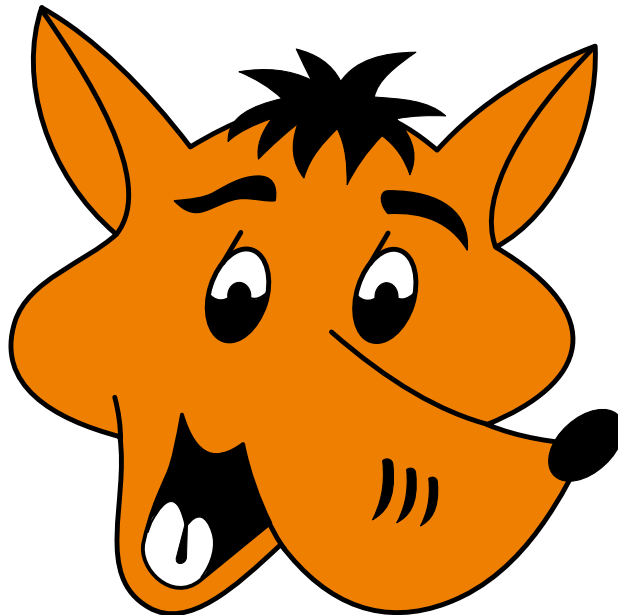


Pfadfindergesetze
in der
Wölflingsstufe



Liebe Wölflingsleiterin

Lieber Wölflingsleiter

In deinen Händen hältst du die Arbeitshilfe Pfadfindergesetze in der Wölflingsstufe!

Zu jedem Teil des Pfadfindergesetzes findest du hier Anregungen und ausgearbeitete Gruppenstunden für deine Wölflinge. Diese Arbeitshilfe wurde von uns, den Teilnehmern der Stufenkonferenz 2014 in Hofbieber-Mahlerts erstellt.

Gerne dürft ihr uns eine Rückmeldung zu unserer Arbeit geben.

Falls ihr Fragen, Anregungen und Wünsche habt, schreibt eine Mail an:

woe-ak@dpsg-fulda.de

Wir sehen uns dann bei der nächsten Stufenkonferenz (immer am ersten Novemberwochenende)

Und nun wünschen wir dir viel Spaß beim Blättern und vor allem viel Spaß wenn du das ein oder andere mit deinen Wölflingen ausprobierst.

Joana Kulgemeyer-Nentwich

Uli Simon

Daniel Möller

Sofia Basilio Tanzer

Eva-Maria Eifler

Sabine Jacobs

Katharina von Hippel

Michael Kempa

Johannes Hellwig

Susanne Bursch



Als Pfadfinderin, als Pfadfinder...

...begegne ich allen Menschen mit Respekt und habe alle Pfadfinder/innen als Geschwister.

Ziel: Das Wort Respekt erfahrbar machen.

Zeit	Was (Inhalt)	Wie (Methode)	Material
3 min.	„Kinder-Mutmach-Lied“	Singen	Text, Instrument...
10 min.	Street-Stroming	Mit Kreide auf dem Hof zum Wort „Respekt“ Brainstromen /Malen, Schreiben) lassen -> Was kann Respekt heißen? [Toleranz; Augenhöhe; Einfühlungsvermögen; Vertrauen; Verständnis; Verantwortung; Zuhören; Rücksicht]	Kreide
10 min.	Auswertung des „Stormings“	Die Kinder sollen ihre Ideen vorstellen, Leiter hinterfragen, Zusammenfassen, Ergänzen und bereits auf „Respekt in Form von z.B. Ausreden lassen achten	
20 min.	Lava-Fluss-Spiel	<ul style="list-style-type: none"> • Alle Kinder müssen den Lava Storm überqueren, ohne den Boden (Lava) zu berühren. Z.B. auf den Wasserkisten stehen • Zeit, die die Kinder von einem zum anderen Ufer brauchen wird gestoppt (heimlich) • Wer runterfällt muss zum Start zurück 	-Spielfeld mit Kreide aufgezeichnet ->zwei Ufer in ca. 7m Entfernung -3 Wasserkisten
10 min.	Pfadfindersatz vorlesen + über das Spiel reden	Worte vom Brainstorming aufgreifen Respekt durch Rücksichtnahme	

20 min.	Lava-Fluss-Spiel wiederholen	Zeit stoppen und demonstrieren, dass sie mit der Regel „schneller“, besser dran sind	
Mit Abschlusskreis bis Ende der Gruppenstunde	Reflektion	Fragen: <ul style="list-style-type: none"> • Warum war es jetzt besser im Vergleich zu vorher? • Was hat das mit der Regel zu tun? • Was nehmt ihr mit? 	
	Abschlusskreis	Zum Schluss die Regel nochmals vorlesen und verabschieden	



