

Woodbadgeausbildung in Stämmen und Bezirken



Vorschlag zur Umsetzung

Teil B – im Bezirk

Umsetzungsvorschlag zum neuen Ausbildungskonzept der DPSG in der Diözese Mainz für die Ausbildung in den Bezirken. Es wurde erstellt vom AusFA//Team (weil Ausbildung für alle ist) bestehend aus Kerstin Fuchs, Benjamin Krick, Eric Linhart, Mareike Müller und Stefan Schmitt. Veröffentlicht im Juni 2005.

Zur Verbesserung der Lesbarkeit haben wir auf die gleichzeitige Verwendung von männlichen und weiblichen Formen bzw. den daraus gebildeten Hilfskonstruktionen verzichtet. Wir bitten darum, dass sich bei unseren Formulierungen männliche und weibliche Personen gleichermaßen angesprochen fühlen.

Für Eure Weiterarbeit könnt Ihr dieses Dokument auch als Word-Datei erhalten. Bitte wendet Euch hierzu an das Diözesanbüro (06131-253629 bzw. Buero@dpsg-mainz.de).

Über Rückmeldungen zu diesem Umsetzungsvorschlag würden wir uns sehr freuen. Bitte wendet Euch hierzu auch an unser Diözesanbüro.

Vorwort	4
Erstes Bezirkswochenende: Leiterinnen und Leiter als Person	5
Ablauf des Wochenendes	5
Programm	5
Allgemeine Hinweise	8
Freitag	8
Samstag	9
Sonntag	13
Erstes Bezirkswochenende: Anhang	15
Kennenlernspiel: Namenskette	15
Lügenwappen	15
Warum seid Ihr Pfadfinderleiter?	15
Abendrunde „Licht sein“	17
Morgenrunde „Pfadfinder und Religion“	18
Warming-Up: Namensspiel „Orbit“	19
Warming-Up: Namensspiel „Evolution“	20
Das pfadfinderische an den Pfadfindern	20
Input „Aspekte der Teamarbeit“	24
Input „Gesprächsregeln“	24
Initiativübung „Planenspiel“	25
Input „Reflexion“	25
Initiativübung „Atomic Ball“	25
Teamarbeitsdiagramm	26
Feedbackregeln	26
Input „Was ist Spiritualität?“	27
Abendrunde „Glauben und Wissen“	28
Morgenrunde „Carpe diem“	29
Warming-Up: Kleingruppenbildung „Freiheit den Gummibärchen“	30
Input „Spirituelle Situationen schaffen und deuten“	30
Der Ablauf der Heiligen Messe	32
Reflexion „Schatzkästchen und Papierkorb“	34
Zweites Bezirkswochenende: Pfadfinderisches	36
Ablauf des Wochenendes	36
Feinübersicht	37
Allgemeine Hinweise:	39
Freitag	39
Samstag	40
Sonntag	43
Zweites Bezirkswochenende: Anhang	45
Gemeinsamkeiten-Viereck	45
Wortakrobaten	46
Abschiedsbrief Baden-Powell	48
Der Straßenkehrer Beppo	49
Riesen, Zwerge, Zauberer	49
Arbeitseinheit 3: Pfadfinderische Methodik	50
Standhalten	50
Arbeitseinheit 4: Projektmethode	50
Hausspiel zur Geschichte der Pfadfinderei	52
Tagessymbol	55
Schreibreflexion	56
Standogramm	57
Quellenangaben/Literaturliste	58

Vorwort

Liebe Bezirksleitungen und Verantwortliche für Ausbildung in den Bezirken,

die Ausbildungsvereinbarung der Diözese Mainz ist im Februar 2005 beschlossen worden. Aber wie können die im Ausbildungskonzept der DPSG verankerten Inhalte in der beschlossenen Form umgesetzt werden? Welche Methoden bieten sich für welche Bausteine an? Und worauf ist bei der Umsetzung zu achten?

Um solche und ähnliche Fragen zu beantworten, liegt Euch nun ein Vorschlag zur Umsetzung der Ausbildungsvereinbarung vom AusFA//Team der Diözese vor.

Er ist in zwei Teile gegliedert, der vorliegende Teil B beschäftigt sich mit der Umsetzung der Teile der Ausbildung, die in der Verantwortung der Bezirksleitungen liegen:

- Baustein 1a: Pfadfinderische Identität und persönlicher Stil
- Baustein 1b: Teamarbeit
- Baustein 1c: Spirituelle Kompetenzen
- Baustein 2.c: Pfadfinderische Grundlagen, Pfadfinderische Methodik
- Baustein 3.a: Pfadfinderische Grundlagen: Geschichte und Hintergründe
- Baustein 3.c: Haftung und Versicherung

Die Ausbildungsvereinbarung könnt Ihr auch von unserer Homepage herunterladen.

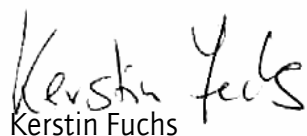
Dabei gilt: wir bitten Euch, die vorliegende Arbeitshilfe als Angebot zu verstehen:

Die Durchführung der Veranstaltungen im Rahmen der Ausbildungsvereinbarung liegt in Eurer Verantwortung und damit auch die Entscheidung, welche Methoden ihr einsetzen wollt. Diese Arbeitshilfe soll Euch Anregungen geben und zeigen, wie die Umsetzung beispielsweise möglich wäre. Nehmt Euch daraus, was ihr braucht, und was ihr lieber nicht übernehmen wollt, last einfach weg. Ändert oder ergänzt die Teile, die ihr anders machen wollt. Nur Mut!

Wir wünschen Euch jedenfalls viel Erfolg bei der Durchführung der neuen Woodbadge-Ausbildung in Eurem Stamm. Für Fragen, Anregungen oder auch Unterstützung bei einzelnen Veranstaltungen stehen wir Euch gerne zur Verfügung!

Das AusFA//Team – weil Ausbildung Für Alle ist!

Mainz, den 12. Juni 2005


Kerstin Fuchs


Benjamin Krick


Eric Linhart


Mareike Müller


Stefan Schmitt

Erstes Bezirkswochenende: Leiterinnen und Leiter als Person

Baustein 1a: Pfadfinderische Identität und persönlicher Stil

Baustein 1b: Teamarbeit

Baustein 1c: Spirituelle Kompetenzen

Ablauf des Wochenendes

Programmübersicht

Zeit	Programmpunkt/ Bemerkung	Dauer	Einordnung
Freitag:	Kennenlernen	1:30 h	1a, 1b
	Warum seid ihr Pfadfinderleiter?	1:30 h	1a
	Licht sein	0:15 h	1c
Samstag:	Pfadfinder und Religion	0:15 h	1c
	Das pfadfinderische an den Pfadfindern	1:00 h	1a, 1b, 1c
	Bilder von mir 1: Mein Bild von mir	1:00 h	1a
	Gruppenrollen, Leitungsstile	2:15 h	1a, 1b
	Bilder von mir 2: So haben mich andere erlebt	1:15 h	1a, 1b
	Bilder von mir 3: So möchte ich sein	1:15 h	1a
	Was ist Spiritualität?	1:00 h	1c
Sonntag	Glauben und Wissen	0:15 h	1c
	Spirituelle Situationen schaffen und deuten	0:15 h	1c
	Abend- oder Morgenrunde oder spirituellen Impuls für die eigene Gruppe vorbereiten	1:00 h	1c
	Gottesdienst: Inhalt, Ablauf, Gestaltung	0:45 h	1c
	Gottesdienst mit Erklärungen zu den einzelnen Elementen des Gottesdienstes	1:00 h	1c
	Reflexion	0:75 h	1a, 1b
		<u>15:45 h</u>	

Programm

Tagungsort:

Referenten:

Zeit	Programmpunkt/ Bemerkung	Material	Referent
Freitag:			
17:00 Uhr	Ankunft des Teams		
18:00 Uhr	Ankunft der Teilnehmenden	Zuschusslisten	
18:30 Uhr	Abendessen		

Zeit	Programmpunkt/ Bemerkung	Material	Referent
20:00 Uhr	Ankommrunde	Programmablauf des Wochenendes als Folie, PP Präsentation oder Plakat	
20:15 Uhr	Warming-Up: Kennenlernspiel „Namenskette“		
20:30 Uhr	Kennenlernspiel „Lügenwappen“	Papier, Stifte	
21:45 Uhr	Warum seid ihr Pfadfinderleiter?	Kopien für alle Teilnehmer von „Warum seid ihr Pfadfinderleiter?“	
22:30 Uhr	Abendrunde: Licht sein	Fackeln, Feuerzeug	
23:00 Uhr	Tagesende, Ausklang	Liederbücher, Instrumente	
Samstag:			
07:45 Uhr	Wecken		
08:00 Uhr	Morgenrunde: „Pfadfinder und Religion“		
08:30 Uhr	Frühstück		
09:30 Uhr	Warming-Up: Namensspiel „Orbit“	5 Gegenstände, die geworfen werden können	
09:40 Uhr	Transfer: Kennenlernspiele		
09:50 Uhr	Das pfadfinderische an den Pfadfindern	Leitlinien auf Plakaten, evtl. Plakate/Folien/PP Präsentation zu den Leitlinien	
10:45 Uhr	Pause		
11:00 Uhr	Bilder von mir 1: Mein Bild von mir	Von den Teilnehmern mitgebrachte Bilder von sich	
12:00 Uhr	Gruppenrollen/Leistungsstile	Stifte, Papier, Plakat oder Tafel + Kreide, Gruppensatz „Gesprächsegeln“	
12:30 Uhr	Mittagessen		
14:30 Uhr	Kaffee		
15:00 Uhr	Warming-Up: „Evolution“		
15:15 Uhr	Initiativübung/Problemlösungsaufgabe mit leichtem Schwierigkeitsgrad z.B. „Planenspiel“	Plane (die evtl. dreieckig werden kann)	
15:30 Uhr	Input: „Reflexion“, Zwischenreflexion		
15:45 Uhr	Problemlösungsaufgabe mit hohem Schwierigkeitsgrad, z.B. „Atomic Ball“	2 Seile, 1 Wasserball (oder schwerer: Medizinball)	
16:30 Uhr	Reflexion	Plakat/Tafel; Vorher Team-Arbeitsdiagramm anzeichnen; Gruppensatz „Team-Arbeitsdiagramm“	
17:00 Uhr	Pause (Teamer bestimmen in der Pause die Kleingruppen)		
17:15 Uhr	Bilder von mir 2: So haben mich andere erlebt	Gruppensatz „Feedbackregeln“, Fotos der Teilnehmer, Stifte, Papier	
18:30 Uhr	Abendessen		
19:30 Uhr	Bilder von mir 3: So möchte ich sein		

Umsetzungsvorschlag Teil B – Bezirk Erstes Bezirkswochenende: Leiterinnen und Leiter als Person

Zeit	Programmpunkt/ Bemerkung	Material	Referent
20:45 Uhr	Pause, Lagerfeuer entzünden	Brennholz, Papier, Feuerzeug, evtl. Brandbeschleuniger	
21:00 Uhr	Input: Was ist Spiritualität? Gemeinschaft am Feuer		
Im Anschl.	Abendrunde am Feuer: Glauben und Wissen		
Im Anschl.	Tagesende/Tagesausklang am Lagerfeuer mit Gesang		
Sonntag:			
07:45 Uhr	Wecken		
08:00 Uhr	Morgensrunde: Carpe Diem	Geschnittenen Text zum Austeilen	
08:30 Uhr	Frühstück		
09:30 Uhr	Warming-Up: Kleingruppenbildung f. Übung um 10.00 Uhr, Methode: „Freiheiten Gummibärchen“	Luftballons mit verschiedenfarbigen Gummibärchen	
09:45 Uhr	Input: Spirituelle Situationen schaffen und deuten		
10:00 Uhr	Übung: Abend- oder Morgensrunde oder spirituellen Impuls für die eigene Gruppe vorbereiten (soll auch durchgeführt werden)	Diverse Bücher mit Texten etc.	
10:45 Uhr	Vorstellen der Ergebnisse aus den Kleingruppen		
11:00 Uhr	Pause		
11:15 Uhr	Vorbereitung des Gottesdienstes	Gruppensatz „Gottesdienstablauf“	
12:00 Uhr	Mittagessen		
12:45 Uhr	Aufräumen, Putzen, Küchendienst		
13:15 Uhr	Gottesdienst mit Erklärungen zu den einzelnen Elementen des Gottesdienstes		
14:15	Pause		
14:30 Uhr	Transfer: Kleingruppenbildung		
14:45 Uhr	Reflexion	Papierkorb und „Schatzkiste“, Stifte, Papier	
15:15 Uhr	Transfer: Reflexionen		
15:30 Uhr	Schlussrunde und Ende		

Allgemeine Hinweise

Essen: Begonnen und beendet wird das Essen gemeinsam. Die Stämme stellen im Wechsel ihre Rituale zum Beginn und zum Ende des Essens vor, vor dem Essen gibt es je nach Stammestradiation Gebet, Lied oder Text und Essensspruch.

Transfer: Transfereinheiten dienen der Verknüpfung von Kurs und Arbeit zu Hause. Elemente des Kurses, z.B. Methoden zur Kleingruppenbildung werden zu einem bestimmten Zeitpunkt benannt, aufgeschrieben und von den Teilnehmern weitere Vorschläge zur Kleingruppenbildung erbeten. Eine Auflistung dieser Methoden mit Beschreibung wird den Teilnehmern zur Verfügung gestellt.

Beim Gottesdienst, bei der Vorbereitung und bei „Gemeinschaft am Feuer“ sollte ein Priester anwesend sein. Eine super Idee wäre es, wenn dies der Bezirkskurat sein könnte.

Freitag

Ankunft des Teams

am Tagungsort, vorbereiten und gestalten desselben, letzte Absprachen

Ankommrunde

Begrüßung der Teilnehmer, Vorstellung der Teamer, Vorstellen des Programms, Einordnung in das Ausbildungssystem

Warming-Up:

Kennenlernspiel „Namenskette“
(Spielbeschreibung siehe Anhang – Seite 15)

Kennenlernspiel „Lügenwappen“

Kleingruppenbildung . Gruppen à 6-8 Personen, Methode: Kartengruppen [Fischer99]:
Jeder Teilnehmer zieht eine Karte aus einem (vorher angepassten) Kartenfächer. Anschließend bilden sich Teams anhand der Spielkarten, z.B. alle „Karo“ zusammen oder alle „Könige“ oder zwei gleiche Karten bilden Paare.
Durchführung des Spiels mit dem Schwerpunkt „Pfadfinderlaufbahn“
(Spielbeschreibung siehe Anhang – Seite 15.)

Warum seid ihr Pfadfinderleiter?

Input: Vorlesen und anschließend austeilen (Text siehe Seite 15)
Diskussion über den Text in Kleingruppen (Kleingruppenbildung: Abzählen)
Zusammentragen im Plenum

Abendrunde „Licht sein“

Spaziergang im Dunkeln, in Stille. Zwischendurch Stopps mit Texten, Denkanstößen, Fackeln entzünden.... – Siehe Seite 17

Tagesausklang

- Eindeutiges Ende des offiziellen Programms.
- Einladung an alle, sich noch gemütlich zusammen zu setzen.
- Entsprechend sollten Liederbücher und Spiele dabei sein.

Samstag

Morgenrunde „Pfadfinder und Religion“

Mit Zitaten von Baden-Powell zum Thema Religion und einem Text von Georg Dittrich. Reihum Absatzweise vorlesen lassen. Am besten stehen alle. Bei schönem Wetter im Freien. Texte sind auf Seite 18 zu finden.

Warming-Up: Namensspiel „Orbit“

Kennenlernspiel in großem Raum oder draußen (Seite 19).

Transfer: Kennenlernspiele

Plenum. Ein Plakat entsprechend der Tabelle unten liegt bereit. Das Plakat wird gemeinsam ausgefüllt.

Fragen: Sind die Methoden auch für Eure Gruppen geeignet, wenn ja, wo z.B.? – Gemeinsam einzeln durchgehen. Fallen Euch noch mehr Methoden ein? Welche?

	Methoden	Wo im Kurs angewendet?	Quelle
1	Namenskette	Freitag Abend	[Stapa] ¹
2	Lügenwappen	Freitag Abend	[Stapa]
3	Orbit	Samstag Morgen	[Stapa]
4			
5			

Das pfadfinderische an den Pfadfindern

Input: Definition, Zweck, Grundprinzipien, pfadfinderische Methode, Kennzeichen pfadfinderischer Erziehung, Leitlinien. (Seite 20)

Das alte Pfadfindergesetz: Das ursprüngliche Pfadfindergesetz schrieb BP 1907... Jeder hat schon einmal davon gehört, jeder kennt den ein oder anderen der 10 Punkte des Gesetzes.

--> Die Punkte werden im Plenum gesammelt, notfalls hilft der Leiter nach.

Wurde einer der Punkte genannt, holt der Leiter den entsprechenden Punkt groß ausgedruckt hervor. Auf diesem Ausdruck ist zusätzlich zum deutschen Text von 1930 die Englische Originalversion von BP aufgeführt. Jeweils Vergleich zwischen dem englischen Originaltext und der DPSG Version.

Grundprinzipien unserer Lebensauffassung: Die Grundprinzipien sind das Fundament, auf dem die Pfadfinderbewegung aufgebaut ist. Diese 3 Grundprinzipien wurden von der

¹ Stapa: aus dem Starkenburger Startpaket – weitere Quellenangaben (eckige Klammern) am Ende (Seite 58)

Weltkonferenz der Weltpfadfinderbewegung (WOSM) beschlossen. Sie sind die Grundlage für Formulierung der Pfadfindergesetze der Mitgliedsverbände im jeweiligen Kulturellen Kontext.

--> Die Prinzipien werden ebenso wie zuvor das Pfadfindergesetz gesammelt und ausgelegt. Im Anschluss erfolgt eine Zuordnung der Punkte des Gesetzes zu den Prinzipien durch die Teilnehmer. Passt ein Gesetz nicht nur zu einem Prinzip, wird es zwischen den entsprechenden Prinzipien eingeordnet.

Die Leitlinien der DPSG: Die Leitlinien der DPSG ersetzen in den siebziger Jahren das Pfadfindergesetz. Dieser Vorgang ist Zeichen für den Wandel der Pädagogik der sich zu dieser Zeit in der DPSG vollzog.

--> Die Leitlinien werden wie zuvor das Pfadfindergesetz und die Grundprinzipien gesammelt und zugeordnet. Diskussionen zur Zuordnung sind, wie bei den vorherigen Durchgängen hoch willkommen.

Das neue Gesetz der DPSG: Im Rahmen des Update Prozesses, mit dem die DPSG eine Verbandsweite Standortbestimmung und Neufindung einleitete, wurden die Leitlinien zur Disposition gestellt und der Wunsch nach einem neuen, der kulturellen Wirklichkeit angepasstem Pfadfindergesetz laut. Das neue Pfadfindergesetz wurde im Mai 2005 durch die Bundesversammlung der DPSG beschlossen und an Stelle der Leitlinien in die neue Satzung aufgenommen.

--> Das neue Gesetz wird vom Leiter vorgestellt und in bekannter Weise zugeordnet.

