölflingen über ihr Verhalten vor Ort, nicht drängeln, nicht weglaufen etc., aber ermutige sie auch, Fragen zu stellen.

Für ein Stadtspiel gibt es verschiedene Möglichkeiten. So kannst du entweder einen Postenlauf machen, in dem eben stadtspezifische Aufgaben zu lösen sind, oder du orientierst dich an den verschiedenen Möglichkeiten der Geländespiele und stimmst diese auf das Gelände »Stadt« ab.

Auf alle Fälle ist es zur Einstimmung der Wölflinge auf das Stadtspiel wichtig, dass sie eine Vorstellung von ihrer Umgebung bekommen und sich auskennen. Du

kannst zunächst mit ihnen gemeinsam den Stadtplan anschauen und mit Fähnchen kennzeichnen, wo die einzelnen Wölflinge wohnen, wo ihre Schulen liegen und wo das Stammesheim. Lass sie erklären und einzeichnen, wie sie von zu Hause zum Heim kommen, von dort zu eurer Lieblingswiese usw. Ihr könnt auch eine große Liste mit Begriffen sammeln, z. B. Gebäude, Parks, Straßennamen etc. und diese dann auf der Karte suchen.

Wenn du dir sicher bist, dass sich die Wölflinge zurechtfinden, kannst du mit ihnen besser die Grenzen für das Stadtspiel klären und sie verlieren nicht den Spaß, weil sie die Anlaufstellen erst ewig suchen müssen – ganz abgesehen davon, dass du natürlich das Risiko minderst, dass sie sich verlaufen.

Auch solltest du dir sicher sein, dass die Wölflinge die Verkehrsregeln kennen. Soll das Stadtspiel allerdings genau diesen Zielen dienen, was ja auch möglich ist, so lass die Wölflinge nicht alleine losziehen, sondern nur in Begleitung Älterer.



Bevor du nun das Stadtspiel beginnst und die Gruppen losschickst, gilt es noch Folgendes vorzubereiten und zu beachten:

- Suche dir ein Thema oder eine Spielgeschichte. Auch beim Stadtspiel sollte der rote Faden nicht vergessen werden.
- Nutze die Möglichkeiten, die die Stadt dir bietet, und baue diese entsprechend in deine Spielgeschichte ein. Andersrum wird es eher schwierig.
- Laufe die mögliche Strecke selber ab, um Entfernungen und Gefahren abzuschätzen sowie Aufgaben zu sammeln.
- Denke dir möglichst verschiedene Aufgaben aus, die die unterschiedlichen Fähigkeiten der Wölflinge fordern und somit Langeweile verhindern.
- Überlege dir, in welcher Reihenfolge die Aufgaben gelöst werden sollen und wie du verhinderst, dass alle Gruppen zur selben Zeit am selben Ort auftauchen. (Reihenfolge variieren oder Gruppen zeitversetzt losschicken.)
- Schätze die benötigte Zeit für die Aufgaben ab. Das Stadtspiel insgesamt sollte nicht weniger als eine Stunde dauern, aber auch nicht länger als drei. Ein Meutentreffen eignet sich also gut.

- Bitte Verkäufer*innen bzw. Zuständige um ihre Mithilfe, wenn du die Wölflinge in Läden oder öffentliche Einrichtungen schicken willst, und versichere dich, dass diese auch geöffnet sind, wenn ihr das Spiel macht.
- Besorge dir, wenn möglich, mehrere Stadtpläne, die die Wölflinge nutzen können (gibt es oft im Touristenbüro).
- Suche dir einen zentralen, allen Wölflingen gut bekannten Treffpunkt für den Abschluss oder den Fall, dass etwas schief geht. An dem sollte dann natürlich auch immer Hilfe bereit stehen.
- Belehre die Wölflinge ausführlich und versichere dich, dass alle die nicht zu überschreitenden Grenzen kennen.
- Mische die Gruppen gut, damit kein Ungleichgewicht beim Lösen der Aufgaben entsteht. Außerdem können sich die Älteren um die Kleinen kümmern.
- Gib jeder Gruppe einen Notfallumschlag, in welchem eine Notfalltelefonnummer sowie der Treffpunkt stehen. Kläre vorher, ob jemand ein Handy dabei hat oder wie ihr sonst im Notfall angerufen werden könnt.



Mögliche Aufgaben

Straßennamen mit Personen finden; Höhe des Kirchturms schätzen bzw. erfragen; im Standesamt nach der Zahl der Hochzeiten im letzten Jahr fragen; bei der Post die Briefmarke mit dem niedrigsten Wert kaufen; die Anzahl der Spielplätze herausbekommen; herausfinden, in welchem Zimmer der Bürgermeister sitzt; für sie relevante Termine im Touristenbüro erfragen ...



BdP (2003): Hör'ma aus der Flaschenwelt – Kinder entdecken ihre Umgebung

Kaderli, Manfred & Team: Geländespiele – Spielideen für Stadt, Wald und Wiese, REX Verlag. (super professionelle Geländespiele über Besenschmuggel, Goldbarrensuche, Spionage, Orakel bis hin zu genialen Stadtspielen wie Scotland Yard und Fotorallyes)

www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/spiele-stadtspiel.html

4.5.5 Geländespiel

Geländespiele sind Spiele außerhalb des Hauses mit größerem Aktionsradius. Wesentliche Merkmale sind Parteienbildung, das Sich-Verstecken und Den-Andere-Entdecken oder das Herausfinden von Informationen und Heben eines Schatzes. Das spielerische Moment soll dabei im Vordergrund stehen: Freude, Bewegung, Abenteuer und in zweiter Linie auch das Erreichen von Lernzielen (z. B. Kooperation, Einüben von Waldläuferzeichen). Beim Geländespiel können sich die Wölflinge Organisationsvermögen aneignen, da sie zumeist selbst verantwortlich sind für ihre Zeiteinteilung beim Lösen der Aufgaben. Sie lernen, Regeln zu beachten und umzusetzen, ihre Stärken und Schwächen zu erkennen, diese sinnvoll einzusetzen, sich auf neue Situationen einzustellen sowie selbstständig und fair miteinander umzugehen. Außerdem werden das Gruppengefühl und der Zusammenhalt in der Gruppe gestärkt. Auch können die Wölflinge durch Geländespiele spielerisch ihre Umgebung besser kennen lernen.



GELÄNDE

Phantasie ist nötig, um das Spiel in ein vorhandenes Gelände »hineinzubauen«. Die umgekehrte Methode, Spiel ausdenken und dann das passende Gelände aussuchen, ist meist zu kompliziert. Erkunde das Gelände also ausgiebig und lass dich inspirieren. Achte dabei auch besonders auf mögliche Gefahrenzonen, wie Abhänge, Gewässer oder Wespennester, die du entweder ausreichend absichern oder ganz aus dem Spielgelände ausschließen musst. Auch schützenswerte Bereiche der Natur solltest du selbstverständlich nicht in dein Spiel einbauen.

Wenn du selber das Gelände für das Spiel ausgesucht hast, kümmere dich darum, dass auch deine Wölflinge es gut kennen. Am besten läufst du es mit ihnen gemeinsam nochmals ab. Falls du ein Geländespiel lange vor der Durchführung planst, bedenke die möglichen Veränderungen der Natur. Beispielsweise bietet

ein im Sommer dicht belaubter Wald im Spätherbst keine guten Versteckmöglichkeiten mehr.

ARTEN

Du hast unterschiedliche Möglichkeiten, ein Geländespiel zu gestalten. Es gibt verschiedene klassische Varianten, die du deinen Bedürfnissen anpassen kannst oder du lässt deiner Kreativität einfach freien Lauf, während du durchs Gelände schlenderst.

- **Gegeneinander**
Du kannst im Geländespiel verschiedene Gruppen gegeneinander antreten lassen. So muss zum Beispiel die eine Gruppe die Spieler*innen der anderen Gruppe fangen und in ein Gefängnis bringen, woraus sie aber unter bestimmten Voraussetzungen auch wieder befreit werden können. (Räuber und Gendarm)
Eine Gruppe kann zur Aufgabe haben, eine zweite, oder auch mehrere andere Gruppen, davon abzuhalten, etwas durchs Spielgebiet zu schmuggeln. Andere Möglichkeit: Alle schmuggeln und versuchen sich gegenseitig zu erwischen. (Schmuggeljagd)
Eine weitere Möglichkeit besteht darin, die teilnehmenden Gruppen ein eigenes Revier abstecken zu lassen, in dem ein Gegenstand liegt, der verteidigt werden muss. Hier gewinnt, wer entweder der anderen Gruppe den Gegenstand entwenden kann oder das eigene Revier lange genug verteidigt. (Burgenkampf)
Bei allen Varianten kann der Zweck einfach nur im Besiegen der Gegner*innen bestehen oder du denkst dir noch ein übergeordnetes Ziel aus, welches jede der Gruppen gern selbst und allein erreichen will.
- **Miteinander**
Kooperations- und Koordinationsgeländespiele haben zum Inhalt, etwas zu finden, zu bauen, zu basteln usw. Dabei arbeiten die Gruppen nicht direkt gegeneinander, sondern maximal im Wettbewerb. Die Wölflinge können Organisation und Zeitplanung während der Aufgabenlösung selbst bestimmen.
Meist gibt es ein großes Ziel, welches es zu erreichen gilt (Bauen einer Maschine, deren Teile noch zusammengesucht werden müssen; Kochen eines Gerichtes, dessen Zutaten noch fehlen,

und auch die Kochstelle muss gebaut werden; Zusammensetzen einer Schatzkarte und Finden des Schatzes ...). Verschiedene Personen können im Spielfeld unterwegs sein, die notwendige Teile oder Informationen besitzen und von den Gruppen Gegenleistungen erwarten. Es ist auch möglich, dass es dabei gar keine Gruppen gibt, sondern sich z. B. alle gemeinsam auf die Suche nach einem Schatz machen und zusammen die Schwierigkeiten auf dem Weg dorthin bewältigen. Du kannst aber auch eine Gruppe mit ausreichend Zeitvorsprung vorausschicken, die den Schatz versteckt und sich den Weg und die Aufgaben ausdenkt.

ABLAUF

Das Spiel sollte nicht zu kurz und nicht zu lang dauern. Wie bei anderen Aktionen ist ein Zeitraum ähnlich dem eines Meutentreffens am besten, das hängt jedoch auch vom Spiel ab. Wenn die Wölflinge viel rennen müssen und die Aufgaben dabei eher gleich bleiben, sollte das Spiel wesentlich kürzer sein, als wenn es viele verschiedene Aufgaben gibt und auch ruhigere Zeitabschnitte vorkommen.

Verabrede genaue Anfangs- und Schlusszeiten mit den Wölflingen. Dafür kann es auch ein Signal geben, z. B. dreimaliges Pfeifen mit der Trillerpfeife. Versichere dich vorher, dass man dieses Signal auch in allen Bereichen des Spielfeldes gut hören kann. Sei unter Umständen (Lust der Wölflinge schwindet; keine Zeit mehr; zu schlechtes Wetter ...) dazu bereit, das Spiel auch eher abbrechen und denke dir dann schnell einen guten Grund aus. Das Ziel sollte trotzdem irgendwie erreicht sein.



Spielidee und roter Faden sind beim Geländespiel so wichtig wie bei allen anderen Aktionen.

Achte darauf, dass sie deutlich werden und die Wölflinge durch ein klar erkennbares Ziel motiviert werden. Auch ein Spannungsbogen sollte vorhanden sein, damit es nicht zu schnell langweilig wird.

Sorge dafür, dass während des Spiels niemand verloren geht. Die Wölflinge sollen innerhalb ihrer Kleingruppe aufeinander achten und du selbst bzw. alle Helfer*innen sollten bei vorbeikommenden Gruppen immer schnell nachzählen oder nachfragen, ob noch alle zusammen sind.

Wenn du mit den Wölflingen nicht gleich im Wald hinter dem Lagerplatz spielst, solltest du die Erste-Hilfe-Tasche dabei haben!

REGELN

Nimm dir ausreichend Zeit, die Spielregeln zu erläutern, und strukturiere deine Erklärung. Weise die Wölflinge vor dem Spiel auf die möglichen Gefahren hin. Von den Wölflingen zu verlangen, sie sollten in Rufweite bleiben, reicht oft nicht aus, da sie nicht abschätzen können, wie weit das ist. Sprich also klare Verbote aus und stecke die Grenzen des Spielgeländes eindeutig ab. Die Spielregeln müssen deutlich und für alle Wölflinge verständlich sein. Du solltest sie altersgerecht und möglichst auch nicht zu brutal gestalten. Anstatt miteinander zu raufen, um der gegnerischen Gruppe Gegenstände abzunehmen, können die Gruppen z. B. auch knobeln, wenn sie sich begegnen. Wenn du mit Lebensbändchen spielen willst, wähle leicht zerreißbares Material (z. B. Klopapier) oder ersetze sie durch leicht abwaschbare Farbpunkte. Einmal erstellte Regeln sollten nur im Notfall wieder geändert werden – auch die Meutenführung muss sich daran halten. Wiederhole dich ruhig beim Erklären der Regeln und versichere dich, dass alle sie verstanden haben.

SPIELLEITUNG

Suche dir wenn möglich mehrere Helfer*innen für ein Geländespiel. Mit Ausnahme einer Person, zu der die Wölflinge in Problemfällen kommen können, sollten die Spielleitung bzw. die Schiedsrichter*innen während des Spiels nicht auf einem Fleck stehen bleiben, sondern den gesamten Platz abgehen. So kann sie dann in Notfällen eingreifen, wenn der Spielfluss gestört wird oder die Sache außer Kontrolle gerät. Im Notfall solltest du ein Spiel aber lieber abbrechen als zu lange herumzuprobieren.

GRUPPEN

Damit alle Wölflinge gut motiviert dabei sind, gilt es wie immer, auf eine gleichmäßige Verteilung der Wölflinge in den Gruppen zu achten. Ein ausgewogenes Kräfteverhältnis sollte entstehen. Du kannst auch eine Gruppe aus Älteren einplanen, die dann als eine Art Störfaktor agieren, z. B. offiziell als Banditen, die die anderen Gruppen unregelmäßig und unerwartet überfallen. Diese ist prinzipiell allen anderen überlegen und kann so, möglichst unauffällig, eingreifen und

versuchen, ein bisschen Ausgleich zu schaffen, wenn eine Gruppe eindeutig zu stark hinter den anderen herhinkt oder aber zu schnell fertig wird.

WETTKAMPF UND GEWINN

Konkurrenz unter den Wölfen kann motivierend wirken, sollte aber nicht mit bösem Blut enden. Entscheidest du dich für ein Spiel mit Gewinner*innen, sollte vor dem Spiel eindeutig geklärt sein, wer wann gewonnen hat, damit es darüber keinen Streit gibt.

Versuche auch, die anderen Gruppen trotzdem nicht als Verlierer*innen dastehen zu lassen. So kann es für alle ein gemeinsames Abschlussfest geben, die Siegergruppe teilt den gefundenen Schatz mit allen, oder du verteilst Urkunden mit Wertungen wie »gut mitgemacht« und »sehr gut mitgemacht«.

Vielleicht achtest du außer auf die richtigen und schnellen Lösungen auch darauf, wie gut die Wölfe zusammengearbeitet haben oder wer die kreativsten Vorschläge für die Bewältigung einer Aufgabe hatte.

Du kannst auch gar keine Gewinner*innen entstehen lassen, indem einfach alle zu erfüllenden Aufgaben zu einem gemeinsamen Ziel führen.

IM DUNKELN

Nachspiele können für die Wölfe besonders reizvoll sein. Du solltest dir aber genau überlegen, ob du das mit deiner Meute machen kannst. Gerade die jüngeren Wölfe haben oft Angst im Dunkeln. Überlege dir, ob du das Spiel dann wirklich im Dunkeln stattfinden lässt, oder ob du lieber auf die Zeit der Dämmerung ausweichst. Du kannst ein Nacht- oder Dämmerungsgeländespiel nutzen, um den Wölfen die Angst zu nehmen, musst aber dabei besonders umsichtig vorgehen. Lass nur Gruppen spielen (niemand bewegt sich allein!) und Sorge dafür, dass niemand verloren gehen kann. Besorge ausreichend Lichtquellen, von denen sich die Wölfe auch nicht zu weit entfernen dürfen. Das Gelände sollte zudem besonders einfach sein. Kein Gestolper durchs Unterholz oder Herumirren auf verschlungenen Wegen! Am Besten eignet sich eine Wiese oder ein Feld, dann ist auch die Sicht durch Mond und Sternenhimmel gewährleistet. Schau dir das Gelände vorher sehr sorgfältig an, um Gefahrenquellen zu meiden und beachte dabei auch Stellen,

die tagsüber ungefährlich wären, im Dunkeln aber Probleme bereiten könnten. Genügend ältere Begleitpersonen sind bei Nachtgeländespielen besonders wichtig. Denke bitte bei der Geländewahl auch an den Naturschutz (brütende Vögel, Brutzeit, etc.). Wenn du Zweifel hast, hebe dir eine solche Aktion lieber für ältere Wölfe auf.



BdP: Ideenkiste – 5x5 Geländespiele

Völkening, Martin: Meine schönsten Gelände- & Nachspiele – Spielideen für Zeltlager, Klassenfahrten, Gruppenstunden und viele andere Gelegenheiten, AA-Verlag für Pädagogik. (tolle unkomplizierte Geländespiele)

Kaderli, Manfred & Team: Geländespiele – Spielideen für Stadt, Wald und Wiese, REX Verlag. (super professionelle Geländespiele über Besenschmuggel, Goldbarsuche, Spionage, Orakel bis hin zu genialen Stadtspielen wie Scotland Yard und Fotorallyes)

Robra, Andreas: Zauberstein und Riesenstab – Abenteuerallyes für Kinder, Jugendliche und Erwachsene, Logo Kommunikationswerkstatt GmbH.

Stengele, Daniel: Scheich Abduhl, Oro-Pax-O & Co – Geländespiele, Drogenprojekte, Brettspiele im Menschenformat, Menschenkicker, Kreativworkshops und viele andere Spielprojekte für kurz und lang, AA-Verlag für Pädagogik.

4.5.6 Langzeitprogramm

Ein Langzeitprogramm, kurz LZP, ist eine Programmeinheit, die sich über mehrere Wochen erstreckt. Die Meutentreffen in dieser Zeit stehen jeweils unter einem gemeinsamen Thema und bauen aufeinander auf. Das Programm folgt einem roten Faden, hat ein übergreifendes Thema und kann in eine Spielgeschichte eingebettet sein. Innerhalb eines LZP kannst du alle Methoden der Wölfenstufe anwenden. Mit einem LZP erreichst du, dass sich die Wölfe länger-, und damit intensiver, mit einem Thema auseinandersetzen, und du kannst Inhalte besser vermitteln. Die Wölfe erhalten spielerisch eine Fülle von Informationen. Sie können dadurch mehr erreichen, haben einen größeren Lerneffekt und somit größere Erfolgserlebnisse. Das fortlaufende Programm bietet den Wölfen Kontinuität und animiert sie zur regelmäßigen Teilnahme an den Meutentreffen, da sie ja sonst etwas von der Geschichte verpassen könnten. Du hast außerdem die Möglichkeit, deine Meute besser kennen zu lernen. Du erkennst, wie viel Ausdauer die Wölfe haben, was ihre Phantasie besonders anspricht und womit du sie am besten motivieren kannst.

Zu Beginn bedeutet die Planung eines LZP für dich erst mal einen Mehraufwand. Ist jedoch das Thema und die Idee zum Ablauf gefunden, lassen sich die einzelnen Treffen recht schnell füllen, und die Vorbereitungen zwischen ihnen gehen schnell von der Hand. Du hast den Vorteil, dass du nur einmal planen musst und davon längere Zeit etwas hast. Ebenso kannst du Material und Verkleidungen oder Dekoration mehrmals verwenden.

Beim LZP ist es besonders wichtig, dass du die Spannungskurve beachtest, da du diese über einen längeren Zeitraum und größere Pausen hinweg aufrechterhalten musst. Gerade weil das Thema schon bekannt ist und sich wiederholt, solltest du die Aktionen abwechslungsreich und spannend gestalten, damit die Wölflinge motiviert dabei bleiben.

SPIELIDEE

Da du dich beim LZP über mehrere Wochen damit beschäftigst, solltest du das Thema und die Spielidee besonders sorgfältig aussuchen. Sie sollten so gewählt sein, dass sich die Wölflinge schnell in sie hineinleben können, Begeisterung und Interesse dafür mitbringen und sie genügend Stoff für viele unterschiedliche Aktionen bieten.



