

Methoden zu Themen- und Ideenfindung

Expertengespräch

Jedes Kind beschäftigt sich mit einem bestimmten Sachverhalt und wird somit zum Experten auf diesem Gebiet. An einem Expertentag stellen sich dann die Fachleute den Fragen der anderen. Informationen erhalten die Kinder durch Fragen an Freunde, Gruppenleiter, Eltern, Lehrer, das Diözesanbüro oder über das Internet. Da erfahrungsgemäß zu bestimmten Punkten der Satzung immer wieder dieselben Fragen kommen, können hier erarbeitete Stichworte gut sichtbar während der Stammesversammlung aufgehängt werden.

Puzzle

Schneidet z.B. aus einem Stadtplan auf dem der Tagungsort verzeichnet ist ein Puzzle aus. Das Puzzle darf nur nach der Erfüllung von Aufgaben zusammengesetzt werden (z.B. überlegt 3 Dinge, die ihr noch dringend für eure Gruppe braucht; sammelt Vorschläge für das nächste Stammeslager; sucht nach Dingen, die sich im Stamm ändern sollen).

Kramsack zur Ideenfindung

Hier wird ein Sack (Tüte, Korb, Tasche ...) mit verschiedenen Gegenständen gefüllt. Wichtig ist, dass die Gegenstände sehr unterschiedlich sind. Jeweils einer der Gegenstände wird aus dem Sack genommen und hochgehalten. Die Gruppenmitglieder sagen nun spontan Ideen, die ihnen zu diesem Gegenstand einfallen. Die Ideen werden für alle sichtbar aufgeschrieben.

Brainstorming zur Ideenfindung

Der Gedankensturm entsteht dadurch, dass während einer festgelegten Zeitspanne (ca. 10 Min.) alle Einfälle und Assoziationen ohne Kritik und Bewertung in die Runde geworfen werden dürfen. Alle Ideen werden auf einem Plakat für alle sichtbar gesammelt.

Methoden zum Thema Motivation

Sternentor / Stargate

Kooperationsübung (Beginning, Ending oder Unterbrecher, Ausstieg aus Altem, Einstieg in Neues)

Teilnehmer: ab 8 Personen

Ablauf: Alle stehen im Kreis und halten sich an den Händen. An zwei gegenüberliegenden Stellen wird der Kreis unterbrochen und die zwei Personen an der Unterbrechung halten gemeinsam einen Reifen zwischen sich.

Das ganze Team erhält den Auftrag, durch diese Reifen („Sterntor“) zu klettern und zwar durch jeden einmal (nur einmal), ohne die Hände zu lösen. Am Ende soll der Kreis wieder so stehen wie zu Beginn.

Alle müssen also stets in Kontakt miteinander bleiben. Reißt die Kette, so muss die Gruppe von neuem beginnen.

Tipp: Variante: Ohne die Reifen zu berühren, wird ein Reifen berührt muss die Gruppe von neuem beginnen.

Material: 2 Hula-Hoop Reifen oder Fahrradmäntel

Dauer: 20 min

Ort: überall



Aktion Sitzkreis

Warming Up, Unterbrecher, zum Wachwerden

Teilnehmer: ab 10 Personen

Ablauf: Alle sitzen im Kreis und ziehen beim Spielleiter eine Karte. Jeder merkt sich die Farbe (Pick, Herz, Caro, Kreuz) und gibt die Karte wieder ab. Der Spielleiter mischt die Karten und zieht eine nach der anderen und sagt die Farbe laut an. Die Teilnehmer dürfen bei „ihrer“ Farbe einen Stuhl weiter rutschen. Dadurch kommt es, dass Teilnehmer auch auf den Beinen anderer Teilnehmer zum Sitzen kommen. Es dürfen nur die Teilnehmer weiter, die als Oberstes sitzen.

Ziel ist es als Erster wieder auf dem alten Platz zu sitzen, dieser muss aber „frei“ sein.

Tipp: Als Variante können auch verschiedene Eigenschaften genannt werden, die die Teilnehmer zum Weiterrutschen brauchen (z.B. alle die heute als erstes Getränk Kaffee getrunken haben...)