Transfer: Neues Pfadfindergesetz in der Praxis: Kleingruppenbildung. Jede Kleingruppe beschäftigt sich mit einem oder mehreren Gesetzespunkten, alle Punkte sollen abgedeckt sein. Die Gruppen stellen Überlegungen dazu an, was die Punkte in der Praxis bedeuten, und wie sie in den Stufen vermittelt werden könnten.

Im Anschluss Vorstellung der Ergebnisse und Austausch im Plenum.

Abschlussbesprechung

- Was haltet ihr vom neuen Gesetz
- Steht es in der Tradition der alten Gesetze, der Prinzipien und der Leitlinien?
- War eine Neufassung notwendig (gegenüber den Leitlinien und dem alten Gesetz)?
- Ist die Anpassung an den heutigen kulturellen Kontext gelungen?
-

Input: Aspekte der Teamarbeit (Seite 24)

Bilder von mir 1: Mein Bild von mir

Die Teilnehmer suchen aus ihren eigenen mitgebrachten Bildern von sich maximal drei heraus, die unter verschiedenen Aspekten typisch für sie sind.

Im Plenum äußern sie sich zu der Frage: „Wie sehe ich mich?“ unter verschiedenen Aspekten, z.B. das sehe ich gern an mir, dieses weniger gern. Nachfragen aus der Gruppe sind erlaubt.

Gruppenrollen/Leistungsstile

Fragen an die Gruppe im Plenum:

- Welche Leistungsstile könnt ihr euch vorstellen und welche davon sind pfadfinderische?
 - Welche Gruppenrollen kennt ihr?
- (Jeweils zusammentragen und aufschreiben)

Input: Gesprächsregeln (Seite 24), Blatt mit Gesprächsregeln austeilen

Erklärung der Aufgabenstellung für nach dem Mittagessen (Problemlösungsaufgabe Planenspiel – Seite 25).

Arbeitsauftrag: Gebt Euch für eure Zusammenarbeit in der Gruppe zur Lösung dieser Aufgabe Regeln!

Initiativübung: „Planenspiel“: Initiativübung/Problemlösungsaufgabe mit leichtem Schwierigkeitsgrad, (Abbruch nach einer viertel Stunde). Nach Möglichkeit im Freien durchführen.

Input: Reflexion (Seite 25)

Zwischenreflexion

Vorstellen der Reflexionsregeln (siehe Anhang)

Reflexionsgespräch zu folgenden Fragestellungen:

- Wie hat die Problemlösung geklappt
- Wie haben wir zusammengearbeitet
- Haben wir uns an unsere Regeln gehalten? Haben sie funktioniert?
- Regeln anpassen?

Initiativübung: „Atomic Ball“ (Seite 25)

Initiativübung mit höherem Schwierigkeitsgrad. Die vorgesehene Zeit einhalten, evtl. entsprechenden Druck machen (= Erhöhung des Schwierigkeitsgrades), das Spiel notfalls abbrechen.

Reflexion:

Team-Arbeits-Diagramm (Seite 26): Das Teamarbeitsdiagramm wird groß auf eine Tafel oder ein Plakat gemalt. Jeder Teilnehmer trägt sich auf die vier Strahlen ein.

- Zusammentragen der Ergebnisse
- Wie habe ich die Übung erlebt (Blitzlicht)
- Konnten wir unsere Regeln, Vorsätze einhalten?

Bilder von mir 2: So haben mich andere erlebt

In der Pause teilen die Teamer Kleingruppen ein, in denen ein Feedback gegeben werden soll. Bei der Einteilung achten die Teamer darauf, dass die Gruppen möglichst homogen sind, dass keine „Feinde“ zusammenkommen und dass durch die Gruppenkombination möglich gewährleistet ist, dass jeder für sich etwas Konstruktives mitnehmen kann. In jeder Kleingruppe ist mindestens ein Teamer.

Einleitung: Es geht jetzt darum, ein Feedback, wie Ihr Euch heute erlebt habt, zu geben und zu empfangen. Das werden wir in Kleingruppen tun, die wir Teamer bereits eingeteilt haben. Vorher erklären wir Euch aber noch, was ein Feedback ist und welche Regeln zu beachten sind.

Feedbackregeln vorstellen (siehe Seite 26) und anschließend austeilen.

Kleingruppenbildung: Methode: Teamer teilen ein (in der Pause geschehen). Gruppen mit max. 6, min. 4 Personen

Die **Bilder**, die die Teilnehmer von sich mitgebracht haben, **werden ausgelegt** und mit Nummern versehen. Jeder Teilnehmer sucht sich von möglichst jedem anderen ein Bild aus, das zu diesem passt (Nummer aufschreiben, am besten auf vorher vorbereitete Zettel, oder merken, Bild liegenlassen).

In einer **Feedbackrunde** hat jeder die Möglichkeit, den anderen zu sagen, welches Bild er von ihm ausgesucht hat und warum. Rückfragen sind erlaubt.

In jeder Kleingruppe ist ein Teamer dabei.

Bilder von mir 3: So möchte ich sein

Treffen im Plenum: Pfadfinder sind immer auf dem Weg, sie gehen weiter, setzen sich neue Ziele und entwickeln sich weiter. So wollen auch wir uns heute ein neues persönliches Ziel setzen.

Arbeitsauftrag: Aufgrund der Bilder, die Ihr von Euch habt und dem, was ihr vorhin von anderen hörtet, sollt Ihr Euch nun selbst reflektieren:

- Welche Rolle bei den Spielen hatte ich?
- Ist diese Rolle für mich normal?
- Wie schätze ich die Einschätzung der anderen bezüglich meines Verhaltens ein?
- Wie ist mein Leitungsstil?
- Bin ich so zufrieden mit mir?
- Was möchte/kann ich verändern?
- Dieses Ziel definiere ich für mich
- Das ist ein Weg, auf dem ich dorthin gelangen kann
- Einzelarbeit in Stille, die Teamer stehen zur Beratung zur Verfügung.

Vorstellen der Ziele im Plenum

Spiritualität

Input: Was ist Spiritualität? (Seite 27)

Gemeinschaft am Lagerfeuer: Lagerfeurrunde mit Diskussion zum Thema Religion und Spiritualität

Abendrunde „Glauben und Wissen“

(siehe Seite 28)

Tagesausklang

Gemütlicher Tagesausklang am Feuer mit Gitarre und Gesang, wenn möglich Fortführung der Diskussion zum Thema Spiritualität und Religion.

Sonntag

Morgenrunde „Carpe diem“

Im Freien, nummerierte Papierstreifen mit den Textstellen ausgeben. Die Teilnehmer sollen laut und ausdrucksvoll sprechen, die Teamer beginnen – Seite 29.

Warming-Up: Kleingruppenbildung: „Freiheit den Gummibärchen“ [Fischer99]

(siehe Seite 30)

Spiritualität

Input „Spirituelle Situationen deuten und schaffen“ (Seite 30)

Vorbereitung des Gottesdienstes zum Thema Pfadfinder und Religion

Anspiel: Putzfrau Aloisia (entsprechend verkleideter Teamer) hat beim Aufräumen des Pfarrbüros die Unterlagen für den Sonntagsgottesdienst weggeworfen und ist nun in Panik. Gründlich wie sie ist, hat sie alles in den Aktenvernichter geworfen, nur ein zerrissenes Stück Papier mit einem allgemeinen Gottesdienstablauf ist übrig geblieben. Der Pfarrer hat keine Zeit, den Gottesdienst neu vorzubereiten. Aloisia bittet nun die Gruppe um Hilfe bei der Gestaltung des Gottesdienstes zum Thema Pfadfinder und Religion.

Erarbeiten des Gottesdienstablaufes: Gemeinsames zusammensetzen des zerrissenen Gottesdienstablaufzettels (Elemente in die richtige Reihenfolge bringen – Ablauf: Seite 32)

Aufteilung in Kleingruppen (Methode: Interessengruppen) zu folgenden Arbeitsaufträgen:

- Lieder aussuchen
- Texte aussuchen
- Fürbitten schreiben

Gottesdienst mit Erklärungen zu den Elementen der Hl. Messe

Der vorbereitete Gottesdienst wird von einem Pfarrer zelebriert. Dabei erklärt dieser die einzelnen Elemente der Hl. Messe.

Transfer: Methoden Kleingruppenbildung:

Plenum. Ein Plakat entsprechend dem unten liegend bereit. Das Plakat wird gemeinsam ausgefüllt.

Fragen: Sind die Methoden auch für Eure Gruppen geeignet, wenn ja, wo z.B.? Gemeinsam einzeln durchgehen. Fallen Euch noch mehr Warming-Ups ein? Welche?

	Methode	Wo im Kurs angewendet?	Quelle
1	Kartengruppen	Lügenwappen	[Fischer99]
2	Abzählen	Warum Pfadleiter?	
3	Teamer teilen ein	Bilder von mir 2	
4	Freiheit den Gummibärchen	Vorbereitung Impuls	[Fischer99]
5	Interessengruppen	Gottesdienst Vorbereitung	

Reflexion: Schatzkästchen und Papierkorb

(siehe Seite 34)

Transfer: Reflexionsmethoden:

Plenum. Ein Plakat entsprechend dem unten liegendem liegt bereit. Das Plakat wird gemeinsam ausgefüllt.

Fragen: Sind die Methoden auch für Eure Gruppen geeignet, wenn ja, wo z.B.? Gemeinsam einzeln durchgehen. Fallen Euch noch mehr Methoden ein? Welche?

	Methode	Wo im Kurs angewendet?	Quelle
1	Reflexionsgespräch	Leistungsstile/Gruppenrollen	
2	Teamarbeitsdiagramm	Leistungsstile/Gruppenrollen	[Stapa]
3	Schatzkästchen und Papierkorb	Abschlussreflexion	[Stapa]
4			
5			

Erstes Bezirkswochenende: Anhang

Kennenlernspiel: Namenskette

Spielerzahl: ab 8 Spieler

Alter: ab 8 Jahre

Spieldauer: 10 Minuten

Beschreibung: Die Spieler sitzen im Kreis. Der erste Spieler nennt seinen Namen. Der linke Nachbar wiederholt den Namen und nennt seinen eigenen Namen. Der nächste Spieler wiederholt beide Namen und sagt seinen Namen usw.

Variation: Zusätzlich zum Namen können weitere Eigenschaften oder Kennzeichen mitgegeben werden. Z.B.: „Ich heiße und esse gerne“, wobei das Essen mit dem Anfangsbuchstaben des Namens beginnen soll. Oder: „Ich bin die unglaubliche Ute“; es werden also Adjektive dem Namen vorangestellt, die auch mit dem Anfangsbuchstaben des Namens beginnen.

[Stapa]

Lügenwappen

Spielerzahl: 8 – 18 Personen

Alter: ab 10 Jahre

Spieldauer: 45 – 90 Minuten

Material: Buntstifte, Papier (A3)

Beschreibung: Die Gruppe teilt sich paarweise auf. Jedes Paar erhält zwei Blatt Papier und zwei Stifte. Jeder soll sein persönliches Wappen mit vier Feldern zeichnen. In drei dieser Felder malt jeder Eigenschaften oder Interessen, die ihn besonders charakterisieren. In das vierte Feld wird eine gelogene Eigenschaft gezeichnet. Die Paare stellen sich gegenseitig ihre Wappen vor. Dabei versuchen sie, die gelogene Eigenschaft herauszufinden. Anschließend treffen sich alle in der Großgruppe und die Partner versuchen nun möglichst glaubhaft, das Wappen des anderen vorzustellen. Die ganze Gruppe versucht nun, die gelogene Eigenschaft herauszufinden. Der Besitzer des Wappens erläutert anschließend die drei wahren Eigenschaften und auch das gelogene Bild.

[Fischer99]

Warum seid Ihr Pfadfinderleiter?

Warum seid Ihr Pfadfinderleiter? Gibt es *einen* guten Grund, *Pfadfinderleiter* zu sein? Zerlegen wir dieses komische Wort einmal in seine zwei Bestandteile, „Pfadfinder“ und „Leiter“, und betrachten diese.

Zunächst zum ersten Teil des Wortes: Pfadfinder. 1.) Was sind Pfadfinder? 2.) Wer interessiert sich für Pfadfinder? 3.) Wozu braucht es Pfadfinder?

Zum ersten Punkt: Die Pfadfinder wurden vor über 90 Jahren von einem englischen General gegründet, einem Kriegshelden. Ein tolles Fundament für eine Jugendorganisation. Diesem

Typ fiel auf einmal ein, dass Krieg doch nicht so toll ist und man das schon Kindern beibringen müsse – ein Gedanke, auf den vor ihm garantiert noch niemand gekommen ist. Außerdem war er der Auffassung, dass man Kinder und Jugendliche durch das Leben in der Natur zu guten Staatsbürgern machen könnte. Was macht dieser zum Naturromantiker gewendete Exsoldat und selbsternannte Hobbypädagoge also? Er veranstaltet ein Zeltlager mit ein paar Jungen, steckt sie in eine Uniform und erzählt ihnen Geschichten von Ehre und Kameradschaft. Ob das vor 90 Jahren zeitgemäße Erziehung war, ist fraglich. Dass es dies heute mit Sicherheit nicht ist, bedarf wohl keiner Erklärung. Das wissen auch heutige Pfadfinder. Deshalb versuchen sie sich in verzweifelter Selbsterhaltungssucht sowohl teilweise von ihrem Gründer als auch von anderen, zeitgemäßen Jugendorganisationen abzugrenzen. Dabei bleibt nicht viel übrig, was man „pfadfinderisch“ nennen könnte. Und das ist nicht unbedingt erhaltenswert. Der Begriff „Pfadfinder“ ist nicht einmal geschützt. Unter dem Deckmantel dieses Begriffs verbergen sich mitunter Rechtsextreme oder religiöse Radikale.

Zum zweiten Punkt: Zu Recht interessiert sich hierzulande kaum jemand für die Pfadfinder – außer den Pfadfindern selbst und den Eltern, die froh sind, ihre Kinder kostengünstig irgendwo ein paar Stunden unterbringen zu können. Um die Natur kümmern sich die Umweltverbände und ihre Jugendorganisationen besser. Was die menschliche Gesundheit anbelangt, so können Kinder und Jugendliche beim Roten Kreuz viel mehr lernen. Bei der Jugendfeuerwehr bekommt man beigebracht, wie man Menschen in wirklichen Notlagen helfen kann. Sport und Spiele können Heranwachsende in den zahllosen Sportvereinen viel besser betreiben. Für Musikinteressierte gibt es etliche Musikgruppen, Bands und Orchester. Politisch können sich Jugendliche bei Nichtregierungsorganisationen wie Amnesty International oder den Jugendorganisationen der Parteien oder Gewerkschaften viel sinnvoller engagieren. Und was das Religiöse anbelangt, so sind Kinder bei der KJG, den Messdienern oder dem CVJM besser aufgehoben.

Zum dritten Punkt: Wer meint, Pfadfindertum sei eine Mischung aus all dem oben genannten, irrt. Pfadfindertum ist eher eine Mogelpackung aus idealistischen Ansprüchen und einem allgemeinen, unkonkreten, fast beliebigen und deshalb kaum fassbaren Programm. Die Erkenntnis aus diesen Betrachtungen zum Pfadfinder-Sein kann nur lauten: Pfadfinder braucht man nicht, braucht es nicht.

Nun zum zweiten Teil des Wortes Pfadfinderleiter: Leiter. Was ist das, „Leiter-Sein“? Man muss Woche für Woche im Team oder sogar allein ein Programm entwerfen, das den verwöhnten Gruppenmitgliedern irgendwie zusagt und noch halbwegs sinnvoll erscheint. Man ärgert sich mit Kindern oder Jugendlichen herum, die nicht auf einen hören wollen, die keine Lust haben, sich selbst einzubringen, aber alles boykottieren. Man ist ein Hanswurst, billiger Ersatzbabysitter für Eltern, und man steht immer mit einem Bein im Gefängnis. Man opfert seinen Urlaub, seine Ferien, schränkt seine Freizeit ein. Man muss eigenartige Grundprinzipien, von denen man nicht genau weiß, wie man zu ihnen stehen soll, gegenüber anderen verteidigen. Man scheitert an den idealistischen Ansprüchen des Verbandes. Man trägt riesige Verantwortung und schafft den Absprung nicht, weil man sich immer langfristig verpflichtet. Wenn man einmal drinhängt, kommt man so schnell nicht raus. Und wofür das Ganze? Kein Geld, keine direkten beruflichen Chancen. Soll man sich nur mit dem dankbaren Lachen eines Gruppenkindes zufrieden geben, das überdies in der Regel ausbleibt? Wann sagt einem schon ein Elternteil mal einfach nur Danke für die Arbeit, die man Woche für Woche für sein Kind übernimmt? Als Trainer bei Sportvereinen, selbst als Messdiener-Leiter bekommt man Geld. Engagiert man sich in einer Partei, Gewerkschaft oder anderen Organisationen, so kann man sein Hobby vielleicht einmal zum Beruf machen. Oder man kann Beziehungen ausnützen. Ehrenamt ist nicht gleich Ehrenamt. Pfadfinderleiter-Sein hingegen bedeutet Stress,

Aufregung, finanzielle und zeitliche Einbußen. Was winkt einem? Unverständnis in der Familie, bei Freunden, in der Schule oder Universität, beim Arbeitgeber. Soziales Engagement, schön und gut, aber warum ausgerechnet bei den bzw. *a/s* Pfadfinder? Kann man die oft zitierten „soft skills“ nicht anderswo besser lernen als bei einer ominösen Organisation, über die wohl 90% der Bevölkerung – vielleicht nicht zu Unrecht – nicht mehr weiß als ein paar eher abschreckende Vorurteile?

Es lassen sich also Dutzende guter Gründe anführen, nicht Pfadfinderleiter zu sein. Warum seid ihr Pfadfinderleiter – Habt ihr nichts Besseres zu tun?

[Wolf/Krick]

Abendrunde „Licht sein“

Spaziergang im Dunkeln, in Stille. Die einzelnen Punkte an geeigneter Stelle auf der Wegstrecke:

1. Dunkelheit

Denkanstöße geben (Gruppe steht an geeignetem Punkt dicht beisammen):

Wie fühle ich mich im Dunkeln (unheimlich)

auf Geräusche achten

meine dunklen Seiten

Angst, zu mir zu stehen

Angst, nicht mehr geliebt zu werden

Dunkle Seiten in mir

Angst, den ersten Schritt zu gehen

2. Sehnsucht nach Licht – Erleuchtung

Vorlesen (an geeigneter Stelle, Gruppe steht dicht beisammen)

Jes 9: Das Volk, das im Dunkel lebt, sieht ein helles Licht; über denen, die im Land der Finsternis wohnen, strahlt ein Licht auf. (*große Wunderkerze anzünden*) Du erregst lauten Jubel und schenkst große Freude. Man freut sich in Deiner Nähe, wie man sich freut bei der Ernte, wie man jubelt, wenn Beute verteilt wird. Denn Du zerbrichst das drückende Joch, das Tragholz auf unserer Schulter und den Stock des Treibers.