Als Pfadfinderin, als Pfadfinder...
 ... gehe ich zuversichtlich und mit wachen Augen durch die Welt

Zeit	Was (Inhalt)	Wie (Methode)	Material
10 Min		Treffpunkt : Waldrand Allgemein: Wache Augen, Umwelt wahrnehmen (Spiele) (Zuversicht kurz erklären – Bsp. Sommerlager. „Ich fahre mit ins SoLa, auch wenn ich noch nie dabei war, weil ich darauf vertraue, dass es gut wird.“)	
	Spiele:		
15 Min	Baum-Tast-Spiel	Zweier Teams, einer bekommt die Augen verbunden + wird von seinem Partner zu einem Baum geführt, den er abtasten soll. Danach wird er zurück zum Weg geführt und soll den zuvor ertasteten Baum mit offenen Augen wiederfinden	Tuch
10 Min	Reflexion	-Kurz: mit offenen Augen ist es schöner! (Jeder erzählt kurz, wie er es empfunden hat.)	

20 min	Such Spiel	<p>Kinder bekommen gesagt, welche Dinge sie im Wald finden sollen (festgelegte Zeit) z.B. Besonders runder Stein, möglichst gerader Ast, etwas Blaues, etwas Glitzerndes, etwas sehr Schönes, ein ganz kleines Blatt.</p> <p>-Gefundene Dinge werden nach Ablauf der Zeit vorgestellt + eingelöst (in Schokolade etc.</p>	Evtl. Stoffbeutel
10 Min	Erinner-Mich	<p>Dinge aus dem Wald liegen unter einer Decke, 1 Min (?) Zeit zum Einprägen der Dinge. Die Kinder machen die Augen zu, etwas wird weggenommen / verändert</p> <p>-Veränderungen müssen erkannt werden</p>	Decke
15 Min	Photographien / Kamera	<p>Zweiergruppen. 1 Kind sucht sich eine besonders schöne Stelle, die es mit den Händen zu fotografieren versucht. Das andere Kind schaut durch das Fenster und merkt sich den Bildausschnitt möglichst genau. Hinterher berichtet jeder dem Anderen, was er fotografiert hat</p>	
5 Min	Abschlusskreis		



Als Pfadfinderin, als Pfadfinder...

...bin ich höflich und helfe da, was notwendig ist

„Wir sind alle Helden des Alltags!“

Zeit	Was (Inhalt)	Wie (Methode)	Material
10 Min	Erzählrunde	<p>„wie geht es mir heute?“</p> <p>Wetterkarte (Sonne, Wolken, Gewitter)</p> <p>- Was beschäftigt mich?</p> <p>- Fühle ich mich gut?</p>	<p>Wetterkarte</p> <p>Wäscheklammern mit Namen der Kinder</p>

		→ Jedes Kind Erzählt und klemmt seine Klammer an die Wetterkarte	
10 Min	Bewegungsspiel	z.B. Fangspiel	
15 Min	Impuls: Gesetz und Bild	Alle Kinder malen ihre Hand und gestalten diese auf Papier	Bild zu Gesetz A5 Zettel Material zum Malen und Gestalten
10 Min	Orientierungsspiel	Partnerarbeit: „Blind sein erleben“ Augen verbinden und führen Jedes Kind erlebt beide Rollen	Tücher zum Augen verbinden
10 Min	Austausch	Wie war das für mich? (Kurzes Statement)	
10 Min	Activity	„Situationen in denen geholfen wird“ - Gegenseitiges Vorstellen und erraten - Begriffe vorbereiten und Ideen der Kinder einbeziehen	Zettel Stifte Begrifflichkeiten
5 Min	Fortsetzung Impuls	Hände der Kinder zusammenfügen auf Plakat => Collage Aufhängen	Großes Plakat Kleber
10 Min	Reflexion	z.b. mit Smilies ☺ ☹ ☹ Wie hat es mir gefallen? Was war gut/schlecht? → Wünsche Formulieren	Smilies
5 Min	Abschlusskreis	Ausblick auf nächste Gruppenstunde Lied singen oder Lied hören	

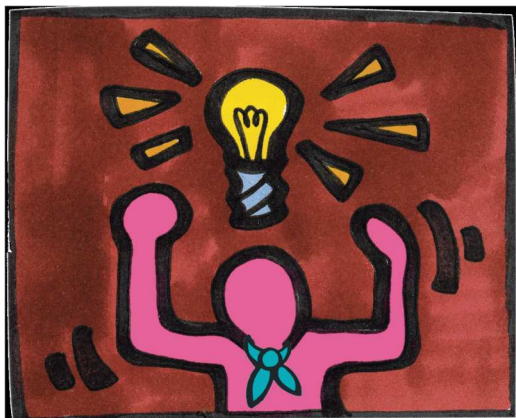


Als Pfadfinderin, als Pfadfinder...