Material: Kartenspiel (für die Variante nichts)

Dauer: 20 min

Ort: Gruppenraum mit Stuhlkreis

Das Gruppengehör

Unterbrecher, Fühlend hören, Gruppe wahrnehmen, Konzentration, Gruppengefühl

Teilnehmer: ab 8 Personen

Ablauf: Die Teilnehmer gehen im normalen Tempo durch den Raum und keiner redet. Auf das Klatschen des Leiters hin bleiben sie wie versteinert stehen. Beim nächsten Klatschen gehen alle weiter. Ist diese Abfolge eingeübt, entfällt das erste Klatschen und die Gruppe findet selbst den Zeitpunkt um stehen zu bleiben. Auf das Klatschen des Leiters gehen alle wieder los. Dann entfällt auch das zweite Klatschen. Nun muss die Gruppe gut „Zuhören“, um gemeinsam ohne Worte Stopp und Start zu finden.

Material: nichts

Ort: überall

Roboterspiel

Unterbrecher, Warming Up, Spaß, Kreativität, Planungsfähigkeit

Teilnehmer: ab 9 Personen

Ablauf: Die Gruppe teilt sich in Dreiergruppen auf. Zwei sind Roboter, einer führt diese. Die Roboter können nur geradeaus gehen. Treffen sie auf eine Wand, treten sie auf der Stelle. Derjenige, der führt, kann die Richtung ändern, indem er sie um 90, 180 oder 270 Grad dreht.

Ziel ist es die Roboter so zu steuern, dass sie sich genau von Angesicht zu Angesicht gegenüberstehen.

Tipp: Als Variante kann z.B. nur eine Dreiergruppe spielen und die anderen Teilnehmer schauen zu und geben ein Feedback. Oder es bewegen sich mehrere Dreiergruppen gleichzeitig im Raum.

Es sollte ein Zeitlimit gesetzt werden.

Material: nichts

Dauer: nach Absprache

Ort: egal

Ruck Zuck

Teilnehmer: Mindestens zwei Teams zu je 5 Personen

Ablauf: Zu einem gestellten Thema schreibt der erste Spieler fünf Begriffe auf, die ihm sofort einfallen. Die anderen Spieler haben je 15 Sekunden Zeit, um diese Begriffe zu erraten. Es ist gut, alle Begriffe mitzuschreiben, damit keine Idee verloren geht.

Wichtig ist die Fragestellung!!

Tipp: Mit mehreren Mannschaften kann es gegeneinander als Wettkampf gespielt werden.

Material: Papier und Stifte

Dauer: 20 Minuten

Ort: überall



Wortkette

Teilnehmer: ab 3 Personen

Ablauf: Alle sitzen im Kreis. Einer / eine gibt ein Wort vor. Den letzten Buchstaben von dem Wort muss die nächste Person als Anfangsbuchstaben für ein neues Wort nehmen.

Das setzt sich dann weiter so von Person zu Person, die in dem Kreis sitzt fort. Die Runde kann den Kreis beliebig oft durchlaufen. Bei den Wörtern, die gebildet werden müssen, kann man Rahmenbedingungen wie z.B. die Wörter müssen etwas mit dem Sommerlager oder Gruppenstunde zu tun haben, vorgeben.

Tipp: Alle gefallenen Wörter mitschreiben und anschließend sortieren und besprechen.

Material: Papier und Stift

Dauer: 10 Minuten

Ort: überall

China – Sack – Reis

Teilnehmer: Ab 6 Personen

Ablauf: Alle sitzen im Kreis. Um eine Person herum sind zwei Plätze frei. Beispielsweise zum Thema Asien sagt diese „ Ich bin China“. Spontan können sich weitere Personen auf die freien Plätze setzen, indem sie etwas zu China passendes sagen: „ Ich bin Reis“ oder „Ich bin der Sack für den Reis“. Die Person die China gesagt hat, äußert dann zum Beispiel: „Ich nehmen den Sack mit Reis“ und setzt sich mit diesem auf die frei gewordenen Plätze. Die Person, die Reis gesagt hat, setzt sich nun auf den freien Stuhl in der Mitte und das Spiel beginnt von vorn.