Erklärung:

Sehnsucht nach Erleuchtung: Licht gibt Orientierung, Sicherheit, vertreibt Dunkelheit, gibt Hoffnung, Geborgenheit, Wärme, zeigt eine Richtung auf => Perspektive (verändert sich)

Eine Fackel wird entzündet und mitgenommen

3. Licht sein

Vorlesen (an geeigneter Stelle, Gruppe steht dicht beisammen)

In einem Winkel der Welt kauerte verbissen, trotzig und freudlos eine dicke, schauerliche Finsternis. Plötzlich erschien in dieser Not ein kleines Licht, klein, aber ein Licht. Jemand hatte es hingestellt, es war ganz einfach da und leuchtete. Einer, der vorüberging, meinte: „Du ständest besser woanders als in diesem abgelegenen Winkel.“ „Warum?“ fragte das Licht. „Ich leuchte, weil ich Licht bin und weil ich leuchte, bin ich Licht. Ich leuchte nicht, um gesehen zu werden, ich leuchte, weil es mir Freude macht, Licht zu sein.“ Aber die düstere Finsternis ging zähneknirschend und wütend gegen das Licht an.

Und doch war die ganze große Finsternis machtlos gegen dieses winzige Licht.

Erklärung/Denkanstöße

Meine guten, starken (Licht) Seiten, wo ich Licht bin => auf andere zugehe => andere tröste => anderen Wärme und Halt gebe => anderen Mut mache => ohne Eigennutz Licht bin, um Licht zu sein

Jeder bekommt eine brennende Fackel, Wanderung zurück zum Haus

[Stapa]

Morgenrunde „Pfadfinder und Religion“

Zitate von Robert Baden-Powell zur Religion:

Es gibt keine religiöse „Seite“ der Bewegung. Das Ganze basiert auf Religion, das heißt, auf der Erkenntnis Gottes und des Dienstes an ihm.

* * *

Religion kann nur „aufgenommen“, nicht „gelehrt“ werden. Sie ist kein Kleid, das man von außen erhalten hat, um es sonntags zu tragen. Sie ist ein echter Teil des Charakters des Jungen, eine Entwicklung der Seele, und kein äußerer Anstrich, den man abziehen kann. Sie ist eine Sache der Persönlichkeit, der inneren Überzeugung, nicht der Unterweisung. Die Handlungsweise eines sehr großen Teils unserer Menschheit ist zurzeit sehr wenig von religiöser Überzeugung geleitet. Dies kann weitgehend der Tatsache zugeschrieben werden, dass in der religiösen Ausbildung der Jungen oft Unterweisung statt Erziehung angewandt worden ist.

* * *

Religion scheint eine sehr einfache Sache zu sein:

Liebe und diene Gott.

Liebe deinen Nächsten und diene ihm.

* * *

In jedem Menschen liegt der Keim der Liebe, das „Stückchen Gott“ wie die Seele genannt worden ist, die sich, wenn sie ermutigt wird, entwickelt, bis sie den Charakter eines Jungen durchdringt. Liebe wächst – wie Radium – mit ihrer Ausstrahlung. Wird sie einmal im Jungen geweckt, wird sie wahrscheinlich im Manne niemals sterben. Sie hat die Tendenz, weiter zu wachsen, bis sie sein ganzes Sein und jede seiner Tätigkeiten durchdringt, bis sie ihm tatsächlich das größere Glück gibt, den Himmel hier auf Erden zu finden und ihn auf die Ebene der Verbindung mit Gott und der Unsterblichkeit zu bringen.

Meine Brüder, solange wir können, wollen wir tun, was wir können.

[Sica88]

Kirche lebt im Verband!?

[...] Mit Recht geht es vielen von uns auf die Nerven, wenn Menschen – ob bei uns oder in anderen Ländern – ihr Fromm-Sein, ihr Religiös-Sein, ihr Kirche-Sein gleichsam wie ein Banner vor sich hertragen. Wenn sie ständig den Namen Jesu im Munde führen müssen, damit klar wird, warum sie etwas tun oder nicht tun, sind uns diese Menschen verdächtig – und sicher nicht ganz zu Unrecht. Wer durch religiöse Embleme, Zeichen oder Sprache auf sich aufmerksam machen muss, dass er auch mit „zum Laden“ gehört, wirkt nicht immer „koscher“ und glaubwürdig.

Es muss wahrgenommen und anerkannt werden, dass es das Gut-Sein auch ohne Glauben und auch ohne Kirchlichkeit geben kann. Es ist möglich, beides auch getrennt voneinander zu haben. Und die Tatsache, dass einer sich für glaubend hält und sich zur Kirche zählt, sagt noch lange nichts über sein Gut-Sein aus. Und „gute Taten“ von anderen sind gleichfalls kein Zeichen dafür, dass man sich deswegen schon als aktives, engagiertes oder gar kämpferisches Element von Kirche versteht. [...] Die DPSG ist ein Verband in der Kirche – aber es muss in jedem Fall bei uns auch Platz für jene geben, die damit für sich nicht viel anfangen können. [...]

Kirche vollzieht sich in der DPSG. Das brauchen wir nicht ständig als Banner vor uns herzutragen, aber wissen sollten wir darum. Das hat was zu tun mit unserem Selbstbewusstsein und mit unserer Identität. Das Kirche-Sein in der DPSG beginnt eben nicht erst, wenn Gottesdienste in der Gemeinde mitgestaltet werden, nicht erst, wenn an Fronleichnam ein Altar der Pfadfinder zu sehen ist, nicht erst, wenn beim Pfarrfest Bratwürste katholisch werden. Kirche geschieht bereits und vollzieht sich dort – vielleicht sogar weit wesensmäßiger –, wo nicht jeder es sehen kann: in Gruppenstunden, am Lagerfeuer, in Gesprächen, bei Projekten, auf Fahrt, in Unternehmen. Dort, wo ihr euch bereit erklärt, andere an eurem Leben teilhaben zu lassen, und dort, wo ihr am Leben anderer teilnehmt. [...]

Ihr erklärt euer Handeln und Tun den Kindern, ihr sprecht mit ihnen und in vielen Fällen lebt ihr praktisch eure Werte vor. Ihr gebt also Zeugnis von dem, was euch wertvoll ist und euch bewegt. Zeugnis geben heißt in der Sprache der Kirche „martyria“. Und ihr feiert immer wieder auch mit den Kindern und Jugendlichen – nicht nur Geburtstage und Parties, sondern auch Gottesdienste, Morgen- und Abendrunden, Frühschichten, stille Zeiten und anderes mehr – all diese Feiern nennt die Kirche „Liturgie“.

In der Summe ist in dem was sich durch euch jeden Tag im Verband vollzieht, all das präsent, was man die Grundvollzüge von Kirche nennt: die Teilhabe und Teilnahme am Leben der je anderen; der Dienst am anderen, das Zeugnis des eigenen Glaubens und die Feier des Lebens. Ich möchte euch ermutigen, euch auf der Basis dieser und anderer Überlegungen als Kirche zu begreifen, die ihr seid. [...]

[Entw2/2001]

Warming-Up: Namensspiel „Orbit“

Kennenlernspiel in großem Raum oder draußen.

Material: Bälle und andere unempfindliche Gegenstände

Beschreibung: Die Gruppe stellt sich im Kreis auf. Es werden vom Spielleiter nach und nach bis zu fünf Gegenstände in den Kreis (Orbit) hinein gegeben, die weiter gereicht/geworfen werden. Beim Weitergeben muss immer der Name der Person gerufen werden, die den Gegenstand als nächstes bekommt.

- Der erste Gegenstand wandert kreuz und quer durch den Kreis. Jede Person bekommt den Gegenstand aber nur einmal. Die Spielrunde ist zu Ende, wenn der Gegenstand, nachdem er bei jedem Mitspieler gewesen ist, wieder beim Spielleiter ankommt. Die einmal spontan gewählte Reihenfolge wird nun mit diesem Gegenstand bis zum Ende des gesamten Spiels beibehalten
- Der zweite Gegenstand wird in der umgekehrten Reihenfolge wie der erste Gegenstand durch den Kreis geworfen.
- Der dritte Gegenstand wird an den jeweils linken Nachbarn weitergegeben.

- Der vierte Gegenstand wird an den jeweils rechten Nachbarn weitergegeben.
- Der fünfte Gegenstand wird nun die ganze Zeit kreuz und quer ohne Regel durch den Kreis geworfen.

Nach zwei bis drei Runden beendet der Spielleiter das entstandene Chaos. Als Gegenstände eignen sich besonders gut Bälle, Frisbees, Quietscheenten, Kuschtiere, Rasseln etc.

Warming-Up: Namensspiel „Evolution“

Beschreibung: Die Spieler hüpfen in den Knien im Raum. Sie sind „Eier“. Trifft ein Ei das andere, spielen sie „Schnick, Schnack Schnuck“ (mit Papier, Schere, Stein. Schere schneidet Papier, Papier packt Stein ein, am Stein wird die Schere stumpf) Der Gewinner wird zur Henne, der Verlierer bleibt Ei. Trifft er wieder auf ein Ei, wird wiederum „Schnick, Schnack Schnuck“ gespielt. Ebenso bei den Hennen. Eine Henne wird zum Dino, wenn sie gewinnt. Sie wird wieder zum Ei, wenn sie verliert. Dinos können auf die gleiche Art zu Urmenschen werden, Urmenschen zum Homo Sapiens. Als Homo Sapiens hat man gewonnen und schaut dem Spiel zu.

Die unterschiedlichen Entwicklungsstufen erkennt man an folgenden Zeichen, die die Teilnehmer fortwährend zeigen: Ei: Hüpfen in den Knien, Henne: Hüpfen in den Knien und schlagen mit den Ellebogen (wie beim Ententanz), Dino: Arme als Maul auseinander und zusammen bewegen und dabei „Uuuuu“ schreien, Urmensch: „Keulenschwingend“ „U“, „U“ von sich geben.

Das Spiel geht maximal so lange, bis es nur noch ein Exemplar von jeder Gattung (außer Homo Sapiens) gibt.

Das pfadfinderische an den Pfadfindern

Input: Definition, Zweck, Grundprinzipien, pfadfinderische Methode, Kennzeichen Pfadfinderischer Erziehung, Leitlinien.

Die folgenden Inhalte werden per Vortrag, evtl. unterstützt durch eine Powerpoint-Präsentation, Plakate, etc. dargestellt, wenn möglich mit Teilnehmereinbindung.

Grundlagen der Pfadfinderbewegung

Definition der Pfadfinderbewegung: „Eine freiwillige, nicht-politische Erziehungsbewegung für junge Leute, die offen ist für alle, ohne Unterschiede von Herkunft, Rasse oder Glaubensbekenntnis, übereinstimmend mit dem *Zweck*, den *Prinzipien* und der *Methode*, die vom Gründer der Bewegung entwickelt wurden.“

Zweck der Pfadfinderbewegung ist es: „zur Entwicklung junger Menschen beizutragen, damit sie ihre vollen körperlichen, intellektuellen, sozialen und geistigen Fähigkeiten als Persönlichkeiten, als verantwortungsbewusste Bürger und als Mitglieder ihrer örtlichen, nationalen und internationalen Gemeinschaft einsetzen können“.

(Grund-) Prinzipien: die Pflicht gegenüber Gott
die Pflicht gegenüber Dritten

die Pflicht gegenüber sich selbst

Die pfadfinderische Methode: „ein System fortschreitender Selbsterziehung“ durch

- Gesetz und Versprechen
- Learning by doing
- Bildung kleiner Gruppen
- Fortschreitende und attraktive Programme verschiedenartiger Aktivitäten

Zu einer ausgeglichenen Kombination gehören die drei Hauptbereiche

- Spiele,
- das Erlernen nützlicher Fähigkeiten und Fertigkeiten und
- der Dienst an der Gemeinschaft

Die Aktivitäten sollen

- aufeinander aufbauen,
- auf den Interessen der Mitglieder basieren und
- nach Möglichkeit in der Natur stattfinden,
- um die intellektuelle, soziale und spirituelle Entwicklung junger Menschen zu fördern.

[WOSM97]

Kennzeichen pfadfinderischer Erziehung in der DPSG

- Pfadfinderisches Leben in vier Altersstufen mit Stufenwechsel
- zunehmend eigenständiges Handeln
- Groß- und Kleingruppe, Sprechersystem
- Unterschiedliche Lebens- und Handlungsorte
- Projektmethode: Zielgerichtetes Handeln
- Lernen durch Erfahrung
- Kultur und Stil
- das Versprechen
- Leitung als Team
- Leiterrunde und Ausbildung

[DPSG01] Kapitel 5

Grundlinien unserer Lebensauffassung (Leitlinien)

Die Frohe Botschaft von Jesus Christus zeigt uns den Weg für unser Leben. In den daraus gewonnenen Grundlinien unserer Lebensauffassung finden wir Orientierung für diesen Weg.

Leben in Hoffnung

„... und ziehe in das Land, das ich dir zeigen werde.“ (Gen 12,1)

Der Zustand unserer Welt, die Erfahrungen unseres Lebens und die Verheißungen Gottes sind uns Antrieb zu ständigem Fragen und Suchen. Wir wagen den Aufbruch in ein neues Leben, in dem wir uns gegenseitig etwas zutrauen und nicht jeder nur für sich handelt.

Wenn wir auch vieles bedrückend erleben, prägt uns dennoch die Zuversicht, dass Gott mit uns ist. Gemeinsam gestalten und verändern wir unsere Welt und leisten somit einen Beitrag dazu, dass das in Jesus Christus angebrochene Reich Gottes mehr und mehr erfahrbar wird.

Wir misstrauen allen Sicherheiten, die träge machen. Wir suchen, was lebendig macht, und wissen, dass wir uns von lieb gewordenen Vorstellungen trennen müssen.

Auch wenn wir Rückschläge erleiden, sind wir bereit, neu anzufangen.

Leben in Freiheit

„Wo der Geist des Herrn wirkt, da ist Freiheit.“ (2 Kor 3,17)

Vielfachen Zwängen ausgesetzt wagen wir den Einsatz für die Freiheit als einer Grundbedingung menschlicher Existenz. Wir wollen offen legen, wo Menschen unterdrückt oder ihrer Freiheit beraubt werden. Dabei scheuen wir die Auseinandersetzung nicht und leisten, wenn notwendig, Widerstand.

Wir fühlen uns der Freiheit aller verpflichtet. Solange noch ein Mensch unfrei ist, können wir selbst nicht ganz frei sein. Freiheit ist für uns niemals nur das Gut einzelner.

Wir wollen Menschen sein, die reden, was sie denken, und tun, was sie sagen. Dabei fordern wir von uns vor großen Aufgaben und in schwierigen Situationen den Mut zum Risiko.

Wir halten die Spannung aus, dass manche Misstände nicht von heute auf morgen zu verändern sind.

Leben in Wahrheit

„Seid gewiss: Ich bin bei Euch alle Tage.“ (Mt 28,20)

Wir bauen auf diese Zusage Jesu. Sie gibt uns Vertrauen, dass unser Denken und Tun durchzogen ist von einer Wahrheit, die wir nicht selbst schaffen, die wir aber suchen und entdecken können.

Wir wollen mit geschärften Sinnen wahrnehmen, was um uns ist und in der Welt geschieht. Wir gehen den Dingen und Meinungen auf den Grund und gewinnen so unseren Standpunkt.

Dabei wissen wir, dass wir uns gegenseitig nötig haben, um zu klaren Urteilen und zu tragfähigen Vereinbarungen zu kommen. So sind wir imstande, uns einzusetzen und Partei zu ergreifen. Wir überprüfen unser Handeln und Verhalten und sind offen für Kritik.

Wir wollen Menschen sein, auf die man sich verlassen kann.

Leben in tätiger Solidarität

„Einer trage des anderen Last.“ (Gal 6,2)

In unseren Gruppen erfahren wir Gemeinschaft und spüren, dass wir einander brauchen. Dennoch erleben wir täglich auch, dass jeder vereinzelt wird und Rücksichtnahme nicht zählt. Von Jesus lernen wir, uns einander zuzuwenden.

Wir erkennen in jedem Menschen unsere Schwester oder unseren Bruder. Deshalb engagieren wir uns mit Behinderten, Ausländern und Menschen, die in Armut und Unterdrückung leben, für deren Belange. Wo wir leben, halten wir die Augen offen für Unterdrückung und Benachteiligung. Wir stehen den Menschen bei und kämpfen mit ihnen für eine gerechtere Ordnung. Dabei suchen wir Partner, mit denen wir uns auf gleiche Ziele verständigen können.

Die „Grundlinien unserer Lebensauffassung“ stehen in Tradition und Geist des Wölflingsgesetzes (1930), des Pfadfindergesetzes (1930) und der Leitsätze der Roverstufe (1949), welche die Deutsche Pfadfinderschaft St. Georg in den angegebenen Jahren erstmals für ihre Mitglieder formuliert und beständig weiterentwickelt hat.

[DPSG01]

Das Pfadfindergesetz

Deutsch und englisches Original

1. Auf die Ehre eines Pfadfinders kann man unerschütterlich bauen.
A Scout's honour is to be trusted.
2. Der Pfadfinder ist treu
A Scout is loyal the Queen, his country, his Scouters, his parents, his employers and those under him.
3. Der Pfadfinder ist hilfsbereit
A Scout's duty is to be useful and to help others.
4. Der Pfadfinder ist Freund aller Menschen und Bruder / Schwester aller Pfadfinder
A Scout is a friend to all, and a brother to every other Scout, no matter to what country, class or creed the other may belong.
5. Der Pfadfinder ist höflich und ritterlich
A Scout is courteous.
6. Der Pfadfinder schützt Pflanzen und Tiere.
A Scout is a friend to animals.
7. Der Pfadfinder gehorcht aus freiem Willen.
A Scout obeys orders of his parents, Patrol Leader or Scout-master without question.
8. Der Pfadfinder lacht und pfeift in allen Schwierigkeiten.
A Scout smiles and whistles under all difficulties.
9. Der Pfadfinder ist sparsam und einfach.
A Scout is thrifty.
10. Der Pfadfinder ist rein in Gedanken, Worten und Werken.
A Scout is clean in thought, word and deed.

Grundprinzipien der Pfadfinderbewegung

- Verpflichtung über Gott
- Verpflichtung gegenüber anderen
- Verpflichtung gegenüber sich selbst

Leitlinien der DPSG

Wir setzen uns ein für

- ein Leben in Hoffnung
- ein Leben in Wahrheit
- ein Leben in Freiheit
- ein Leben in tätiger Solidarität

Das Pfadfindergesetz der DPSG 2005

- Ein Pfadfinder begegnet allen Menschen mit Respekt und hat alle Pfadfinderinnen und Pfadfinder als Geschwister.
- Ein Pfadfinder geht zuversichtlich und mit wachen Augen durch die Welt.
- Ein Pfadfinder ist höflich und hilft da, wo es notwendig ist.

- Ein Pfadfinder macht nichts halb und gibt auch in Schwierigkeiten nicht auf.
- Ein Pfadfinder entwickelt eine eigene Meinung und steht für diese ein.
- Ein Pfadfinder sagt, was er denkt und tut, was er sagt.
- Ein Pfadfinder lebt einfach und umweltbewusst.
- Ein Pfadfinder steht zu seiner Herkunft und zu seinen Glauben.

Input „Aspekte der Teamarbeit“

Leitung im Team und Arbeiten im Team gehört wesentlich zur Pädagogik der DPSG. Kinder und Jugendliche sollen Teamfähigkeit lernen. Die Leiter leben ihnen das vor. Nicht teamfähige Leiter sind nicht unbedingt schlechte Leiter. Sie sollten sich aber fragen, ob die DPSG der richtige Verband für sie ist.