...mache ich nichts halb und gebe auch bei Schwierigkeiten nicht auf

Zeit	Was (Inhalt)	Wie (Methode)	Material
5	Einstiegs Geschichte	Erfinden: Ein Kind wollte eine Rutsche hochgehen und bricht auf halbem Weg ab	Geschichte

10	Überleitung zum Gesetz	Am Bild erklären und fragen	Bild zum Gesetz
30	Spiele als Herausforderung	Leuchtturm (s. Heft), Wäscheklammern sammeln (Wäscheklammern werden auf einem begrenzten Feld verteilt und die Wös müssen diese finden. Ein Schatz wird in eine Truhe (oder Kiste) mit Seilen verschlossen und mit Schlössern versehen. Durch einsammeln der Wäscheklammern werden die Schlüssel für die Schlösser freigegeben, bis die Kiste geöffnet werden kann).	Tuch, Wäscheklammern (Mind. 50), Stricke, Schlösser, Schatz, Kiste
20	Diskussion	Bedeutung und Diskussion über das Gesetz, Zusammenhang Spiele zum Gesetz (mündlich), Reflexion vom Thema	
15	Spiel Koordination	Schokofluss Gedachter Fluss muss mit Teppichfließen oder Zeitungspapierstücken überquert werden. Wölflinge müssen zusammenarbeiten, da nicht besetzte Teppichstücke den Fluss herabtreiben ☺	Tücher oder Teppichstücke nach Personenzahl
5	Weitere (freies) Spielen	Spiele nach Wunsch der Wös	
5	Abschluss	Abschlusskreis	



Als Pfadfinderin, als Pfadfinder...
...entwickle ich eine eigene
Meinung und stehe für diese ein

Zeit	Was (Inhalt)	Wie (Methode)	Material
10 Min.	Spiel: Komm mit, lauf weg	Alle stehen im Kreis, einer läuft außen rum und tippt jemanden an, zu dem er entweder „Komm mit“ oder „Lauf weg“ sagt. Wer von	

		beiden die Lücke im Kreis als letztes wieder erreicht, muss weiter um den Kreis laufen...	
5 Min.	Einführung ins Thema	Gesetz kurz erklären in eigenen Worten und erzählen, was heute dazu gemacht wird	Plakat mit Pfadfindergesetzen
10 Min.	Antrag an die Stammesversammlung vorbereiten, z.B. Thema für das Sommerlager	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ideen sammeln 2. Jedes Kind, sucht sich sein Lieblingsthema und versucht den Rest der Gruppe davon zu überzeugen (Bild machen, argumentieren) Mögliche Hilfestellungen: Was würdest du gerne zu dem Thema machen? Was findest du an dem Buch/ Film so toll?	Stifte, Papier
10 Min.	Zwischenspiel: Schreispiel	Gruppe wird in drei Kleingruppen geteilt (Sender, Empfänger, Störer). Störer stellen sich zwischen die anderen beiden Gruppen und versuchen, deren Kommunikation zu stören. Die beiden Gruppen rufen sich einen Satz laut zu und die Störer versuchen dies durch lautes Schreien zu hindern.	Stift, Papier
30 Min.		<ol style="list-style-type: none"> 3. Plakatgestalten zur Themenvorstellung in der Stammesversammlung als Collage oder gemalt → Bei Stammesversammlung Plakat vorstellen und versuchen, andere Stufen von dem Thema zu überzeugen 	Zeitschriften, Kleber, Stifte
10 Min.	Schlusspiel „Quark“	Zwei Kinder sind Strauße (können nur mit dem Kopf zwischen den Beinen und geschlossenen Augen laufen). Der Rest der Gruppe bildet das Gehege und lässt eine Stelle als Ausgang offen. Die Strauße dürfen sich durch „Quark-Laute“ verständigen und müssen versuchen, den Ausgang zu finden.	