Tipp: Aalle gefallenen Wörter mitschreiben und anschließend sortieren und besprechen

Material: Papier und Stift

Dauer: 10 Minuten

Ort: egal

Rollenspiel

Ängste und Unsicherheiten abbauen

Teilnehmer: Mindestens 5 Personen

Ablauf: Gemeinsam Situationen überlegen /oder Situationen vorgeben, die im Laufe des Leiterseins auftreten können. In der Leiterrunde oder in der Einstiegsgruppe werden die Situationen mit verteilten Rollen kurz angespielt und anschließend besprochen.

Material: keins

Dauer: je nach Situation

Ort: überall

Methoden zur Reflexion

Wassereimerreflexion

In drei Eimer (gut, mittel, schlecht) wird je nach Bewertung gläserweise Wasser geschüttet. Dabei können Erläuterungen abgegeben werden.

Stimmungsbarometer

Mit einem Stimmungsbarometer kann das augenblickliche befinden einer Gruppe erfasst werden.

Teilnehmer: beliebig

Ablauf: Der Leiter zeichnet ein Barometer/ Smiley´s/ auf den Boden oder ein Papier und bittet jeden Teilnehmer, sich nach seinem jetzigen empfinden zu positionieren. Danach können einzelne Teilnehmer zu ihrem Standpunkt befragt werden.

Tipp: Eignet sich besonders, um von größeren Gruppen ein Stimmungsbild zu bekommen. Zur Wahl der Skalensymbole sind der Phantasie keine Grenzen gesetzt.

Material: Bewertungsskala

Dauer: 5 Minuten

Ort: beliebig



Reisekoffer / Papierkorb

Teilnehmer: 10-20 Personen

Ablauf: Zeichne auf zwei Wandzeitungen jeweils Umriss eines großen Reisekoffers und eines Papierkorbes. Bitte die Teilnehmer auf Karten aufzuschreiben, was sie von der Gruppenstunde / Fahrt mitnehmen möchten (Symbol Reisekoffer) oder was sie vergessen möchten (Symbol Papierkorb). Die Karten werden dann entsprechend an den Wandzeitungen angebracht. Ein Gruppengespräch kann sich anschließen.

Tipp: Hier kann man der Gruppe oder dem Anlass entsprechend die passenden Symbole auswählen.

Material: Karteikarten, Stifte, Pappen

Dauer: 20 Minuten

Ort: beliebig

Gummibärchen-Reflexion

Vorbereitung: Kauft Gummibärchen und sortiert diese in grüne, gelbe/weiße und rote Stapel.

Ablauf: die Teilnehmer werden gebeten, sich kurz Gedanken zu dem Vergangenen zu machen (es können auch konkrete Fragen formuliert werden). Dann können sich alle Teilnehmer an den Schüsseln entsprechend ihrer Meinung bedienen. Für jeden positiven Gedanken darf ein grünes (d.h. bei drei pos. Gedanke auch drei Bärchen), für jeden negativen Gedanken ein rotes und für so lala eben ein weißes, bzw. gelbes Gummibärchen genommen werden. Nun legen alle ihre Auswahl vor sich hin. So bekommt man schon mal einen Überblick über die Gesamtstimmung (eher rot, oder eher grün). Nun kann jeder/jede der Reihe nach die Gedanken zu den Bärchen äußern und diese dann Verzehren.

Material: Gummibärchen

Standpunkte

Vorbereitung: Erstellt eine Skala auf dem Boden (z.B. schlecht – mittel – gut) und überlegt euch 3 Fragen (z.B. wie hat mir der heutige Abend gefallen? Wie fühle ich mich? Wie ist meine Prognose für die Zukunft?). Bittet die Teilnehmer nun aufzustehen und stellt die erste Frage. Nun sollen sich die Teilnehmer entsprechend ihre Meinung im Raum postieren, also ihren Standpunkt suchen. Einzelne werden gebeten ihren Standpunkt zu erläutern.

Anschließend werden die beiden anderen Fragen gestellt.