Das Wort Team kommt aus dem Altenglischen und bedeutet soviel wie „Familie“ oder „Gespann“. Auch ist es die Bezeichnung für eine Sportmannschaft. Den Bedeutungen ist gleich, dass sie Gruppen bezeichnen, deren Mitglieder aufeinander angewiesen sind. So auch das Leitungsteam. Hier kommen unterschiedliche Menschen zusammen, die einander ergänzen sollen. Zum Wohl der Gruppe ebenso wie zum gegenseitigen Lernen, Leben und Erleben im Leitungsteam.

Leitungsteam gut für die Kinder: Verschiedene Ansprechpartner für unterschiedliche Kinder: für jedes Kind „der Richtige“ dabei. Unterschiedliche Fähigkeiten der Leiter ermöglichen abwechslungsreiches, spannendes Programm. Bei Stress mit einem Leiter hat ein Kind noch weitere Ansprechpartner.

Leitungsteam gut für die Leiter: Fruchtbarer Austausch. Mehr Spaß bei der Sache. „Geteilte Freude ist doppelte Freude, geteiltes Leid halbes Leid“. Weniger Arbeit für den Einzelnen, „Spezialisierungen“ möglich.

Natürlich kann das Teamwork auch zum „Teamwürg“ werden. Regelmäßige Treffen und Aktionen für die Leiter ohne Kinder sind einem guten Klima im Leitungsteam zuträglich.

→ Ausführlich in: Fuchs/Krick „Teamarbeit“ im Ausbildungshandbuch der DPSG
(Benjamin Krick)

Input „Gesprächsregeln“

Um ein Gespräch zu strukturieren, um die Erfolgsaussichten zu erhöhen, um zu verhindern, dass sich die lautesten durchsetzen und um einer guten Stimmung Willen, sollten sich alle an gewisse Gesprächsregeln halten, z.B.:

1. sich zu Wort melden (z.B. Hand heben, Pausen abwarten...)
2. den Sprecher ansehen
3. dem Sprecher zuhören
4. den Sprecher ausreden lassen
5. den Gesprächspartner mit dem Vornamen anreden
6. das Wort weitergeben
7. den Sprecher nicht auslachen, wenn er Unpassendes oder Unverständliches sagt
8. sich bemühen, beim Thema zu bleiben
9. sich auf vorher Gesagtes durch Erkundigungen, Bestätigungen, Rückfragen u. ä. beziehen

10. sich verständlich ausdrücken
11. seine eigene Meinung begründen können
12. in der „Ich-Form“ sprechen (z.B. „ich möchte...“ anstatt „man könnte ja...“)
13. in gemäßigter Lautstärke sprechen

Als Hilfestellung kann ein „Sprecherstein“ oder ein anderer Gegenstand eingesetzt werden. Sprechen darf nur, wer gerade den Sprecherstein hat. Sinnvoll kann auch ein Gesprächsleiter oder Moderator sein. Auch eine Rednerliste kann eingeführt werden.

Initiativübung „Planenspiel“

Beschreibung der Übung: Die Gruppe (6-12 Personen) stellt sich auf eine Plane, die so groß ist, das alle gut darauf stehen können. Nun bekommt die Gruppe die Aufgabe, die Plane umzudrehen, ohne sie dabei zu verlassen. Dazu dürfen keine Hilfsmittel benutzt werden. Wenn eine Person die Plane verlässt, muss die gesamte Gruppe die Übung von vorne beginnen.

Input „Reflexion“

Reflektieren: Warum, wann und wie?

- Es muss einen Grund für eine Reflexion geben
- Es muss etwas dabei herauskommen
- Reflexionen unter Zeitdruck kann man gleich sein lassen
- Reflexionen dürfen nicht langweilig sein
- Reflexionen brauchen einen Rahmen
- Je reflexionserfahrener die Reflektierenden, umso offener kann die Reflexion sein, je unerfahrener, umso stärker kommt es auf die Methode an.
- Reflexionen müssen zeitnah am zu reflektierenden Ereignis stattfinden
- Wie geht's weiter nach der Reflexion, was machen wir mit den Ergebnissen?
- Bei starren Reflexionen (harten Methoden) immer noch eine offene Runde anhängen.

Reflexionsregeln

- Jeder spricht nur für sich
- Jeder hat das Recht darauf, seine Meinung zu sagen
- Jeder hat das Recht darauf, seine Meinung nicht zu sagen
- Jeder darf seine Gedanken ausführen

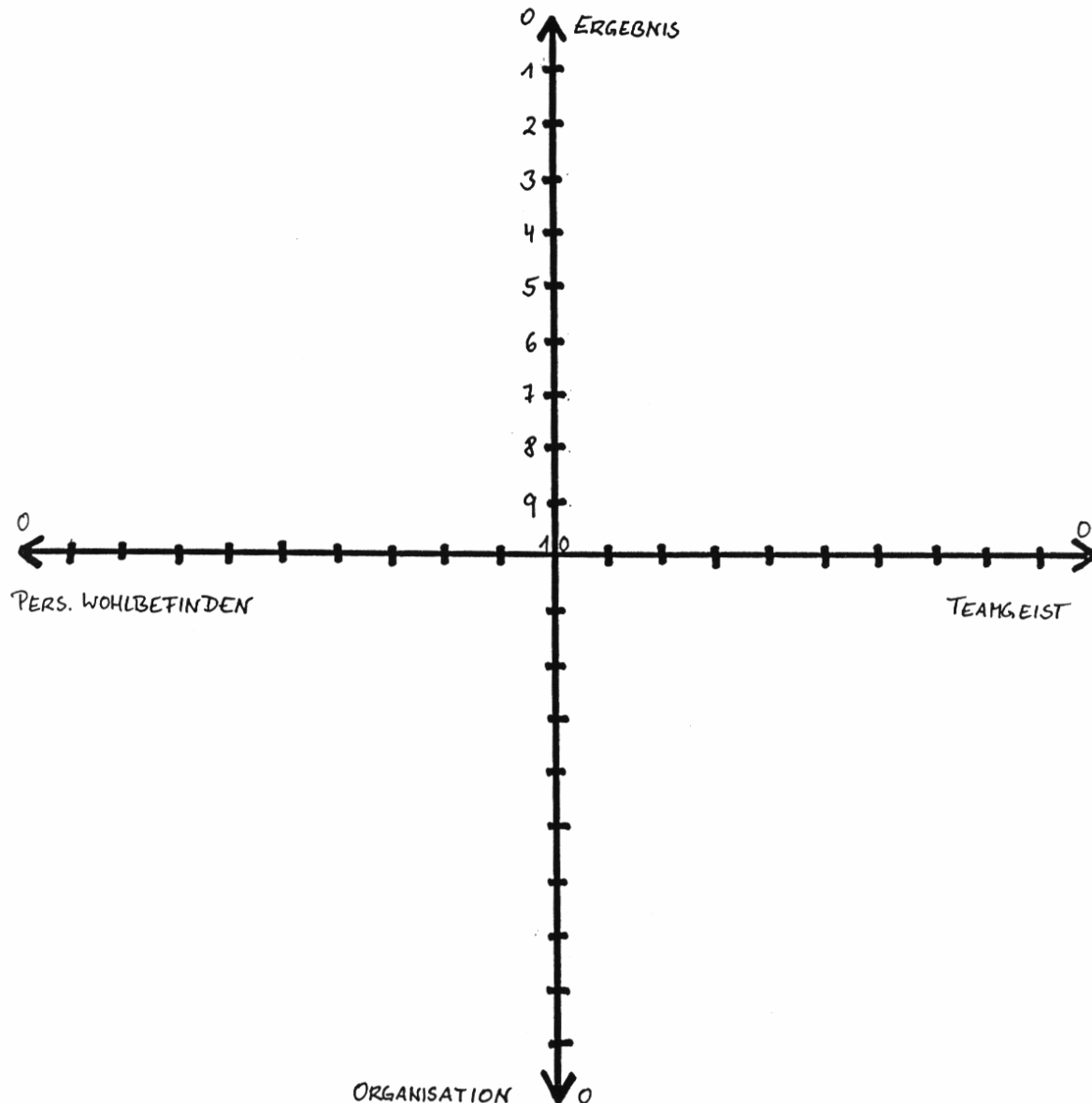
Initiativübung „Atomic Ball“

Ort: Im Freien oder in einer Halle, Dauer: 20-45 min.
Für Gruppen von 6-12 Personen, ab 12 Jahren
Material: 2 lange Seile, 1 Wasserball

Beschreibung der Übung: Mit einem Seil wird ein Kreis gelegt. In die Mitte des Kreises wird der Wasserball gelegt.

Die Gruppe bekommt nun die Aufgabe, die Erde (Wasserball) vor dem Fall in das Schwarze Loch (Kreis) zu retten, also aus dem Kreis zu befördern. Als Hilfsmittel hat sie dazu ein Seil. Weder das Seil noch eine Person oder ein Gegenstand darf den Boden innerhalb des schwarzen Loches berühren. Wenn die Erde angehoben wurde, darf auch sie den Boden nicht mehr berühren.

Teamarbeitsdiagramm



Feedbackregeln

Feedback geben

Konstruktiv sein. D.h. Perspektiven für die Zukunft bieten; beschreibend sein, d.h. man sollte Bewertungen und Interpretationen außen vor lassen. Außerdem ist Meckern, Schimpfen und Beleidigen völlig unangebracht. Kritik immer sachlich äußern!

Konkret sein. Durch Verallgemeinerungen und pauschale Aussagen weiß der Betreffende nicht, wie er das Problem beseitigen kann. Außerdem ist es für den Beteiligten am einfachsten, das Feedback nachzuvollziehen, wenn das Ereignis möglichst konkret beschrieben wird.

Subjektiv formuliert sein. Wenn man von seinen eigenen Beobachtungen und Eindrücken spricht und nicht von denen anderer, fällt es dem Beteiligten leichter, das Feedback anzunehmen.

Nicht nur negativ sein. Man sollte stets daran denken, dass es schwer ist Kritik einzustecken. Daher ist es für den Beteiligten leichter, Verbesserungsvorschläge zu akzeptieren, wenn er merkt, dass man nicht nur herumkritisieren möchte, sondern auch die positiven Seiten sieht. Die "Sandwich-Theorie" empfiehlt, jede negative Kritik zwischen zwei Schichten von positiven Elementen zu betten.

Feedback nehmen

Den anderen ausreden lassen. Man kann nicht wissen, was der andere sagen will, bevor er nicht zu Ende gesprochen hat. Allenfalls könnte man es vermuten. Deshalb gilt: Ausreden lassen!

Sich nicht rechtfertigen oder verteidigen. Es ist wichtig, sich klar zu machen, dass der andere nie beschreiben kann, wie man ist, sondern immer nur, wie man auf denjenigen wirkt. Diese Wahrnehmung ist aber durch keine Klarstellung revidierbar. Man sollte die Meinung des anderen hinnehmen und, falls man möchte, auch daraus lernen. Es ist lediglich wichtig zu verstehen, was der andere meint, man sollte sich also nicht scheuen, Verständnisfragen zu stellen.

Dankbar sein für Feedback. Auch wenn es nicht in der richtigen Form gegeben wurde. Es hilft sich selbst und die Wirkung auf andere kennen zu lernen und dadurch sicherer und kompetenter im Auftreten zu werden.

Input „Was ist Spiritualität?“

„Spiritualität“, vom lateinischen „spiritus“ „Geist, Hauch“, bezeichnet das Bewusstsein, dass der Mensch, bzw. seine Seele, sein Geist, seinen Ursprung einer absolut höheren, einer übermenschlichen Instanz verdankt.

Für Christen ist diese Instanz der eine Gott, der in den Personen Gott Vater, Gott Sohn und Gott Heiliger Geist, verehrt wird. Gott Vater des Christentums ist identisch mit Jahwe, wie die Juden Gott bezeichnen. Auch der Islam hat seine Wurzeln in der jüdischen Religion, Gottes Name ist hier Allah. Diese Religionen sind monotheistische Religionen, sie verehren nur einen Gott. Die großen fernöstlichen Religionen, Buddhismus und Hinduismus verehren viele „Götter“. Aber auch hinter diesen Göttern steht eine Instanz, auf die sich alles gründet.

Das Konzept einer übermenschlichen Macht ist, nach Baden-Powell, der WOSM und der Ordnung der DPSG, grundlegend für das Pfadfindertum.

Eines der drei Grundprinzipien des Pfadfindertums ist neben der „Pflicht gegenüber anderen“ und der „Pflicht gegenüber sich selbst“ die „Pflicht gegenüber Gott“, die in den „Grundlagen

der Pfadfinderbewegung“ [WOSM97] als „Festhalten an geistlichen Grundsätzen, Treue zur Religion, die diese (geistlichen Grundsätze) ausdrückt, und Anerkennen von Verpflichtungen, die daraus erwachsen“ definiert wird.

Pfadfinder sollen begreifen, dass es mehr und etwas Höheres gibt als das eigene Ich, als den Nächsten, als die Gesellschaft, mehr als die materielle Welt. Über das sichtbare hinaus sollen sie die spirituellen Werte des Lebens finden und ihre Wichtigkeit begreifen lernen.

In der katholischen Tradition der DPSG ist dieses Höhere, diese Instanz, der Gott des Christentums. Unser Ursprung, unsere Rückbindung ist Gott, ist Jesus Christus – nichts anderes ist und heißt Religion, nämlich (lat.:) „re ligio“, Rückbindung.

Diese Religion drückt sich in der christlichen Lehre und dem christlichen Glauben aus.

Kirche ist einerseits die Institution, die diesen Glauben tradiert, entwickelt und lehrt, andererseits die Gemeinschaft der Gläubigen, die dieser Lehre anhängen und drittens der Raum, in dem dieser Glaube gelebt und gelehrt wird. „Wo zwei oder drei in meinem Namen versammelt sind, da bin ich mitten unter ihnen“, sagt Jesus (Matt 18,20). Da ist Gemeinschaft, da ist Kirche.

Die persönliche Spiritualität kann sich in der Praktizierung des christlichen Glaubens und christlicher Riten ausdrücken. Aber nicht notwendigerweise. Ein Gottesdienst z.B. kann Ausdruck von Spiritualität sein. Auch, individuell vielleicht viel stärker, kann von einem Gefühl tiefer Spiritualität ergriffen werden, wer vom Gipfel eines Berges über das weite Land schaut und sich bewusst wird, wie klein man selbst ist und wie phantastisch die „Instanz“ sein muss, die dies alles geschaffen hat. Oder der Anblick einer schönen Blume, das Betrachten der winzigen Hände eines Säuglings, der Blick in die Augen eines geliebten Menschen, in denen man sich verlieren kann.

Die Aufgabe von uns Leitern ist es, unsere Kindern und Jugendlichen solche Situationen bewusst und erlebbar zu machen.

Zusammengefasst: Spiritualität ist zunächst die persönliche Bindung an eine höhere Instanz, die sich dann als z.B. der christliche Gott manifestiert, an den man sich rückbinden (re ligio) kann. Diese Rückbindung kann sich dann im Zugehörigkeitsgefühl zu der Lehre und den Riten einer Religions- oder Konfessionsgemeinschaft, z.B. der katholischen Kirche äußern.

Abendrunde „Glauben und Wissen“

Über religiöse Dinge sprechen

Richard Gutzwiller

Über religiöse Dinge zu sprechen, hat nur dann einen Sinn, wenn der Gesprächspartner ein fragender Mensch ist. Das heißt nicht, dass er unbedingt die Frage formulieren muss, aber die Frage muss ihm irgendwo in der Seele liegen und auf dem Herzen brennen.

Nur dann hört er innerlich zu und ist aufnahmefähig.

[VKP94]

Verwandelt in göttliche Weisheit

Paul Rieger

„An dem Tage, an dem ihr vom Baum esst, werden eure Augen aufgetan und ihr werdet wie Gott“, spricht die Schlange zu Adam und Eva im Garten Eden. Klug rührt sie an den edlen und unheimlichen Leidenschaften des Menschen: entdecken und erkennen, wissend werden. Mehr noch: Allwissend zu sein! (Faust: Zwar weiß ich viel, doch möchte ich alles wissen). Soweit sich die Menschheitsgeschichte zurückverfolgen lässt, suchen, sammeln und schaffen Menschen Wissen. Nichts anderes besagt der Begriff Wissenschaft. Wer Wissen schafft, gewinnt Macht. Macht über die Natur, Macht über den Weltraum, Macht über die Moral und Macht über andere Menschen. Und vielleicht einmal auch die Macht wie der allmächtige Gott. Das entzündet und schürt zugleich gute und böse Leidenschaften. Die Schlange wusste genau, womit sie locken konnte. [...] Nicht mit Bosheiten, sondern mit dem edelsten Wunsch, den Menschen verspüren: Die Welt zu heilen. Die Schlange verschwieg nur dies: Dass wir sterblich sind. Das Wissen darum ist unangenehm, weil es unsere Ohnmacht aufdeckt. Im Paradies des Gartens zog der Tod ein: Du sollst wieder zu Erde werden! In den Städten ließ sich Unsterblichkeit trotz Tempel und Türmen und König nicht einfangen. Auch unsere moderne Wissenschaft kann es nicht. Aus dem Traum der Allmacht wird der Alptraum der Ohnmacht. Wer vom Baum der Erkenntnis gegessen hat, muss Gut und Böse wahrnehmen. [...]

Die Trennlinie läuft heute nicht zwischen Wissenschaft und Glaube, sondern zwischen falschem und rechtem Glauben. Wenn Naturwissenschaftler glauben, modernes Wissen könne Glauben ersetzen, so sind sie irrgläubig, und wenn Glaubende glauben, kraft ihres Glaubens wüssten sie alles besser, dann sind sie abergläubisch. Glaube kann keine Wissenschaft ersetzen und Wissenschaft keinen Glauben. Beides steckt unauslöschlich in uns. Glauben ist keine Erfindung der Christen, sondern eine Gabe Gottes in uns, Licht in der Dunkelheit zu suchen. Gehen muss jeder selbst. Das Leben ist der Lehrmeister, der jedem beibringt, was sein Glaube wert ist. Unser christlicher Glaube bietet den Menschen sehr gute Landkarten und Wegweisungen an, die keiner ungeprüft wegwerfen sollte. [...]

[Katech2000]

Lass mich dich finden

Herr,
 zeige mir, wie ich Dich finden kann, denn ich suche Dich überall. Wie bin ich weit von Dir. Mir so nah. Ich lebe vor Dir und sehe Dich nicht. Überall bist Du da, doch ich bin blind. In Dir lebe ich, in Dir bewege ich mich – doch ich kann Dich nicht erreichen. Du umgibst mich, nein, Du bist in mir, und doch spüre ich Dich nicht. Ich suche das Glück auf allen Wegen. Lass mich Dich finden...

[Sica88]

Morgenrunde „Carpe diem“

Einige von Euch kennen wahrscheinlich den Film oder das Buch Der Club der toten Dichter. Das Lebensmotto, das die Hauptfigur, ein Lehrer, seinen Schülern darin zu vermitteln versucht, lautet „Carpe diem – Nutze den Tag!“. Jeder Tag ist einzigartig und bietet Möglichkeiten, neben den vielen vorgegebenen Tätigkeiten, in die man eingebunden ist, etwas Eigenes, Besonderes zu machen.