Hier eine kleine Liste mit Spielideen

- Dschungelbuch
- Winnie Pu
- Pippi Langstrumpf
- Kleine Hexe
- Kleiner König Kalle Wirsch
- Ronja Räubertochter
- Asterix
- In 80 Tagen um die Welt
- Wikinger
- Ritter
- Pfadinder*innen
- Märchen
- Umwelt
- Essen/Ernährung
- Wasser
- Strom
- Experimente
- Öffentliche Einrichtungen, z. B. Feuerwehr, Klärwerk
- Meine Stadt/Kinderfreundlichkeit



- Vier Elemente
- Mein Stamm
- Musik
- Farben/Kunst erleben/Heim gestalten

Du solltest dem LZP, wenn Thema und Spielgeschichte gefunden sind, einen ansprechenden Namen geben. Dadurch motiviert es noch mehr, mitzumachen und bleibt länger in Erinnerung.

ANFANGSPHASE

Am Anfang des LZP sollten eine Reihe von Aktionen stattfinden, die es den Wölflingen erleichtern, sich in die Spielidee hinein zu versetzen. Du kannst ein spannendes SPM mit den Wölflingen machen oder eine Geschichte erzählen. Auch solltest du mit ihnen gemeinsam charakteristische Dinge entwickeln. Ihr bastelt euch Verkleidungen, dekoriert den Gruppenraum, lernt ein passendes Lied und denkt euch einen Ruf aus. Eines oder mehrere dieser Elemente sollten dann bei jedem Gruppentreffen wieder auftauchen und die Wölflinge durch das Langzeitprogramm begleiten.

AKTIONSPHASE

In der Aktionsphase wird das Thema erforscht, Neues entdeckt, Dinge hergestellt, Fertigkeiten trainiert, Erkundungen durchgeführt, andere Orte und Leute besucht, passend zum Thema gespielt. Dabei solltest du jede Aktion und jedes Spiel mit der Geschichte, die sich durch das Programm zieht, einleiten, um den roten Faden zu erhalten. Spiele solltest du ebenfalls in die Geschichte einbauen und entsprechend abändern. Jedes einzelne Meutentreffen sollte der Spannungskurve folgen, also auf einen Höhepunkt hinarbeiten und ruhiger ausklingen, aber du solltest auch einen Bogen zum nächsten Treffen spannen. Erzähle die Geschichte weiter und lass den Fortgang offen oder weise auf eine besondere Aktion hin.

HÖHEPUNKT

Für den Höhepunkt deines LZP kannst du eine besondere Abenteuerunternehmung ansetzen. Du kannst mit deinen Wölflingen ein Lager zum Thema machen oder ihr spielt ein spannendes Stadt- oder Geländespiel. Wenn ihr nicht sowieso mehrmals Einrichtungen während der Aktionsphase besucht, könnte auch dies einen Höhepunkt darstellen. Du kannst auch jemanden einladen,

der etwas mit dem Thema zu tun hat, oder die Meute führt gemeinsam etwas vor.

ABSCHLUSS

Dieser Höhepunkt der Aktion kann den Abschluss des LZP bilden. Du kannst aber auch danach noch ein Gruppentreffen zum Ausklang machen, wo sich z. B. die Spielfiguren verabschieden und ihr eure Ergebnisse zusammenfasst. Wölflinge sollten noch mal die Möglichkeit haben, ihre Erlebnisse zu erzählen, zu zeigen, was sie gebastelt haben usw. Schön ist es, wenn etwas Bleibendes für die Gruppe oder jede*n Einzelnen entsteht, das an die Aktion erinnert.

Für das endgültige Ende solltest du auch eine Kritikrunde am Ratsfelsen vorsehen, bei der alle sagen können, was ihnen gefallen hat und was nicht. So weißt du, was bei den Wölflingen gut ankam oder was du nächstes Mal anders machen solltest.



1.7.1 Demokratie und Mitbestimmung S. 40



BdP (1997): Bundesjahresaktion der Wölflingsstufe 1997: Chroni.

BdP (2003): Bundesjahresaktion der Wölflingsstufe 2003: Hör'ma aus der Flaschenwelt – Kinder entdecken ihre Umgebung.

Günther, Sybille: Feuerwerk und Funkentanz, Ökotopia Verlag.

4.5.7 Projekt

Das Projekt ist in der Wölflingsstufe des BdP eher unbekannt. Es lohnt sich aber, diese interessante Handlungsform auszuprobieren. Sie greift viele einzelne Methoden der Mitbestimmung von Wölflingen im Meutenalltag auf und verknüpft sie. Du kannst die hier im Zusammenhang vorgestellten Schritte auch einzeln mit den Wölflingen durchführen – so haben beispielsweise Reflexionen durchaus auch ohne Projekt ihren Platz im Alltag der Meute. Das Projekt als Ganzes aber stärkt in besonderer Weise ihren eigenen Willen. Du gibst den Wölflingen kein Programm vor. Stattdessen lässt du sie selber zum Zug kommen. Sie sammeln nicht nur selber Ideen, sondern entscheiden auch eigenständig darüber und tragen den größten Teil zur Durchführung bei. So machst du Demokratie für die Wölflinge erfahrbar und führst sie in größere Selbständigkeit. Zudem wird das gemeinsame Arbeiten an einem Ziel das Gruppengefühl in der Meute stärken. Mit den klassischen Projekttagen an der Schule hat diese Methode nichts gemeinsam.



LZP zum Thema »Hexen und Zauberer«

Beim ersten Treffen leitest du die Spielgeschichte ein. Die Meute erhält einen Brief mit der Einladung zu einem Kongress im Märchenwald (Landespflingstlager). Da dort natürlich nur Zauberwesen zugelassen sind, schlägst du ihnen vor, eine Hexen- und Zaubererausbildung zu beginnen.

Diese findet dann in den nächsten Wochen statt. So kann ein Meutentreffen z. B. dem Basteln der Verkleidung gelten. Ihr könnt Umhänge nähen und sie batiken, krumme Nasen mit Warzen aus Pappmaché basteln oder Perücken und Hüte herstellen. Dann brauchen Hexen natürlich einen Besen und ihr müsst das Fliegen üben. Auch in der Natur müssen Hexen und Zauberer sich auskennen, also kannst du mit den Wölflingen ein Treffen in der Natur verbringen, Spuren lesen und Pflanzen erkennen üben. Schließlich beschäftigen sich Zauberer und Hexen natürlich oft mit dem Brauen von Zaubertränken, also muss auch das geübt werden (z. B. Saftcocktails mit Lebensmittelfarben und Einlagen aus Weingummischlangen).

Danach folgt die Prüfung in Form eines Wolfslaufes. Mehrere alte Hexen und Zauberer sind aus dem Märchenwald angereist und lassen sich das Können der Wölflinge vorführen. Zum Abschluss verleihen sie ihnen den Titel »Hexe« bzw. »Zauberer« und es kann ein bisschen gefeiert werden. Außerdem geben sie den Wölflingen den Teil eines Kristalls, den sie zum Kongress mitnehmen müssen. Nun kannst du noch ein Treffen zur Vorbereitung auf das Lager folgen lassen, in dem du den Wölflingen z. B. typische Tänze, Lieder und Spiele der Zauberwesen beibringst. Oder aber die Prüfung findet direkt vor dem Lager statt.

Dann fahrt ihr gemeinsam zum geplanten Kongress (Wochenendlager) und trefft dort die anderen Zauberwesen. Jedes der Völker besitzt ebenfalls einen Teil des Kristalls und zusammengesetzt garantiert er für das friedliche Zusammensein der verschiedenen Wesen. Anfangs ist ein freundschaftliches Kräfteressen geplant (eine Olympiade findet statt) und anschließend wollen alle gemeinsam feiern. Irgendwann stellt aber plötzlich jemand das Fehlen des Kristalls fest und nun muss der Dieb gefunden werden (Postenlauf o. Geländespiel). Nach glücklichem Ausgang kann abends natürlich doch noch gefeiert werden.

Ein Projekt kann eigentlich alles sein, was den Wölfingen einfällt: die Durchführung eines Robinsontages, die Aufführung eines Theaterstückes beim nächsten Elternabend, ein Stadtspiel mit der Partnermeute und vieles andere mehr. Es muss kein aufwändiges und über mehrere Meutentreffen dauerndes Unternehmen sein. Auch das selbstständige Entwickeln einer Schatzjagd, die noch am selben Tag durchgeführt wird, kann beispielsweise ein Projekt sein.



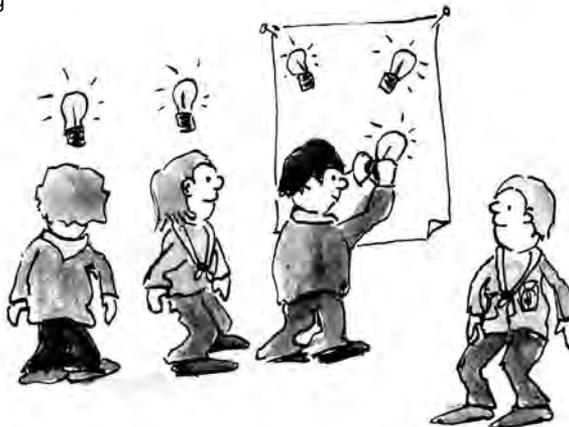
Merkmale des Projekts:

- Die Wölflinge entwickeln selbstständig ihre Ideen und setzen sie auch eigenständig in die Tat um.
- Das Thema stammt aus dem Umfeld der Wölflinge, interessiert und bewegt sie.
- Es wird nicht nur geredet, sondern auch gehandelt. Ein erkennbares Ergebnis sollte am Ende stehen.
- Dieses Ergebnis ist nicht zufällig, sondern geplant, wobei sich die Richtung trotzdem während des Projektes ändern kann.
- Es sollte ganzheitlich und mit allen Sinnen gearbeitet werden.
- Alle einzelnen Wölflinge sowie die gesamte Meute sollten sich gleichermaßen im Projekt wiederfinden.



Im Folgenden wird das Projekt in acht Einzelschritten beschrieben:

- Anstoß
- Ideenfindung
- Beratung
- Entscheidung
- Bearbeitung
- Durchführung oder Darstellung
- Fest
- Auswertung



ANSTOSS

An jedem Anfang steht ein Anstoß – so auch hier. Die Kreativität der Wölflinge soll angesprochen werden – sie sollen zu eigenen Ideen angeregt werden.

Die Meutenführung liefert dazu das passende Ambiente. Höchstwahrscheinlich kommen die Wölflinge nicht von ganz allein auf die Idee, ihr eigenes Programm zu planen. Du musst sie also animieren. Du kannst mit den Wölflingen zu einem besonderen Ort gehen, der ihre Phantasie anregt (z. B. eine Schlossruine), ihnen Geräusche vorspielen, Plakate ansehen, eine Geschichte erzählen, mit ihnen ins Planetarium oder Museum gehen und vieles mehr.

Gerade bei Meuten, die diese Methode noch nicht oder kaum ausprobiert haben, kann es sinnvoll sein, die Themenauswahl durch den Anstoß, den du den Wölflingen gibst, einzuschränken. Eine Fahrt ins Planetarium legt z. B. ein Weltraumprojekt nahe. Willst du etwas zum Thema Behinderungen unternehmen, dann kannst du als Anstoß Spiele machen, welche die sensorischen Möglichkeiten der Wölflinge einschränken (Augen verbinden, Beine zusammenbinden, unterhalten ohne Worte ...)

Manchmal bringen die Wölflinge auch selber Anstöße mit zum Meutentreffen – dann liegt es an dir, entsprechend auf sie einzugehen und diese aufzugreifen.



Den Wölflingen sollte auf jeden Fall ein Grund für ihr Handeln gegeben werden – das spornt an. Es handelt sich also dabei um eine Art »Spielgeschichte«, wie sie sich durch alle deine Programme ziehen sollte. Das Ziel, das aus dem Anstoß erwachsen ist, sollst du immer wieder während der folgenden Phasen deutlich machen.



Methoden zur Ideenfindung

- **Kramsack:** Hier wird ein Sack (Tüte, Hut, etc.) herumgereicht, der mit verschiedenen Gegenständen gefüllt ist. Jede*r darf einmal hineingreifen und einen Gegenstand hochhalten. Alle spontan dazu kommenden Ideen werden notiert. Nimm dazu entweder sehr unterschiedliche Dinge oder die Gegenstände passen thematisch alle in einen Bereich.
- **Ideengalerie:** Unterschiedliche Bilder, Gegenstände, Zeitungen, Photos, etc. werden in einem Raum angeordnet. Die Wölflinge gehen nun wie durch ein Museum durch den Raum und schreiben oder malen Ideen auf, die ihnen beim Betrachten kommen.
- **Sternwürfel:** Auf einem Spielfeld werden die Buchstaben des Alphabets festgehalten – mittels eines Würfels wird eine Spielfigur auf den Buchstabenfeldern verrückt. Der oder die Würfelnde muss dann eine Idee zu dem Buchstaben finden. Varianten: Ideen von A–Z sammeln, Flaschen-drehen.
- **Brainstorming:** Alle Ideen werden auf eine Tapete geschrieben – Schnelligkeit und Spontaneität sind gefragt.
- **Drei-Spalten-Methode:** Pro Wölfling wird jeweils ein weißer Zettel, so geknickt, dass er drei Spalten enthält. Alle schreiben ihre Ideen in die erste Spalte, dann werden die Zettel im Uhrzeigersinn weitergegeben und jede*r lässt sich von der vorigen Idee auf dem neuen Zettel inspirieren.
- **Ideen nach Musik:** Die Wölflinge hören viele verschiedene Musikstücke und schreiben ihre Ideen, Gedanken und Assoziationen nach jedem Stück auf (geht natürlich auch mit Düften, schmecken, ertasten ...).
- **Ideenspaziergang:** Teile deine Meute in Rudel auf und gib ihnen eine Strecke vor, die sie zurücklegen müssen. Gib den Wölflingen für diesen Weg Aufgaben mit: z. B. zehn Leute fragen, was zum Meutentreffen gemacht werden soll; drei besondere Dinge mitnehmen; andere Kinder fragen, was für verrückte Aktionen sie schon einmal gemacht haben ... Du kannst sie auch ohne Aufgaben auf einen Streifzug durch eine anregende Umgebung (Fußgängerzone, Wald ...) schicken. Die Wölflinge können dabei aufschreiben, was ihnen einfällt oder Gegenstände mitbringen, die dann weiter als Anregung zum Ideen spinnen für alle dienen.
- **Traumreise:** Alle Wölflinge legen sich bequem hin, und du erzählst bei entspannender Musik eine Traumreise. Anschließend folgen ein gemeinsames Gespräch und eine Ideensammlung.

IDEENFINDUNG

Die Wölflinge suchen in dieser Phase – wie der Name schon sagt – nach Ideen. Sie machen Vorschläge, sagen, was ihnen durch den Kopf geht, stellen jeden noch so abstrakten oder verrückten Einfall der Gruppe vor. Die Meutenführung achtet auf die Regeln der Kommunikation, hält, wenn nötig, die Ideen schriftlich fest und darf auch selbst den einen oder anderen Vorschlag einbringen, wenn die Gruppe dadurch nicht zu sehr beeinflusst wird – schließlich bist du ein Teil der Meute. Du motivierst die Wölflinge und bietest entsprechende Methoden zur Ideenfindung (s. o.) an.

BERATUNG

Jetzt müssen die Wölflinge abwägen, welche Ideen realisierbar sind. Sie versuchen, selbst zu sortieren und diskutieren gemeinsam über die gesammelten Ideen. Die Ideen werden von dem*der Meutenführer*in strukturiert, sortiert und geordnet, doppelte Ideen werden ausgesondert. Du achtest darauf, dass keine Ideen ver-

loren gehen, verschaffst den Wölflingen Überblick über das gesammelte Material und hinterfragst Vorschläge. Manchmal hakst du nach, hilfst, Unklarheiten zu beseitigen und das Besondere des Projektes zu betonen. Gemeinsam prüft ihr auch die Umsetzbarkeit der Ideen.

Eine Beratung ist natürlich nur dann nötig, wenn viele verschiedene Vorschläge zur Debatte stehen. Ist für ein bestimmtes Thema bereits die Begeisterung der Meute entflammt, dann braucht es auch keine lange Beratungszeit mehr. Sollte die Meute aber gespalten sein, muss jede*r die Möglichkeit bekommen, »sein*ihre« Projekt vorzustellen.



Denk daran, dass gerade Wölflinge oft mehr Zeit brauchen, um sich eine Meinung zu bilden. Wie du ihnen helfen kannst, siehst du im Folgenden. Gemeinsam aufgestellte Regeln – z. B. zur Kommunikation – erleichtern diese Phase.



Möglichkeiten für die Beratung

- Werbung in eigener Sache: Jeder Wölfling oder jede Kleingruppe soll Werbung für seine Idee machen. Entweder durch einen Fernsehwerbespot (mit ausgeschnittenem Karton als Fernseher), in einer Talk-Show/Wetten dass, durch Werbeplakate, Marktschreieraktionen, Hörspiel, Radiosendung (selber etwas aufnehmen und der Gruppe dann vorspielen) ... Achte dabei darauf, dass gerade die Wölflinge, die sich allein für ihr Thema einsetzen, eine Ablehnung nicht als persönliche Niederlage empfinden. Mach klar, dass es sehr mutig ist, sich allein für eine Sache einzusetzen.
- Blitzlicht: Jede*r sagt kurz etwas zum Thema – so werden alle gehört.
- Meinungsbilder: Sie können in der Beratungsphase sinnvoll sein, damit alle sehen, wohin der Trend geht und wo noch Argumente auf den Tisch müssen. Das Ergebnis ist also unverbindlich, mach das allen Wölflingen klar. Statt Handheben können sich die Wölflinge auch in verschiedenen gekennzeichnete Ecken des Raumes (Sonne/ Gewitterwolke) verteilen oder ihre Entscheidung

durch Pantomime darstellen (Grimassen, Freudenbewegungen, ...). Anhand eines Seiles kannst du sie auch bitten, sich wie an einem Thermometer auf einer Skala von 1 (superschlecht) bis 10 (spitzenklasse) aufzustellen. Auch eine Wertung mit Gummibären, Lakritzschnecken und Goldtalern, die auf einen Haufen für die entsprechende Idee gelegt werden müssen, erfreut sich großer Beliebtheit – besonders wenn sie später gegessen werden können. Eine weitere Möglichkeit ist lautes Trampeln oder Klatschen, das bringt Bewegung in die Sache.

- Diskussion: Auch gemeinsames Diskutieren will gelernt sein. Wird die Beratungsphase zu laut, führe verabredete Zeichen ein, z. B.:
Flache Hand: Ich will etwas sagen!
Rote Karte: Das war unfair.
Daumen hoch: Trendmeldung – finde ich super!
Daumen runter: Trendmeldung – Voll daneben!
Beide Hände heben: Hab ich nicht verstanden!
So können die Wölflinge sich ohne großen Lärm und Unruhe verständlich machen – und es macht auch noch Spaß!

Auch hier gibt es Möglichkeiten, wie die Wölflinge ihre Ideen spannend vorbereiten und sich intensiv damit auseinandersetzen können. So schalten nicht nur in der Beratungsphase weniger deiner Wölflinge ab, sondern die Vorstellenden können auch leichter auf Rückfragen Antwort geben.

In der Beratungsphase sollen die Wölflinge die Vor- und Nachteile der Projektideen beleuchten und sich auch über Konsequenzen klar werden. Es sollen aber noch keine Ergebnisse genannt werden. Wenn sich alle eine Meinung gebildet haben und alles Notwendige besprochen wurde, könnt ihr zur Entscheidung übergehen.



Achte darauf, dass an der Ideenfindung und der Beratung alle Wölflinge gleichermaßen beteiligt sind. Jede Meinung ist wichtig und alle Bedürfnisse sollten berücksichtigt werden. So nehmt ihr gemeinsam ein Projekt in Angriff, das alle begeistert und bei dem alle mitmachen.

ENTSCHEIDUNG

Die Wölflinge wägen erneut ab, diesmal darüber, wie wichtig ihnen die einzelnen Vorschläge sind. Dann kommt es zur Abstimmung oder besser: zur Findung eines Konsens. Die Wölflinge akzeptieren und tolerieren die getroffene Entscheidung.





weitere Ideen für die Abstimmung:

POLAREXPEDITION

Die Meute begibt sich zusammen mit zwei Polarforschern in den nahe gelegenen Wald. Dort wird ein Feuer gemacht mit einigen kleinen Holzstücken, welche die Meutenführung (Polarforscher) mitgenommen hat. Doch bald sind sie alle. Die Meutenführung hat noch weitere Holzstücke, aber auf denen stehen mit Edding geschriebene gesammelte Projektideen.

Welche Ideen sollen ins Feuer und welche müssen unbedingt behalten werden (nutzt das Feuer im Anschluss für Stockbrot o. ä. als kleine Feier).