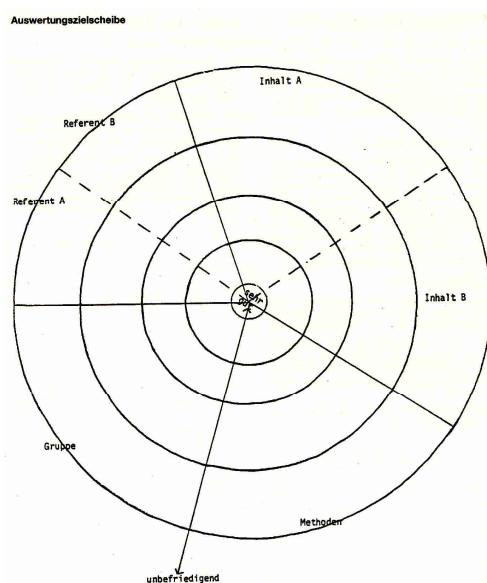
Material: evtl. Klebeband, Zahlen o.ä.

Zielscheibe

Vorbereitung: erstellt eine Zielscheibe und beschriftet die einzelnen Felder (z.B. Gruppe, Inhalt, Teamer, Ambiente, Stimmung, Lernerfolg)

Ablauf: Bittet die Teilnehmer nun, ihre Punkte zu malen / kleben (je positiver desto weiter in der Mitte). Vielleicht können auch Stichworte als Ergänzung auf das Plakat. Unklare oder extreme Punkte dürfen hinterfragt werden.

Material: Plakat, Stifte, evtl. Klebepunkte



Schlagzeilen

Vorbereitung: Sucht für vier Plakate knackige Schlagzeilen, die einen Kommentar zulassen. (Z.B. Gegen alle Erwartungen erreichte Leiterrunde gemeinsames Jahresziel)

Jeder kann nun auf möglichst jedem Plakat seine eigene Einschätzung schriftlich hinterlassen.

Material: 4 Plakate und Stifte



Körperreflexion

Dein Körper ist wie ein Baum, der sich je nach Wetter (Stimmungs-)Lage aufrichtet, weil es ihm supergut geht oder in sich zusammengesunken ist, weil es ihm richtig schlecht geht. Bilde mit deiner Körperhaltung deinen Eindruck von XY nach. (Methode für große Gruppen)

Maus Frederik

Im Gegensatz zu allen anderen Mäusen legt sich Frederik einen Wintervorrat aus Farben, Sonnenstrahlen, Gerüchen und Geschichten anstatt aus Nüssen und Gräser zu. (Hier kann auch einfach die gesamte Geschichte erzählt werden, um besser in das Bild hinein zu kommen.) Welche Farben, Bilder etc. stehen für deinen Eindruck von XY bzw. hast du dir davon mitgenommen? (in Großgruppe möglich, Gruppenteilung empfiehlt sich aber bei zu großen Gruppen, damit es nicht langweilig wird)

Brief an einen Freund

Stell dir vor, dein bester Freund oder deine beste Freundin waren bei XY nicht dabei. Schreib ihm oder ihr einen Brief, der deine Eindrücke und Erlebnisse enthält. Nachher lesen wir ihn uns gegenseitig vor. (am besten in Kleingruppen)

Anregung zum Thema Ausbildungskonzept / Ausbildung

Möglichkeiten kennenlernen, sich ausbilden zu lassen.

Teilnehmer: in Kleingruppen mit 5-7 Personen arbeiten

Ablauf: Einzelne Teile der Ausbildung auf Karten schreiben und gemeinsam zusammensetzen. Dabei die einzelnen Schritte / Inhalte der Ausbildungsbausteine erläutern und erklären.

Material: das Ausbildungskonzept und in Kurzform auf Karten

Dauer: 30 Minuten

Anregungen zum Stufenwechsel

Sprungturm

Während einer durch uns gestalteten Vorabendmesse zum Thema Vertrauen, Mut und Teamgeist sprangen die Wölflinge von einem vor dem Altar aufgebauten Turm aus Euro-Paletten in die Arme ihrer neuen Gruppenleiter.

Die verbleibenden Wölflinge halfen beim erklettern des Turmes und verabschiedeten die Springer mit den besten Wünschen. Vor dem Sprung in die Gruppe verkündete jeder laut, was er/sie in die neue Gruppe einzubringen versucht.

Die Eltern und das ganze Dorf waren eingeladen. Nachher war Partytime.