*Ich ging in die Wälder, weil ich bewusst leben wollte.
 Ich wollte das Dasein auskosten und das Mark des Lebens einsaugen!
 Und alles fortwerfen, das kein Leben barg.
 Um nicht an meinem Todestag innezuwerden, dass ich nie gelebt hatte.*

Texte aus „Der Club der toten Dichter“, z.B. zum gemeinsamen Verlesen im Kreis, wobei jeder eine Zeile oder einen Vers vorträgt, die Gedichte sozusagen durch die Gruppe wandern.

*Wir träumen von morgen,
doch das Morgen lässt auf sich warten.
Wir träumen von Ruhm, den wir
uns gar nicht erwünschen.
Wir träumen vom neuen Tag, doch der neue
Tag
ist längst da.
Wir fliehen die Schlacht, die doch von uns
Verlangt, bestritten zu werden.*

*Und wir schlafen noch,
Und wir beten noch,
Und wir fürchten noch...*

*Wir hören den Ruf, aber
wir achten seiner nicht.
Wir hoffen auf die Zukunft, doch die
Zukunft*

*besteht aus nichts als Zukunftsplänen
Wir träumen von weisen Lehren, die wir
doch an keinem Tag befolgen.
Wir beten um Erlösung, doch die Erlösung
kann nur in unseren Händen liegen.*

*Und wir schlafen noch,
Und wir beten noch,
Und wir fürchten noch...*

*Kommt, meine Freunde,
Noch ist es nicht zu spät,
Denn lasst uns neue Welten suchen!
Denn dies hab ich mir vorgenommen,
Als Segler überquere ich den Horizont.*

Sebastian Wolf

Warming-Up: Kleingruppenbildung „Freiheit den Gummibärchen“

Jeder Spieler erhält einen Luftballon, in den die Teamer einen Gummibären gesteckt haben. (Gummibären farblich entsprechend der gewünschten Anzahl der Kleingruppen und Kursteilnehmer) Die Ballons werden aufgepustet und verknotet. Dann bewegen sich alle zu Musik ein paar Minuten durch den Raum und spielen sich die Luftballons zu, die in der Luft gehalten werden müssen. Irgendwann ruft der Spielleiter „Freiheit den Gummibären“. Die Musik er stirbt, alle versuchen ihren Ballon zum Platzen zu bringen und damit die Bären zu befreien. Die Farbe des befreiten Gummibärchens legt die Gruppenzugehörigkeit fest.

[Fischer99]

Input „Spirituelle Situationen schaffen und deuten“

Im Input „Was ist Spiritualität?“ wurde Spiritualität definiert.

Spirituelle Situationen sind Momente, in denen Spiritualität erfahrbar wird, in denen also die eigene Rückbindung an eine höhere „Instanz“ (Gott, höheres Wesen) spürbar wird. Solche Situationen sind wichtig für jeden Menschen, da er in diesen seine Wurzeln spürt und sich so tiefer kennen lernen und erfahren kann.

Ein „spirituell werden“ und damit das Schaffen einer spirituellen Situation, kann nicht nach dem Motto „So, jetzt machen wir was Spirituelles“ erzwungen werden. Das geht genauso schlecht wie „Los, jetzt seid kreativ, wir machen eine Ideenfindung“. Wie zu einer Ideenfindung braucht es zu Anfang eine Art „Animation“, und zwar im wahrsten Sinne des Wortes, denn lat.

„anima“ bedeutet „Seele“. Eine „Beseelung“ ist also vorher nötig. Beseelung... leichter gesagt, als getan!

Nähern wir uns dem Thema von einer anderen Seite und werden uns klar, in welchen Situationen Spiritualität erfahren werden könnte.

In der Tradition vieler Religionen sind Rituale verankert, in denen bestimmte Elemente so oft wiederholt werden, bis sie sich automatisieren, z.B. ein Rosenkranz. Die Automatisierung, der immer gleiche Klang der Worte, evtl. eine Unterstützung durch „bewusstseinerweiternde“ Substanzen, z.B. im Weihrauch, ruft eine Art Trancezustand hervor, in dem wir unsere Gedanken nicht mehr kontrollieren. Der Geist öffnet sich. Gleiches lässt sich durch eine tiefe Meditation (Yoga, autogenes Training) oder auch im Traum erreichen und erfahren.

Für einen Rosenkranz fehlt bei den Kindern und Jugendlichen heute in der Regel die richtige Sozialisierung und damit die Akzeptanz, so dass es schwer sein wird, mit diesem Element eine spirituelle Situation zu erreichen. Vom Versuch, sich oder andere durch Meditation, autogenes Training oder gar durch den Einsatz von bewusstseinerweiternden Substanzen in Trance zu versetzen, sollte man als Laie die Finger lassen. Das kann leicht schief gehen.

Aber sicher andere Mittel, Wege oder Situationen (die Teilnehmer sollen solche nennen): Eine Traumreise kann ein spirituelles Erlebnis werden. Aber selbst Traumreisen sind nicht ganz unkritisch. Ungeschützt durch die Verdrängungsmechanismen des Gehirns können, wie z.B. bei einem Alptraum, alte, nicht verarbeitete Situationen oder Ängste hochkommen. Auf Gefühlsausbrüche, wie z.B. Weinen, solltet ihr einfühlsam reagieren (bei einer Traumreise sollten mindestens zwei Leiter anwesend sein, einer der anleitet und einer, der auf die Kinder achten und eingreifen kann). Solche Gefühlsausbrüche sind nicht notwendigerweise von Übel, bergen sie doch die Chance, sich dem Problem zu stellen und es zu verarbeiten.

Der bereits erwähnte Blick von einem Berg birgt ebenso spirituelles Potential, wie im Bug eines Segelschiffes zu stehen, das der Wind vor sich hertreibt. Im Gleichmaß der Wellen, die der Bug durchschneidet, spürt man das Deck erzittern, der Wind weht durch die Haare, man sieht die grenzenlose Weite des Meeres, sich als Spielball der Naturgewalten und wird ergriffen....

Der Blick in ein Feuer, vielleicht gemeinsam mit anderen, doch allein in seinen Gedanken, die Flammen beobachtend, die nach oben züngeln, an einem Stück Holz lecken und es schließlich entzünden. Ein anderes Holzsplitter verlischt vielleicht gerade, vergeht zu Asche. Es wird die Endlichkeit bewusst. Mit dem aufsteigenden Rauch geht der Blick zu den „ewigen“ Sternen und der „Unendlichkeit“ des Alls. „Mensch, aus Staub bist du und zu Staub wird dein Körper wieder werden“. – Und die Seele?

Es regnet. Dann bricht die tiefstehende Sonne im Westen durch die Wolken, über dem östlichen Horizont erscheint ein Regenbogen... „Diesen Bogen setze ich als Zeichen unseres Bundes in die Wolken. Von nun an sollen ewig folgen Aussaat und Ernte, Sommer und Winter, Frost und Hitze, Tag und Nacht“ (Genesis, 9,15)... Das Licht wird durch die Form der Regentropfen entsprechend seiner Wellenlänge unterschiedlich abgelenkt reflektiert. Dadurch ergeben erscheinen Farben über das gesamte Spektrum. – Soll nicht dort, wo der Regenbogen die Erde berührt, Gold zu finden sein?

Die Sonne berührt einem feurigen Ball gleich den westlichen Horizont, lässt die Schatten länger werden und überflutet die östliche Welt mit glühendem Gold, bis das letzte Licht des Tages vergeht und die Welt in Schatten fällt. Die Stimmen der Nacht erwachen, die Welt ist

eingehüllt in schwarzen Samt. Packt grausam der Tod die Erde, legt sein Leichentuch über das Leben? Oder verbirgt das Dunkel barmherzig das geschundene Antlitz der Erde? oder.... Bis der Mond die Landschaft in ein silbriges Licht taucht. Wolkenfetzen ziehen an der fahlen, kalten Scheibe vorbei, „die Welt schläft ein und leis erwacht der Nachtigallen Schlag...“ („Nehmt Abschied Brüder“ zweite Strophe).

Auf Nachtwachen kann man dies erleben. Oder einen Sonnenaufgang, wenn leise die Vögel zu singen beginnen und sich der östliche Horizont von tiefschwarz nach dunkelblau und immer heller färbt. Und „nun stößt sein blitzende Klinge der Morgen ins Firmament, entfaltet sein blaues Banner, darinnen die Sonne brennt“ (aus einem Morgenlied) Der Tag hat obsiegt, Nacht, Angst (vor allem bei Wölflingen) und Tod bezwungen, die Erde ist befreit.

Solche Situationen gibt es viele. Hat man sie erkannt, kann versucht werden, sie behutsam auszubauen. Die Ruhe der Gruppe fördern, die Gedanken auf das Ereignis richten und genießen, es in sich aufnehmen. Anschließend über das erlebte sprechen (informell reflektieren), das verstärkt die Wirkung des Ereignisses.

Aber was, wenn keine solche Situation da ist, man eine spirituelle Situation, aus dem nichts, erschaffen möchte?

Ruhe in die Gruppe bringen, ohne Druck. Eine Kerze oder ein Feuer anzünden und die Aufmerksamkeit darauf richten. Oder auf einen schönen Stein, auf irgendetwas anderes aus oder in der Natur.... dazu ein meditativer, an das entsprechende Alter angepasster Text....

Aber ist dieses Meditieren ein Selbstzweck bzw. kann man spirituelle Komponenten auch zu anderen „Zwecken“ einsetzen, als „in sich selbst zu sehen“?

Ja! „Jetzt geh doch mal in Dich“ ist ein gebräuchlicher Spruch, wenn man erreichen will, dass jemand über etwas nachdenkt. Spirituelle Situationen können genutzt werden, um eine andere Herangehensweise, einen anderen Zugang zu einem Thema zu finden. Vielleicht kann so z.B. über einen Streit in der Gruppe „meditiert“ werden. Die Meditation kann ein tieferes Durchdringen des Problems ermöglichen, weil es zusätzlich aus einem anderen Blickwinkel oder klarer, unbelasteter von anderen Einflüssen erscheint....

Natürlich sind spirituelle Erlebnisse in unterschiedlicher Tiefe und Intensität möglich. Ein vollkommenes „sich verlieren“ in der „Instanz“, im Göttlichen wird wohl selten vorkommen. Aber schon ein Moment der Ruhe, ein Innehalten, ein sich auf sich und andere besinnen oder das Eintauchen in eine andere Welt, das sich Lösen von der materiellen, ist eine gute Sache. Solche Situationen kann jeder mit ein bisschen Einfühlungsvermögen finden, forcieren oder schaffen. Viel Spaß beim Ausprobieren!

(Benjamin Krick)

Der Ablauf der Heiligen Messe

1.: Eröffnung

- | | |
|--------------|--|
| 1. Einzug | Der Pfarrer zieht mit den Messdienern und weiteren Funktionsträgern ein. Dazu wird ein Eingangslied gesungen |
| 2. Begrüßung | Pfarrer spricht z.B. „Wir beginnen den Gottesdienst im Namen des Vaters...“, die |

- Gemeinde antwortet „Amen“
Der Priester kann einige einleitende Worte z.B. zum Thema des Gottesdienstes sagen.
3. Schuldbekennnis
Dann lädt der Priester zum Schuldbekennnis ein, das von allen gemeinsam vollzogen und durch die vom Priester gesprochene Bitte um Vergebung abgeschlossen wird.
4. Kyrie
Das Kyrie ist in der Regel ein Lied, in dem Gott um Erbarmen gebeten wird.
5. Gloria
Auch das Gloria wird in der Regel gesungen und ist eine Verherrlichung Gottes.
6. Tagesgebet
Das Tagesgebet wird vom Priester gesprochen und ist entweder an Gott Vater, Gott Sohn oder den heiligen Geist gerichtet. Die Gemeinde antwortet dem Gebet mit „Amen“, was übrigens so viel wie „So soll es sein“ bedeutet.

2.: Wortgottesdienst

7. Lesungen
In der Regel gibt es an Sonn- und hohen Feiertagen, eine Lesung aus dem Alten und eine aus dem neuen Testament (jedoch nicht aus den Evangelien). Sie werden von einem Lektor vorgetragen und sind durch einen Antwortgesang getrennt.
8. Halleluja
Außer in der Fastenzeit wird vor dem Evangelium das Halleluja gesungen. Es ist ein Lobpreis Gottes.
9. Evangelium
Das Evangelium wird durch einen Diakon oder den Priester aus einem der vier Evangelien verkündet. Die Verkündigung soll in besonderer Ehrfurcht geschehen. Daher bittet der Diakon vorher den Priester um einen Segen. Verkündet der Priester selbst, bereitet er sich mit einem Gebet darauf vor.
Die Gemeinde erhebt sich, der Verkünder spricht „Aus dem heiligen Evangelium nach ...“, die Gemeinde antwortet „Ehre sei dir o Herr“. Es folgt die Verkündigung. Der Verkündiger endet mit „Evangelium unseres Herrn Jesus Christus“, die Gemeinde antwortet „Lob sei die Christus“.
10. Predigt
Im Anschluss an das Evangelium legt der Priester oder Diakon dieses den Gläubigen aus (Interpretation).
11. Credo
(lat.: „ich glaube“) Es wird das Glaubensbekenntnis gesprochen oder ein Lied mit entsprechendem Inhalt gesungen.
12. Fürbitten
Es werden Bitten vor den Herrn gebracht. Auf jede vorgetragene Bitte kann die Gemeinde z.B. antworten: „Herr wir bitten dich erhöre uns“. Der Antwortruf kann auch in Form eines Gesanges erfolgen.

3.: Eucharistiefeier

13. Gabenbereitung
Der Priester bereitet den Altar und wäscht sich die Hände. Die Messdiener bringen die Gaben, Brot und Wein. Die Gemeinde singt ein Gabenlied.
14. Präfation
... ist eine Danksagung. Der Priester dankt Gott für sein ganzes Werk und oder für etwas Spezielles aktuelles.
15. Sanktus
Die Gemeinde spricht oder singt das Sanktus (lat. „sanctus“ = „heilig“)

16. Hochgebet Im Hochgebet bittet der Priester um die Wandlung von Brot und Wein in Leib und Blut Christi.
17. Vater unser Gemeinde und Priester beten zusammen das Vater unser. Der Pfarrer kann einen Teil einfügen, den er alleine betet.
18. Friedensgruß Diakon oder Priester initiieren den Friedensgruß. Die Gläubigen reichen sich die Hand zum Friedensgruß und singen das Friedenslied. In Vorbereitung auf den Empfang der hl. Kommunion soll aller Streit und Groll durch diese Geste vergeben werden.
19. Agnus Dei (lat.: „Lamm Gottes“) Der Priester bricht das Brot und lädt die Gemeinde zum heiligen Mahl ein.
20. Kommunion Der Priester isst zuerst vom Brot und trinkt vom Wein, danach wird an die Gemeinde (bzw. zunächst an Diakon und Kommunionhelfer) ausgeteilt. In der Regel wird nur Brot gereicht, die hl. Kommunion kann aber zu besonderen Anlässen auch in beiderlei Gestalt (Brot und Wein) empfangen werden. Nach dem Empfang der Kommunion betet jeder für sich in Stille, dankt dem Herrn und bringt seine Anliegen vor ihn. Die Kommunionsausteilung kann in Stille oder musikalisch begleitet erfolgen.
21. Schlussgebet Im Schlussgebet bittet der Priester, dass „die Feier des Mysteriums Frucht bringe“, die Gemeinde antwortet „Amen“
Nach dem Schlussgebet folgen die „Verlesungen“, z.B. Veranstaltungshinweise...

4.: Abschluss

22. Segen Der Priester spricht einen Segen über die Gläubigen, diese antworten mit „Amen“
26. Entlassung Die Messfeier endet mit den Worten „Gehet hin in Frieden“, welche der Diakon, ersatzweise der Pfarrer spricht. Die Gemeinde antwortet mit „Dank sei Gott dem Herrn“. Es folgt das Schlusslied, während dessen der Pfarrer, die Messdiener und andere Funktionsträger aus der Kirche ausziehen.

Reflexion „Schatzkästchen und Papierkorb“

Personenzahl: 8-30

Alter: ab 10 Jahre

Dauer: 20-30 Minuten

Material: 1 Papierkorb, 1 kleines Kästchen, verschiedenfarbiges Papier, Stifte

Beschreibung: Der Leiter präsentiert der versammelten Gruppe zwei wertvolle Gegenstände; den Papierkorb, in dem man alles Unangenehme und Ärgerliche, was so passiert ist, hineinwerfen kann, und das Schatzkästlein, in dem alle schönen Eindrücke und Erinnerungen aufbewahrt werden können.

Nacheinander können die Teilnehmer dann angenehme und unangenehme Aspekte des gemeinsamen Erlebten benennen. Diese werden vom Leiter jeweils auf einen Zettel festgehalten und in den Papierkorb geschmissen bzw. ins Schatzkästlein gelegt.

Anschließend werden die Inhalte der beiden Behälter getrennt voneinander noch einmal vorgelesen und die Gruppe kann sich darüber unterhalten, wie künftig solcher Müll vermieden, die Schätze jedoch gehegt bzw. weiter gesammelt werden können.

Papierkorb und Schatzkästchen werden vom Leiter sorgfältig aufbewahrt und können zu einem späteren Zeitpunkt wieder hervorgeholt werden, um zu besprechen, was aus den Vorsätzen geworden ist.

Kommentar: Diese relativ freie Form der Rückmeldung gibt den Teilnehmern die Möglichkeit, sowohl Rückmeldung untereinander und zum Gruppenprozess zu geben, als auch Kritik am Leitungsverhalten und am Programm zu äußern.