FESSELBALLON

Im Meutenraum steht ein Fesselballon abflugbereit. Alle steigen ein – los geht's (aus einem Schwungtuch und ein paar Sandsäcken baut ihr schnell einen Ballon – den Rest erledigt eure Phantasie – macht ein kleines Abenteuer aus dem Flug, weicht Vögeln aus, erzählt was ihr seht (vgl. Pferderennen).

Doch plötzlich verliert der Ballon an Höhe – klar: Ballast muss abgeworfen werden. Doch die Sandsäcke sind mit Projektideen beschriftet.

Der Ballon sinkt so lange, bis nur noch eine Idee übrig ist (was die Wölflinge aber nicht wissen – malt die Aktion etwas aus – schaut gemeinsam nach, ob ihr schon Höhe gewonnen habt ...)

Die Meutenführung achtet auf einen ausreichenden Zeitrahmen, fasst die genannten Vor- und Nachteile zusammen und stellt somit die verschiedenen Entscheidungsmöglichkeiten noch einmal vor.

Wichtig ist, dass allen Wölflingen klar wird, dass nun nicht mehr geredet, sondern entschieden wird.

Gerade die Entscheidungsphase ist sehr anfällig für Störungen – dafür kann es mehrere Gründe geben:

- Zwischenmenschliche Konflikte in der Gruppe: Aufgrund von Antipathien gegenüber dem Vorschlagsvorstellenden kommt es zu einer ablehnenden Haltung der Wölflinge.
- Ständiges Abweichen vom Thema: Mehrere Probleme werden gleichzeitig erzählt – worum es eigentlich geht, ist unklar: Ein Wölfling beginnt, von seinem Schulalltag zu erzählen, einzelne Wölflinge klinken sich aus zu einem Extra-Programm, weil ihnen langweilig ist ...
- Angst vor den Folgen der Entscheidung: Die Wölflinge haben Angst, von anderen belächelt zu werden, der*die Antragstellende will den Vorschlag deshalb zurückziehen.
- Schlechte oder fehlende Gesprächsleitung/Fehlen von hilfreichen Methoden: Vorschläge von Wölflingen werden übergangen, daraufhin verlieren einzelne das Interesse, die Ersten stimmen schon ab, obwohl noch gar keine Abstimmung erfolgt.



Dir und den Wölflingen kannst du diese schwierige Phase erleichtern ...

- Ursachenforschung und -beseitigung: Stelle fest, was genau mit den Wölflingen los ist und warum sie stören. Dann kannst du mit ihnen darüber reden und versuchen, die Ursachen zu beseitigen. Unter Umständen kann es sinnvoll sein, eine Entscheidung auf später – vielleicht sogar auf das nächste Mal zu verlagern und erst einmal ein paar Spiele zu spielen – den Kopf »freizumachen«. Eine Teamreflexion im Anschluss an das Meuten-treffen sollte helfen, Schwierigkeiten aufzuklären.
- Deutliche und straffe Gesprächsleitung: Erkläre, dass es nur noch um die Entscheidung zwischen den Vorschlägen gehen soll. Die Wölflinge sollen nur noch Neues hinzufügen und nichts wiederholen. Haben alle ihre Argumente vorgebracht, wird abgestimmt.
- Was wird entschieden – was passiert dann? Erkläre den Wölflingen, unter welchen Umständen ein Beschluss angenommen wird. Müssen alle dafür sein oder reicht es auch aus, wenn ein Großteil dafür und niemand absolut dagegen ist? Erläutere ihnen außerdem, wie es nach der Entscheidung weitergehen wird.
- Methodenvielfalt: Einfach nur die Hand heben ist langweilig. Versuche, aus solchen »Banalitäten« Spiele oder Rituale zu machen. Achte darauf, dass Wölflinge, die noch nicht lesen und schreiben können, auch mitmachen können. Zum Beispiel kann statt der

Auszählung der Stimmen auch jeder Wölfling einen Becher Sand in einen Ja- oder Nein-Becher gießen. Alle erkennen sofort, in welchem Behälter sich am Ende mehr Sand befindet.

Du kannst mit den Wölfliingen ein Zeichen ausmachen (Glocke, Versammeln um den Ratsfelsen ...), bei dem sie wissen: Jetzt wird es ernst, jetzt wird abgestimmt. Bei der Abstimmung kannst du zwischen den verschiedensten Methoden wählen. Beispielsweise kann jede*r Wasser in ein Behältnis füllen, welches für eine bestimmte Projektidee steht. Oder den Ecken des Meutenraumes werden die Vorschläge zugeordnet und auf das Zeichen hin läuft jede*r in die entsprechende Ecke. Ist die Entscheidung getroffen, kannst du sie gut sichtbar notieren, und die Wölfliinge können (auch mit Hand- oder Fußabdruck) unterschreiben. Und natürlich muss die Entscheidung gefeiert werden. Kekse und Saftcocktails oder ein Freudentanz motivieren auch die, die ihren Themenwunsch nicht durchsetzen konnten.

BEARBEITUNG

Haben sich die Wölfliinge für ein Projekt entschieden, dann müssen sie nun einen Aufgabenkatalog erstellen, sich die passende Umgebung aussuchen, den Termin festlegen, die Anreise planen, eine Materialliste erstellen, mit Verantwortlichen reden etc. Wichtig für die Meutenführung ist es, auf Lücken in der Planung hinzuweisen und darauf zu achten, dass das Projekt nicht »totgeplant« wird. Lass den Wölfliingen aber ihren Freiraum. Sie sollen eigenständig arbeiten und auch aus ihren Fehlern lernen.

Während der Bearbeitung des Projektes können die Wölfliinge auch in Kleingruppen arbeiten, um effizienter vorgehen zu können. Zum Beispiel kann eine Gruppe eine Aktion für die jeweils andere Gruppe (und umgekehrt) planen. So ist während der Durchführung der geplanten Aktion noch etwas Neues für die Wölfliinge da. Das bietet sich z. B. bei Fragen für ein Stadtspiel oder einen Postenlauf an. Ihr könnt eine Liste anfertigen und aushängen, in der alle Aufgaben eingetragen werden und die Wölfliinge sich zuordnen.



Hilf den Wölfliingen bei der Liste, indem du ihnen die fünf W-Fragen stellst (Was, Wer, Wann, Wo, Womit). So vergessen sie nichts.

Nicht alles kann oder muss die Meute allein machen. Der Förderverein, die anderen Stufen oder die Stammesführung können helfen. Vielleicht gibt es auch die Hilfe von Expert*innen? Schneide große Köpfe aus Papier aus und trage gemeinsam mit den Wölfliingen die Namen derer in die »Hilfeköpfe« ein, die euch unterstützen sollen.

In dieser Phase können leicht Flauten auftreten. Zeige den Wölfliingen, wann sie dem Ziel wieder einen großen Schritt näher gekommen sind (vielleicht gibt es dann ein kleines Eis oder Ähnliches). Rufe ihnen ins Bewusstsein, was es ist, für das sich diese Anstrengungen lohnen. Schaffe überschaubare Planungsphasen und biete dann auch mal Abwechslung an. Für Wölfliinge ist es schwer durchzuhalten, ein ganzes Meutentreffen lang nur zu planen. Mache genügend Pausen, spiele ein tolles Bewegungsspiel oder singe ein Lied, um die Wölfliinge wieder zu motivieren. Es kann auch ein ganzes Meutentreffen lang etwas völlig anderes gemacht werden – vielleicht hat jemand das Material der Wölfliinge entführt. Schiebe also ein kleines SPM ein, ohne dich thematisch völlig vom Projekt zu entfernen.

Vielleicht brauchen die Wölfliinge auch einfach nur neue Ideen. Arbeiten sie gerade an einem Theaterstück? Dann geht doch mal ins Theater. Auch Filme können, wenn sie entsprechend nachbereitet und ausgewertet werden, gezeigt werden.

DURCHFÜHRUNG ODER DARSTELLUNG

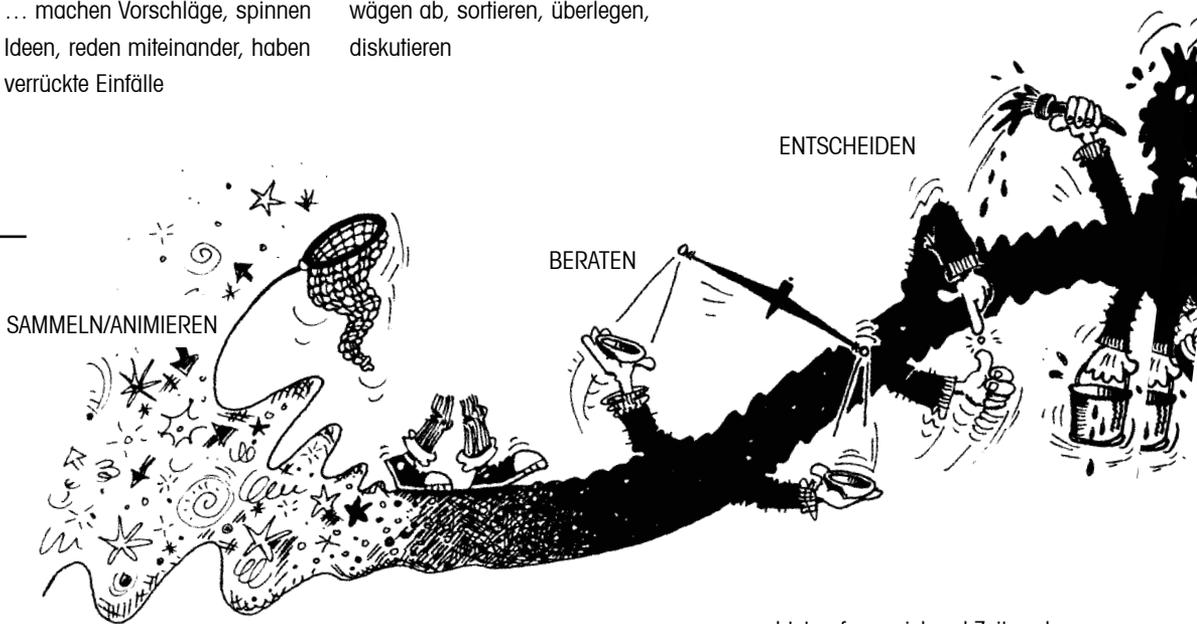
Die Wölfliinge führen hier in eigener Regie gemeinsam ihre Aktionen durch, bzw. teilen sich (bei getrennter Vorbereitung) in zwei Gruppen auf und erleben das Programm, das jeweils die andere Gruppe erarbeitet hat. Unterstützt werden sie dabei von der Meutenführung, die Hilfsmittel zur Verfügung stellt. Du koordinierst auch die Aktionen, sorgst für den nötigen Informationsfluss und lobst. Unterschätze nicht, wie wichtig es für die Wölfliinge ist, ein sicht- und greifbares Ergebnis vorliegen zu haben, das auch entsprechend gewürdigt wird. Sie sind stolz auf das gemeinsam Erreichte. Überlege dir vorher, welches der angemessene Rahmen ist, das Projekt durchzuführen oder darzustellen. Mit der Durchführung und der Darstellung schaffst du auch Transparenz in deiner Meutenarbeit. Andere können sehen, was ihr macht.

Die Wölflinge ...

... machen Vorschläge, spinnen Ideen, reden miteinander, haben verrückte Einfälle

... machen sich Gedanken, sagen, was ihnen durch den Kopf geht, wägen ab, sortieren, überlegen, diskutieren

... wählen aus, stimmen ab, akzeptieren, tolerieren

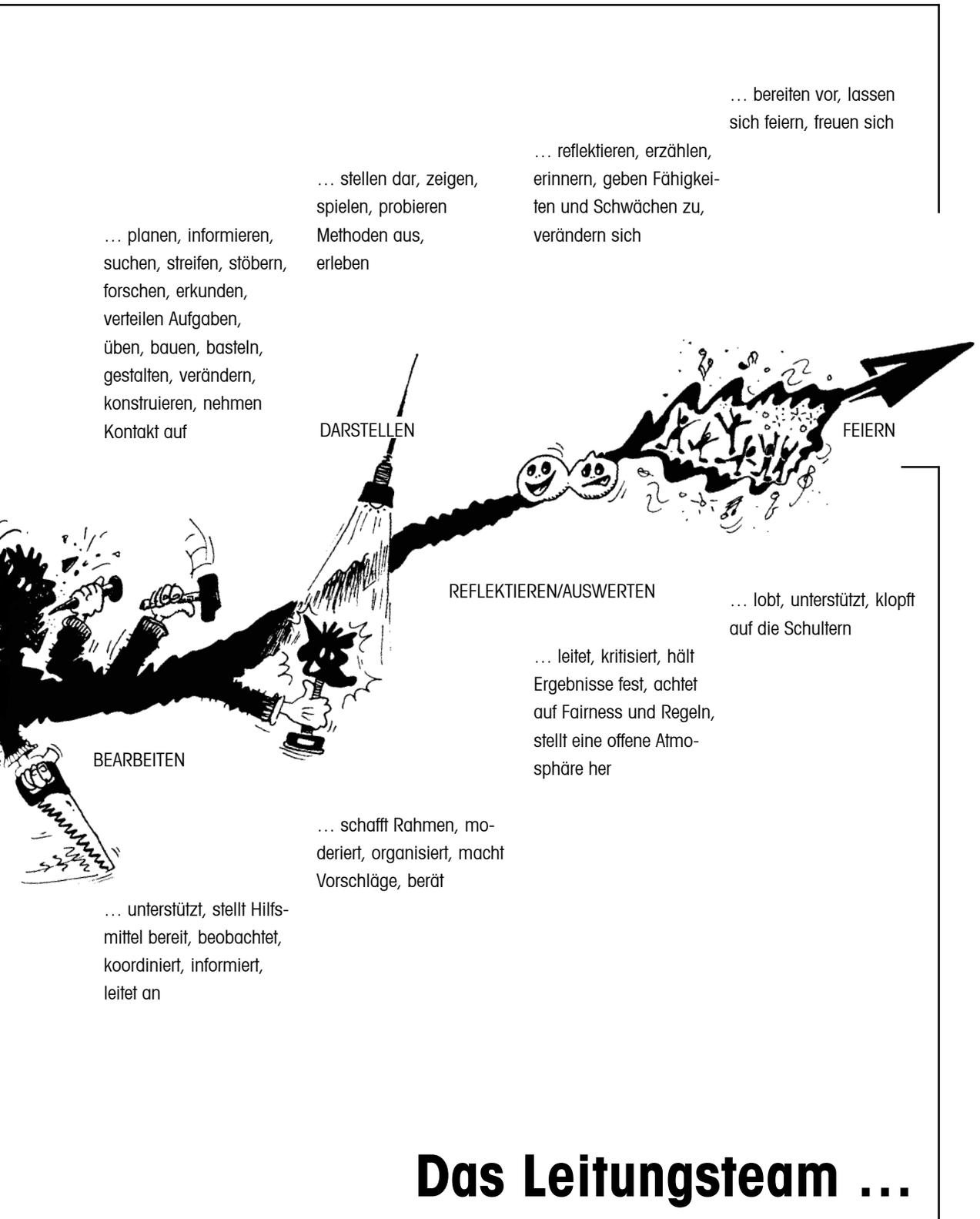


... macht Vorschläge, achtet auf die Regeln, hält ggf. die Ideen fest, animiert und motiviert, schafft Atmosphäre zum Ideen-spinnen

... strukturiert, sortiert, verschafft Überblick, achtet darauf, dass nichts verloren geht, hinterfragt, fasst Vor- und Nachteile zusammen

... achtet auf ausreichend Zeit und Minder- und Mehrheiten, verdeutlicht Konsequenzen von Entscheidungen, unterstützt methodisch

Zeichnung von Olaf Franz; mit freundlicher Genehmigung entnommen aus der DPSG-Arbeitshilfe »Drumherum und Mittendrin. Die Grundlagen der Wölflingsstufe«.





Möglichkeiten für die Darstellung

- Infokiosk: Informationen über das Thema, das Projekt werden angeboten, indem Folgendes hergestellt wird: Broschüren, Handzettel, Buttons, Plakate, Unterschriftenlisten, Fotos und Fotowände, selbstgemalte Bilder ... Auch ein kurzes Straßentheater ist möglich.
- Plakat: Mit einem Plakat kann die Meute das, was sie anderen mitteilen will, übersichtlich und klar darstellen. Sie können Bilder, Zeichnungen und Fotos verwenden. Informationen in Textform sollten kurz und knapp, aber genau sein – denkt an Übersichtlichkeit durch Verwendung von verschiedenen Farben, Absätzen, etc.
- Collage: Hier kann mit Bildern, Texten und »Bruchstücken« (Müll, Textilien, Naturmaterialien ...) etwas Neues gestaltet werden.
- Hörspiel: Die Projektergebnisse werden in eine spannende Geschichte oder in einen Dialog verpackt.
- Film: Vielleicht reicht dafür schon die Handycamera, jemand aus dem Stamm macht öfter Filme und hilft euch oder ihr bittet beim nächsten Medienzentrum um Unterstützung. Nehmt eure Aktion auf und präsentiert sie auf einem Elternabend oder der Stammesvollversammlung.
- Fotoausstellung: Überlegt euch vorher, was ihr fotografieren wollt. Anschließend könnt ihr im Rathaus oder wo auch immer eine Fotowand aufbauen. Auch eine Fotostory ist denkbar. Immer gern gesehen sind auch Fotoshows auf Elternversammlungen.
- Internet: Gerade die älteren Wölflinge haben manchmal bereits überraschend viel Erfahrung. Vielleicht könnt ihr einen Text für die Stamme-shomepage entwerfen und Bilder der Aktion auf die Seite stellen.
- Theaterstück: Hier können alle aktiv werden: Schauspiel, Regie, Wölflinge, die sich als Bühnenassistenten um Licht und Schminken kümmern, Bühnenbild, Karten herstellen und abreißen, Plakate malen. Auch ein Theater mit selbst gebastelten Marionetten wäre denkbar: Tolle Stücke für Kinder – wenn ihr keines selber schreiben wollt (oft sehr aufwändig, nur bei älteren Wölflingen zu empfehlen) – gibt es wie Sand am Meer.
- Sketch: Immer wieder gern gesehen, aber: Denkt an eine deutliche Pointe, nicht zu viele Akteure gleichzeitig auftreten lassen (das verwirrt, außerdem werden die Sprechakte dann zu kurz) und nur einen Schwerpunkt des Themas behandeln. Gerade Witze schauspielerisch umzusetzen, erfreut sich oft großer Beliebtheit bei den Wölflingen.
- Pantomime: Die Wölflinge tragen schwarze Kleidung, sie sind weiß geschminkt und tragen eventuell weiße Handschuhe. Das betont Gestik und Mimik. Projektergebnisse müssen also in Bewegung, Mimik und Gestik übertragbar sein.
- Gebrauchsgegenstand: Baut ein Floß, eine Seifenkiste, einen Backofen, etc., der dann gemeinsam in einer Wettfahrt oder großen Backaktion fürs Fest eingeweiht wird. Ladet Gäste dazu ein!
- Skulptur: Folgende Materialien bieten sich an, um Ergebnisse in einer Skulptur auszudrücken: Wachs, Pappmaschee, Ton, Fimo, Knete, Müll, Gips, Erde, Schnee, Naturmaterialien. Überlege vorher, worauf das Modellieren hinauslaufen soll. Geräte und Werkzeug kann man oft in Schulen entleihen. Im Anschluss gibt es eine große Vernissage.
- Aktion: Wenn euer Projekt auch interessant für andere ist, könnt ihr mit einer öffentlichen Aktion darauf aufmerksam machen. Die Wölflinge können ein kleines Straßentheater aufführen, (symbolisch) ein Denkmal setzen oder während eines Festes dem*der Bürgermeister*in ihre Ergebnisse (Wünsche, Unterschriften, ein Geschenk ...) übergeben.

FEST

Ein abgeschlossenes Projekt muss gefeiert werden! Gemeinsam klopf man sich so auf die Schultern, gratuliert sich, freut sich. Die Wölflinge entspannen sich. Denn Vorbereitung und Durchführung des Festes fallen in den Bereich der Meutenführung. Es sei denn, das Fest ist ein direkter Teil des Projektes und wird mit der Durchführung verknüpft. Wann dieses Fest genau statt

findet, hängt von der Aktion und den äußeren Umständen ab. Je nach Art deines Projektes kann es sinnvoll sein, das Fest nach der Durchführung oder Darstellung durchzuführen und es dann bei der Auswertung mit den Wölflingen mit zu reflektieren.

Manchmal, z. B. wenn das Projekt eine Theateraufführung ist, kann es besser sein, kein Fest zu feiern (oder

höchstens eine kurze Party direkt nach der Aufführung, um den Abend oder Nachmittag ausklingen zu lassen). Eine Steigerung des Hochgefühls in der Meute ist dann nämlich kaum oder gar nicht mehr möglich.