Spinnennetz

Während eines Stammeswochenendes wurde durch die Leiter in einem Waldstück ein großes Spinnennetz aus Paketschnur geflochten und zwischen den Bäumen aufgehängt. Die Kinder und Jugendlichen, die die Stufe wechseln, wurden durch ihren alten Trupp durch das Netz gehoben ohne es zu berühren und wurden durch den neuen Trupp in Empfang genommen. Hier war Teamgeist gefragt.

Schubkarrenrennen

Die Stufenwechsler wurden durch den alten Trupp in eine Schubkarre eingeladen, über einen Hindernisparcours in eine Wartezone transportiert und dort von dem neuen Trupp abgeholt.



Aufnahmeprüfung durch den neuen Trupp

Die Aufsteiger bekamen durch ihren neuen Trupp lustige Aufgaben gestellt, die sie lösen mussten. Der alte Trupp und die Eltern durften bei der Lösung tatkräftig unterstützen.

Anregungen zum politischen Handeln und zum Erleben der Ordnung

Heute im Supermarkt

Thema: Globalisierung

Geht mal in den nächsten Supermarkt und schaut euch die Warenauslage und Angebote genauer an.

- Wo kommen die Produkte her?
- Wächst das Obst überhaupt in Deutschland?
- Welchen Weg hat es schon zurückgelegt?
- Und ist es für so einen weiten Weg nicht sehr günstig zu haben?
- Welche einheimischen Produkte können in diesem Supermarkt gekauft werden?

Frägt einfach mal nach und unterhaltet euch mit der Filialleitung über diese Fragen! Vielleicht könnt ihr sie ja überzeugen, fair gehandelte Waren ins Sortiment aufzunehmen!

In Szene gesetzt

Thema: Frieden

Es gibt viele Sprichwörter, die sich mit „Frieden“ beschäftigen, z.B. „Gehe hin in Frieden“, „Man muss Frieden schließen, solange man noch kämpfen kann“, „Friede nährt, Unfriede zehrt“, „Es kann der Frömmste nicht in Frieden leben, wenn es dem bösen Nachbarn nicht gefällt“, „Ein Friede ist besser als zehn Siege“, „Frieden: die Fortsetzung des Krieges mit anderen Mitteln“, „Der Friede ist die kürzeste Entfernung zwischen zwei Kriegen“.

Fallen euch noch weitere ein? Sammelt und versucht, diese in kurze Szenen umzusetzen und sie zu spielen. Teilt euch dazu in mehrere Gruppen auf, so dass die anderen das gespielte Sprichwort erraten können.

Kampf dem Müll

Thema: Umweltbewusstsein

Startet eine Müllsammelaktion in eurer Gemeinde, z.B. in einem nahe gelegenen Waldstück. Hebt alles auf, was Müll ist und nicht in den Wald oder die Natur gehört. Wenn ihr einen Müllsack voll habt, schaut noch einmal nach, was genau ihr eingesammelt habt. Könnt ihr erkennen, wie alt der Müll ist? Vielleicht findet sich auf Verpackungsresten noch das Mindesthaltbarkeitsdatum. Euren „Fund“ könnt ihr öffentlichkeitswirksam ausstellen, z.B. vor der Kirche und so auf die Umweltverschmutzung hinweisen und euch dafür einsetzen, dass jede/jeder die Produktion von Müll vermeidet.

Hinsehen lohnt sich

Thema: Interkulturalität / Interreligiosität

Kennt ihr eure Stadt oder euren Stadtteil? Wisst ihr, wie viele Menschen dort leben? Und aus welchen Ländern diese Menschen kommen? Welche Sprache sie sprechen und welcher Religion sie zugehören? Wo sind Kirchen, Moscheen oder Synagogen? Wo verbringen die Menschen ihre Freizeit? Das alles sind Fragen, denen ihr nachgehen könnt, ganz einfach, wenn ihr mit aufmerksamem Blick durch die Stadt oder den Stadtteil geht. Vielleicht gibt es in eurer Nachbarschaft auch einen Verein, in dem sich junge Leute aus einem anderen Land regelmäßig treffen, z.B. ein Jugendclub an der Moschee. Organisiert doch mal einen Besuch. Ladet sie zu euch ein, spielt und redet miteinander und tauscht euch über die Fragen aus!