[Fischer99]

Zweites Bezirkswochenende: Pfadfinderisches

Baustein 2c: Pfadfinderische Grundlagen: Pfadfinderische Methodik

Baustein 3a: Pfadfinderische Grundlagen: Geschichte und Hintergründe

Baustein 3c: Haftung und Versicherung

Ablauf des Wochenendes

Programmübersicht

<u>Zeit</u>	<u>Programmpunkt/Bemerkung</u>	<u>Dauer</u>	<u>Einordnung</u>
Freitag:	AE 1: Begrüßung, Kennenlernen	1:00 h	
	AE 2: Struktur und Aufbau der DPSG	1:00 h	3a
Samstag:	AE 3: Pfadfinderische Methodik	2:30 h	2c
	AE 4: Projektmethode	2:00 h	2c
	AE 5: Mitbestimmung	2:00 h	2c
	AE 6: Pfadfinderische Grundlagen: Geschichte und Hintergründe	2:30 h	3a
Sonntag:	Gottesdienst	1:00 h	
	AE 7 und 8: Haftung und Versicherung	2:30 h	3c
	AE 9: Reflexion, Schlussrunde	1:00 h	
		<hr/> 15,5 h	

Feinübersicht

Zeit	Programmpunkt/ Bemerkung	Material	Referent	Geplante Zeit	Baustein
Freitag					
17:00 Uhr	Ankunft des Teams am Tagungsort, vorbereiten und gestalten desselben, letzte Absprachen	Dekomaterial, Banner etc.			
18:00 Uhr	Ankunft der Teilnehmenden, Zuschusslisten	Zuschusslisten			
18:30 Uhr	Abendessen				
20:00 Uhr	ARBEITSEINHEIT 1: Begrüßungsrunde - Begrüßung der Teilnehmer - Vorstellung der Teamer - Vorstellen des Programms - Einordnung in das Ausbildungssystem	Zeitplan des Wochenendes, evtl. Übersicht über die Modulausbildung			
20:30 Uhr	Kennenlernspiel / Warming-Up				
21:00 Uhr	ARBEITSEINHEIT 2: Struktur und Aufbau der DPSG	Folien oder Powerpoint-Präsentation, Ordnung des Verbandes		1 h	3a
22:15 Uhr	Tagesende, Ausklang				

Zeit	Programmpunkt/ Bemerkung	Material	Referent	Geplante Zeit	Baustein
Samstag					
07:45 Uhr	Wecken				
08:15 Uhr	Morgenrunde				
08:30 Uhr	Frühstück				
09:30 Uhr	Warming-Up				
09:40 Uhr	ARBEITSEINHEIT 3: Pfadfinderische Methodik - Kleingruppenarbeit zu pfadfinderischen Methodik - Vorstellung der Kleingruppenergebnisse im Plenum	Plakate Material zu den Themen Leere Plakate, Stifte, Farben		2,5 h	2c
12:30 Uhr	Mittagessen				
14:00 Uhr	Warming-Up				

Zeit	Programmpunkt/ Bemerkung	Material	Referent	Geplante Zeit	Baustein
14:15 Uhr	ARBEITSEINHEIT 4: Projektmethode - Einführung - Vorstellen der einzelnen Phasen anhand des Vormittags Pause und Kaffee	Infoblatt Projektmethode Plakate zu einzelnen Phasen		2 h	2c
16:15 Uhr	ARBEITSEINHEIT 5: Mitbestimmung - Einführung - Rollenspiel: Gerichtsverhandlung / Pro-Contra-Debatte - Auswertung: Chancen, Gefahren, Grenzen der KMB			2 h	2c
18:30 Uhr	Abendessen				
19:30 Uhr	ARBEITSEINHEIT 6: Pfadfinderische Grundlagen: Geschichte und Hintergründe - Hausspiel - Auswertung des Hausspiels: Abendrunde	Material zum Hausspiel Powerpoint-Präsentation		2,5 h	3a
22:30 Uhr	Tagesende/ Tagesausklang am Lagerfeuer mit Gesang	Lagerfeuer, evtl. Stockbrot, Gitarre, Liederbücher			

Zeit	Programmpunkt/ Bemerkung	Material	Referent	Geplante Zeit	Baustein
Sonntag					
08:00 Uhr	Wecken				
08:30 Uhr	Frühstück				
09:30 Uhr	Gottesdienst			1 h	
10:30 Uhr	Pause				
10:45 Uhr	ARBEITSEINHEIT 7: Haftung und Versicherung I			1,5 h	3c
12:30 Uhr	Mittagessen				
13:30 Uhr	ARBEITSEINHEIT 8: Haftung und Versicherung II			1 h	3c
14:30 Uhr	Aufräumen, Putzen, Küchendienst				
15:00 Uhr	ARBEITSEINHEIT 9: Reflexion			1 h	
16:00 Uhr	Schlussrunde und Ende				

Allgemeine Hinweise:

Beim zweiten Bezirkswochenende ist davon auszugehen, dass sich die meisten Teilnehmer bereits vom ersten Wochenende kennen, ebenso das Team. Trotzdem sollte auch hier genügend Zeit für Kennenlernen, Stil und Kultur sein. Wenn neue Teilnehmer dabei sind, ist es wichtig, darauf zu achten, dass diesen der Einstieg in die Gruppe ermöglicht wird.

Essen: Begonnen und beendet wird das Essen gemeinsam. Die Stämme stellen im Wechsel ihre Rituale zum Beginn und zum Ende des Essens vor, vor dem Essen gibt es je nach Stammes-tradition Gebet, Lied oder Text und Essensspruch.

Das folgende Durchführungsbeispiel zeigt auf, wie das zweite Bezirkswochenende gestaltet werden kann. Zu den meisten der einzelnen Einheiten sind im Anhang Details zur Methode oder zum Inhalt zu finden.

Freitag

Arbeitseinheit 1: Begrüßungsrunde

- Begrüßung durch das Team
- Vorstellen der Teamer
- Vorstellen des Programms für das Wochenende
- Einordnung in das Ausbildungssystem

Kennenlernspiel / Warming-Up

In dieser Situation ist es sinnvoll, ein oder zwei Spiele einzubauen, die das weitere Kennenlernen fördern, aber auch als „Eisbrecher“ dienen, als Einstieg in das Wochenende und Möglichkeit, erst einmal gemeinsam Spaß zu haben, bevor es inhaltlich losgeht. Das Warming-Up kann auch in die Arbeitseinheit 1 integriert werden, etwa zwischen Vorstellen der Teamer und Vorstellen des Programms.

Mögliche Warming-Up-Spiele sind das „Gemeinsamkeiten-Viereck“ (Seite 45) oder „Wortakrobaten“ (Seite 46 im Anhang)

Arbeitseinheit 2: Struktur und Aufbau der DPSG

1. Der Aufbau der DPSG wird anhand einer Powerpoint-Präsentation oder Folien (→ Anhang) vorgestellt. Denkbar ist die Nutzung von „Lückengrafiken“. Die Ebenen sollen vorgestellt werden, ebenso wie die wichtigsten Gremien, außerdem die Einbindung in WOSM, RdP und BDKJ. Bereiche, bei denen Vorwissen wahrscheinlich ist, können gemeinsam erarbeitet werden (z.B. die Ebenen der DPSG).
2. Vorstellung der Ordnung und Satzung anhand der Printausgabe. Spontane Kleingruppen zu zweit / zu dritt bekommen eine Ausgabe und können darin blättern. Es gibt drei Aufgaben zu bewältigen, z.B.:
 - Wie heißen die Groß- und Kleingruppen in Deiner Stufe?
 - Wo ist die Kindermitbestimmung verankert?
 - Wo steht das Mindestalter für Leiterinnen und Leiter Deiner Stufe?

Anschließend werden die Aufgaben im Plenum aufgelöst und eine kurze Einführung in den Aufbau der Satzung / Ordnung gegeben.

Abendrunde

Tagesabschluss mit einem passenden Text, z.B. dem Abschiedsbrief von Baden-Powell (Seite 48).

Tagesausklang

Eindeutiges Ende des offiziellen Programms

Einladung an alle, sich noch gemütlich zusammzusetzen, zu spielen etc. Entsprechend sollten Spiele oder Liederbücher dabei sein.

Samstag

Morgenrunde

Schritte in den Tag mit einem Text je nach Bedarf, z.B. „Der Straßenkehrer Beppo“ (Seite 49)

Warming-Up

Um richtig wach zu werden, sollte auch hier ein kleines Bewegungsspiel vor der Arbeitseinheit stehen, z.B. „Riesen, Zwerge, Zauberer“ (Seite 49)

Arbeitseinheit 3: Pfadfinderische Methodik

Diese Arbeitseinheit können sich die Teilnehmer in Kleingruppen selbst erarbeiten. Ein Umsetzungsvorschlag ist folgender:

Einführung (10 min):

Die Teamer stellen kurz das Thema vor: Pfadfinderische Methodik, was heißt das? Es müssen auch die vier Themengebiete zur pfadfinderischen Methodik benannt werden:

- Groß-Kleingruppensystem
- Pfadfinderversprechen und Gesetz
- Learning by doing
- Fortschreitende attraktive Programme

Zu jedem Thema wird ein Plakat gestaltet, das nicht wirklich etwas verrät, sondern Fragen aufwirft und neugierig macht, z.B.:

Learning by doing

- Lernen durch Tun?
- Also einfach machen und dann sehen was draus wird?
- D.h. keine Bücher mehr, keine Ausbildung: Macht einfach mit Eurer Gruppe und schaut was rauskommt?

Kleingruppenfindung (5 min):

Die Teilnehmer werden eingeladen, sich nach Interesse zu Kleingruppen zusammenzufinden. Wer möchte sich mit welchem der Themen auseinandersetzen?

Kleingruppenarbeit (1 h):

Die Kleingruppen bekommen dann die Aufgabe, sich mit vorbereitetem Material und ihren eigenen Erfahrungen mit dem Thema auseinander zu setzen und die wesentlichen Aspekte des

Themas der Großgruppe vorzustellen. Die Kleingruppen sollten dazu angehalten werden, ihre Präsentation möglichst ideenreich zu gestalten, z.B. Theaterstück aufführen, Plakate gestalten....

Die Teamer müssen den Kleingruppen Material zur Verfügung stellen: Ordnung des Verbandes, weitere Literatur, Fotos von entsprechenden Aktionen... (Siehe Seite 50)

Vorstellung der Ergebnisse in der Großgruppe. (1,5 h)

Kann auch als großes „Spektakulum“ angekündigt werden oder Kunstaktion, je nachdem was die Gruppen vorbereitet haben. Wichtig ist, dass neben dem Spaß und den verschiedenen Ausdrucksformen auch was Inhaltlich hängen bleibt. Nach der Präsentation jedes Themas (je 10-15 min) soll ein offenes Gespräch stattfinden:

- Was haben die anderen Teilnehmer für Erfahrungen mit dem Thema?
- Für wie wichtig halten sie es für ihre Gruppenarbeit?
- Wie lässt sich das praktisch umsetzen?
- ...

Warming-Up

Zum Wiedereinstieg nach dem Mittagessen kann ein kurzes Warming-Up hilfreich sein. Ein mögliches Spiel, das gleichzeitig den Bezug zur nachfolgenden Arbeitseinheit darstellt, ist „Standhalten“. (Seite 50)

Arbeitseinheit 4: Projektmethode

Bei der Arbeitseinheit „Projektmethode“ kann sehr gut der Zusammenhang zum Vormittag hergestellt werden, bei der die Teilnehmer selbst ihr „Projekt“ durchgeführt haben. Am Anfang sollte eine kurze Einführung in die Projektmethode durch einen der Teamer stehen (15 min).

Dann werden die einzelnen Phasen getrennt vorgestellt (je 15 min). Nach Möglichkeit sind vier verschiedene Räume oder Wände in einem Raum entsprechend vorbereitet, so dass die Gruppe dabei durch den Raum oder das Haus wandert. Am besten wird zusätzlich jede Phase von einem anderen Teamer vorgestellt. Bei der Vorstellung der einzelnen Phasen ist es ratsam, insgesamt vier Einheiten zu bilden:

- Kennenlernen, Animation, Ideenfindung
- Entscheidung
- Planung, Durchführung
- Fest, Reflexion

Bei den einzelnen Einheiten kann nach der Vorstellung jeweils der Bezug zum Vormittag hergestellt werden (Kleingruppenarbeit) :

- Wie war das mit der Animation? Wie verlief die Ideenfindung?
- Wie kam es in Eurer Kleingruppe zur Entscheidung?
- Wie war die Durchführung Eures „Projekts“?
- Reflektiert Euer „Projekt“!

Besonderen Wert soll dabei auf Reflexion, Animation, Entscheidung gelegt werden. Einzelheiten zur Projektmethode und deren Phasen finden sich im Anhang ab Seite 50).

Arbeitseinheit 5: Mitbestimmung

„Sie (Leiterinnen und Leiter) begleiten und stärken die Kinder, Jugendlichen und jungen Erwachsenen in der Gruppe. Leiterinnen und Leiter ermutigen sie, selbst das Programm der Gruppe zu gestalten.“ [DPSG01]

Kurze Einführung in die Mitbestimmung in der DPSG. Es gibt drei Aspekte von Mitbestimmung im Verband:

1. Mitbestimmung in der Gruppe („Was unternehmen wir?“)
2. Mitbestimmung im Stamm (z.B. Stammesversammlung)
3. Mitbestimmung im Verband (z.B. Update, Kluftdebatte)

Da sich das Wochenende an Gruppenleiter richtet, sollte der Schwerpunkt auf dem ersten Punkt liegen.

Zu 1.

Hier sind verschiedene Methoden denkbar: Möglich wäre z.B. ein Rollenspiel mit verschiedenen Leitungsstilen, eine Pro-Contra-Debatte (für und gegen Mitbestimmung in der Gruppe), die auch als Gerichtsverhandlung gespielt werden kann. Als Ergebnisse sollten gemeinsam erarbeitet werden:

- Wo sind Chancen bei der Mitbestimmung zu finden?
- Wo gibt es bei der Mitbestimmung Gefahren und Grenzen?
- Was muss ich tun, damit Kindermitbestimmung gelingt?

Zu 2.

Als Einstieg in das Unterthema „Mitbestimmung im Stamm“ bietet sich ein kleines Brainstorming an zu der Frage: Wo sind in Eurem Stamm Möglichkeiten für Kinder und Jugendliche zur Mitbestimmung?

Vermutlich stellt sich heraus, dass die Stammesversammlung eine zentrale Möglichkeit bietet, Kindermitbestimmung umzusetzen. Für Gruppenleiter ist daher wichtig

- wie sie ihre Gruppenkinder bzw. –jugendlichen auf die Stammesversammlung vorbereiten können
- wie sie diese während der Stammesversammlung begleiten

Wichtig ist insbesondere, dass die Gruppe und vor allem die Delegierten über die anstehenden Entscheidungen informiert sind, dass speziell in den Kinderstufen den Delegierten in ihrer Sprache verständlich gemacht wird, worum es bei diesen Entscheidungen geht und was die einzelnen Alternativen bedeuten. Es müssen Fragen geklärt werden wie

- Gibt die Gruppe den Delegierten ein Stimmungsbild mit auf den Weg?
- Dürfen die Delegierten völlig frei entscheiden oder sollen sie die Mehrheit ihrer Gruppe vertreten?

Zu 3.

Hier genügt eine Folie über Mitbestimmungsmöglichkeiten und Beispiele der Mitbestimmung im Verband. Dies waren in der jüngeren Vergangenheit z.B. Mitgliederabstimmungen zu den Themen „neue Kluft“ oder „neues Pfadfindergesetz“.

Außerdem gibt es eine „indirekte“ Mitbestimmung über die demokratischen Strukturen des Verbandes. D.h. die Kinder und Jugendlichen bestimmen mit bei der Wahl ihrer StaVos und Stammeskuraten; diese nehmen Einfluss auf Entscheidungen und Wahlen auf Bezirksebene. Der Bezirksvorstand wiederum nimmt Einfluss auf Diözesanebene usw.

Arbeitseinheit 6: Geschichte und Hintergründe

Das Thema Geschichte eignet sich besonders gut für eine spielerische Herangehensweise in Quiz-Form. Eine gleichzeitig aktionsreiche Möglichkeit, die viel Spaß macht, bietet das Hausspiel. Regeln und mögliche Quizfragen finden sich im Anhang (ab Seite 52)!

Da ein Spiel zwar Spaß gemacht, aber oft auch die Gefahr besteht, dass bei den Teilnehmern nichts „hängen bleibt“, soll das Hausspiel unbedingt nachbereitet werden. Dies kann z.B. mit der Powerpoint-Präsentation „Ein Kurztrip durch die Geschichte der Pfadfinderei“ passieren. Die Teilnehmer sollten auch die Möglichkeit bekommen, Fragen zur Geschichte stellen zu können.

Nach einem Hausspiel sind viele Teilnehmer oft sehr aufgedreht und haben den Drang, sich über das Spiel auszutauschen; es kann deswegen ratsam sein, vor der Nachbereitung eine Pause einzulegen, bis die Gruppe wieder zur Ruhe gekommen ist.

Abendrunde und Tagesausklang

Mit einem kurzen Text oder einer Methode erhält das offizielle Programm am Samstag ein eindeutiges Ende. Eine solche Methode kann etwa das „Tagessymbol“ sein (Seite 55).

Danach sind alle eingeladen, sich noch gemütlich zusammzusetzen, zu spielen etc. Wenn die Möglichkeit besteht, kann auch ein Lagerfeuer angeboten werden.

Sonntag

Gottesdienst

Zum Gottesdienst gibt es grundsätzlich zwei Möglichkeiten: Ihr könnt einen Priester einladen, mit Euch die Messe zu feiern (vielleicht ist ja auch unter den Teilnehmern einer, oder der Bezirks- oder ein Stammeskurat besucht Euch) oder selbst einen Wortgottesdienst gestalten. Dann können auch die Teilnehmer in die Vorbereitung miteinbezogen werden. Allerdings braucht dies entsprechende Vorbereitungszeit am Abend davor oder am Sonntag morgen.

Arbeitseinheit 7 und 8: Haftung und Versicherung

Dieser Baustein sollte mit einem externen Referenten durchgeführt werden, da hier sehr viel Spezialwissen nötig ist. Bei der Suche nach einem Spezialisten bekommt man über die örtliche KJZ oder das DPSG-Diözesanbüro Hilfe.

Auch diese Arbeitseinheit eignet sich gut für ein Quiz-Spiel wie z.B. „Der Große Preis“ oder „Jeopardy“. Dies sollte dann konkret mit dem Referenten abgesprochen werden. Wichtig ist auch hier, dass nach einer solchen spielerischen Methode das ganze nachbereitet wird. Erfahrungsgemäß haben die Teilnehmer konkrete Fragen, die dann in der Nachbereitung Platz haben können.

Arbeitseinheit 9: Reflexion

Die Reflexion an dieser Stelle sollte nicht nur das Wochenende umfassen, sondern – wenn die zwei Bezirkswochenende als Paket angeboten wurden – auch die gesamte Veranstaltungsreihe.

Empfehlenswert ist es, dies in zwei Teilen zu reflektieren, d.h.

1. Wochenende, z.B. mit der Methode „Schreibreflexion“ (Seite 56)
2. gesamte Veranstaltungsreihe, z.B. mit Standogramm (Seite 57)

Zum Schluss empfiehlt es sich, eine offene Runde zu machen, in der jeder einfach außerhalb aller Methoden noch sagen kann, was ihm ggf. noch am Herzen liegt.

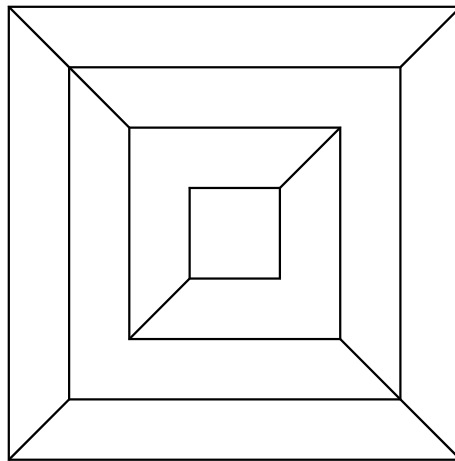
Schlussrunde und Ende

Abschluss durch das Team, Verabschiedung, Hinweis auf weitere Ausbildungsangebote

Zweites Bezirkswochenende: Anhang

Gemeinsamkeiten-Viereck

Die Teilnehmer werden in Kleingruppen zu je vier Personen aufgeteilt und erhalten ein Plakat, das wie folgt aufgeteilt ist:

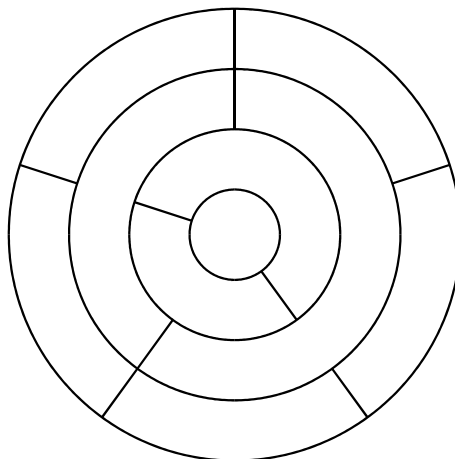


Die Kleingruppe platziert sich so um das Plakat, dass jeder auf einer Seite sitzt.