Eine weitere Variante kann auch sein, die Darstellung des Erarbeiteten mit einem Fest zu verbinden. So könnt ihr beispielsweise eine Vernissage für eine Ausstellung – vielleicht sogar eine stammesöffentliche – feiern.

Das Fest kann auch nach der gemeinsamen Reflexion stattfinden. Das hat den Vorteil, dass du noch einmal sehr schön die Leistung jedes einzelnen Wölflings bei der Aktion hervorheben kannst. Vielleicht gibt es ja sogar eine kleine Medaillenverleihung – für den besten Plakatgestalter, den größten Muntermacher, den schlauesten Fuchs und, und, und. Nimm dann die Gelegenheit wahr, um bei der Verleihung jedem Wölfling in Form einer (kurzen!) »Laudatio« vor den anderen seine persönlichen Stärken vor Augen zu führen. Besonders bei jüngeren Wölflingen ist es hierbei sinnvoll, konkrete Situationen ins Gedächtnis zu rufen, in denen sie stark geblüht haben.



Wichtig ist, dass du dir über die Funktion des Festes als abschließender Höhepunkt im Klaren bist.

AUSWERTUNG

Jetzt wird von den Wölflingen eine Reflexion vorgenommen. Sie erzählen vom Erlebten, erinnern sich, erkennen ihre Schwächen und Stärken, kritisieren einander und haben die Möglichkeit, sich weiter zu entwickeln.

Die Methoden dazu werden von der Meutenführung geliefert. Du hältst Ergebnisse fest, kritisierst (positiv und negativ – aber der Situation und der geistigen Reife der Wölflinge entsprechend) und achtest auf Fairness. Wichtig dabei ist eine offene Atmosphäre. Danach reflektierst du noch einmal in deinem Team die gelaufenen Planungsphasen und die durchgeführte(n) Aktion(en). Stelle mit den anderen Meutenführer*innen gemeinsam Schwachpunkte, Mängel und Fehler fest und versuche, Ansätze zu finden, diese das nächste Mal zu beheben. Betrachte dabei auch euer eigenes Verhalten kritisch.



Eine Reflexion besteht im Wesentlichen aus drei Teilen: Sehen, Urteilen und Handeln.



Schritte der Auswertung

1. Sehen
Was haben wir gemacht?
Wie sind wir vorgegangen?
Wer hatte dabei welche Aufgaben – waren alle ausgelastet?
2. Urteilen
Wie ist es gelaufen – warum hat dies gut, jenes nicht so gut geklappt?
Wie war die Zusammenarbeit – wie habe ich mich dabei gefühlt?
Was und wer war besonders hilfreich, was und wer weniger?
3. Handeln
Was kann besser gemacht werden?
Was will ich verändern, wie fange ich das an?

Natürlich sind die Fragen in dieser ausführlichen Form nur für die Meutenführung geeignet. Die Reflexion in der Meute sollte wölflingsgerecht ablaufen. Zum Beispiel kannst du einen Redestein herumgehen lassen und jeder Wölfling sagt, was ihm während des Projektes gut gefallen hat und was beim nächsten Mal besser gemacht werden soll.

Denke bei der Reflexion daran, dass die Wölflinge oft Schwierigkeiten haben, zwischen Sachebene und den zwischenmenschlichen Begebenheiten zu unterscheiden – kläre vorher genaue Reflexionsregeln und greife bei Übertretungen ein:

- Jeder spricht für sich und von sich.
- Jeder lässt den*die Andere*n ausreden und hört zu.
- Jeder spricht von dem, was passiert ist und nicht von seinen Vermutungen.
- Jeder versucht, so ehrlich wie möglich zu sein, aber verletzt den*die Andere*n dabei nicht.

Mache diese Regeln mit Plakaten, Bildern, o. ä. deutlich. Wenn du sie deinen Wölflingen erklärst, verwende anschauliche Beispiele.



Damit auch alles klappt, denke an folgende Punkte:

- Stelle deine Fragen klar und gut verständlich!
- Versichere dich, dass alle über die Vorgehensweise Bescheid wissen!
- Benutze immer wieder neue Methoden!
- Lass keine zu langen Reflexionsblöcke entstehen!
- Plane genug Zeit ein, damit sich kein Stress entwickelt!
- Du leitest die Reflexion! Es ist deine Aufgabe, die Wölflinge zu schützen und auf Fairness zu achten.



Frey, Karl: Die Projektmethode, 1999

DPSG: Drumherum und Mittendrin: Band 1: Die Grundlagen der Wölflingsstufe, 1996, Georgsverlag

DPSG: Drumherum und Mittendrin: Band 3: Handeln mit Wölflingen, 1997, Georgsverlag

4.6 Wölflinge unterwegs

4.6.1 Ausflüge

Der Begriff ‚Ausflüge‘ umschließt alle Aktivitäten mit deinen Wölflingen, welche über das gewöhnliche Gelände des Stammesheimes oder des Zeltplatzes bei Lagern hinausgehen und ein oder mehrere bestimmte, besondere Ziele haben (z. B. den weiter entfernten Wald, die Feuerwehr, eine Burg oder das Schwimmbad). Des Weiteren ist der »Ausflug« hier im Sinne einer Tagesunternehmung gemeint, d. h. du planst keine Übernachtung.

Du kannst Ausflüge mit deinen Wölflingen während des Sommerlagers machen oder ihr verabredet euch an einem Samstag. Auch während des Meutentreffens sind kleinere Ausflüge möglich. Sofern Ausflüge innerhalb deines Programms immer etwas Besonderes sind, kannst du davon ausgehen, dass viel vom befürchteten Stress durch Motivation der Wölflinge ausgeglichen wird. Ausflüge gehören mit zu einem vielfältigen, motivierenden Programm und stützen das Thema auch oft inhaltlich.



Hier eine Checkliste zum Vorbereiten und Durchführen eines Ausfluges mit deiner Meute:

- Solltest du einen Ausflug planen, so sollte das Ziel ins Thema eingebettet sein (z. B. ein Besuch in einem Naturkundemuseum, wenn ihr euch gerade mit Dinosauriern beschäftigt), oder einen Kontrast bilden (z. B. ein Schwimmbadbesuch innerhalb eines einwöchigen Lagers) und du solltest dir im Klaren darüber sein, was du am Zielort mit den Wölflingen machen möchtest (Spielerunde zum Thema Ritter in einer Burg usw.).
- Überlege dir, ob der Inhalt des Ausflugs altersgerecht und mit deinen Wölflingen realisierbar ist. Eine Tagesunternehmung darf nie eine Gewalttour sein, die an die Grenzen der Wölflinge geht, und das Thema sollte natürlich interessant für sie sein.
- Denke darüber nach, wie das Ziel zu erreichen ist. Ist die Wegstrecke nicht zu lang für die Wölflinge? Gibt es öffentliche Verkehrsmittel? Wann fahren diese und wissen sich die Wölflinge dort zu benehmen? Besprich mit deinen Wölflingen die Verkehrsregeln.



- Bei einer geplanten Fahrradtour kontrolliere vorher (gemeinsam mit den Wölfingen) die Verkehrssicherheit der Räder und Sorge dafür, dass alle einen Helm tragen. Du selbst gehst da selbstverständlich mit gutem Beispiel voran! Fähnchen an den Rädern erhöhen die Sichtbarkeit.
- Mit deiner Meute solltest du dich auf jeden Fall etwas vor der geplanten Abfahrt treffen, sofern ihr ein Verkehrsmittel benutzt oder Gepäck verteilen müsst.
- Erkundige dich im Voraus über die Kosten (Eintritt, Fahrt, Eis ...) und kläre, wer diese bezahlt. (Meutenkasse oder Geld von Eltern einsammeln?). Informiere dich auch über mögliche Rabatte oder Gruppenvergünstigungen.
- Beim Besuch öffentlicher Einrichtungen (Schwimmbad, Museum, etc.) solltest du dich über die Öffnungszeiten informieren. Auch ist es meistens besser, wenn du die Gruppe und ihre Größe ankündigst. So können sich nämlich die Leute auf euch einstellen und auch ihr habt dann mehr Spaß dabei. (Beispiele: Bei einer Bergwerksführung könnte man sich nach der Gruppengröße für eine Führung erkundigen und schon mal eine solche reservieren; im Schwimmbad hat der Bademeister vielleicht eine Aushilfskraft geholt und ist somit freundlicher; usw.). Auch solltest du mit deinen Wölfingen vorher über ihr Benehmen in der Einrichtung sprechen. Stelle klare Regeln auf und sprich deutliche Verbote aus.
- Du musst die Eltern der Wölflinge gesondert informieren. Die Art und Weise ist dabei abhängig vom Ausflug. Wenn du beispielsweise im Ort eine Fabrik oder ein Altersheim besuchen willst, sollte den Eltern eine mündliche Information reichen. Wenn du aber mit den Wölfingen zu einer 50 km entfernten Burg fährst, um dort den Tag zu verbringen, brauchst du eine schriftliche Anmeldung. Sobald ihr ein Verkehrsmittel benutzt, welches über das Laufen hinausgeht, solltest du eine schriftliche Anmeldung ausgeben und einsammeln. Dies gilt auch für den Ausflug auf dem Sommerlager. Am besten führst du hier also alle geplanten Unternehmungen, die vom eigentlichen Lagerplatz wegführen, in der Anmeldung mit auf.
- Auf dem Ausflug achte immer darauf, dass die Gruppe für dich oder das Team gut überschaubar ist!!! Informiere dich z. B. vorher, wie sicher die Wölflinge im Straßenverkehr sind und stelle entsprechende Regeln auf bzw. wähle passende Strecken (lieber ruhige Nebenstraßen ...). So sollte es beispielsweise bei einer Fahrradtour nicht passieren, dass auf einem viel benutzten Fahrradweg drei Wölflinge weit voraus düsen, ein breites Mittelfeld mit Gruppenleitung hinterherfährt und ein paar weit abgeschlagen zurückbleiben. Es wäre dann jedoch zu vertreten, dass man z. B. im Wald die nächste große Kreuzung als Treffpunkt für die Gruppe ausmacht und dann mindestens eine Gruppenführung als Schlusslicht fungiert.



3.5.4 Spezielle Pflichten S.96 (Straßenverkehr)

- Plane bei Ausflügen, die mehrere Stunden dauern, oder bei einem Ausflug mit mehreren Zielen auf jeden Fall eine Pause, z. B. auf einem Spielplatz, ein. Dann können sich die Wölflinge ein bisschen austoben und/oder wieder sammeln.
- Bei manchen Zielen könnte es sinnvoll sein, kleinere Gruppen zu bilden, um eine bessere, geistige Aufnahme bei den Wölfingen zu gewährleisten und Stresssituationen besser ausweichen zu können.
- Wenn sich deine Meute gut mit den anderen Meuten im Landesverband oder Bezirk versteht, könnt ihr auch einen Ausflug machen, um sie zu besuchen. Denk dir ein schönes Programm für diese Gelegenheit aus.
- Zu jeder Tagesunternehmung darf die Erste-Hilfe-Ausrüstung in deinem Gepäck nicht fehlen. Auch zusätzliche Helfer*innen solltest du dir suchen, um die Aufsichtspflicht gewährleisten zu können.

4.6.2 Wandern

Eine Wanderung bietet sich natürlich während eines Lagers an. Auch während eines Meutentreffens kannst du mit deinen Wölfingen eine Wanderung unternehmen oder ihr trefft euch an einem Samstag oder Feiertag.

Beim Wandern gelangst du mit deinen Wölfingen nicht einfach nur von einem Ort zum anderen. Ihr erkundet dabei gemeinsam die Umgebung oder könnt die Natur



Beispielanmeldung in 4.6.3.1 Vor dem Lager S. 149

beobachten. Dabei erfahren die Wölflinge ihre Umwelt, bekommen aber auch Gelegenheit zum intensiveren Kontakt mit den anderen aus ihrer Gruppe. Während des Laufens können sie sich gut unterhalten und austauschen. Zudem bekommen sie frische Luft und Bewegung. Durch regelmäßiges Wandern und Veränderung der Streckenlänge oder Schwierigkeit kannst du ihre Kondition steigern und sie auch auf Fahrten in ihrer Pfadfinderzeit vorbereiten. Plane die Wanderung gut und lass die Wölflinge vorher ihre Wünsche einbringen.



Schuhe und Kleidung sind entscheidend, denn mit Blasen an den Füßen oder durchgeweichter Kleidung haben deine Wölflinge keinen Spaß mehr, und du auch nicht. Alle Teilnehmenden sollten festes Schuhwerk und wettergerechte Kleidung (Regenjackel!) tragen.

Fange mit einer kurzen Wanderung an. Dann können sich die Wölflinge einlaufen und du bekommst ein Gefühl für ihr Wandertempo und ihre Kondition. Nachfolgende Touren kannst du dann darauf einstellen und die Wölflinge eventuell langsam an längere Strecken gewöhnen.

Ziel- und Routenvorschläge bekommst du meist beim Fremdenverkehrsamt. Allgemein sollte die Wanderung zwischen zwei und fünf Stunden dauern. Sorge für eine abwechslungsreiche und wölflingsgerechte Wanderroute, abseits von überlaufenen Touristenwegen und Strassen. Unterwegs musst du die Möglichkeit haben, eure Wanderung, z. B. wegen schlechten Wetters oder Müdigkeit, abzukürzen oder abubrechen und mit Bus oder Bahn zum Ziel- oder Ausgangspunkt zu kommen. Du solltest dir auf der Wanderroute auch verschiedene Anlaufpunkte suchen, die für die Wölflinge interessant sind, wie z. B. ein Spielplatz, eine Ruine, ein Tierpark usw. Bei allem Abwechslungsreichtum des Weges

wird das Wandern nach einiger Zeit trotzdem langweilig. Abhilfe kannst du da mit einem Lied, Spiel oder Geländespiel (dabei aber Schutzgebiete und Wegegebote beachten) oder einer Aufgabe schaffen. Lass die Wölflinge beispielsweise Blätter verschiedener Bäume sammeln oder vorher fotografierte Felsgebilde oder Bäume finden. Du kannst deine Wanderung auch wunderbar zu einer Naturerkundung mit deinen Wölflingen erweitern.



4.4.2 Naturerfahrungen S. 123

Plane Pausen ein und Sorge für Proviant. Vor allem Getränke sind wichtig.

In deine eigene Ausrüstung gehören außerdem die Erste-Hilfe-Ausrüstung, eine topographische Wanderkarte (Maßstab max. 1:50.000), die Wegbeschreibung (oder in Karte eingezeichnet) und eventuell ein Fahrplan.



Manfred Kaderli, Franziska Bertschy, Daniel Ritter:
Kennen + Können – Handbuch für Gruppenaktivitäten
und Ferienlager, Rex Verlag.

4.6.3 Lager

Ein besonderer Höhepunkt für alle Wölflinge sind die Lager. Auch wenn sie oft »Meutenfahrt« genannt werden, bedeutet dies für die Wölflinge nicht, dass sie auf Fahrt gehen. Der ständige Standortwechsel ist für Wölflinge eher ungeeignet. Stattdessen fährst du mit deiner Meute allein oder mit dem ganzen Stamm für ein Wochenende oder länger weg. Ihr lagert auf einem beständigen Zeltplatz oder schlaft in einem Haus und bleibt dort mindestens für eine Übernachtung.

Als Meutenführung kannst du dir die Dauer und Intensität zu Nutzen machen, denn du hast hier die Möglichkeit, Programmpunkte zu gestalten, die so bei den Meutentreffen nicht machbar wären. Mit einem Lager kannst du das Gemeinschaftsgefühl stärken und den Zusammenhalt der Meute festigen. Es entsteht ein viel längerer und intensiverer Kontakt als während des Meutentreffens. Das Meutenlager fördert die Selbstständigkeit jedes einzelnen Wölflings, vielleicht ist der ein oder andere Wölfling das erste Mal von zu Hause und von seinen Eltern getrennt und wird so eine ganz neue Erfahrung machen.

Wenn es sich um ein Stammes-, Regional- oder Landeslager handelt, kann jeder Wölfling neue Kontakte knüpfen und man schaut so über den Horizont der eigenen Meute hinaus.



Ein Lager fordert eine ganz besonders intensive Vorbereitung, deren Umfang du nicht unterschätzen solltest. Such dir Hilfe im Stamm oder fahre mit einer anderen Meute aufs Wochenendlager. Wenn du das erste Mal mit deiner Meute wegfährst, fahre nur über das Wochenende und wähle ein Haus.

Im Folgenden erhältst du sehr viele und ausführliche Informationen zum Thema Lager. Je nach Art und Dauer des Lagers sind nicht alle Informationen gleich relevant.

HELFER*INNEN

Suche dir auf jeden Fall Unterstützung. Alleine mit deinen Wölflingen ein Lager zu machen, schaffst du nicht und solltest es schon wegen der Aufsichtspflicht auf keinen Fall tun. Vor allem, wenn du noch nie oder nur selten mit deinen Wölflingen über Nacht weg gewesen bist, brauchst du organisatorische Hilfe, damit du dich ganz auf deine Wölflinge konzentrieren kannst. Falls du selber noch nicht volljährig bist, suche dir eine*n Ältere*n, der*die rechtliche Verantwortung übernimmt.



3.5.3 Aufsichtspflicht S. 94

Des Weiteren brauchst du evtl. Hilfe beim Packen des Materials, Transport, Zeltauf- und Abbau, Kochen usw.. Auch für das Programm benötigst du sicher helfende Hände. Frage also, noch bevor du mit der Planung beginnst, nach Unterstützung in deinem Stamm.

Je länger das Lager dauert, desto günstiger sollte das Verhältnis Wölflinge zu Gruppenleitung sein. Günstig ist es, pro sechs Wölflingen mindestens ein Mitglied der Meutenführung oder weitere Helfer*innen dabei zu haben. Wie gesagt, solltest du aber nie ganz alleine sein. Wenn du niemanden findest, kannst du auch versuchen, ein Haus mit Vollverpflegung und eigenen Programmangeboten zu buchen. So kannst du ganz für die Wölflinge da sein. Dies dürfte aber meist zu teuer sein und für die Wölflinge ist es auch schöner, wenn weitere Stammesmitglieder dabei sind.



Eine andere Möglichkeit, wenn du keine Helfer*innen findest oder dich mit Planung und Durchführung überfordert fühlst, bietet der Wölflingssommer in unserem Bundeszentrum in Immenhausen.



1.8.3 Der Bund S. 55 (Wölflingssommer)

NACHHALTIGKEIT

Denke bei der Lagerplanung auch an Aspekte der Nachhaltigkeit. Zur besseren Umsetzung solcher Aspekte haben wir bei den folgenden Punkten entsprechende Anregungen und Fragestellungen eingefügt.



1.7.5 Nachhaltigkeit im BdP S. 47

4.6.3.1 Vor dem Lager

Als Hilfe für die Lagerplanung, findest du auf der nächsten Seite einen Überblick über die Vorlaufzeiten bei der Vorbereitung. Sie können dir als grobe Anhaltspunkte dienen, damit du bei der Lagerplanung nichts Wichtiges vergisst und rechtzeitig mit der Planung beginnst. Bedenke aber, dass diese Zeiten je nach Größe, Dauer, Art oder auch Ort des Lagers variieren. Im Folgenden findest du zusätzliche Erläuterungen zu einigen organisatorischen Stichworten.

TERMIN

Suche dir einen Termin, der sich nicht mit anderen relevanten Stammes- oder Landesverbandsterminen überschneidet. Sprich diesen auch mit den Wölflingen und ihren Eltern ab, damit er nicht auf geplante Klassenfahrten oder Urlaube fällt. Je nach Größe des Lagers und Aufwand der Vorbereitung solltest du den Termin mehrere Monate im Voraus festlegen. Gib ihn im Stammesrat und bei den Eltern bekannt, damit sich nicht doch noch Überschneidungen ergeben und sich alle darauf einstellen können.