Postenlauf

Für den Sommer gibt es den Vorschlag, die Ordnung der DPSG durch einen Postenlauf mit Leben zu füllen. Konkret kann dabei der Schwerpunkt auf der Ganzheitlichkeit von Körper, Gefühlen und Geist liegen.

Alle ausgewählten Posten sollen den Menschen ganzheitlich ansprechen: Körper, Gefühle und Geist spielen mit und übernehmen Funktionen an den einzelnen Posten, seien es Kraft, Wut und Taktik beim Elefantenspiel, oder Körperbeherrschung, Vertrauen und Strategie beim Spinnennetz.

Jeder Posten bietet also sinnliches, körperliches oder geistiges Erfahren einiger Aspekte aus der Ordnung. Ein Zitat aus der Ordnung untermauert dies und soll zum Nach- und Weiterlesen anregen. Außerdem sind alle weiteren Aspekte aus der Ordnung, die jede Methode abdecken kann, mit aufgelistet. Der Lauf lässt sich mit wenig Aufwand in jedem Lager umsetzen. Natürlich kann der Postenlauf auch als Wettbewerb gestartet werden. Ein Bewertungssystem muss sich allerdings jede und jeder selbst ausdenken.

Elefantenspiel

Beim Elefantenspiel versucht eine Elefantenherde zusammen zu halten, indem sie einander wirklich fest halten und sich gegenseitig schützen. Elefanten sind soziale Tiere und versuchen deswegen, einander zu schützen. Aus der Gruppe melden sich Freiwillige als Jäger. Auf vier

Elefanten sollte ein Jäger kommen. Aufgabe der Jäger ist es, aus der Herde einen Elefanten herauszulösen. Gelingt dies, ist der Elefant erlegt. Erlaubt sind zunächst alle Mittel.

Einzige Regel des Spiels: Sobald jemand laut STOPP ruft, wird jegliche Handlung unterbrochen. Der Rufer darf nun bestimmen, was ab sofort nicht mehr gilt (z.B. an den Haaren reißen, schlagen, Finger umbiegen ...). Ein Schiedsrichter achtet darauf, dass die Regel(n) eingehalten wird/werden.

Nach dem Spiel (oder nach einer vereinbarten Zeit) wird kurz ausgewertet, was die Mitspieler/innen erlebt haben. Hilfsfragen können sein: Wer hat Gewalt ausgeübt? Was war gemein? Wie war der Zusammenhalt? Wo gab es Probleme und wie wurden sie gelöst?)

Aspekte aus der Ordnung:

- ⊙ Angenommen und geliebt werden: „Junge Menschen und Erwachsene machen in der DPSG die Erfahrung, dass sie von Gott und den Menschen geliebt werden.“ (Ordnung der DPSG, S.8)
- ⊙ Geschwisterlich leben: „Wir sind in unserem Engagement verlässlich und aufrichtig.“ (Ordnung der DPSG, S.19)
- ⊙ Friedensbedingungen schaffen: „Frieden entsteht, wenn Gerechtigkeit und Toleranz zwischen den Menschen besteht. Deshalb setzen wir uns für gleiche Chancen und gerechte Lebensbedingungen aller Menschen ein.“ (Ordnung der DPSG, S.19)
- ⊙ Als Pfadfinder/in mache ich nichts halb und gebe auch in Schwierigkeiten nicht auf. (Ordnung der DPSG, S.18, Gesetz der Pfadfinderinnen und Pfadfinder)

Spinnennetz

Zwischen zwei Bäumen wird mit Kordel ein Spinnennetz gespannt. Die Zwischenräume sollten so groß sein, dass Menschen hindurchpassen. Aufgabe der Gruppe ist, von der einen auf die andere Seite des Netzes zu gelangen, ohne das Netz zu berühren. Ist ein Raum zwischen dem Netz genutzt, darf er nicht ein zweites Mal genutzt werden. Wer die andere Seite erreicht hat, muss dort bleiben, darf aber helfen. Wird das Netz berührt, müssen alle auf die Start-Seite zurück. Als Vorbereitung kann Partnerweise probiert werden, wie man sich steif machen kann. Aufrecht stehen und wie ein Brett in die Arme des Partners/der Partnerin fallen lassen.