Das Plakat wird in der Kleingruppe von außen nach innen ausgefüllt: In den äußeren Rand wird hineingeschrieben, was jeden in der KG von den anderen unterscheidet. In die inneren Felder wird eine Gemeinsamkeit von je zwei Teilnehmern notiert, die auf die anderen beiden Teilnehmer nicht zutrifft. In die beiden Felder auf dritter Ebene passiert das selbe wie auf zweiter Ebene, diesmal mit anderen Zweiergruppen. Für die Mitte muss dann eine Gemeinsamkeit aller Teilnehmer der Kleingruppe gefunden werden.

Das ganze soll im lockeren Gespräch in der Kleingruppe gefunden werden. Erschwerend kann man die Zusatzregel aufstellen, dass es bei all den Gemeinsamkeiten oder Unterschieden nie um die Pfadfinderei gehen darf.

Falls sich die Teilnehmer nicht in Vierergruppen aufteilen lassen, kann man per Hand auch leicht Kreise für eine andere Personenzahl zeichnen, z.B. für fünf Personen:



Wortakrobaten

Hilfsmittel: ca. 50 Karteikarten mit Buchstaben

Zur Vorbereitung wird mit dickem Filzschreiber auf die Karteikarten jeweils ein Buchstabe gemalt. Dabei sollten bis auf die selten gebrauchten X, Y oder Q alle Buchstaben des Alphabets vorkommen (Vokale 3-4 mal, häufiger benutzte Konsonanten 2-3 mal, außerdem 2-3 Joker).

Die Buchstaben werden nun gemischt und so verteilt, dass jeder Spieler einen Buchstaben erhält. Aufgabe der Gruppe ist es nun, sich in möglichst kurzer Zeit so aufzustellen, dass aus den Buchstaben zusammenhängende Wörter gebildet werden. Dabei darf kein Buchstabe übrig bleiben, und kein Spieler darf seinen Buchstaben aus der Hand geben.

Variante A: Als Erschwernis kann die Länge der Wörter vorgegeben werden (z.B. ein Wort mit fünf Buchstaben, die restlichen Wörter mit vier) – dies muss natürlich mit der Zahl der teilnehmenden Spieler aufgehen.

Variante B: Die Wörter dürfen nur aus einer bestimmten Fremdsprache sein (Englisch, Französisch, Latein, ...)

Variante C: Alle Spieler, die nach einer bestimmten Zeit (1-2 min.) nicht Teil eines Wortes sind, scheiden aus. Gespielt wird, bis nur noch fünf Spieler übrig bleiben. Diese Variante hat allerdings sowohl kooperative als auch Konkurrenz-Elemente.

[Gilsdorf1]

Arbeitseinheit 2: Struktur und Aufbau der DPSPG

Stufen in der DPSPG

Wölflinge (Meuten und Rudel)
Jungpfadfinder (Trupps und Sippen)
Pfadfinder (Trupps und Runden)
Rover (Runde)
(Leiter)

Ebenen der DPSPG

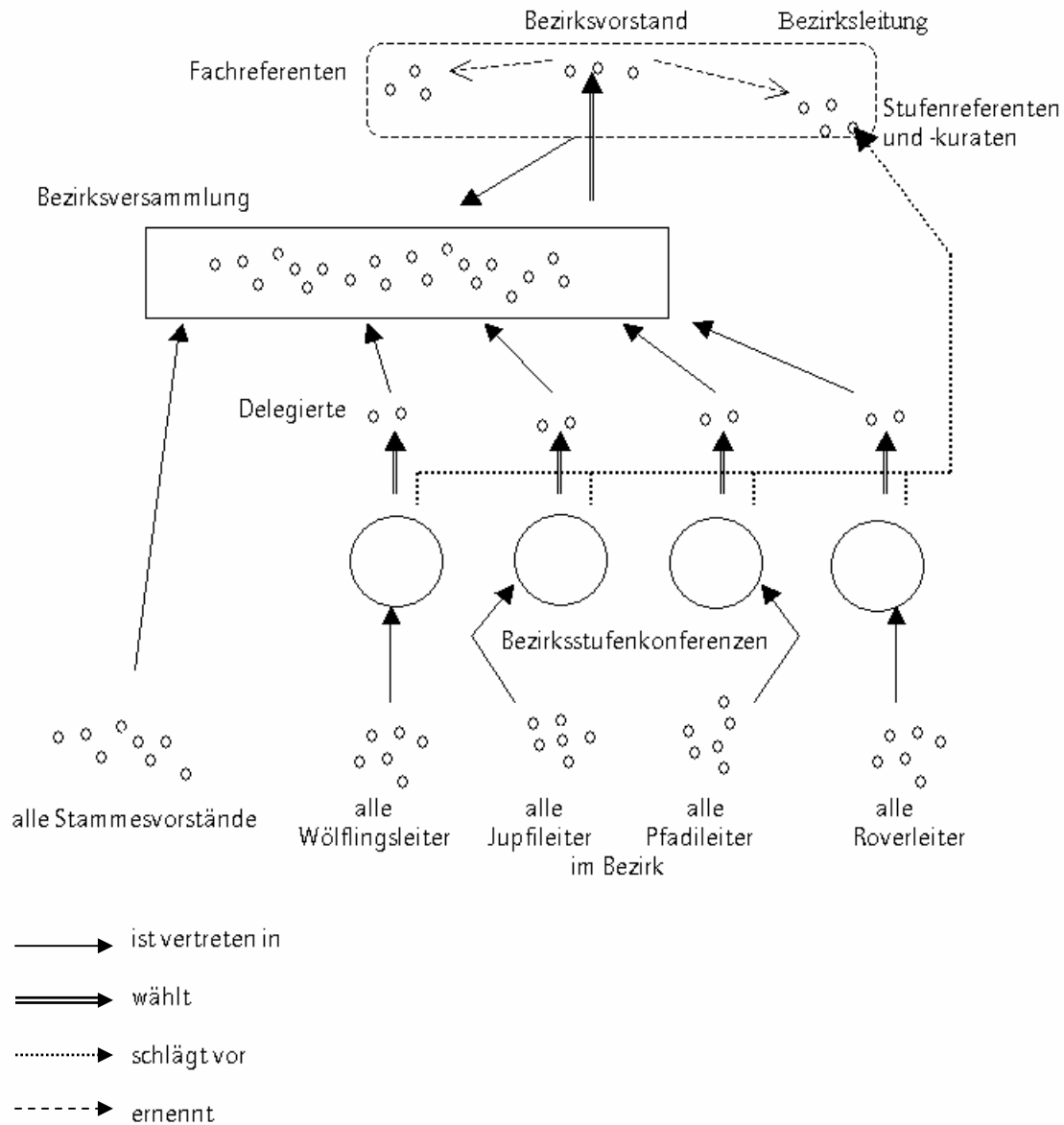
Stamm
Bezirk (z.B. Heldon, Rhein-Main-Hessen, Oberhessen)
Diözese (z.B. Mainz)
Bund

Jede der Ebenen besitzt einen Vorstand und eine Leitung. Der Vorstand besteht aus einem Vorsitzenden, einer Vorsitzenden und einem Kuraten, die alle gleichberechtigt sind.

Die Stammesleitung besteht aus dem Stammesvorstand, einem Vertreter jeder Stufe sowie dem Elternbeirat. Den Leitungen auf höherer Ebene gehören neben dem jeweiligen Vorstand je ein Stufenreferent und ein Stufenkurat jeder Stufe an. Außerdem können Referenten für bestimmte Aufgabenbereiche (z.B. Bildung, Öffentlichkeitsarbeit) in die Leitung der Ebene berufen werden.

Das höchste Gremium jeder Ebene ist ihre Versammlung. Dort sind neben der Leitung der Ebene alle Vorstände und Kuraten der nächstunteren Ebene vertreten sowie Delegierte der

vier Stufen, die auf Stufenkonferenzen gewählt werden. Das Schaubild unten verdeutlicht das System am Beispiel der Bezirksebene:



Der Ring deutscher Pfadfinderverbände (RdP)

Der RdP vertritt die deutschen Pfadfinderverbände im Welt-Pfadfinderverband (WOSM: World Organization of the Scout Movement). Im RdP sind vertreten:

- DPSG (Deutsche Pfadfinderschaft Sankt Georg)
- BdP (Bund der Pfadfinderinnen und Pfadfinder)
- VCP (Verband Christlicher Pfadfinderinnen und Pfadfinder)

Im Unterschied zur DPSG ist der VCP ein evangelischer Pfadfinderverband, während der BdP ein Pfadfinderverband ohne religiöse Bindung ist. Ein erwähnenswerter deutscher Pfadfinderverband außerhalb des RdP ist die PSG (Pfadfinderinnen Sankt Georg), die wie die DPSG ein

katholischer Jugendverband ist, im Gegensatz zur DPSG aber nur Mädchen aufnimmt. Über den RdP ist die DPSG Mitglied im Deutschen Bundesjugending (DBJR)

Der Bund der Deutschen Katholischen Jugend (BDKJ)

So wie die DPSG als Pfadfinderverband Mitglied im RdP ist, ist sie als katholischer Jugendverband Mitglied im BDKJ (zusammen etwa mit der KJG oder der Kolpingjugend).

Abschiedsbrief Baden-Powell

„Liebe Pfadfinder!

In dem Theaterstück „Peter Pan“, das Ihr vielleicht kennt, ist der Piratenhüptling stets dabei, seine Totenrede abzufassen, aus Furcht, er könne, wenn seine Todesstunde käme, dazu keine Zeit mehr finden. Mir geht es ganz ähnlich. Ich liege zwar noch nicht im Sterben, aber der Tag ist nicht mehr fern. Darum möchte ich noch eine Abschiedswort an Euch richten. Denkt daran, dass es meine letzte Botschaft an Euch ist, und beherzigt sie wohl.

Mein Leben war glücklich, und ich möchte nur wünschen, dass jeder von Euch ebenso glücklich lebt.

Ich glaube, Gott hat uns in diese Welt gestellt, um darin glücklich zu sein und uns des Lebens zu freuen. Das Glück ist nicht die Folge von Reichtum oder Erfolg im Beruf und noch weniger von Nachsicht gegen sich selbst. Ein wichtiger Schritt zum Glück besteht darin, dass Ihr Euch nützlich erweist und des Lebens froh werdet, wenn Ihr einmal Männer sein werdet.



Das Studium der Natur wird Euch all die Schönheiten und Wunder zeigen, mit denen Gott die Welt ausgestattet hat. Euch zur Freude. Seid zufrieden mit dem, was Euch gegeben ist, und macht davon den bestmöglichen Gebrauch. Trachtet danach, jeder Sache eine gute Seite abzugewinnen.

Das eigentliche Glück aber findet Ihr darin, dass Ihr andere glücklich macht. Versucht, die Welt ein bisschen besser zurückzulassen, als Ihr sie vorgefunden habt.

Wenn dann Euer Leben zu Ende geht, mögt Ihr ruhig sterben im Bewusstsein, Eure Zeit nicht vergeudet, sondern immer Euer Bestes getan zu haben.

Seid in diesem Sinn „allzeit bereit“, um glücklich zu leben und glücklich zu sterben. – Haltet Euch immer an das Pfadfinderversprechen, auch dann, wenn Ihr keine Knaben mehr seid.

Euer Freund Baden-Powell of Gilwell“

[Hansen85]

Der Straßenkehrer Beppo

Der alte Straßenkehrer Beppo verrät seiner Freundin Momo sein Geheimnis. Es ist so: Manchmal hat man eine endlos lange Straße vor sich. Man denkt, die ist so schrecklich lang; das kann ich gar nicht schaffen, denkt man. Und dann fängt man, sich zu eilen. Und man eilt sich immer mehr. Jedes Mal, wenn man aufblickt, sieht man, dass es gar nicht weniger wird, was noch vor einem liegt. Und man strengt sich noch mehr an, man kriegt es mit der Angst, und zum Schluss ist man ganz außer Puste und kann nicht mehr. Und die Straße liegt immer noch vor einem. So darf man es nicht machen. Man darf nie die ganze Straße auf einmal denken, verstehst du? Man muss nur an den nächsten Schritt denken, an den nächsten Atemzug, an den nächsten Besenstrich. Und immer wieder nur an den nächsten. Dann macht es Freude; das ist wichtig, dann macht man seine Sache gut. Und so soll es sein. Auf einmal merkt man, dass man Schritt für Schritt die ganze Straße gemacht hat. Man hat gar nicht gemerkt, wie, und man ist nicht außer Puste. Das ist wichtig.

nach Michael Ende

[Gäde2001]

Riesen, Zwerge, Zauberer

Für dieses Spiel braucht man viel Platz (am besten im Freien) und mindestens 12 Teilnehmer. Die Teilnehmer werden in zwei gleichgroße Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe soll nun für sich eine Figur (Riese, Zwerg oder Zauberer) überlegen, die sie gerne darstellen möchte. Die andere Gruppe darf dabei nicht hören, welche Figur gewählt wird. In der Mitte des Spielfeldes befinden sich zwei Linien (in den Sand gezogen, mit Hütchen markiert o.ä.). Diese Linien sollten ca. 2-3 m voneinander entfernt sein. Beide Gruppen stellen sich gegenüber an den Linien auf, der Spielleiter zählt bis drei. Daraufhin stellen alle die vorher in der Gruppe besprochene Figur dar. Eine Gruppe muss jetzt weglaufen, die andere muss jagen. Welche Gruppe was tun muss, ergibt sich aus der Figurenkonstellation:

- Riesen jagen Zwerge
- Zwerge jagen Zauberer
- Zauberer jagen Riesen

Alle Teilnehmer aus der Weglaufgruppe, die vor Erreichen einer vorher vereinbarten Grenze getickt werden, gehören bei der nächsten Runde der anderen Gruppe an. Zeigen beide Gruppen die gleiche Figur, geschieht nichts. Es wird dann lediglich in einer neuen Runde eine neue Figur überlegt. Es werden so viele Runden gespielt, bis es nur noch eine Gruppe gibt.

Die Figuren können wie folgt dargestellt werden:

Der Riese: Die Arme werden nach oben gestreckt und die Hände etwas angewinkelt, so dass die Fingerspitzen nach vorne zeigen. Dabei macht ihr euch möglichst groß.

Der Zwerg: Ihr geht dazu leicht in die Hocke und formt auch eurem Kopf mit zwei flachen Händen einen kleinen Hut.

Den Zauberer: Ein Bein wird in die Luft gestreckt und leicht angewinkelt, als ob ihr einen langen Schritt machen wolltet. Dazu wird ein Arm nach vorne gestreckt, so als ob sich in der Hand ein Zauberstab befinden würde.

Erfahrungen:

Schnelles Reagieren ist hier gefordert. Auch eine ausgeklügelte Taktik kann zum Erfolg führen. Das Spiel eignet sich auch hervorragend, um Außenseiterproblematiken spielerisch zu thematisieren, da sich zwangsläufig irgendwann einige wenige mit einer großen Gruppe konfrontiert sehen. In einer Auswertung können dann Befindlichkeiten diesbezüglich erfragt werden.

Arbeitseinheit 3: Pfadfinderische Methodik

Liste mit Literatur, die den Kleingruppen zur Verfügung gestellt werden könnte, um sich mit ihrer Thematik befassen zu können:

- Handbuch zur Woodbadgeausbildung. Georgs-Verlag ohne Jahresangabe
- Ordnung und Satzung des Verbandes. (Georgs-Verlag; das Standardwerk für jede Leiterin und jeden Leiter. Neu überarbeitet und beschlossen im Mai 2005.)
- Grundlagen der Pfadfinderbewegung. (Georgs-Verlag 1997; diese Broschüre beschreibt Zweck, Prinzipien und Methode des weltweiten Pfadfindertums.)
- Röser & Römer: Pfadfinden-Lexikon. (Georgs-Verlag; ein Nachschlagewerk, das alle wichtigen Begriffe der weltweiten Pfadfinderbewegung erklärt. Das Buch bietet eine Aufbereitung von Geschichte, Pädagogik und Zielen der DPSG und macht mit dem zentralen Anliegen der weltweiten Pfadfinderbewegung vertraut.)
- Bresciani, Caspari, Fuchs & Stein: Das Versprechen. Allgemeine Grundlagen und praktische Tipps. (Georgs-Verlag; der Ratgeber für Leitungsteams bietet einen Überblick über die Entwicklung des Versprechens und gibt zahlreiche Tipps für die Vorbereitung und Durchführung von Versprechensfeiern.)
- Knoll: Kleingruppenmethoden. (Beltz-Verlag; eigentlich ein Buch aus der Erwachsenen-Weiterbildung, um Kurse etc. zu planen und durchzuführen. Viele detaillierte Beispiele erleichtern die praktische Umsetzung)

Standhalten

Dieses Spiel bietet die Gelegenheit zu einem symbolischen Kampf, bei dem es vor allem um das eigene Gleichgewicht geht. Zwei Spieler stellen sich auf ebener Fläche etwa 20 cm voneinander entfernt auf und legen die Handflächen gegeneinander. Nun versucht jeder, seinen Partner aus dem Gleichgewicht zu bringen. Dabei dürfen sich allerdings nur die Handflächen berühren. Wer den anderen aus dem Gleichgewicht bringt, kann einen Pluspunkt für sich verbuchen.

Variante: Es wird sanfte Hintergrundmusik eingespielt. Die Spielpartner versuchen, die Musik in Bewegung umzusetzen. Die Füße bleiben dabei auf ihrem Platz.

Arbeitseinheit 4: Projektmethode

Infos zur Projektmethode, als Vorlage für das Eingangsreferat und evtl. als Infopapier für die Teilnehmer.

„Das Projekt ist die Handlungsform, in der sich Gruppen der DPSG intensiv und planvoll mit einer Sache, einem Thema oder einem Problem auseinandersetzen.“ [DPSG05]

Wer will nicht eine gemeinsame Sache, ein Projekt, mit dem Pfadfindertrupp oder der Roverrunde auf die Beine stellen? Dabei kann die Projektmethode eine gute Hilfe sein, zum gemeinsamen Handeln zu kommen. Die Projektmethode gliedert das Projekt in mehrere Phasen:

Vorbereitung

„Ein Projekt wird bestimmt von der Entwicklung der Gruppe, ihrer Lebenskultur, von anregenden Ideen, einer bewegenden Animation sowie von engagierten Leitungskräften.“ [DPSG05]

Kennenlernen

Zur Vorbereitung gehört zunächst das Kennenlernen der Gruppe untereinander und das Bilden von Gruppenstrukturen, d.h. Kleingruppen etc.

Animation

Um überhaupt Ideen für ein gemeinsames Projekt zu entwickeln, ist es sinnvoll, als Leiter Impulse zu geben, um den Blick der Runde auch mal für einen neuen Horizont zu öffnen, um neue Ausgangspunkte für Ideen zu schaffen.

Ideenfindung

Die Ideenfindung sollte mehr Raum einnehmen, als ein kurzes Brainstorming mit anschließender Abstimmung. Um wirklich ein gemeinsames Projekt zu finden, das von allen in der Gruppe getragen wird, muss sich die Gruppe mit den Wünschen, Zielen, Träumen, dem Lebensumfeld der einzelnen Gruppenmitglieder auseinandersetzen.