5 Min.	Abschlusskreis	Abschlusskreis: Ankündigungen für die nächste Woche etc. Schlusslied	Zitronentee
--------	----------------	---	-------------



Als Pfadfinderin, als Pfadfinder...
...sage ich was ich denke und tue,
was ich sage

Zeit	Was (Inhalt)	Wie (Methode)	Material
5 Min	Einführung	Reden + Plakat mit Gesetzestext	Großes Plakat
15 Min	Spiel	„Mein Schatz“ Die Gruppe bildet einen Stehkreis und ein Schatzhüter begibt sich breitbeinig in die Mitte und positioniert seinen Schatz auf den Boden unter sich. Die Schatzjäger versuchen nun dem Schatzhüter den Schatz zu klauen, müssen allerdings für die laufende Runde aufgeben, sobald sie berührt wurden. Der Schatzhüter darf sich auch von seinem Schatz entfernen, solange ihm dadurch niemand den Schatz wegschnappt. Der Schatzhüter gewinnt, wenn er es schafft jeden Schatzjäger durch Berühren dingfest zu machen, ohne dass ihm jemand den Schatz geklaut hat. Die Schatzjäger gewinnen, sobald sie den Schatz in ihren Händen halten!	Tuch, Plüschtier, „Schatz“
10 Min	Spiel	„Fünf Bohnen“ Jeder Spieler bekommt fünf Bohnen. Er geht nun mit einen Böhnchen auf die anderen Spieler zu, sucht sich einen Gesprächspartner und verwickelt ihn in eine beliebige Unterhaltung. Sagt einer der Gesprächspartner „ja“, „nein“, „schwarz“ oder „weiß“, dann muss	Fünf Bohnen pro TN

		<p>er dem anderen ein Böhnchen abgeben und beide suchen sich wieder neue Gesprächspartner. Der Spielleiter sollte das Spiel dann abbrechen, wenn er merkt, dass fast alle miteinander geredet haben. Dieses Spiel gibt den Spielern die Möglichkeit, miteinander in Kontakt zu kommen. Jeder muss auf das, was er und der andere redet, besonders achten. Die von dem Einzelnen gemachten Fehler werden jedoch nicht im ganzen Kreis bekannt, so dass es nicht möglich ist, sich zu blamieren. Es sollte kein Leistungsdruck in Gestalt einer großen Siegerehrung zu erwarten sein und es ist nicht unbedingt notwendig zu wissen, wer am Ende die meisten Böhnchen besitzt.</p>	
40 Min	Überzeugungsspiel	<p>Rollenspiel: jede Kleingruppe (2-3) Personen zieht eine „Meinungskarte“ und versucht, die Großgruppe zu überzeugen (z.B. Freibadbesuch, Speiseplan, Nachtwanderung, Spielverderber, Mein Spiel spielen, ...)</p> <p><u>Meinungskarten:</u></p> <p>Situation Spielverderber: → Einer hält sich nicht an die Spielregeln? Was ist zu tun?</p> <p>Situation Nachtwanderung: → Du sollst bei der Nachtwanderung mitmachen, obwohl du Angst hast! Was kannst du tun?</p> <p>Situation Mein Spiel spielen: → Du willst nicht immer nur Fußball spielen, was machst du?</p> <p>Situation Freibad: → Wir sind im Sommerlager und es ist heiß. Das Freibad ist 8 km entfernt und wir müssen hinlaufen. Du willst unbedingt da hin. Wie überzeugst du die anderen?</p> <p>Situation Speiseplan: → Du wünschst dir ein Gericht, dass viel Mühe macht (z.B. Pfannkuchen)</p>	Meinungskarten vorgeben + frei gewählte

		Was kannst du tun, dass dein Wunsch erfüllt wird?	
5 Min	Reflexion	Stimmungsbarometer: Positionieren im Raum zu 3 Fragen: - War es schwierig, meine Meinung zu sagen? - Haben die anderen zugehört/mich verstanden? - Hat es mit gefallen?	



Als Pfadfinderin, als Pfadfinder...
 ...lebe ich einfach und umweltbewusst

Zeit	Was (Inhalt)	Wie (Methode)	Material
10 min.	Einstiegsspiel	Virusaktiv ist ein Muß Kreisspiel, ein Kind ist ein Virus, kann andere Kinder anstecken. Die infizierten Kinder bleiben versteinert stehen. Sie können von zwei Kindern erlöst werden wenn beide einen Kreis um das infizierte Kind bilden und „Virus ist ein Muss“ sagen. Ziel: Das Virus muss alle Kinder anstecken.	
5 min.	Einführung	Gesetzt nennen + Bild	Plakat; Papier
15 min.	Ideensammlung	„Streetstroming“: wie kann jeder von uns einfach und umweltbewusst leben? -> mit Bildern zum Anregen	Kreide; Bilder
50 min.	Kinder zum Handeln bewegen ->“Wetten, dass...“	„Wetten, dass wir es schaffen bis (Zeitspanne) 100 Smileys zu sammeln!“ -Umweltsmileys: jeder überlegt, wie er seinen Alltag umweltbewusster gestalten kann Bsp.: Schulweg mit dem Rad fahren anstatt mit dem Bus, Pausenbrot anstatt Knopers, Müll trennen, Stromverbrauch verbessern (Licht ausmachen, wenn man sieht, dass es unnötig brennt...	Plakat; Stifte