Aspekte aus der Ordnung:

- ⊙ Angenommen und geliebt werden (Ordnung der DPSG, S.8)
- ⊙ Gemeinsam auf dem Weg: „Junge Menschen und Erwachsene sind gemeinsam auf dem Weg und aufgefordert, ihre eigenen Talente für sich und die Gemeinschaft einzubringen.“ (Ordnung der DPSG, S.9)



- ⊙ Mitbestimmung „Als ein freiheitlich-demokratisch aufgebauter Verband arbeitet die DPSG mit altergerechten Mitbestimmungsformen. Politisches Lernen findet bereits im Zusammenspiel von Groß- und Kleingruppe statt.“ (Ordnung der DPSG, S.13)
- ⊙ Geschwisterlich leben (Ordnung der DPSG, S.19)
- ⊙ Allzeit bereit: „Bei allem, wofür wir stehen und was wir tun, vertrauen wir darauf, dass Gott uns nahe ist, uns unterstützt und trägt.“ (Ordnung der DPSG, S.20)
- ⊙ Als Pfadfinder/in begegne ich allen Menschen mit Respekt und habe alle Pfadfinder und Pfadfinderinnen als Geschwister. (Ordnung der DPSG, S.18, Gesetz der Pfadfinderinnen und Pfadfinder)
- ⊙ Als Pfadfinder/in gehe ich zuversichtlich und mit wachen Augen durch die Welt.
- ⊙ Als Pfadfinder/in bin ich höflich und helfe da, wo es notwendig ist. (Ordnung der DPSG, S.18, Gesetz der Pfadfinderinnen und Pfadfinder)
- ⊙ Als Pfadfinder/in mache ich nichts halb und gebe auch in Schwierigkeiten nicht auf. (Ordnung der DPSG, S.18, Gesetz der Pfadfinderinnen und Pfadfinder)

Material: Kordel

Szenenspiel

Die einzelnen Aspekte aus dem Gesetz der Pfadfinderinnen und Pfadfinder werden nachgespielt. Kurze Zeit zum Überlegen macht Sinn. Die Spielleitung kann mitspielen und damit Impulse geben.

Aspekte aus der Ordnung

- ⊙ Angenommen und geliebt werden (Ordnung der DPSG, S.8)
- ⊙ Gemeinsam auf dem Weg (Ordnung der DPSG, S.9)
- ⊙ Mitbestimmung (Ordnung der DPSG, S.13)
- ⊙ Freiheit wagen: „Freiheit ist für uns eine Grundbedingung menschlichen Daseins. Wir schaffen einen Stil der Unabhängigkeit, der es uns ermöglicht, uns auszuprobieren, aber auch Fehler machen zu dürfen.“ (Ordnung der DPSG, S.20)
- ⊙ Allzeit bereit (Ordnung der DPSG, S.20)
- ⊙ Als Pfadfinder/in mache ich nichts halb und gebe auch in Schwierigkeiten nicht auf. (Ordnung der DPSG, S.18, Gesetz der Pfadfinderinnen und Pfadfinder)
- ⊙ Als Pfadfinder/in entwickle ich eine eigene Meinung und stehe für diese ein. (Ordnung der DPSG, S.18, Gesetz der Pfadfinderinnen und Pfadfinder)
- ⊙ Als Pfadfinder/in sage ich, was ich denke, und tue, was ich sage. (Ordnung der DPSG, S.18, Gesetz der Pfadfinderinnen und Pfadfinder)

Material: Verkleidung, Schminke

So, dass war`s. Wir hoffen, ihr konntet die eine oder andere Methode ausprobieren und einige Anregungen und Ideen umsetzen.

Über eure Erfahrungen und weitere Anregungen freuen wir uns. Wenn ihr mögt, nehmt Kontakt mit der AG StäVan auf und gebt uns eure Rückmeldung.

Eure AG StäVan

AG StäVan im Diözesanverband Trier
 DPSG Diözesanbüro Trier
 Weberbach 70
 54290 Trier
 Fon: 0651/9771-180
 Fax: 0651/9771-189
 info@dpsg-trier.de



- Fragebogen - Methoden und Anregungen