Entscheidung

Und dann geht es los: Wie kommt der Pfadfindertrupp / die Roverrunde von den vielen einzelnen Wünschen der Gruppenmitglieder auf eine gemeinsame Projektidee? Die Entscheidung für das Projekt ist sicher nicht immer einfach, wichtig ist aber, dass sie weder Kompromiss- noch Mehrheitsentscheidung sein darf. Ein gemeinsames Projekt ist die Sache der ganzen Gruppe. Nur wenn alle dahinterstehen, kann die Runde oder der Trupp zum wirklichen gemeinsamen Handeln kommen. Eine solche Entscheidungsfindung ist sicher aufwendiger, braucht intensivere Leitung und ist auch konfliktgeladener als eine kurze Abstimmung, aber sie lohnt sich, denn stehen erst einmal alle hinter dem Projekt, sind auch alle mit ihren Kräften voll dabei und setzen sich ein.

Aktion

„Das Projekt wird von allen in der Gruppe getragen und lebt davon, dass die Gruppenmitglieder ihre Interessen klären sowie Ziele und Regeln für ihr Handeln vereinbaren.“ [DPSG05]

Planung

Ist die Entscheidung gefallen, geht das Planen los: Material muss besorgt werden, Infos fehlen noch, wann und wo können wir starten...?

Hier können die vorhandenen Strukturen von Groß- und Kleingruppe gut genutzt werden, um alle organisatorischen Dinge zu klären, und trotzdem den Faden nicht zu verlieren. Fehlen noch Informationen, so sollte die Runde sich nicht scheuen, den Blick nach außen zu wagen, Fachleute gibt es sicher in der Nähe, die man befragen kann, und das muss nicht immer der Gruppenleiter sein.

Durchführung

Ist alles geplant und vorbereitet, geht es los mit der eigentlichen Aktion. Geht diese über einen längeren Zeitraum, so ist es wichtig, durchzuhalten und dabeizubleiben. Nichts frustriert mehr als ein abgebrochenes Projekt.

Hier ist auch die Leitung gefordert, Mut zu machen, zu spüren, wenn die Gruppe nicht mehr vorankommt, und das zu thematisieren.

Abschluss

„Die gemachten Erlebnisse werden in der Gruppe reflektiert, bewertet und in größere persönliche, soziale und politische Zusammenhänge eingeordnet. So werden neue Einsichten und Verhaltensweisen ermöglicht.“ [DPSG05]

Fest

Ein Fest sollte zu jedem Projekt gehören. Schließlich hat die Gruppe etwas gemeinsames auf die Beine gestellt, und das muss gefeiert werden.

Reflexion

Ob das Projekt gut oder schlecht geklappt hat, die Reflexion gehört auf jeden Fall dazu. Und das heißt mehr als ein Schulterklopfen oder Schuldzuweisung. Reflektiert die Gruppe das Geschehene, macht sich jeder einzelne bewusst, was passiert ist und welche Bedeutung das für den einzelnen, die Gruppe und das Projekt hat, kann sie Erfahrungen bewusst verarbeiten und daraus Schlussfolgerungen für zukünftiges Handeln ziehen.

Eine Reflexion, vor allem eine Abschlussreflexion, sollte gut vorbereitet werden. Sie braucht genügend Zeit und nach Möglichkeit entsprechende Methoden. Dazu gehört auch eine Rückschau, in der die Phasen des Projekts noch einmal ins Gedächtnis gerufen werden.

Fazit:

Die Projektmethode braucht bestimmte Voraussetzungen: Eine kontinuierliche Gruppe, eine Gruppengröße, die Strukturen zulässt und viel Engagement und Vorbereitung. Dabei ist natürlich zu beachten, dass die Methode selbst nicht das Ziel ist, sondern ein Hilfsmittel. Sie muss sich immer an das Ziel und die Gruppe, die das Ziel erreichen will, anpassen und nicht umgekehrt. Dann jedoch bietet sie die Möglichkeit, mit wirklich demokratischen Entscheidungen zu einem gemeinsamen, bewussten Handeln zu kommen.

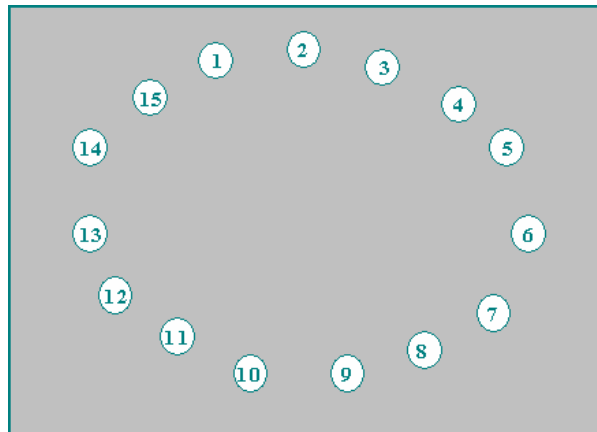
Hausspiel zur Geschichte der Pfadfinderei

Zubehör:

- 15 Kärtchen mit je einer Frage und vier Antwortmöglichkeiten
- 15 durchnummerierte Zettel für das Spielfeld
- 15 Passwort-Kärtchen, auf denen vorne eine Zahl, hinten das Passwort steht
- Literatur (Satzung und Ordnung des Verbands, Ordner, Bücher)

Vorbereitung:

Die Spielfeldkärtchen müssen kreisförmig ausgelegt werden (auf einem Tisch oder auf dem Boden).



Die Passwort-Kärtchen müssen im Haus oder auf einem eingegrenzten Gelände versteckt werden. Die Teilnehmer werden in 3er-Gruppen (evtl. 4er-Gruppen) eingeteilt. Maximal fünf Gruppen sind ratsam. Jede Gruppe erhält einen Gegenstand als Spielstein; die Spielsteine werden in etwa gleichem Abstand auf dem Spielfeld verteilt, so dass jeder Spielstein auf einem Spielfeld-Kärtchen liegt. Die Spielleitung hat die Fragekärtchen griffbereit.

Ablauf:

Mit dem Startsignal versucht jede Gruppe, das Passwort-Kärtchen mit der Nummer zu finden, auf der ihr Spielstein steht. Ist das Kärtchen gefunden, muss sich die Gruppe das Passwort merken und das Kärtchen wieder dort deponieren, wo es vorgefunden wurde. Sobald die Gruppe wieder vollzählig beim Spielfeld versammelt ist, nennt sie der Spielleitung das Passwort und bekommt die Frage und die Antwortmöglichkeiten zu ihrer Nummer gestellt.

Die Gruppe muss sich nun beraten, welche Antwortmöglichkeit sie auswählt und nennt diese der Spielleitung. Ist die Antwort richtig, rückt die Gruppe ein Feld vor und sucht das nächste Passwort-Kärtchen. Bei einer falschen Antwort darf die Gruppe die Literatur benutzen und die korrekte Antwort suchen. Um Raten auszuschließen, darf frühestens nach drei Minuten eine neue Antwort gegeben werden. Diese Prozedur wiederholt sich, bis die richtige Antwort gefunden wurde und die Gruppe ein Feld vorrücken darf.

Ende des Spiels:

Hat eine Gruppe ihr Startfeld wieder erreicht, indem sie alle Fragen richtig beantwortet hat, so hat sie gewonnen. An dieser Stelle kann das Spiel abgebrochen werden, ratsam ist jedoch, alle Gruppen zu Ende spielen zu lassen, damit sich jede Gruppe mit allen Fragen befasst. Dann kann es auch zweite, dritte, ... Sieger geben.

Anmerkungen:

Die Spielleitung sollte aus mehreren Personen bestehen – optimalerweise ein Betreuer für jede Gruppe. Passwort-Kärtchen dürfen nie von ihrem Platz entfernt werden.

Unterwegs gefundene Passwörter darf man sich merken, aber nicht schriftlich notieren.

Die Kärtchen sollten nicht an sensiblen Orten versteckt werden, wo Schaden angerichtet werden kann (hinter Glasspiegeln, zwischen Blumenbeeten, in Geschirrschränken, ...). Die Gruppen sollen darauf hingewiesen werden, dass sie dort nicht suchen brauchen.

Fragen:

1. Wann hielt Lord Robert Baden-Powell, der Gründer der Welt-Pfadfinder-Bewegung, das erste Zeltlager ab?
 - a) 1895
 - b) 1903
 - c) **1907**
 - d) 1913

2. Unter welchem Motto fand 1961 die erste Jahresaktion der DPSG statt?
 - a) **Flinke Hände, flinke Füße** (schaffen ein Werk für körperbehinderte Jugendliche)
 - b) Viva Cochabamba
 - c) Wir haben Platz im Boot
 - d) Wagt es!

3. Das Bundeszentrum in Westernohe gibt es etwa seit Anfang der 50er Jahre. Was ist dort nicht zu finden?
 - a) Hans-Fischer-Haus
 - b) **Baden-Powell-Haus**
 - c) Trupphaus
 - d) Zeltplatz „Kirschbaum“

4. Wann wurde die Welt-Pfadfinder-Bewegung gegründet?
 - a) 1910
 - b) 1914
 - c) 1918
 - d) **1922**

5. Wie heißt Robert Baden-Powells Buch, das 1908 veröffentlicht wurde und zur Gründung der Welt-Pfadfinder-Bewegung führte?
 - a) Military Scouts
 - b) **Scouting for Boys**
 - c) The Scouting Camp
 - d) Back to the Roots

6. Wie viele Kinder und Jugendliche sind zurzeit in der DPSG aktiv?
 - a) ca. 43 000
 - b) **ca. 78 000**
 - c) ca. 105 000
 - d) ca. 132 000

7. Was beschloss die 57. Bundesversammlung im Jahr 1995 unter anderem?
 - a) **die Einführung von Kindermitbestimmung auf Stammesebene**
 - b) die paritätische Besetzung von Vorstandsämtern
 - c) die Zulassung evangelischer Priester als Diözesan-Kuraten
 - d) die bundesweite Einführung der Roverstufe als vierte Stufe

8. In welcher Zeit ersetzten die „Grundlinien unserer Lebensauffassung“ das Pfadfindergesetz komplett?
 - a) 1968-1990
 - b) 1946-1982
 - c) 1990-2004
 - d) **1971-2005**

9. In der Zeit des Nationalsozialismus hatten es auch die Pfadfinder schwer. Welche der folgenden Aussagen ist nicht richtig?
 - a) Die Nazis verbieten bereits 1934 das Tragen von Kluft, Abzeichen und Bannern.
 - b) 1938 wird die DPSG verboten.
 - c) Als „Gemeinschaft Sankt Georg“ wirken Pfadfinder im Untergrund nach dem Verbot weiter.
 - d) **1950 gründet sich die DPSG neu.** (richtig: Bundesthing 1946)

10. Wie hieß ein „Vorsitzender“ in der DPSG bis 1961?
 - a) Führer
 - b) Waldläufer
 - c) **Feldmeister**
 - d) Oberbefehlshaber

11. Wie viele Pfadfinder gab es in Deutschland zu Beginn des 1. Weltkriegs?
 - a) ca. 15 000
 - b) ca. 55 000
 - c) **ca. 110 000**
 - d) ca. 500 000

12. Seit 2005 gibt es wieder ein Pfadfindergesetz der DPSG. Welche Forderung taucht nicht darin auf?
 - a) Als Pfadfinder sage ich, was ich denke, und tue, was ich sage
 - b) **Als Pfadfinder bin ich Freund aller Tiere**
 - c) Als Pfadfinder stehe ich zu meiner Herkunft und meinem Glauben
 - d) Als Pfadfinder lebe ich einfach und umweltbewusst

13. Am 7. Oktober 1929 schlossen sich in Altenberg verschiedene Pfadfinderstämme zur DPSG zusammen. Welche Aussage stimmt nicht?
 - a) Die DPSG versuchte, die Gedanken der Pfadfinderbewegung mit denen der katholischen Jugendbewegung zu verbinden.
 - b) Die DPSG hatte zu Beginn etwa 800 Mitglieder, deren Zahl in den 30er Jahren auf rund 9000 anstieg.
 - c) **Die DPSG richtete sich von Anfang an gleichermaßen an Jungen wie Mädchen.**
 - d) Die DPSG nimmt von Anfang an Mitglieder aus allen sozialen Schichten auf.

14. Seit wann können Frauen und Mädchen DPSG-Mitglied werden?
 - a) 1933
 - b) 1947
 - c) 1961
 - d) **1971**

15. Wer erfand 1909 den Begriff Pfadfinder für das englische Wort „Scout“ und verband in seiner Konzeption deutsche Vorstellungen von Jugendarbeit mit den Ideen Baden-Powells?
 - a) **der Stabsarzt Dr. Alexander Lion**
 - b) der Hildesheimer Bischof Adolf Bertram
 - c) der Minister für die Reichswehr, Dr. Otto Geßler
 - d) der spätere Oberfeldmeister Hans Fischer

Tagessymbol

Diese Abendrunde gibt die Möglichkeit Dir am Ende eines Tages noch einmal bewusst zu werden, wie Du Deinen Tag erlebt hast.

Vorbereitung:

Gestaltete Mitte mit Kerzen, Decken oder Tüchern

Einleitung:

Versuche aus den Dingen, die Du hier findest einen Gegenstand zu finden, der als ein Symbol für Deinen heutigen Tag stehen kann. (5min)

Du hast nun die Möglichkeit mit Hilfe Deines Symbols den anderen aus der Gruppe von Deinem Tag zu erzählen. Wenn Du fertig bist, lege Deinen Gegenstand für alle sichtbar in der Mitte des Kreises ab.

Anmerkung 1:

Das Erzählen über seinen Tag soll natürlich nicht erzwungen werden. Es kann auch einfach kommentarlos der Gegenstand in der Mitte abgelegt werden.

Anmerkung 2:

Anstatt mit Gegenständen kann die Methode auch mit Photographien (z.B. aus Zeitschriften ausgeschnitten) durchgeführt werden.

Als Abschluss der Abendrunde könnte folgendes Gebet gesprochen werden:

Wer sich auf Dich einlässt

Guter Gott,
wer sich auf dich einlässt,
geht den Weg seines Lebens nicht mehr alleine.
Du gehst mit ihm.

Auch wir wollen nicht für uns selber leben.
Wir wollen nicht an Dir vorübergehen
und nicht an den Menschen,
denen wir unterwegs begegnen.

Wir wollen uns ansprechen lassen und Antwort geben.
Wir wollen uns beim Wort nehmen lassen
und mit Deiner Hilfe Verantwortung tragen
nach dem Beispiel Deines Sohnes Jesus Christus.

Amen.

[Licht] S. 62

Schreibreflexion

Plakate werden im Raum ausgelegt oder aufgehängt mit verschiedenen Fragen, z.B.:

Ich fand die Gruppe...

Vom Wochenende nehme ich mit...

Besonders gefallen hat mir...

Der Rahmen (Haus, Orga, Essen etc.) war...

Das Team fand ich ...

So habe ich mich gefühlt...

Der Baustein XY war für mich...

Das Thema XY war...

Außerdem werden entsprechend genug Stifte ausgelegt.

Mit Hintergrundmusik werden die Teilnehmer nun aufgefordert, sich Zeit zu nehmen, herumzugehen und die Plakate entsprechend zu ergänzen. Es dürfen auch gerne Kommentare zu bereits geschriebenen Bemerkungen notiert werden.

Wichtig: Genügend Zeit einplanen und die Teilnehmer auffordern, dabei nicht zu sprechen.

Standogramm

Die Gruppe bildet einen Kreis, und einer nach dem anderen geht in die Mitte und äußert eine Einschätzung zur letzten Aktivität. Die anderen Teilnehmer reagieren auf diese Aussage, indem sie entweder auf die Person zu- oder von ihr weggehen. Die Entfernung drückt das Ausmaß der Zustimmung bzw. Ablehnung zur jeweiligen Aussage aus. Danach gehen alle in die ursprüngliche Kreisform zurück, und der nächste Spieler kann nun in der Mitte seine Meinung kundtun.

Variante A: Der Spieler in der Mitte hat die Möglichkeit, zwei Teilnehmer kurz zu befragen, warum sie diese Position bezogen haben.

Variante B: Es wird eine Linie gezogen, und die Teilnehmer müssen sich je nach Zustimmung oder Ablehnung zur Aussage entlang der Linie aufstellen. Die Extreme sind jeweils die Enden der Linie.

Variante C: Der Spielleiter selbst macht verschiedene Aussagen, zu denen die Teilnehmer mittels Standogramm Stellung nehmen. Diese Variante bietet sich für Gruppen an, in denen noch eine geringe Bereitschaft oder Fähigkeit besteht, selbst eine Meinung zu äußern.

Quellenangaben/Literaturliste

- [Stapa] Ausbildungsunterlagen für das „Starkenburger Startpaket“
- [Fischer99] Michael Fischer, „Methoden für die Gruppenarbeit“ Verlag für Pädagogik 1999
- [Wolf/Krick] Sebastian Wolf, Benjamin Krick: Handout „Sankt B. Spezial, ich als LeiterIn und PfadfinderIn – Identitäten von PfadfinderleiterInnen“ für das gleichnamige thematische Leiterwochenende auf der Insel Vlieland im Frühjahr 2001
- [Sica88] Baden-Powell, Robert, Stephenson Smyth: Spuren des Gründers, Zitate zusammengestellt von Mario Sica, Georgs-Verlag, Düsseldorf 1988.
- [Entw2/2001] Georg Dittrich (ehem. Bundeskurat) in: Entwürfe. Zeitung der Leiterinnen und Leiter in der DPSG, Nr. 2/2001
- [WOSM97] Die Grundlagen der Pfadfinderbewegung, Georgs-Verlag, Neuss 1997.
- [DPSG01] DPSG Ordnung, Satzung, Geschichte des Verbandes
15. Auflage, Georgs-Verlag, Neuss 2001.
- [DPSG05] DPSG Ordnung Neuss 2005 Download:
<http://www.dpsg.de/interaktiv/downloads/files/DPSG-Ordnung.pdf>.
- [VKP94] Verband Katholischer Pfadfinder (VKP) / Urs Boller: Spuren auf der Suche nach Gott, 7. Auflage, Zürich 1994
- [Katech2000] Helmut Frank (Hrsg.): Katechismus 2000. Ein Glaubenslexikon zum 2000. Geburtstag Jesu, Evangelischer Presseverband für Bayern, 1999
- [Gilsdorf1] Gilsdorf/Kistner: Kooperative Abenteuerspiele 1. Praxishilfe für Schule und Jugendarbeit. Kallmyer-Verlag 2003
- [Hansen85] Hansen: Der Wolf der nie Schläft. Georgs-Verlag, Neuss 1985
- [Gäde2001] Gäde / Karthein / Portugall: Arbeit mit Jungen Erwachsenen. Matthias-Grünewald-Verlag 2001

Impressum:

Herausgeber: DPSG Diözesanverband Mainz
Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz
Tel.: 06131-253629
buero@dpsg-mainz.de

Herstellung und Bezug: DPSG Diözesanbüro Mainz
Anschrift: s.o.

1. Auflage, Juni 2005, 75 Stück

Dieser Umsetzungsvorschlag ist nur für den internen Gebrauch bestimmt