Vor dem Lager	
5–12 Monate	<ul style="list-style-type: none"> • Festlegung und Veröffentlichung des Termins • Suche nach geeignetem Haus oder Platz; evtl. Vorabfrage der Teilnehmerzahl; Buchung • bei unbekanntem Plätzen/Häusern ggf. Vortour • Grobkalkulation erstellen; mögliche Zuschüsse beantragen • Versicherungsfragen klären
3–4 Monate	<ul style="list-style-type: none"> • Suche nach einem Küchenteam und weiteren Helfer*innen • eventuell Vortour • Informationen über Lagerort und Umgebung sammeln (für Organisatorisches und Programm) • grobe Programmplanung (Lagermotto; Grundstruktur des Programmablaufs; ggf. Einbindung in Langzeitprogramm)
8–10 Wochen	<ul style="list-style-type: none"> • An- und Abreisemöglichkeiten erfragen; Alternativen (Bahn, Bus, Privatautos, Stammesbus) in Betracht ziehen; Preise grob in Erfahrung bringen; evtl. Bus reservieren • Details für die Lagertechnik in Erfahrung bringen (Wasserversorgung, Toiletten, Gas, Strom, vorhandene Küchenausstattung) und ggf. organisieren • genaue Kalkulation
5–6 Wochen	<ul style="list-style-type: none"> • Zahlungsmodalitäten festlegen • Einladung mit Anmeldung schreiben und verteilen • eventuell Elterninfoabend • Materialtransport klären
3–4 Wochen	<ul style="list-style-type: none"> • Anmeldeschluss • Plätze in Zügen/Bussen reservieren; Gruppenfahrtscheine bestellen • ggf. Beitragseingänge prüfen • Speiseplan mit Mengenangaben erstellen; Einkaufsliste machen • Materialliste erstellen • Feinplanung des Programms: Verteilung an Helfer*innen; Abstimmung der verschiedenen Programmteile; Einbindung in Meutentreffen
1–2 Wochen	<ul style="list-style-type: none"> • Material richten, fehlende Sachen kaufen • genaue Infos an Teilnehmer*innen: Zeiten, Treffpunkt, Packliste, Lageradresse, Notfalltelefon etc. • Fahrkarten abholen • detaillierter Ablaufplan an alle Helfer*innen • Lagerdienste
1–5 Tage	<ul style="list-style-type: none"> • Material packen • Voreinkauf von Lebensmitteln

DAUER

Die Dauer des Lagers richtet sich natürlich nach euren zeitlichen Möglichkeiten, aber auch auf die Gruppengröße sollstest du achten. Je größer die Gruppe ist, desto kürzer sollte das Lager sein, da die Wölflinge sonst überfordert werden. Zum Beispiel sollte ein Lager mit mehr als 30 Wölfingen nicht länger als vier Tage gehen.

ORT

Nun kannst du auf die Suche nach einem geeigneten Platz für das Lager gehen. Überlege dir vorher, ob du ein Haus suchst oder einen Zeltplatz und wie viele Plätze du mit deiner Gruppe benötigst. Die Verantwortlichen vor Ort sollten einen geduldigen und hilfsbereiten Eindruck machen. Ein großer Gruppenraum in Häusern, in dem sich alle zum gemeinsamen Essen oder Spielen versammeln können, ist sinnvoll. Bei einem Zeltplatz ist es günstig, wenn eine feste Unterkunft in der Nähe ist, in der ihr zum Beispiel bei Unwetter Zuflucht suchen könnt. Auch auf ordentliche und ausreichende Sanitäreinrichtungen sowie Freizeiteinrichtungen in der Nähe (z. B. Schwimmbad) sollstest du achten. Erkundige dich ebenfalls, wie die Umgebung aussieht. Gibt es einen Wald oder eine Wiese zum Spielen? Dürft ihr irgendwo ein Lagerfeuer machen? Wenn möglich, kannst du auch mit dem Organisationsteam eine kleine Vortour machen und das Gelände erkunden.

Das Lager sollte nicht in unerreichbarer Ferne von zu Hause stattfinden. Das mindert zum einen das Heimwehrisiko und ist auch für dich einfacher, wenn doch mal ein Wölfling abgeholt werden muss. Außerdem erleichtert es die Anreise. Wölflinge brauchen noch keine Weltreisen, um tolle Erinnerungen mit heim zu nehmen und fühlen sich auch in toller Umgebung in der Nähe des Heimatortes wohl.

Die Buchung musst du rechtzeitig machen. Es gibt Häuser, die schon ein Jahr im Voraus ausgebucht sind. Vielleicht kannst du mit ungefähren Teilnehmerzahlen buchen und diese dann, wenn du genauere Anmeldezahlen von den Wölfingen hast, bestätigen. Lass dir eine schriftliche Bestätigung für die Belegung geben.

PROGRAMM

Denke dir ein schönes Programm für das Lager aus. Dann wird es ein unvergessliches Erlebnis für die Wölflinge. Am besten überlegst du dir ein Thema und eine Spielgeschichte.



4.1.3 Spielidee und Spielgeschichte S. 104

Möglichkeiten, diese zu füllen, gibt es viele:

- Wolfslauf
- Lagerolympiade
- Geländespiel
- AGs/Workshops
- Ausflüge
- Geschichtenabend
- usw.

Überfrachte das Lager aber auch nicht mit Programm. Lass den Wölflingen Freiräume, in denen sie selber entscheiden, ob sie das Gelände erkunden, Hütten bauen, Ball spielen oder in der Sonne liegen wollen. Denk an Ausweichmöglichkeiten bei schlechtem Wetter.

ANREISE UND TRANSPORT

Hier hast du verschiedene Möglichkeiten. Du kannst mit Bahn oder Bus fahren oder du organisierst Fahrgegemeinschaften mit Hilfe der Wölflingse Eltern (Kindersitze nicht vergessen!). Wenn es nicht sehr weit ist, kannst du auch mit deiner Meute eine Fahrradtour dorthin machen oder gar hinwandern.



4.6.1 Ausflüge S. 146

Erkundige dich vorher über Preise, Strecken, Umsteigemöglichkeiten, Gruppentarife und Fahrzeiten sowie die Fristen zum Fahrkartenkauf oder zur Anmeldung von Gruppenfahrten. Achte auf möglichst klimafreundliche Anreisemöglichkeiten.

Auch das Material muss zum Veranstaltungsort kommen. Schätze ab, wie viel Platz dafür gebraucht wird, und entscheide, ob alles mit in das gewählte Transportmittel passt oder du vielleicht extra einen Anhänger oder Transporter mieten oder anderweitig organisieren musst. Auch hier können die Eltern der Wölflinge um Hilfe gebeten werden.

MATERIAL

Stelle lange genug im Voraus Listen auf, was alles auf dem Lager benötigt wird. Am besten bittest du die jeweiligen Verantwortlichen, dies für ihre Bereiche (Programm, Küche, Material für Zelte ...) zu tun.

HIER EIN PAAR ANHALTSPUNKTE:

- Zeltmaterial: Planen, Stangen, Heringe, Seile ...
- Arbeitsgeräte: Beile, Sägen, Lampen, Hämmer ...
- Küche: Trinkwasserbehälter, Kocher, Kochgeschirr, Kochbesteck ...
- Erste Hilfe: Verbandskasten ...



3.4 Erste Hilfe S.90

- Programm: Verkleidungen, Bastelmaterial, Spielgeräte ...

Frage nach, was eventuell im gebuchten Haus bzw. beim Zeltplatz vorhanden ist und genutzt werden darf. Dann kümmere dich darum, woher du das noch benötigte Material bekommst. Ist alles im Stammeslager vorhanden und auch einsatzbereit? Muss noch etwas repariert, woanders geliehen oder gekauft werden?

KÜCHE

Such dir jemanden, der*die sich um das Essen kümmert. Der Essensplan sollte einige Zeit vorher stehen und mit dem Programm (zeitlich und inhaltlich) abgestimmt werden. Lass auch die Wölflinge mitbestimmen, was es geben soll.



1.7.1 Demokratie und Mitbestimmung S. 41

Die Verantwortlichen bekommen ein Budget, mit dem sie einkaufen gehen.



4.6.3.2 Während des Lagers S. 153 (Ernährung)

Gib ihnen nach Anmeldeschluss die genauen Zahlen der Teilnehmer*innen und vergiss auch nicht deren besonderen Ernährungsgewohnheiten und Bedürfnisse. Erkundige dich über die Einkaufsmöglichkeiten vor Ort und über die Küchenausstattung. Eventuell muss das Küchenteam sein Material selber mitnehmen.



4.6.3.2 Während des Lagers S. 153 (Hygiene)

VERSICHERUNGEN

Häufig ist es sinnvoll oder sogar notwendig, Versicherungen abzuschließen. Frage deine Stammesführung oder diejenige Person in der Landesleitung, die für Versicherungen zuständig ist, wenn es Fragen gibt.



ZUSCHÜSSE/FINANZIERUNG

Du musst lange vor dem Lager daran denken, einen Finanzplan aufzustellen und Zuschüsse zu beantragen. Es gibt mehrere Stellen, die dafür in Frage kommen. Frage deine*n Stammeschatzmeister*in nach den Fristen und den Formalitäten für Anträge.



1.8.3 Der Bund S. 55 (Stiftung Pfadfinden)

KALKULATION/LAGERBEITRAG/ABRECHNUNG

Der Lagerbeitrag ergibt sich, wenn du alle Ausgaben schätzt, zusammenrechnest und durch die Zahl der Teilnehmer*innen teilst. Das sind Kosten für die Vorbereitung (Telefonanrufe, Briefe, Vorbereitungstreffen etc.), für Versicherungen, für die Anreise (Benzingeld an Fahrer*in, Busmiete für Materialtransport, Zugkosten ...), für die Unterkunft, für die Verpflegung und für das Programm (Bastelmaterial, Kostüme, Referent*innen usw.). Wenn du Zuschüsse bekommst, kannst du diese natürlich wieder davon abziehen. Auch diese sind abhängig von der Teilnehmerszahl, also versuche so früh wie möglich eine Schätzung zu bekommen. Überlege dir auch, ob du ermäßigten Beitrag von Geschwisterkindern oder sozial schwache Familien verlangst. Achte darauf, dass keine*r zu Hause bleiben muss, weil er*sie sich das Lager nicht leisten kann.

Der Beitrag muss in der Einladung/Anmeldung enthalten sein. Auch die Zahlungsmodalitäten sollten hier festgelegt werden.

Zum Beispiel

- Überweisung auf das Stammeskonto bis ...
- Anzahlung und Restzahlung, jew. bis ... auf das Stammeskonto
- Bar auf das Lager mitbringen

Du solltest dir auch überlegen, wie viel bei einer Abmeldung, z. B. wegen Krankheit, zurückerstattet werden kann. Setze ggf. einen Termin, z. B. zwei Wochen vor dem Lager, bis zu dem alles bis auf einen bestimmten Betrag zurückerstattet wird, später entsprechend der tatsächlich entstandenen Kosten weniger. Schau, wie es bei früheren Aktionen gehandhabt wurde. Lass dir bei der Kalkulation von der*dem Stammeschatzmeister*in helfen oder sprich sie zumindest mit ihm*ihr ab. Kläre auch, in welcher Form er*sie später die Abrechnung und die Belege braucht.

EINLADUNG UND ANMELDUNG

Rechne aus, wann du spätestens die endgültige Teilnehmerszahl wissen willst. Das ist abhängig davon, wann z. B. die Buchungsbestätigung ans Haus gehen muss, wann du die Einkäufe planst oder wann du die Gruppenfahrtscheine bei der Bahn abholen musst. Der Anmeldeschluss sollte ungefähr eine Woche vorher sein. So hast du Gelegenheit, nachzufragen.

Damit du den Eltern genügend Zeit lässt für eine Entscheidung, solltest du die Einladung mit dem Anmeldeformular ausreichend vorher verteilen. Für eine spontane kleine Wochenendaktion reichen da vielleicht zwei bis vier Wochen, beim längeren und größeren Sommer- oder Pfingstlager können es auch ruhig mehrere Monate sein. Dann solltest du aber in regelmäßigen Abständen daran erinnern.

Die Einladung sollte motivierend und interessant gestaltet sein. Vielleicht weißt du das Motto schon und kannst damit Werbung machen oder du zählst ein paar spannende Programmpunkte auf. Zur guten Information der Eltern sollten alle wichtigen Fragen beantwortet sein:



Informationen in der Einladung

- Wann ist das Lager? (von Tag bis Tag, genauen Treffpunkt zur Abfahrt und zum Abholen)
- Wo ist das Lager? (Ort, möglichst genaue Adresse)

- Womit reisen wir an? (Bahn, Bus, PKW)
- Was ist das für ein Lager? (Haus- oder Zeltlager, Meuten-, Stammes-, Regional- oder Landeslager, ein paar Stichworte zum Programm)
- Wer kommt alles mit? (Wölflinge, Pfadfinder*innen, Ranger/Rover?)
- Wie viel kostet das Lager? Wann und wie muss ich bezahlen? Wie lauten die Stornoregelungen?
- Wen kann ich vorher bei Fragen ansprechen? Wie erreiche ich in Nörfällen jemanden während des Lagers?

Zu der Einladung gehört das Anmeldeformular, welches dir die Eltern ausgefüllt zurückgeben müssen. Damit erklären sie ihr Einverständnis, dass ihr Kind zum Lager mitfährt und an den angekündigten Aktionen teilnimmt. Außerdem erhältst du mit dem Anmeldebogen alle für dich wichtigen Informationen.



Informationen in der Anmeldung

- die genauen Personalien des Wölflings
- Allergien/Krankheiten/notwendige Medikamente (mit genauen Einnahmeanweisungen)
- Krankenversicherung
- Schwimmfähigkeit
- Impfungen
- zu benachrichtigende Personen bei Nörfällen

Vielleicht hast du noch nicht alle genauen Informationen, wenn du die Einladung schreibst. Verteile in diesem Fall kurz vor dem Lager noch einmal Teilnahmeinformationen, auf denen z. B. die genauen Abfahrts- und Ankunftszeiten, eine Nörfalltelefonnummer und die Lageradresse vermerkt sind.



Auf der nächsten Seite findest du ein Beispiel für eine solche Einladung und Anmeldung.



Auch über eine Packliste sind viele Eltern froh.

Bettlaken, dünneren Schlafsack oder Kopfkissen- und Bettbezug für das Haus bzw. dickeren Schlafsack für das Zeltlager, Schlafanzug, Handtuch, Waschlappen, Seife, Zahnbürste, Zahnpasta, Kamm oder Bürste; Unterwäsche und Strümpfe zum Wechseln, warmer Pullover, lange Hose, Regensachen, Sporthose und T-Shirt, Badesachen, Haus- oder Turnschuhe, Vorlesebuch und

Lieblingskuscheltier; Krankenversicherungs-Chip-Karte, Impfpass

IM ZELTLAGER KOMMEN HINZU:

Isomatte, Jogginganzug, Beutel mit Geschirrtuch, Trinkflasche, Teller, Tasse und Besteck (gut beschriftet), Gummistiefel und dicke Wollsocken, evtl. lange Unterhosen oder Strumpfhosen, Ein kleiner Rucksack kann für kleine Ausflüge sehr nützlich sein, z. B. für Schwimmsachen.

4.6.3.2 Während des Lagers

Während des gesamten Lagers bist du sehr gefordert. Du musst den Überblick über das Programm behalten und dafür sorgen, dass alles läuft.



Vor allem aber bist du für das Wohlergehen deiner Wölflinge verantwortlich.



3.5 Alles was Recht ist! S.92

GESUNDHEIT

Beachte Allergien deiner Wölflinge und lass sie nicht mit den Erregern in Berührung kommen. Sorge dafür, dass sie entsprechend dem Wetter angezogen sind und nasse Klamotten wechseln. Hygiene und gesunde Ernährung sollten beachtet werden. Kranke Wölflinge, die nicht nach Hause fahren, sollten gut gepflegt werden. Sie sollen nicht das Gefühl bekommen, ausgeschlossen zu sein. Die gesamte Meute kann sich mit kümmern (außer bei Ansteckungsgefahr!). Du kannst die Wölflinge abwechselnd Essen bringen oder Geschichten vorlesen lassen.



3.4 Erste Hilfe S.90

HYGIENE

Sorge dafür, dass sich die Wölflinge regelmäßig waschen und ihre Zähne putzen. Vor allem, wenn sie vor dem Essen gerade aus dem Wald kommen, solltest du auf saubere Hände achten. Bei längeren Zeltlagern planst du am besten mindestens einen Schwimmbadbesuch ein. Ebenso musst du dafür sorgen, dass die mitgebrachte Wechselwäsche auch genutzt wird, erinnere deine Wölflinge also ruhig häufiger daran. Nachts sollten andere Sachen getragen werden als tagsüber.

LIEBE ELTERN, LIEBE WÖLFLINGE,
 Kennt ihr schon den Kleinen König Kalle Wirsch?



Er ist der König der Erdmännchen, doch Zoppo Trump möchte ihm diesen Titel streitig machen! Wir wollen Kalle nun helfen, dass er der König der Erdmännchen bleiben kann. Wir, die Meute Kaa vom Stamm Hasenherz wollen deshalb ein gemeinsames Wochenendlager veranstalten. Wir werden gemeinsam lernen, wie man unter der Erde lebt und was man dort alles braucht, und natürlich werden wir Kalle Wirsch helfen, dass er König bleibt.

Damit wir alle Expert*innen unter der Erde werden, fahren wir in das schöne Haus »Jugendheim Hahnenbach«, wo wir eine große Spielwiese, Wald und mehre Gruppenräume, sanitäre Einrichtungen, eine Küche und Betten zur Verfügung haben. Außerdem werden wir von dort aus Kalles Zuhause einen Besuch abstatten und einen Ausflug zu seiner Burg Wirschstein machen.

TERMIN: 27. JUNI BIS 29. JUNI 2016

Wo:
 Jugendheim Hahnenbach
 Am Hahnenbach 2
 Hühnerhofen
 Tel: (09345) 1997 (für den Notfall)

Der Wochenendbeitrag beträgt pro Kind 18 € und ist bitte bei Abfahrt mitzubringen.

Treffpunkt ist am 27. Juni um 16:15 Uhr am Bahnhof auf Gleis 4
 Die Rückkehr erfolgt am 29. Juni um 16:40 Uhr (wieder auf Gleis 4)

Anmeldeschluss ist der 6. Juni!

Falls noch Fragen sind, wendet euch/wenden Sie sich bitte, liebe Eltern, an die Meutenführung:
 Hanna Huhn, Tel: (0734) 56244, oder an unsere Stammesführerin
 Anna Hahn, Tel: (0734) 568823, die uns begleiten wird.

Wir freuen uns auf dich!

Zum Wochenendlager vom 27. bis 29. Juni 2016
der Meute King Louis des Stammes Hasenherz
melde ich mein/melden wir unser Kind



Name:

Adresse:

hiermit verbindlich an.

Bei unbegründetem Rücktritt zahle ich den Teilnahmebetrag trotzdem.
Ich habe mir/Wir haben uns den Informationsteil aufmerksam durch-
gelesen.

Während des Lagers bin ich/sind wir unter folgender Telefonnummer zu
erreichen:

Mein Kind darf baden (ggf. bitte streichen) und:

- kann schwimmen
- kann nicht schwimmen

Bei meinem Kind ist Folgendes zu beachten:

(Ernährungsbesonderheiten; Allergien; Einnahme von Medikamente, bitte mit genauen Angaben
wann und wie; Erkrankungen)

letzte Tetanusimpfung:

Datum und Unterschrift Teilnehmer*in/Unterschrift Erziehungsberechtigte

Du kannst die Wölflinge auch durch Spaaktionen zur Sauberkeit animieren. Macht doch mal eine Zahnputzparty, bei der jede*r die Zahncreme der anderen ausprobieren darf oder mit dem Ausspülwasser im Mund Lieder gurgelt.

Nicht nur bei den Wölflingen musst du auf ausreichende Hygiene achten, sondern auch bei den Örtlichkeiten, die euch zur Verfügung stehen. Besonders Sanitäranlagen sollten täglich gereinigt werden. Achte auch in der Küche auf Sauberkeit, nutzt Desinfektionsmittel, spült mit heißem Wasser etc. Verstaue Lebensmittel gut, damit keine Tiere angelockt werden, und kühl sie ausreichend. Für das gesamte Lager sollten Mülleimer zur Mülltrennung zur Verfügung stehen, deren Inhalt natürlich auch regelmäßig entsorgt wird. Vermeidet nach Möglichkeit Müll, dies fängt beim Einkauf schon an. Beteilige die Wölflinge daran.

TOILETTEN

Achte bei der Platzvergabe darauf, dass das Zimmer der Wölflinge bzw. ihr Zelt nicht zu weit von den Toiletten entfernt liegt. Taschenlampen sollten griffbereit liegen, damit der dringende Gang in der Nacht nicht aus Angst vor der Dunkelheit verschoben wird. Gegebenenfalls biete auch an, mitzugehen. Für den Fall, dass mal was in den Schlafsack geht, halte zusätzliche Decken bereit und versuche, den Wölfling zu trösten. Kläre vielleicht auch vorher (diskret) mit den Eltern, ob jemand ins Bett nässt und wie du damit umgehen kannst.