		Diese Wette wird über einen längeren Zeitraum begleitet und dokumentiert, wenn sie geschafft wird, gibt es eine vorher vereinbarte Belohnung	
10 min.	Abschlussspiel	Gruppenspiel ohne Material z.B.: Kettenfangen	
Bis Ende	Abschlusskreis		



Als Pfadfinderin, als Pfadfinder...

... stehe ich zu meiner Herkunft und zu meinem Glauben

Zeit	Was (Inhalt)	Wie (Methode)	Material
10 Min.	Willkommensrunde	Wetterkarte, Laune und Befinden offenlegen	Wetterkarte
10 Min.	Bewegungsspiel	<p>Drache und Prinzessin</p> <p>Die Mitspieler werden in zwei Mannschaften eingeteilt. Es gibt die Figuren: Prinzessin, Ritter und Drache. Jedes Team sucht sich im Stillen eine dieser Figuren aus. Die Gruppen stehen nun einander gegenüber. Auf ein Kommando präsentieren sie ihre Figur: Der Drache brüllt und reißt die Arme hoch, die Prinzessin macht schöne Augen und wirft einen Kuss und der Ritter zückt sein Schwert. Die Prinzessin gewinnt gegen den Ritter, der Ritter gewinnt gegen den Drachen und der Drache gewinnt gegen die Prinzessin. Die Gruppe, die verliert läuft bis zu einer vorher vereinbarten Markierung. Die Gewinnergruppe versucht die andere Mannschaft zu fangen. Die Mitspieler, die vor der Markierung gefangen wurden wechseln die</p>	

		Mannschaft. Das wird beliebig oft wiederholt.	
15 Min.	Thema: Wir sind bunt!	Mosaik aus verschiedenen Materialien in Form einer Lilie legen	Verschiedene Materialien, Farben und Formen
10 Min.	Pfadfinderlilie aus Menschen	Foto einer Menschenlilie zeigen →Vielfalt, Verschiedenheit (Kultur etc.) fügt sich zu einem großen Ganzen zusammen (Foto ggf. nachstellen)	Foto
5 Min.	Austausch	Austausch über gemeinsame Aktionen, die realisiert wurden. Wer konnte sich mit seinen Fähigkeiten besonders gut einbringen? Spielten dabei Erfahrung, kulturelle Hintergründe eine Rolle? Was kann ich für Gemeinschaft beitragen?	
10. Min	Impuls Entdeckungsfelder	Entdeckungsfelder (Gemeinschaft; der Große schützt den Kleinen → Spiritualität) diskutieren, persönlichen Bezug dazu herstellen.	Bilder der Entdeckungsfelder
10 Min.	Bilder internationaler Lager zeigen	Pfadfinder gibt es auf der ganzen Welt. Jeder kann sich einbringen → Austausch der Kulturen macht das Ganze interessant (Unterschiede im Glauben, im Alltag kennenlernen und austauschen). Verschiedenfarbige Kluften → Wir sind bunt und jeder für sich besonders (Gebasteltes Mosaik als Bezug)	Bilder internationaler Lager
5 Min.	Reflexion	Versch. Methoden möglich	
5 Min.	Abschlusskreis	Schlusslied, Aussichten auf kommende Gruppenstunde	
	Idee:	Kontakt zu Pfadfindern aus anderen Ländern aufbauen, z.B. Briefkontakt!	

Als Pfadfinderin, als Pfadfinder ...



... begegne ich allen Menschen mit Respekt und habe alle Pfadfinder und Pfadfinderinnen als Geschwister.



... entwickle ich eine eigene Meinung und stehe für diese ein.



... gehe ich zuversichtlich und mit wachen Augen durch die Welt.



... sage ich, was ich denke, und tue, was ich sage.



... bin ich höflich und helfe da, wo es notwendig ist.



... lebe ich einfach und umweltbewusst.



... mache ich nichts halb und gebe auch in Schwierigkeiten nicht auf.



... stehe ich zu meiner Herkunft und zu meinem Glauben.