ERNÄHRUNG

Das Küchenteam muss dafür sorgen, dass genügend Essen da ist und dieses den Wölflingen auch schmeckt. Nichts verdirbt mehr die Stimmung als hungrige Mägen. Die Ernährung sollte gesund und ausgewogen sein. Viel frisches Obst und Gemüse

gehören auf den Tisch. Fleisch ist meistens teuer und auf Lagern nur schwer kühl zu halten. Du solltest aber auch mit den Wölflingen klären, was sie auf keinen Fall essen (wollen oder dürfen – Allergien/Religion) und dies beim Speiseplan berücksichtigen. Vielleicht lässt du sie auch selber ihre Lieblingsgerichte vorschlagen. Außerdem sollten immer ausreichend Getränke bereit stehen, an denen sich die Wölflinge selbst bedienen können.



Als Beispiel hier die mögliche Verpflegung für eine Woche Lager:

- Frühstück: Brötchen, Vollkornbrot, Müsli, Cornflakes, Milch, Marmelade, Nuss-Nugat-Creme, Wurst, Käse, Obst
- Mittag: Fischstäbchen, Kartoffelpüree, grüner Salat, Yoghurt
Milchreis mit Apfelmus
Spaghetti mit Tomatensoße, Apfel
Reis mit verschiedenen Gemüsearten, Schokopudding
Bratwürstchen, Kartoffeln, Erbsen und Möhren, Banane
- Nachmittag bzw. Zwischenmahlzeit:
Kekse, verschiedene Sorten Sandkuchen, frisches Obst und Gemüse (schon in mundgerechte Stücke geschnitten kommt es besser an), Kakao, Milch, Mineralwasser, Tee ständig an schattigem Ort bereitgestellt, im Herbst und Winter warme Getränke
- Abendessen: Vollkornbrot/Schwarzbrot/Graubrot, Margarine, Wurst und Käse, Salate, Tomaten, Gurken, Früchtetee, evtl. auch noch einmal aufgebakene Nudeln oder Reis, wenn Reste vom Mittag übrig geblieben sind

Wichtig ist auch, dass ihr während des Lagers Tischsitten entwickelt. Alle fangen gemeinsam an, z. B. mit einem Lied oder einem Essensspruch, und niemand steht auf und läuft zum Spielen, wenn andere noch essen. Wölflinge sollten niemals auf feuchtem Boden sitzen. Besorge also ausreichend Planen und Teppiche oder lass sie ihre Isomatten zum Essenskreis mitbringen. Lebensmittel sollten weitergereicht und nicht herumgeworfen werden.



BdP (2005): »Markthalle« – Das Kochbuch zum BdP Bundeslager Vineta 2005

ERNÄHRUNGSCHARTA DES BDP

Im BdP wollen wir die Wende hin zu einer ökologisch und sozial nachhaltigen Ernährung fördern und zu einer entsprechenden Ernährungserziehung beitragen. Dazu wurde auf Bundesebene als Leitfaden die Ernährungscharta des BdP erstellt. Diese beinhaltet:

- Wir wollen bei den Mahlzeiten auf frische und ausgewogene Ernährung achten.
- Wir wollen nach Möglichkeit direkt beim Erzeuger (z. B. Bauernhof) oder veredelnden Betrieben (z. B. Bäckerei, Metzgerei) kaufen.
- Wir wollen beim Einkauf darauf achten, dass die Produkte regional angebaut bzw. hergestellt wurden, saisonale Erzeugnisse sind, fair gehandelt werden und aus biologischem Anbau stammen.
- Wir wollen die Entstehung von Müll vermeiden. Entsprechend sollten Produkte ohne unnötige Um- und Kleinverpackung bzw. Produkte mit Mehrwegverpackungen gekauft werden.
- Wir wollen auf Veranstaltungen über unsere Prinzipien nachhaltiger Ernährung informieren, um mögliche Vorurteile abzubauen und ein Ernährungsbewusstsein im Sinne der Charta zu fördern.

SÜSSIGKEITEN

Süßigkeiten sollten grundsätzlich nur in Maßen verzehrt werden (z. B. beim Jurtenabend) und du solltest dabei darauf achten, dass jede*r gleich viel bekommt und somit kein Streit entstehen kann. Außerdem vermeidest du dadurch, dass die Wölflinge Magenschmerzen bekommen und sie haben trotz Süßigkeiten noch genug Hunger für eine richtige Mahlzeit.

Süßigkeiten sollten zentral eingekauft, verteilt und gegessen werden. Wenn ein Wöfling welche mitbringt (z. B. an Geburtstagen), dann für alle. Mit den Eltern und Wölflingen sollte im Vorfeld über Süßigkeiten gesprochen werden, dann können unschöne Situationen vermieden werden und du kannst dich außerdem erkundigen, ob bestimmte Wölflinge eventuell eine Zuckerallergie o. ä. haben. Zudem solltest du dir bewusst sein, dass gerade Süßigkeiten Wespen, Ameisen und andere Tiere anziehen. Weise die Wölflinge darauf hin, dass sie nichts im Zelt herumliegen lassen.



Toll ist es, mit den Wölflingen Süßigkeiten selber herzustellen und hierbei auf individuelle Wünsche einzugehen.

BETEILIGUNG

Die Wölflinge können auf dem Lager lernen, selbstständiger zu werden, und dementsprechend solltest du sie an den alltäglichen Verrichtungen beteiligen. Teile Lagerdienste ein, wie Kleinholz suchen, Tisch decken, Waschräume putzen, Tischspruch ausdenken, Zelte aufräumen usw. Sorge ruhig dafür, dass die Wölflinge in allen Bereichen, entsprechend ihren Möglichkeiten, mit einbezogen werden. Du kannst einen Dienstplan für alle sichtbar aufhängen.

Besprich genau mit den Wölflingen, was bei den einzelnen Diensten zu erledigen ist, und schreibe es eventuell auch noch mal auf den Plan. Ein*e Ältere*r sollte die Dienste beaufsichtigen. Plane beim Tagesablauf genügend Zeit für die Dienste ein.

	Freitag	Samstag	Sonntag	Montag
Rudel Rot	1	2	3	4
Rudel Grün	4	1	2	3
Rudel Blau	3	4	1	2
Rudel Gelb	2	3	4	1

1 Holzdienst
2 Klodienst
3 Tischdienst
4 Mülldienst

TASCHENGELD

Taschengeld sollte auf Wochenendfahrten nicht unbedingt mitgenommen werden, da es dort nicht nötig ist. Auf längeren Fahrten, wie einem Sommerlager, kann das Mitnehmen von Taschengeld sinnvoll sein, denn meistens gibt es einen Raustag oder ein Stadtspiel, bei dem die Wölflinge die Möglichkeit haben, dieses auch auszugeben. Zudem können die Wölflinge so den Umgang mit Geld üben. Sie müssen sich eventuell beschränken und ihr Geld einteilen, wenn sie auch am letzten Tag noch ein Eis kaufen wollen. Im Vorfeld sollte das Thema Taschengeld unbedingt mit den Eltern abgesprochen werden. Unter anderem sollte bei diesem Gespräch die Höhe geklärt werden. Du solltest dich mit den Eltern auf eine einheitliche Summe einigen, damit sich nicht manche Wölflinge gar nichts leisten können, während andere vor ihren Augen den Kiosk leer kaufen.

TASCHENMESSER

Beim Umgang mit Taschenmessern sollten von der Meutenführung klare Regeln aufgestellt werden. Am wichtigsten ist natürlich die Frage, ob das Taschenmesser überhaupt auf Lager mitgenommen werden darf. Wird das Taschenmesser erlaubt, solltest du eine Einweisung machen und den Wölflingen erklären, wie sie mit dem Messer umzugehen haben (z. B. vom Körper wegschneiden, nur unter Aufsicht). Prinzipiell gilt: Nicht jeder Wölfling ist in der Lage, mit einem Taschenmesser umzugehen. Deswegen pass auf, dass es nur in deiner Gegenwart benutzt wird und zögere auch nicht, es Einzelnen zu verbieten. Den Wölflingen soll deutlich gemacht werden, dass das Messer als Werkzeug und nicht als Waffe oder Spielzeug anzusehen ist und auch nur so eingesetzt wird. Deine Aufgabe besteht darin, den Wölflingen einen verantwortungsvollen Umgang mit dem Taschenmesser beizubringen. Denke dabei auch an deine Vorbildfunktion.

HOLZHACKEN UND FEUER

Der Umgang mit Werkzeugen und dem Feuer gehört in die Welt der Größeren und ist allein deshalb schon reizvoll für Wölflinge.



Außerdem ist es für sie besonders verlockend, Verbotenes auszuprobieren.

Lass sie sich also lieber mal unter Aufsicht (!) ausprobieren, anstatt ein generelles Verbot auszusprechen. Zeige ihnen den verantwortungsvollen Umgang. Mache aber auch eindeutig klar, dass sie unter keinen Umständen allein an Sägen und Beile dürfen und auch nicht mit Feuer spielen sollen.

MATERIAL

Während des Lagers solltest du darauf achten, das Material in Ordnung zu halten. Notwendiges für das Programm sollte griffbereit sein, gefährliche Werkzeuge aber außerhalb der Reichweite von Wölflingen. Bei Zeltlagern hat sich ein eigenes Materialzelt bewährt. Die vor dem Lager angefertigten Listen helfen dir beim Ordnung halten und am Ende beim Packen.

ORDNUNG UND REGELN

Halte die Wölflinge an, ihre Sachen in Ordnung zu halten, damit nichts verschwindet und unnötig dreckig

wird. Bedenke, dass sie zum Aufräumen meist viel Zeit brauchen und gib sie ihnen.

Auch sollen sie den Regeln des Lagers folgen. Also sich beispielsweise an die Zeiten halten, ihre Dienste verrichten, aber auch ganz wie daheim beim Meuten-treffen Rücksicht auf die anderen Teilnehmenden des Lagers nehmen und sich fair verhalten. Um die Wölflinge zur Einhaltung zu motivieren, kannst du kleine Hilfen in die Spielidee einbauen. So bekommt z. B. das Rudel, welches am fleißigsten bei den Diensten war, eine zusätzliche Perle für die Indianerkette. Wer dagegen die Nachtruhe stört, muss eine abgeben. Gehe dabei aber maßvoll vor.

HEIMWEH

Ein*e Ältere*r kennt das nicht? Spätestens am zweiten Abend leidet irgendein Wölfling aus deiner Meute unter Heimweh. Er bettelt darum, nach Hause zu dürfen, die Tränen fließen in Strömen und untermauern diesen Wunsch. Jetzt liegt es an dir, wie es weitergeht. Das ist leichter gesagt als getan. Du musst versuchen, Mut zu machen und zum längeren Bleiben bei der Meute zu überzeugen. Das erfordert von dir vor allem Einfühlungsvermögen, aber auch das Beachten einiger Regeln kann dir dabei helfen.



Wölflinge vergleichen das Zeltlager dann mit ihrem Zuhause, wenn sie die Zeit dazu haben.

Wenn sie nicht beschäftigt sind, weil es kein Programm gibt, dann fühlen sie sich unter Umständen nicht wohl. Manche Wölflinge können sich tagelang ohne Probleme allein beschäftigen und sind sehr aktiv, andere wiederum sind nicht so selbstständig und eher ruhig. Letztere sind es zumeist, die Heimweh bekommen. Ein Wölfling kommt mit den »Aktiven« vielleicht nicht so gut zurecht, bleibt also lieber auf dem Platz und beschäftigt sich selbst. Er denkt dabei an alles Mögliche und, sobald es langweilig wird, natürlich auch an zu Hause.

Ist dann auch noch das Wetter schlecht, die Mahlzeiten sind nur mit viel Phantasie genießbar, fast alle Sachen nass und die Streicheleinheiten von Mama oder Papa fehlen, dann ist es nicht mehr weit und der Wölfling möchte heim. Sind das zu viele Dinge auf einmal? Ganz so an den Haaren herbeigezogen ist es jedoch

nicht. Es müssen nur einige dieser Dinge sein und das Heimweh bricht aus. Doch eins zeigt dieses Beispiel: Heimweh kannst du in gewissem Maße vorbeugen. Was hast du also zu beachten?

- **Programm**
Es darf immer Zeiten geben, in denen sich die Wölflinge auch mal damit beschäftigen, einen Staudamm oder eine Höhle zu bauen, doch sollte das immer von dir geplant und zeitlich begrenzt sein. Schau, dass du ein abwechslungsreiches und spannendes Programm organisierst, das die Wölflinge mitreißt. So kommen sie erst gar nicht dazu, an zu Hause zu denken.



Programmablauf S. 160

- **Wetter**
Wenn das Wetter schlecht ist, es ins Zelt regnet, es kalt ist und man nichts unternehmen kann, begeistert das nur selten einen Wölfling. Plane also immer schlechtes Wetter mit ein und denke dir ein Alternativprogramm aus.
Die Schlafzelle sollten 100% regendicht sein. Sind erst einmal die Schlafsäcke nass, wird es schwer, sie wieder trocken zu bekommen. Nimm am besten etliche Decken als Ersatz mit. Die helfen auch, wenn es kälter wird als erwartet.

Schau, dass die Wölflinge genügend Wechselkleidung mitgenommen haben. Der Verbrauch an trockenen Socken ist immens! Gummistiefel können (gerade bei Staudambau) von großem Vorteil sein. Mit regenfester Kleidung kannst du auch Programm im Regen durchführen.



Im Zeltlager kommen hinzu: S. 153

- **Verpflegung**
Am Essen sollte nicht gespart werden. Koche immer kinderfreundliches, abwechslungsreiches und leckeres Essen, und die Motivation der Meute wird dich so schnell nicht verlassen.



Ernährung S. 156

Kommt es trotz aller Vorbeugung dazu, dass ein Wölfling nach Hause möchte, dann solltest du dir für ihn etwas Zeit nehmen. Manchmal ist es nur ein Schrei nach Zuwendung. Vielleicht will er jemanden haben, der*die zuhört und tröstet. Sollte das nicht reichen, und der Wölfling will partout mit den Eltern telefonieren, dann verfröste ihn auf den nächsten Morgen.



Abends ist das Heimweh immer am größten.

Dann nämlich vermisst man das kuschelige Bett und Mamas oder Papas Gute-Nacht-Kuss. Hört der Wölfling in diesem Zustand Mamas Stimme, ist es meist ganz vorbei. Sprich dich mit den Eltern des Wölflings ab. Viele Eltern sind geradezu daran interessiert, dass ihr Kind es schafft, ein Wochenende ohne sie auszukommen. Dann kannst du mit den Eltern gemeinsam an diesem Ziel arbeiten und bist dir ihrer Zustimmung sicher.

Solltest du jedoch trotz allem feststellen, dass der Wölfling wirklich leidet, dann erlöse ihn und lass ihn abholen. Doch auch hierbei versuche es so einzurichten, dass die Eltern aus den gleichen wie den oben genannten Gründen ihr Kind nicht abends abholen. Das ganze sollte so unauffällig und so schnell wie möglich geschehen, damit nicht andere Wölflinge auch auf den Gedanken kommen, Heimweh zu kriegen. Je öfter du mit dem Phänomen Heimweh konfrontiert wirst, desto schneller wirst du ein Händchen für den Umgang damit bekommen. Sei vorbereitet und halte immer die Augen offen, dann wird dich auch nichts überraschen.

BEZUGSPERSONEN

Die Helfer*innen auf dem Lager sollten den Wölflingen bekannt sein oder ihnen vorher vorgestellt werden. Du und die anderen aus deiner Meutenführung seid während des Lagers sicher die wichtigsten Ansprechpartner*innen der Wölflinge, da sie euch aus den wöchentlichen Meutentreffen am besten kennen.



Sorge dafür, dass immer einer von euch in der Nähe und ansprechbar ist.

Das gilt auch in der Nacht. Wenn du mit den Wölflingen im Zelt schläfst, bekommst du am ehesten mit, wenn jemand schlecht träumt, auf die Toilette muss o. ä.. Ansonsten sollte es pro Nacht eine*n Verant-

wortliche*n geben, der*die aufsteht, wenn es unruhig wird. Bleib mit deinem Zelt in der Nähe und zeig den Wölfingen, wo sie dich finden.

NACHT- ODER DÄMMERUNGSAKTIONEN

Lager eignen sich natürlich gut, um mit den Wölfingen Nachtaktionen durchzuführen. Stelle dich dabei aber auf deine Meute ein und beachte, wie viel Angst deine Wölfinge im Dunkeln haben.



Zwinge sie nicht, wenn sie sich fürchten!

Hier bietet es sich an, auf Aktionen in der Dämmerungszeit auszuweichen. Ein Nachtgeländespiel ist am besten nur mit Älteren durchzuführen, sonst eignet sich eher eine Nachtwanderung, bei der alle zusammen bleiben. Denke daran, dass auch diese nicht dazu da ist, den Wölfingen Angst einzujagen. Entferne dich nicht zu weit vom Lagerplatz und wähle übersichtliches Gelände.

Kümmere dich um ausreichende Beleuchtung (die muss nicht ständig an sein, sollte aber auf jeden Fall zur Verfügung stehen), genügend Aufsichtspersonen und Sorge dafür, dass niemand verloren gehen kann (z. B. paarweise laufen und alle an der Hand).



4.5.5 Geländespiel S. 132

PROGRAMMABLAUF

Die Programmplanung ist bei einem Lager genauso wichtig wie bei allen anderen Aktionen mit deinen Wölfingen. Überlege dir vor dem Lager, was du machen willst, spinne eine Spielgeschichte, bereite das Programm vor und besorge das Material dafür.

Sprich mit deinem Team jeweils am Abend vorher das Programm des folgenden Tages ab.

Gönne dir und deinen Wölfingen genug Pausen und fülle nicht jede Minute mit vorgegebenem Programm. Du kannst den Wölfingen auch etwas Freiraum lassen. Bei entsprechender Umgebung wollen sie Zeit, um den Wald zu erkunden, Dämme im Bach zu bauen, Fußball zu spielen oder um einfach ein bisschen in der Sonne zu liegen.

Gib ihnen aber eine Struktur vor. Essens-, Schlafens-,

Weck- und Programmzeiten sollten regelmäßig und allen bekannt sein.



So könnte z. B. der Tagesplan aussehen

Sieh die Zeiten immer nur als Richtschnur und passe

7.30 Uhr	Wecken Aufstehen Waschen
8.00 Uhr	Morgenrunde
8.15 Uhr	Frühstück mit anschließendem Abräumen und Abwaschen
9.15 Uhr	Programm
12.30 Uhr	Mittagessen mit anschließendem Abräumen und Abwaschen Mittagsruhe Zeit für Dienste
14.30 Uhr	Programm
18.00 Uhr	Abendessen mit anschließendem Abräumen und Abwaschen
19.30 Uhr	Abendprogramm
21.30 Uhr	Nachtruhe

den Ablauf der Stimmung während des Lagers an.

MORGENRUNDE

Mit der Morgenrunde begrüßt du die Wölfinge an einem neuen Tag. Sie findet vor oder nach dem Frühstück statt, vertreibt den Schlaf und stimmt auf den Tagesablauf ein. Dies ist die beste Zeit für die Ansaugen des Tages. Alle sind da und frisch und munter. Hier kann man auch Überleitungen vom Programm des Vortags herstellen oder Lösungen für angefallene Probleme präsentieren.

Die Morgenrunde soll müde Geister wecken, daher ist es von Vorteil, sie draußen stattfinden zu lassen. Die Morgenrunde soll ein Lied und/oder ein Spiel beinhalten. Das Lied kann den Morgen zum Thema haben oder zumindest recht schnell sein, damit alle aufwachen (z. B. »Wach nun auf aus deinen Träumen«). Habt ihr ein Motto- oder ein Themenlager, darf das Lied auch dazu passen. Das Spiel sollte ebenfalls fetzig sein. Am besten eignen sich Rennspiele, bei denen man aus der Puste kommt. Die Morgenrunde sollte insgesamt nicht zu lange dauern, da sie ja nur eine kleine Einstimmung darstellt. Wenn du solange wartest, bis jedes Mitglied der Gruppe erschienen ist, kannst du damit erreichen, dass zukünftig alle

rechtzeitig aus den Federn kommen. Mach dir aber bewusst, dass auch Unmut bei den Wartenden hervorgerufen kann, vor allem, wenn es regnet.

MITTAGSRUHE

Für die Wölflinge, die keine Mittagsruhe halten wollen, kannst du Spiele oder Vorlesen/Erzählen anbieten. Achte aber darauf, dass diese Aktionen weit genug entfernt von den Wölfingen stattfinden, die sich ausruhen möchten.

ABENDRUNDE

Das Abendprogramm ist mit seinem Ende und Abschluss auf die folgende Abendrunde und das Ins-Bett-Bringen abgestimmt, so dass ihr einen ruhigen Abendausklang habt. Allerdings hat es keinen Sinn, deine überdrehte Meute zu beruhigen, dann lass sie sich vor der Abendrunde noch durch ein Spiel auspowern. Das obligatorische Waschen und Zähneputzen danach kannst du z. B. durch eine Zahnputzparty auflockern.

Bei der Abendrunde finden sich alle an einem ruhigen Ort zusammen und beschließen gemeinsam den Tag. Am besten suchst du dir ein gemütliches Plätzchen am Kamin, in der Jurte am Feuer oder aber auch in der freien Natur, um ein Lagerfeuer herum oder um ein Zeichen/Talisman/Wimpel der Meute.

Eine Abendrunde ist etwas Ruhiges und Nachdenkliches, deshalb solltest du versuchen, deine Wölflinge nicht zu aufgedreht dort hingehen zu lassen. Ist der Ort draußen, kannst du z. B. vorher einen Schweigemarsch machen. Hast du nun ein schönes Fleckchen

gefunden, dann mach es dir mit den Wölfingen gemütlich. Zünde ein paar Kerzen an und lege Decken oder Felle aus. Die Wölflinge können dir dabei ruhig helfen.

Am besten beginnst du mit einem Lied, nicht zu schnell aber auch nicht zu einschläfernd. Ein Lied bringt auch die Letzten zur Ruhe und stimmt auf die Abendrunde ein. Es kann zum Thema passen, zu dem, was während des Tages passiert ist, oder einfach ein Abendlied sein. Dann kannst du eine Geschichte vorlesen. Auch hier kann sie passend zum Thema sein. Achte bei der Geschichte darauf, dass sie nicht zu lang und zu kompliziert ist. Sie kann lustig, traurig, nachdenklich, spannend etc. sein, aber nicht zu unheimlich! Während du liest, können es sich die Wölflinge ruhig bequem machen.

Du kannst mit den Wölfingen auch über den vergangenen Tag sprechen. Abwechselnd könnte jede*r an einem Abend erzählen, was ihm*ihr am besten gefallen hat. Ausführlichere Reflexion und Kritik verlegst du aber vielleicht besser an einen früheren Zeitpunkt des Tages, da sonst aufwühlende Diskussionen entstehen können, deren Klärung die Betruhe zu lange hinauszögern würde. Wenn deine Meute einen »transportablen« Ratsfelsen hat, nimm ihn auf das Lager mit, ansonsten können sich die Wölflinge dort einen »Lagerratsfelsen« suchen.



1.3.1 Ratsfelsen S.28



Zum Abschluss kannst du nochmals ein sehr ruhiges Lied anstimmen. Dann wünschst du allen eine Gute Nacht und schickst die Wölflinge ins Bett.

Wenn alle Wölflinge im Schlafsack/Bett liegen, kannst du ihnen noch eine Gute-Nacht-Geschichte erzählen oder vorlesen. Erzählen bietet sich hier an, weil du dein Erzähltempo und die Erzählung selbst der Müdigkeit und Stimmung deiner Wölflinge anpassen kannst.

BETTRUHE

Während der Bettruhe sollen deine Wölflinge schlafen und einander schlafen lassen! Die Bettruhe ist allein zum Schlafen da, währenddessen gibt es kein Programm für die Wölflinge. Eventuell laufendes anderes Programm für die Älteren berücksichtigt die Bettruhe und ist entsprechend leise. Deine Wölflinge brauchen die Erholung.



Ein Kind im Wölflingsalter benötigt etwa zehn Stunden Schlaf.

Am nächsten Morgen endet die Bettruhe mit einem freundlichen Wecken, z. B. mit einem Lied. Das Wecken können auch ein paar Wölflinge selbst übernehmen. Wenn einige Wölflinge viel zeitiger als die anderen wach sind, solltest du sie aufstehen lassen, damit die verbliebenen Wölflinge weiterschlafen können. Sie können beim Frühstück machen oder Wecken helfen.

TEAMRUNDE

Plant eine Teamrunde ein, um dort gemeinsam den Tag zu reflektieren und den nächsten durchzusprechen. Klärt Verantwortlichkeiten und tauscht euch über die Stimmung der Wölflinge aus.

Nutzt den Abend auch für Entspannung und Teambildung. Vergesst dabei nicht, immer ein Ohr bei den Wölflingen zu haben.

ABSCHLUSS

Bereite deine Wölflinge auf das Ende des Lagers vor und denke dir eine schöne Abschlussaktion aus. Ihr könnt z. B. am letzten Abend ein kleines Fest feiern.

Lass ihnen genügend Zeit zum Packen und Aufräumen, damit kein Stress entsteht. Versucht den Lagerplatz oder eure Unterkunft besser zu verlassen, als ihr

ihn*sie vorgefunden habt. Vielleicht seht ihr über eine obligatorische Müllkette hinaus noch weitere Möglichkeiten dafür. Wenn verschiedene Meuten auf dem Lager sind, gib den Wölflingen auch die Zeit, Abschied zu nehmen und Kontaktdaten auszutauschen.

Auf der Heimreise könnt ihr vielleicht Pläne für ein Wiedersehen schmieden, oder du gibst einen Hinweis auf das Programm des nächsten Meutentreffens. Dann fällt der Abschied leichter. Vergiss nicht, die Zuschusslisten ausfüllen zu lassen.

Plane die Rückreise so, dass den Wölflingen auch zuhause genügend Zeit bleibt. Sie wollen vor dem Schlafen gehen auspacken, duschen, essen und natürlich ausführlich erzählen, was sie alles Tolles erlebt haben.

4.6.3.3 Nach dem Lager

FINANZIERUNG UND ABRECHUNG VON MEUTENAKTIONEN

Die Abrechnung eines Lagers ist kein Hexenwerk, wenn du ein bisschen systematisch an die Sache herangehst.



4.6.3.1 Vor dem Lager S. 149 (Abrechnung)

Lege dir z. B. in einem Schnellhefter je eine Liste für Einnahmen und für Ausgaben an. Hefte auch mehrere leere Seiten ein. Wenn du Ausgaben hast, verlange immer einen Beleg oder eine Quittung. Klebe die Belege auf die leeren Seiten oder hefte sie ein. Trage den Zweck (z. B. »Lebensmittel«) und den Betrag bei den Ausgaben ein. Zur besseren Übersicht kannst du die Belege auch nummerieren. Einnahmen beschränken sich normalerweise auf die Beiträge und Zuschüsse. Mach die Abrechnung möglichst schnell nach dem Lager fertig. So kommst du nicht nur schneller und besser zu einem guten Abschluss, sondern läufst auch nicht Gefahr, Fristen zu versäumen.

FUNDSACHEN

Schon während des Lagers werden sich Berge davon anhäufen. Viele Wölflinge wissen nicht, was alles in ihrem Rucksack war, wenn Papa oder Mama gepackt haben. Stattdessen behaupten sie, die Zahnbürste hätten sie gar nicht dabei und die Gabel wurde ihnen

geklaut. Du kannst im Abschlusskreis versuchen, die Dinge noch loszuwerden, oder du nimmst alles, was übrig bleibt, mit heim und legst es bei einem der nächsten Meutentreffen den Eltern vor. Das ist dann auch eine gute Gelegenheit, mit ihnen darüber zu sprechen, dass sie die Wölflinge auch ruhig selber mit packen lassen können oder sich etwas auszudenken, wie man die Sachen gut kennzeichnet.

MATERIAL

Anhand der vorher gemachten Listen kannst du das mitgebrachte Material wieder einpacken und vergisst so nichts. Daheim sollte alles Material wieder sorgfältig aufgeräumt werden. Sieh nach, was eventuell vorher getrocknet oder repariert werden muss oder welche Dinge nachgekauft werden sollten.

NACHBEREITUNG UND AUSWERTUNG

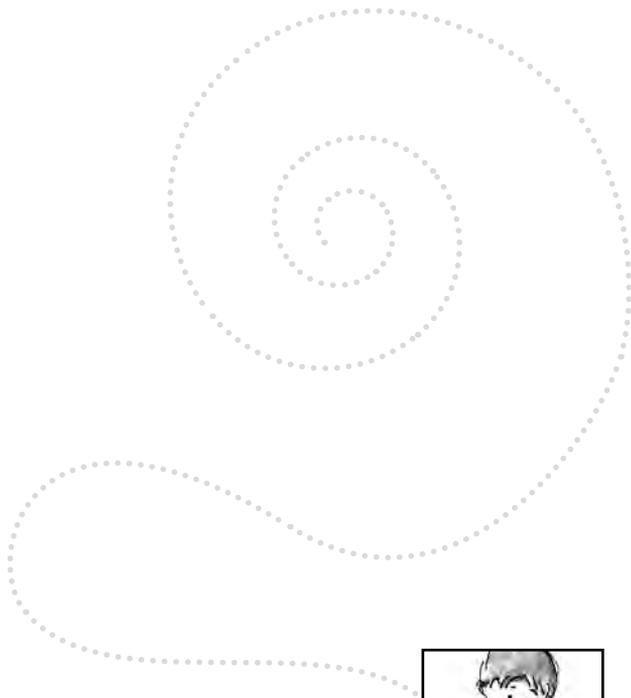
Vergiss nicht, mit deinen Helfer*innen und mit den Wölflingen eine Reflexion zu machen. Für die Planung des nächsten Lagers ist es wichtig zu wissen, was gut gelaufen ist, und was noch verbessert werden kann. Auch Rückmeldungen von den Eltern können hilfreich sein. Mache die Auswertung in Schriftform und hebe sie auf. Auch Listen (Material, Essen etc.) solltest du mit Bemerkungen ergänzen (haben die Mengen gereicht, hat was gefehlt ...) und aufbewahren. So erleichterst du dir die Planung des nächsten Lagers, und mit der Zeit wird dir die Vorbereitung und Durchführung immer leichter fallen.



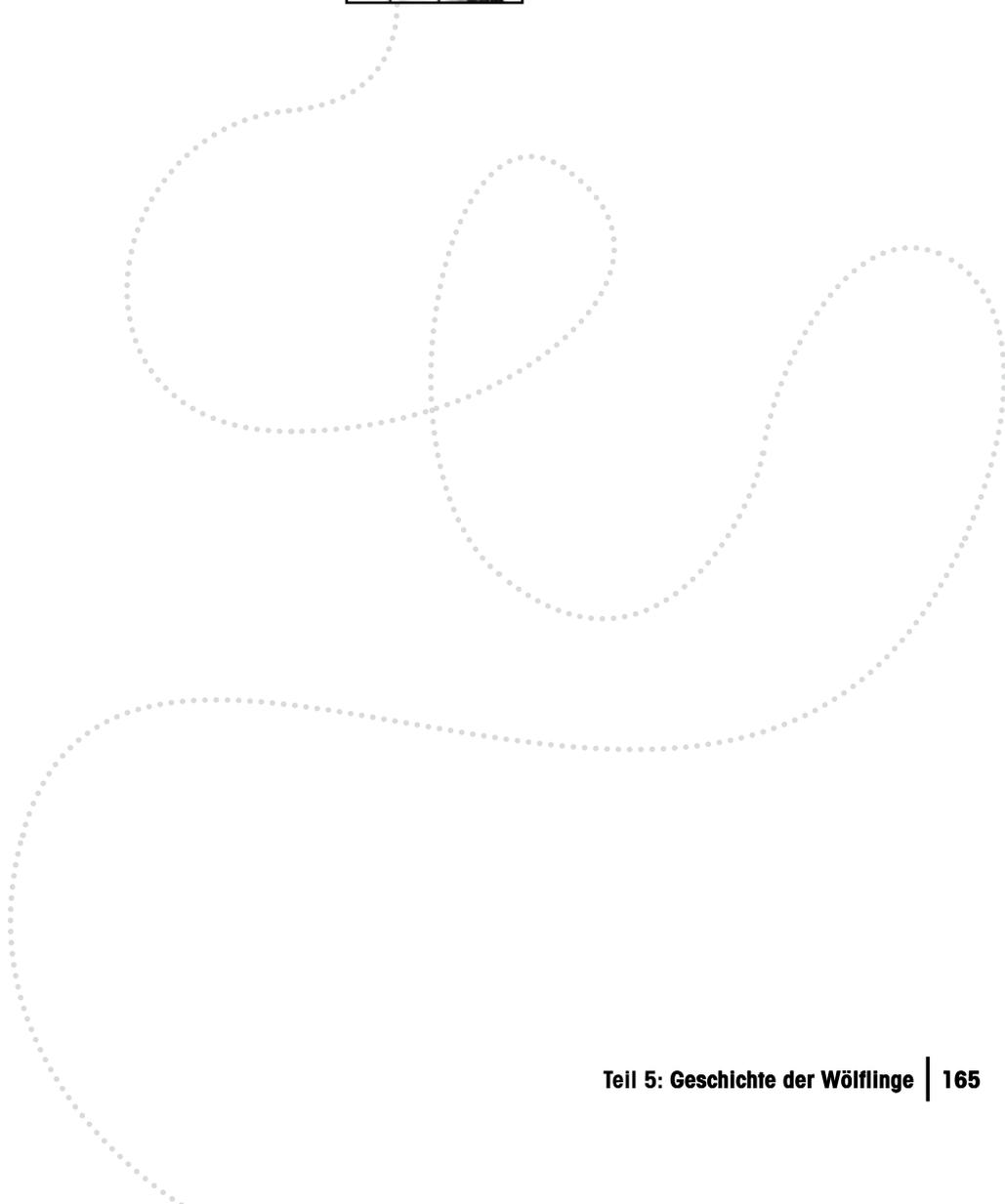
Manfred Kaderli, Franziska Bertschy, Daniel Ritter:
Kennen + Können – Handbuch für Gruppenaktivitäten
und Ferienlager, Rex Verlag

Gerbig, Gerd: Freizeiten in Zeltlagern und
Selbstversorgerhäusern, Ökotopia Verlag

GESCHICHTE DER WÖFLINGE



**Geschichte
der Wölflinge**



Geschichte der Wölflinge

GANZ AM ANFANG ...

Die Anfänge der Wölflingsstufe liegen im Jahre 1916. Von der Entstehungsgeschichte gibt es mehrere Versionen. Eine davon findest du in »The wolf cubs handbook«, von Baden-Powell (genannt B-P) geschrieben und 1917 in England erschienen. Diese Geschichte kannst du auch gut deinen Wölflingen erzählen:

Im Jahr 1907 wurde die große Bruderschaft der Pfadfinder geboren, und sie entwickelte sich zu einem großen Spiel für Knaben ... Einige Jahre gingen um. Da begann den Pfadfinderführern aufzufallen, dass sich eine Menge kleiner Jungen jeweils vor den Türen der Pfadfinderheime ansammelte, und die mit sehnsüchtigen Augen hineinschauten ... Diese Jungen sagten zu den Führern: »Wir wollen auch Pfadfinder werden«. Und die Führer antworteten: »Nein, ihr seid noch zu jung, macht, dass ihr fortkommt!«. Aber sie ließen sich nicht fortschicken. Schließlich gingen die Pfadfinder zum Chef aller Pfadfinder und erzählten es ihm. »So ist es! – Und was sollen wir machen?« Und der allerbeste Pfadfinder sagte: »Gebt ihnen die Möglichkeit, sich auf die Pfadfinderstufe vorzubereiten. Sie sollen Wölfe werden, und fasst sie alle zusammen in Meuten.«

Eine ausführlichere Version kannst du im Folgenden lesen. Hier wird genauer beschrieben, wie die Geschichte der Wölflinge begann:

DIE ENTSTEHUNG DER WÖLFLINGSSTUFE

Wölflinge, im englischen Wolf Cubs genannt, waren nie von Baden-Powell im eigentlichen Konzept der Pfadfinderbewegung vorgesehen. Vielmehr sind sie – ähnlich wie die Pfadfinderinnenbewegung – aus einem Druck entstanden. Da Jungen unter zwölf Jahren immer stärker in die Pfadfindergruppen drängten, musste ein Angebot für sie geschaffen werden.

Gab es anfänglich nur Einzelfälle, über die man locker hinwegsehen konnte, so wurde der Zuspruch der Jüngeren ab 1913 zu einem wirklichen Problem. Sir Percy Everett, ein enger Vertrauter B-Ps und früher Mitgestalter und Kopf der Pfadfinderbewegung, schrieb einmal: »Einige Pfadfinderführer wollten das Alter der Pfadfinder senken. Andere wünschten sich unterschiedliche Methoden für die Arbeit mit Jüngeren. Wiederum

andere dachten, dass alles so bleiben sollte und man sich nicht um die jüngeren (und älteren) Gefährten kümmern sollte.«

Einige Gruppen nahmen zu junge Pfadfinder auf, um ihre Mitgliederstärke zu vergrößern. B-P meinte dazu, dass dies alles ziemlich lächerlich sei: Er habe Trupps mit kleinen Kerlchen mit riesigen Hüten und schlaffen Shorts gesehen, die Pfadfinderstöcke hielten, die doppelt so groß waren wie sie selbst. Man musste also handeln.

KONZEPT FÜR DIE »JUNIOR-SCOUTS«

B-P beauftragte im Jahr 1913 Sir Everett damit, ein Konzept für die »Junior Scouts« zu entwerfen, welches dieser dann im November des selben Jahres vorlegte. Folgende Punkte enthielt der Entwurf:

- Das Alter erstreckt sich von neun bis zwölf Jahren, wobei man nach Ermessen des Scoutmasters schon mit elf Jahren in die Pfadfinderstufe wechseln kann.
- Die Uniform ist die gleiche wie die der Pfadfinderstufe. Der obligatorische Pfadfinderhut wird aber durch eine grüne Kappe mit gelben Streifen ersetzt. Zudem gibt es keine Rangabzeichen etc., um die Uniformen der Stufen voneinander abzuheben.
- Es gibt ein spezielles Ausbildungssystem, welches vom Neuling (Tenderfoot) über den »Young Scout« bis zum Träger von einem und dann zwei Sternen reicht. (Diese »Sternwölfe« gab es in Deutschland noch in den 60er Jahren).
- Es sollte ein Trainingshandbuch veröffentlicht werden.

Noch im November reagierte B-P auf diesen Entwurf und schrieb, dass ihm der Begriff »Junior Scout« nicht gefallen würde. Er machte eine Reihe von Vorschlägen: Zum Beispiel kannte er einen Scoutmaster, der seine Jüngsten »Beaver« (Biber) nannte – das gefiel ihm sehr gut. Andere hatten »Nippers« (Steppke) vorgeschlagen. Letztendlich fiel die Entscheidung dann auf »Wolf Cubs«, was sicher damit zusammenhing, dass B-P eine ganz bestimmte Vorstellung für diese Altersgruppe hatte. Natürlich ließ er es sich auch nicht nehmen, den ersten Entwurf für ein Abzeichen, den Gruß (mit den zwei Fingern) und die erste Fassung des Wölflingsversprechens zu machen.

Im Januar 1914 bekam Everetts Entwurf vom obersten Pfadfindergremium (Headquarter Committee) den »Versuchsstatus« und wurde schließlich in der Headquarters-Gazette veröffentlicht. Dieser Status wurde dann wegen der Wirren des Ersten Weltkrieges erst einmal nicht aufgehoben.

B-P war von seiner neuen Stufe überzeugt und hoffte, damit eine neue Ordnung in seine Gruppen zu bekommen. Er sah die Wolf Cubs als gute Möglichkeit, Jungen auf das »Scout-Sein« vorzubereiten und eine starke Basis zu schaffen. Er sagte: »Es diszipliniert die Jungen zu Pfadfindern in einem früheren und zugänglicherem Alter.« Zudem gab es nun eine Möglichkeit, Frauen, die auch gerne etwas in der Pfadfinderbewegung machen wollten, als Leiterinnen der Wolf Cubs zu beschäftigen. Wir sprechen hier aber vorerst noch von reinen Jungengruppen.

1916 überarbeitete B-P das Trainingsprogramm und erstellte zudem das dazugehörige Handbuch »The Wolf Cub's Handbook«, welches im Dezember des gleichen Jahres veröffentlicht wurde.

DIE »WÖLFE« UND DAS »DSCHUNGELBUCH«

Everetts Programm wurde immer als verwässertes Pfadfinderprogramm beschrieben, war es eben doch als Kopie des Programms der älteren Scouts erkennbar. B-P ging einen anderen Weg. Er setzte mehr auf die kindliche Phantasie und ließ Tiere sprechen. Sein Programm basierte auf dem Dschungelbuch von Ruyard Kipling. Kipling war ein langjähriger Freund von B-P und zu dieser Zeit ein berühmter und geachteter Autor und Dichter. Die beiden Herren kannten sich aus der Zeit in Indien und Südafrika. Kiplings Sohn war sogar auf dem zweiten Folgelager von Brownsea (1909) Teilnehmer. B-P wohnte in der Nachbarschaft von Kipling, und dieser schrieb auch das offizielle Boy-Scout-Lied.

Und wieder einmal hatte B-P seinen legendären Instinkt bewiesen und erkannte als älterer Herr, wie er neun Jahre alte Jungen anhand der phantastischen Geschichte des Dschungelbuches etwas über Moral und Brüderlichkeit beibringen konnte. Das Handbuch stellt z. B. dar, dass zu Beginn jedes Treffens das »Pack«, so wurde die Gruppe genannt, in ein Wolfsgeheul ausbrechen soll. Das gibt es ja in manchen Meuten

auch heute noch. Welche Vorstellungen B-P von der Erziehung der Wolf Cubs hatte, beschreibt er – an Erwachsene gerichtet – einmal so: »Wenn Gott diese Jungen als Geschöpfe von extremer und rastloser Energie, mit wissbegierigem und eifrigem Verstand, mit einem sensiblen kleinen Herz und mit einer romantischen Phantasie gemacht hat, dann liegt es nun an Ihnen, dies alles richtig zu nutzen und nicht einfach zu zerquetschen.«

WOLF CUBS WELTWEIT

1917 gab es schon 30 000 Wolfs-Jungen. B-P hatte nun eine zweite Erfolgsgeschichte in seiner Pfadfinderbewegung, und er wollte dies die Welt wissen lassen. Deshalb plante er sorgfältig die Einführung der Wolf Cubs auf dem ersten internationalen Jamboree 1920 in Olympia Hall in London. Und wieder verließ ihn nicht sein Sinn für Dramaturgie, der ihm schon in seiner Schulzeit bis hin zur Belagerung bei Mafeking öfters geholfen hatte.

Die Arena in Olympia Hall war mit über 10 000 Besuchern voll besetzt, der Innenraum von beträchtlicher Größe war allerdings leer. Nur ein kleiner Junge, die Hände in den Hosentaschen, schlenderte in die Mitte des Raums und schaute sich ab und zu um. Hatte er seine Gruppe verloren? Er nahm seine Finger in den Mund und stieß einen schrillen Pfiff aus. Darauf stürmten über 500 Wolf Cubs den Innenraum und bildeten schnell einen Kreis. An einen Felsen hinter dem Kreis trat ein »echter« alter Wolf. Er hob seine Tatzen und 500 Wölflinge gingen in die Hocke und stimmten in ein wildes Wolfsgeheul ein. Dieser Moment blieb vielen Besuchern für immer in Erinnerung.

1924 hatten die Wölflinge ihren eigenen Tag auf dem Imperial Jamboree bei Wembley. Vor dem späteren König George VI. und Ruyard Kipling führten 7000 Wolf Cubs Szenen aus dem Dschungelbuch auf, welches auch wieder mit einem großen Wolfsgeheul beendet wurde. Parallel dazu fand in Ermulden in Dänemark das zweite Weltjamboree statt, an dem natürlich die Familie um B-P sowie ausgewählte Wölflinge teilnahmen. Darunter war auch B-Ps Sohn Peter, der manchmal auch der »Chief Wolf Cub« genannt wurde.

DIE ENTSTEHUNG DER WICHTEL

Für die Mädchen suchte B-P die Geschichte

»The Brownies« von Juliane Horatia Ewing aus. »The Brownie« war der schelmische heimische Elf englischer Volkssagen, dessen Vorliebe es war, entnervten Hausfrauen unbehelligt gute Dienste zu erweisen. So wie der immer hilfreiche Wicht sich gab, so war auch das Erziehungsmodell von B-P für die Mädchen gedacht: das Leben in der freien Natur und Vorbereitung auf ihre Rolle als Ehefrau und Mutter.

In den folgenden Jahren entstanden überall Wichtel- und Wölflingsgruppen, die streng voneinander getrennt arbeiteten. Für uns sind heute koedukative Gruppen selbstverständlich. Für die Zeit, in der B-P lebte, war es das nicht. Zwar war sein pädagogisches Konzept des Lernens durch Ausprobieren, kombiniert mit der Begeisterung für das Leben im Freien, um die Jahrhundertwende wirklich neu, aber es war nicht nur »das große Spiel«. B-P hat immer die erzieherische Wirkung seiner Bewegung gesehen. Das Rollenverhalten, das er dabei im Blick hatte, war durch die Verhältnisse seiner Zeit geprägt.

Nicht selten waren in den Gruppen 30, 40 und sogar bis zu 90 Kindern. Schließlich teilte man alle in Sechsergruppen ein und diese »Sixes« wählten sich einen Spielführer, den*die »Sixer«. Eine junge Frau wurde Führerin eines »Brownie-Packs«, und ihr kam die Rolle der weisen braunen Eule aus der Wichtelgeschichte zu.

Bei den »Packs« der Wölflinge war ein junger Mann Führer und nahm die Rolle des Akela aus dem Dschungelbuch ein. Brownies und Wolf Cubs bekamen eine eigene Uniform, und ein auf den späteren Übergang zu den Girl Guides bzw. Boy Scouts abgestimmtes Programm wurde entwickelt.



DIE STUFE DER WICHTEL UND WÖLFLINGE IN DEN VORGÄNGERBÜNDEN DES BdP

1909 kam die Pfadfinderbewegung nach Deutschland. Zu diesem Zeitpunkt und bis zum Verbot und der Auflösung der Jugendverbände 1933 gab es aber keine Wölflinge oder Wichtel. Pfadfinderinnen- und Pfadfinderverbände hatten keine Mitglieder, die jünger als zehn Jahre waren. Erst in den Vorgängerbünden des BdP nach dem zweiten Weltkrieg wurde die Stufe der Acht- bis Zwölfjährigen geschaffen.

BUND DEUTSCHER PFADFINDER (BDPM)

Der BDPM führte die »Altersstufe der Wölflinge« 1948 für Jungen von acht bis zwölf Jahren auf der Grundlage des Dschungelbuches ein. Die Wölflinge erhielten ihr eigenes Gesetz und Versprechen, einen Gruß, einen Wahlspruch, eine Probenordnung (Ständeproben: Jung-, Stern- und Stammwolf; Tüchtigkeitsproben), eine Wölflingstracht und als Abzeichen den Wolfskopf. Im Schrifttum des BDPM erschienen in der »Handbücherei für den Wölflingsführer« Heft 1 »Die Meute« und Heft 2 »Dschungelweisheit« von Vera Barclay. Für die Wölflinge gab es das »Spurbuch«. In den »Briefen an die Führerschaft« erschienen Beiträge für den Wölflingsführer. Die Wölflinge lasen die Wölflingsseiten in der Zeitschrift »Jungenleben«.

BUND DEUTSCHER PFADFINDERINNEN (BDPW)

Der BDPw führte den »Wichtelzweig« 1949 für Mädchen von sieben bis elf Jahren auf der Grundlage der Wichtel-Spielidee ein. Die Wichtel erhielten ein eigenes Gesetz und Versprechen, Gruß und Losung, Probenordnung (Grade: Wichtel-, Hand- und Flügelprobe und Spezialproben), eine Wichteltracht und ein Wichtelabzeichen. Im Schrifttum des BDPw erschien der »Leiffaden für Wichtelmütter«. Für die Wichtel gab es das »Wichtelbuch« und einen Wichtelausweis. Im Rundbrief für die Führerinnen »Unser Weg« erschienen die Seiten für die Wichtelmütter. Die Wichtel lasen ihre Zeitschrift »Unterm Wichtelpilz«.

BUND DER PFADFINDER (BdP)

Mitte der 60er Jahre setzte, hervorgerufen durch die Jugendproteste und Studentenunruhen, eine Neuorientierung in den Jugendverbänden ein. Auch Pfadfinderinnen- und Pfadfinderverbände stellten Traditionen in Frage und suchten nach neuen Wegen. Im Bund Deutscher Pfadfinder spitzte sich die Diskussion so

zu, dass es 1970 zur Spaltung kam. Große Teile sammelten sich im Bund der Pfadfinder, der 1972 als interkonfessioneller Bund in den sich neu konstituierenden Ring deutscher Pfadfinderverbände aufgenommen wurde.

Die Bundesordnung des BdP beschrieb die »Wölflingsstufe« auf der Grundlage des Dschungelbuches als die Altersstufe für Jungen und Mädchen von sieben bis elf Jahren. Die Wölflinge erhielten Wölflingsregeln und ein neues Versprechen. Wölflingsgruß und Wölflingstracht des BDPm wurden beibehalten, Proben und Stände wurden abgeschafft. Im Schrifttum des BdP erschienen »wir«, das Handbuch für die Wölflinge im BdP und ergänzend dazu ein »Kommentar für die Meutenführung«.

DIE WÖFLINGSSTUFE IM BdP

1976 ging der Bund der Pfadfinderinnen und Pfadfinder (BdP) aus der Fusion von BDPw und BdP hervor. Schon vor der Fusion waren viele Wichtelgruppen und Meuten geschlechtergemischt. Auch im neuen Bund konnte die Arbeit wahlweise so fortgesetzt werden. Ein Jahr nach der Fusion wurde nach heftigen Rededuellen auf der Bundesversammlung 1977 – pro und kontra Kinder-/ Wichtel-/ Wölflingsstufe – mit der Verabschiedung der Bundesordnung die »Wölflingsstufe« für den BdP festgeschrieben. Neben dem Dschungelbuch sind andere, gleichwertige Spielhintergründe zugelassen.

1978 erschienen auf den fusionierten Bund abgestimmt »wir – Spaßbuch für die Wölflinge« und der »Kommentar für die Meutenführung«. Seit 1987 gibt es die »Wölflingsspur«, das Taschenbuch für die Wölflinge im BdP. Das »Handbuch für die Meutenführung« erschien erstmals 1989.



Baden-Powell, R: The wolf cubs handbook; deutsch: Das Wolfsbuch

BdP (1989): Handbuch für für Meutenführung

Der Abschnitt »Entstehung der Wölflingsstufe« ist als Beitrag von Markus Valk in Heft 107 der Neuen Briefe (2005) erschienen und bezieht sich zum großen Teil auf die Internetseiten von Jonny Walker:
www.scouting.milestones.btinternet.co.uk.

Stichwortregister

A

Abendrunde 161
Ablauf des Meutentreffens 79, 107
Abschlusskreis 17, 27, 79, 89, 106, 113, 163
Abwechslung 106, 114, 141
ADHS. Siehe **ADS**
ADS 67
Alkohol 97
Allergien 153, 155, 156
Anfangskreis 27, 88, 105
Aufnahme in die Meute 17, 29, 30, 33
Ausbildung 54, 83, 84, 92. Siehe auch **Kurs**
Ausflüge 146, 151, 153
Ausgrenzung 29, 69, 70
Auswertung. Siehe **Reflexion**

B

Baden 96, 155
Basiskurs 99
Behinderung 70, 71
Bewegungslieder 114
Bundesamt 56, 57, 149
Bundeskämmerei 56, 100
Bundesmeutenführungstreffen (BMFT) 55
Bundesordnung 12, 169
Bundesrudel 55
Bundesstufenarbeitskreis 54, 55
Bundesstufentreffen (BST) 55
Bundestracht 12. Siehe auch **Tracht**
Bundeszentrum 56, 57, 149

C

Corporate Design 12, 84, 86

D

Demokratie 104, 136
Drogen 92, 97
Dschungelbewohner 15, 21
Dschungelbuch 15, 28, 88, 101, 105, 109, 167, 168

E

Eltern 32, 34, 35, 44, 62, 67, 68, 69, 70, 71, 76, 79, 81, 88, 93, 94, 96, 122, 147, 149, 157
Elternarbeit 81
Entwicklung 15, 16, 33, 37, 60, 68, 81, 92, 98, 110
Entwicklungspsychologie 61, 72
Ernährung 135, 153, 156
Ernährungscharta 157
Erste Hilfe 79, 90, 147, 151
Erzählen 18, 40, 63, 119, 120, 161
Erziehung 43, 79, 167
Essen 118, 135, 150, 151, 159, 163. Siehe auch **Ernährung**

F

Fahrradtour 147, 151
Feedback 27, 40, 78. Siehe auch **Nachbereitung**
Ferienprogramm 85
Feste 37, 117
Finanzierung 152, 162
Förderkreise 84
Fördermittel 49, 157
Förderverein 141
Fundsachen 162
Fürsprecher 19, 27, 29, 32

G

Gelbe Jurte 56
Geld 64, 65, 86, 147, 157
Geschichte(n) 10, 15, 37, 63, 70, 104, 114, 116, 118, 120, 124, 126, 134, 135, 161
Gesundheit 79, 80, 153
Gewalt: physisch, psychisch oder speziell
sexualisierte Gewalt 22, 64, 83, 98, 109. Siehe auch **INTAKT**

Gilwellkurse 99

Grundkurs 99

Gründung einer neuen Meute 88

H

Halstuch 83, 98. Siehe auch **Kluft, Versprechen**
Handzettel 85, 87, 144
Hausspiel 25, 129

Heimabend. Siehe **Meutentreffen**

Heimweh 63, 83, 90, **158**

Hygiene 153, 156

I

Ideenfindung **137**

Ideenkiste 100

Instrumente basteln 114

Intakt 83, 98. Siehe auch **Gewalt: physisch, psychisch oder speziell sexualisierte Gewalt**

International 12, 39, 46, 56, 112, 167

J

Jugendschutzgesetz (JuSchG) 97

K

KfM 77, 84, 99

Kim 47, 122

Kim-Spiele 122. Siehe auch **Kim**

Kipling 12, 15, 18, 19, 101, 123, 167

Kluft 12, 13, 29, 69, 85, 87, 89. Siehe auch **Tracht**

Koedukation 39, 42, 43

Konsum 97

Kranker Wölfling 90. Siehe auch **Erste Hilfe**

Krankheiten 67, 94, 153

Kummerkasten 27, 40

Kurs 77, 90, 96, 99. Siehe auch **Ausbildung**

Kurs für Meutenführungen. Siehe **KfM**

L

Lager 17, 29, 31, 46, 72, 86, 88, 93, 95, 104, 117, 135, 136, **148**

Abrechnung 162

Einladung 152, 153

Erstes Lager 88, 148

Finanzierung 162

Lagerbeitrag 152

Lagerdienste 150, 157

Tagesplan 160

Landesaktion 54

Landesbeauftragte 81

Landeslager 55, 149, 153

Landesverband 54, 78, 99, 147

Langzeitprogramm (LZP) 11, 14, 17, 47, 88, 104, 118, 124, 129, 134, 135, 150

Liedauswahl 112

Lieder lernen 113

Liedgut 113

Literatur 8, 19, 56, 101, 118

Lob 40, 67

M

Medien 51, 65, 66, 87, 97, 105

Medikamente 90, 92, 153, 155

Meditation 121. Siehe auch **Phantasiereise**

Meinbdp 84

Meute

Meutenkiste 89, 106, 107, 112

Meutenrat 77

Meutenstunde 10, 13, 17, 23, 24, 25, 104

Meutentreffen 12, 17, 76, 77, 104

Mitbestimmung 29, 40, 104, 136

Mitgliederwerbung 84, 86, 87

Morgenrunde 160

Mowgli **15**

Musizieren 112, 114, 117

N

Nachbereitung 8, 77, 106, 163. Siehe auch **Reflexion**

Nachhaltigkeit 47, 48, 84, 149

Nachtspiele 134

Nachtwanderung 160

Naturerfahrung 63

O

In der Öffentlichkeit 13, 85, 86, 92, 97

Öffentlichkeitsarbeit **84**, 85

P

Packliste 88, 150, 153

Pädagogische Konzeption 12, 39

Partizipation 41. Siehe auch **Mitbestimmung**

Party 117, 145. Siehe auch **Feste**

Phantasiereise 105, 120, 121

Planung 11, 36, 55

Posten **21**, 33, 53, **125**

Postenlauf 125, 129, 130, 141. Siehe auch **Wolfslauf**

Pressearbeit 85

Pressemitteilung 86

Projekt 124, **136**

R

Ratsfelsen **15**, 27, **28**, 36, 63, 80, 89, 136, 141, 161

Rauchen 97

Rausschmiss 66

Recht 92

Reflexion 106, 108, 125, 145, 146, 161, 163.
Siehe auch **Feedback**

Religion 44, 156

Rituale 13, 16, 17, 27, 28, 79, 101, 140

Roter Faden 104, 107, 108, 128, 131, **133**

Rudel 14, **15**, 28, 29, 32, 34, 35, 81, 86, 89, 126, 157, 158

Rudyard Kipling. Siehe **Kipling**

zur Ruhe kommen 27, 63

ruhige Kinder 66

S

Schaulager 85

Schock 91

Schwimmen 96, 97, 127. Siehe auch **Baden**

Sexualisierte Gewalt 83, 98. Siehe auch **Intalt**

Sexualstrafrecht 92, 97, 98

Singen 26, 33, 63, 112, 114, 117, 125

Sinne 109, 113, 123, 128, 146

Spannungsbogen 105, 107, 117, 125, 128, 133

Special Pack Meeting. Siehe **SPM**

Spiele 23, 31, 32, 47, 69, 80, 99, **104**, **108**, 114, 118, 119, 122, 123, 128, 132, 161

Spiritualität 44

SPM 17, 18, 46, 47, 80, 100, 115, 128, 129, 135, 141

Stadterkundung 130

Stadtspiel 130, 131, 137, 141, 157

Stiftung Pfadfinden 57

Störenfriede 67

Straßenverkehr 79, 96, 147

Stufenführung 35, 76

Stufentreffen 54, 78, 110

Stufenübergang 17, **32**, 46, 69, 77, 83, 112

Stufenübertritt. Siehe **Stufenübergang**

Süßigkeiten 64, 65, 88, 129, 157

T

Tagesunternehmung 146, 147. Siehe auch **Ausflüge**

Taschengeld 64, 65, 88, 157

Taschenmesser 158

Theater 105, 108, **115**, 124, 141, 144

Thinking Day 46

Tracht 13, 46, 100. Siehe auch **Kluft**

Tradition 33, 89

U

Umgangsformen 79

Umweltschutz 47, 50, 112, 124

Unsicherheit 66, 84

V

Verantwortung 11, 14, 30, 33, 38, 68, 72, 76, 77, **79**, 92, **95**, 149

Verhaltensauffällige Kinder 66

Verkehrsregeln 130, 131, 146

Verkleidung 18, 116, 136

Verletzungen 67, 90

Verpflegung 45, 126, 152, 156, 159

Versicherung 92, 93, 94, 95

Versprechen 12, 17, 28, **30**, 45, 46, 168, 169

Vorbild 13, 30, 43, **79**

Vorbildfunktion 97, 158

Vorlesen **18**, 107, 119, 161

W

Wandern 147, 148

Wegmarkierung 126

Wegstrecke 125, 127, 146

Weltweit 39, 46, 167

Werbeaktion **84**

Werbung 64, 87, 139, 152

wilde Kinder 66, 67

Wölflingssommer 56, 149

Wölflingsspur 23, 89, 100, 169

Wolfsgruß 30, 104

Wolfskopf (Abzeichen) 12, 13, 33, 36, 168. Siehe auch **Kluft**

Wolfslauf 18, 23, 26, 72, 82, **125**, 151

Wunschbaum 27, 40

Z

Zeitungsartikel 85, 87

Zusammenarbeit 35, 54, **76**, 84, 106, 115, 128,
145

Redaktionskreis 1. Auflage - 2006:

Henrik Fass (henny)
Claudia Schmidt (Claudi)
Carola Schönfeldt (Caro)
Anna Stelter (Apida)

Redaktionskreis 2. Auflage - 2009:

Saskia Mehmke
Claudia Schmidt (Claudi)

Redaktionskreis 3. Auflage - 2017:

Christian Abresch (Chrissy)
Jan Ritter (Gockel)
Claudia Schmidt (Claudi)

Mitarbeitende über die Auflagen hinweg:

Bundesrudelmitglieder,
Landesbeauftragte der Wölflingsstufe,
Wölflingsstufenarbeitskreise der Landesverbände des
BdP

Illustrationen & Titelbild:

© Judith Traudes 2006 & 2016
www.have-a-look-de

Satz und Layout:

fischhase Information und Gestaltung
www.fischhase.de

Unser besonderer Dank geht an:

Irmela Bay (Kaktus)
Angelika Christiansen (Corki)
Pia Conrady
Elke Ebert (Zwersch)
Ulla Frenzel (Penny)
Renate Hirsch
Konstantin Kollar (Konsti)
Thomas Korbun (Thommes)
Thomas Schnubel
Carolin Schnüchel (Caro)
Eva Ullrich
Heinz Wenzel
Kai Zerweck (Ratzel)

1. Auflage – 2006 (Erstauflage)
2. Auflage – 2009
3. Auflage – 2017

Erschienen im Eigenverlag, 3. Auflage
© BdP e.V. 2017

Druckstücknummer: 203004 (04.17)

Dieses Handbuch wurde vom Bundesministerium für
Familie, Senioren, Frauen und Jugend aus Mitteln des
Kinder- und Jugendplanes gefördert.



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend



Dieses Handbuch für Meutenführungen gehört:
