

1. Das Versprechen.....	2
2. Einleitung	3
3. Altersstufenspezifisches	5
3.1 Wichtel.....	5
3.2 Pfadis	7
3.3 Caravelles	8
3.4 Ranger.....	8
4. Konkretes zur Vorbereitung des Versprechens.....	10
4.1 Das Versprechen als Projekt	11
4.1.1 Einstimmungen zum Thema Versprechen	12
4.2 Inhaltliche Themenbereiche.....	14
4.2.1 Wir sind Pfadfinderinnen	14
4.2.2 Wir sind Mädchen und Frauen	18
4.2.3 Wir sind katholisch	25
4.3 Die Versprechensfeier	28
5. Anhang.....	34
Texte für zwischendurch.....	39
Literaturverzeichnis	41

1. Vorwort

„Ihr müßt doch immer so komische Fahneneide schwören“, ist ein Vorurteil, das uns Pfadfinderinnen ähnlich häufig begegnet, wie der Spruch von der armen alten Frau, die gegen ihren Willen über die Straße muß, oder die Idee, dass Pfadfinderinnen im dunkelblauen Rock durch den Wald robben ...

Und wie bei der Frau, die weder arm noch alt sein muß (wenn sie Hilfe braucht und selbstverständlich bekommt, weil sie über die Straße will), oder der Tatsache, dass wir uns unsere Umwelt genau ansehen und erforschen, dabei aber besser lange Hosen und festes Schuhwerk anhaben, wenn ein Weg durchs Unterholz ökologisch vertretbar ist, ist auch bei dem ersten Vorurteil zwar fast alles falsch, aber trotzdem eine Besonderheit pfadfindersicher Kultur angesprochen.

Wir müssen nicht.

Wir müssen nichts Komisches, Merkwürdiges, Geheimnisvolles.

Wir schwören nix – schon gar keinen Fahneneid. Was alle Pfadfinderinnen und Pfadfinder in allen Altersstufen in den unterschiedlichsten Ausprägungen gemeinsam haben, ist ein besonderes Element der bewußten Entscheidung, deren Ausdruck das Versprechen ist. Das Versprechen ist für die Kinder und Jugendlichen in den Gruppen. Mit dem Versprechen und der Vorbereitung darauf entscheiden sie sich dafür, in dieser Gruppe, in diesem Verband mitzumachen und sich mit all ihren Fähigkeiten einzusetzen und die gemeinsamen Spielregeln einzuhalten. Das Versprechen findet in der Gruppe statt, und die Gruppe überlegt sich einen angemessenen und schönen Rahmen dafür.

Das Versprechen ist verbindlich, nicht weil es ein Fahneneid ist, sondern weil es Ausdruck einer persönlichen bewußten Entscheidung ist, die das einzelne Mitglied der Gruppe mitteilt. Das Versprechen ist auch nicht für immer, sondern kann in jeder Altersstufe neu überprüft werden.

Ein besonderer Grund zum Feiern ist das Versprechen, mit dem die Pfadfinderin in den Weltverband der Pfadfinderinnen (WAGGGS) aufgenommen und damit Mitglied einer weltweiten Bewegung wird. Das ist in der Regel das Versprechen in der Pfadi-Stufe oder bei älteren das erste Versprechen.

Dieses Versprechen ist nichts obskures, keine Aufnahme in einen Geheimbund, sondern Zeichen der Verbundenheit mit einer Idee, in der Kinder und Jugendliche auf der ganzen Welt sich unabhängig von ihrer Herkunft, Besitz oder Religion gemeinsam mit anderen auf den Weg machen, um Schritt für Schritt Verantwortung für sich selbst und die Gesellschaft zu übernehmen.

Connie Inkmann

(Diözesanvorsitzende PSG Münster von ... bis ... und Bundesvorsitzende von bis)

2. Einleitung

Das Versprechen ist etwas typisches für Pfadfinderinnen und Pfadfinder auf der ganzen Welt. Es geht hierbei nicht um ein Gelöbnis oder einen Eid, sondern um die Verdeutlichung einer Entscheidungssituation.

Das Versprechen ist für jede Pfadfinderin eine Gelegenheit, sich für das Mittun in ihrer Gruppe und zugleich für die Ziele der PSG und des Weltverbandes der Pfadfinderinnen zu entscheiden. Es geht immer um eine freiwillige Entscheidung.

Im Versprechen wird diese Entscheidung den anderen mitgeteilt. Dadurch übernimmt jedes Gruppenmitglied, je nach Altersstufe und eigenen Möglichkeiten, Verantwortung für die Ziele der Gruppe und für den eigenen Fortschritt.

Im (weltweit immer noch gültigen) Originalversprechen ist dies so ausgedrückt:

On my honour I promise that I will do my best:

1. to do my duty to God and the King or God and my country
2. to help other people at all times
3. to obey the Guide Law

(Übersetzung)

Bei meiner Ehre verspreche ich, dass ich mein Bestes tun werde:

1. um meine Pflicht gegenüber Gott und dem König oder Gott und mein Land zu tun
2. andern Menschen jederzeit zu helfen
3. und die Pfadfindergesetze zu befolgen.

Der allgemeine Versprechenstext der Pfadfinderinnen lautet:

„Ich verspreche, mein Bestes zu tun, um Gott in meinem Leben zu erkennen, in der Gemeinschaft, in der ich lebe, mitverantwortlich zu handeln und die Spielregeln der Pfadfinderinnen zu beachten.“

Beim Pfadfinderinnenversprechen spielen also die Punkte

- Gemeinschaft,
- Glaube und
- Pfadfinderinnentum

eine wichtige Rolle.

Diese Punkte können in einem frei formulierten Text ausgesprochen werden, um die individuelle Entscheidung jeder einzelnen deutlich zu machen. Wichtig ist dabei, dass das Versprechen vor allem der Gruppe gegeben wird und nicht irgendeiner Person oder einem anonymen Verband. Die Zugehörigkeit zum Weltverband der Pfadfinderinnen wird durch das Anstecken des Weltbundabzeichens symbolisch ausgedrückt.

Um sich bewusst für etwas entscheiden zu können, bedarf es immer einer guten Vorbereitung. Dafür ist es sinnvoll, dass eine Gruppe sich mit den drei Bereichen des Versprechens beschäftigt..

Eine Pfadfinderin kann sich in jeder Altersstufe entscheiden ein Versprechen „abzulegen“. Die Vorbereitung und auch die Gestaltung der Versprechensfeier sollte natürlich der jeweiligen Altersstufe entsprechen.

In dieser Arbeitshilfe sind daher zunächst spezifische Besonderheiten des Versprechens in den unterschiedlichen Altersstufen beschrieben.

Im 4. Kapitel finden sich jede Menge konkrete Anregungen zur Versprechensvorbereitung und –Gestaltung.

Es gibt eine Einführung, wie die Projektmethode hierfür genutzt werden kann.

Die drei Versprechenspunkte: Pfadfinderinnentum, Gemeinschaft, Glaube finden sich unter den Überschriften: „Wir sind Pfadfinderinnen, wir sind Mädchen und Frauen, wir sind katholisch“ wieder.

Zu jedem Bereich gibt es eine kurze Einführung. Dann folgen konkrete Methoden, die in der Gruppenstunde zur Vorbereitung benutzt werden können. Jede Methode enthält auch einen Hinweis für welche Altersstufe sie geeignet ist.

Ganz zum Schluss finden sich noch Ideen und Anregungen zur Gestaltung einer Versprechensfeier.

3. Altersstufenspezifisches

Das Versprechen in den einzelnen Altersstufen hat jeweils eigene Schwerpunkte und Besonderheiten, die im folgenden für die einzelnen Stufen dargestellt werden.

3.1 Wichtel

Das **Wichtelversprechen** ist zu vergleichen mit einer Vorbereitung auf die bevorstehende Aufnahme in den Weltbund der Pfadfinderinnen (WAGGGS) beim Pfadiversprechen. Daher beinhaltet dieses Versprechen, im Gegensatz zu den Versprechen ab der Pfadistufe, nur zwei Versprechenspunkte:

- Glaube
- Gemeinschaft

Aus diesem Grund entspricht der **Wichtelgruß** auch nicht dem Pfadigruß. Der Zeigefinger – und der Mittelfinger stehen für die beiden Versprechenspunkte. Der Daumen, der über dem Kleinen - und dem Ringfinger liegt ist ein Symbol für die Große, die die Kleinen schützt. Dabei reicht man sich (wie beim Pfadigruß) die linke Hand.

(Abbildung: Wichtelgruß)

Auch die Spielregeln (Gesetze) der Pfadfinderinnen weltweit gelten noch nicht in dieser Form in der Wichtelstufe. Jedoch gibt es die **5 Wichtelpunkte**, die die Spielregeln in vereinfachter Form darstellen.

- Das Wichtel entdeckt Jesus als Freund
- Das Wichtel denkt auch an die Anderen
- Das Wichtel öffnet Augen und Ohren
- Das Wichtel sagt seine Ideen und macht mit
- Das Wichtel kann sich freuen und macht anderen Freude

Das **Versprechensabzeichen** dieser Altersstufe ist ein kleines Wichtel in gold und blau. Die Farben blau und gold stehen für den Himmel und die Sonne, die über allen Kindern der Erde scheint.

Dieses Abzeichen kann z.B. am Halstuch mit dem gelben Rand (der Farbe der Wichtelstufe) am **Wichtelknoten** getragen werden.

(Abb. Wichtelknoten)

Der **Wahlspruch** der Wichtel lautet „Ich will mein Bestes tun!“

Davon handelt auch die Wichtelgeschichte, die sich Wichtel aus allen Ländern erzählen.

Die Wichtelgeschichte

Gar nicht weit von hier wohnten einmal zwei Kinder. Sie waren etwa so alt wie Du. Sie hatten ihre Eltern lieb und manchmal versuchten sie auch, ihnen Freude zu machen. Aber die Eltern hatten auch oft Ärger mit ihnen. Wenn sie der Mutter abwaschen helfen sollten, versteckten sie sich schnell. Ihre Kleider lagen unordentlich im ganzen Zimmer herum. Einkauf gehen gingen sie nur, wenn sie eine Belohnung dafür bekamen. Wenn sie mit den Nachbarskindern spielten, zankten sie meist nur.

Einmal sagte die Mutter: „Ach, wenn es doch noch Wichtel gäbe! So wie früher.“ „Wichtel?“ fragten die Kinder. „Was ist denn das?“ Und die Mutter erzählte. „So ein Wichtel war ein kleiner Kerl. Ganz unauffällig machten sich die Wichtel nützlich im Hause und halfen den Menschen, wo es nötig war. Sie räumten die Kleider auf und brachten die Zimmer in Ordnung. Wenn die Menschen Hunger hatten, brachten sie ihnen zu essen. Sie entdeckten gleich, wenn jemand Hilfe brauchte. Sie dachten sich immer wieder etwas aus, um anderen eine Freude zu machen. Aber kein Mensch hat sie je gesehen. Heute gibt es wohl keine Wichtel mehr.“ Und die Kinder dachten: „So einen Wichtel brauchen wir auch. Der könnte dann der Mutter helfen, und wir würden nicht immer beim Spielen gestört. Vielleicht würde es uns auch manchmal eine Freude bereiten.“ „Mutti“, fragte das eine Kind. „gibt es wirklich keine Wichtel mehr?“ „Ich glaube nicht“, meinte die Mutter, „aber ihr könntet einmal die weise Eule fragen. Die kennt sich in solchen Sachen aus.“

Am liebsten wollten die Kinder sofort loslaufen. „Eulen sind nur in der Nacht wach“, sagte die Mutter, „Wartet noch“. So gingen die Kinder erst am späten Abend auf die Suche. Mutter hatte gesagt, dass die weise Eule in der dicken Eiche in der Nähe vom Teich wohne. Sie brauchten nur über den Gartenzaun zu klettern und waren nach wenigen Schritten am Teich. Der Mond beleuchtete ihren Weg. Hier und da knackte ein Ast, und die beiden fanden es ein bisschen unheimlich. Aber da war auch schon die dicke Eiche. Die Eule saß auf einem Ast und blinzelte sie an. „Du bist doch die weise Eule“, flüsterten die Kinder. „Wir möchten dich etwas fragen.“ „Nur zu“, meinte die weise Eule, „vielleicht kann ich euch helfen.“ „Weißt du, wo es Wichtel gibt? Die Mutter hat uns von ihnen erzählt. Wir möchten gerne so einen Wichtel im Haus haben. Es könnte gut der Mutter helfen. Wir haben nämlich gar keine Lust dazu. Wir möchten viel lieber immer spielen. Wir möchten auch nicht immer nett sein zu anderen Leuten.“ „So, so“, meinte die weise Eule, „ihr sucht die Wichtel. Laßt mich mal nachdenken. – Seht ihr den Teich dort drüben? Geht zu ihm hinüber und schaut ins Wasser. Dann werdet ihr die Wichtel schon sehen.“

Schnell liefen die beiden zum Teich. Vorsichtig schaute sie ins Wasser hinein. Der Mond schien hell, aber sie konnten keine Wichtel entdecken. Wenn sie ganz genau hinsahen, blickte ihnen nur ihr eigenes Spiegelbild entgegen. Enttäuscht gingen sie zu der Eiche zurück. Sie berichteten der Eule. „Wir konnten keine Wichtel entdecken.“ „Habt ihr gar nichts gesehen?“ fragte die Eule. Sie berichteten der Eule. „Doch, uns selber haben wir gesehen, aber wir sind doch keine Wichtel!“ „Ihr könnt auch Wichtel sein!“ Ihr könnt den Menschen Freude machen. Ihr könnt zum Beispiel eure kranke Freundin besuchen oder euch nach einem Streit wieder vertragen. Ihr könnt auch den Teppich absaugen, das Geschirr abtrocknen und beim Einkaufen helfen. Auch euer Zimmer könnt ihr in Ordnung halten. Ihr könnt auch das kleine Kind von nebenan mal mitnehmen zum Spielen. Wichtel versuchen immer ihr Bestes zu tun. Wollt ihr nicht Wichtel werden? Ihr könnt es sicher schaffen. Und wenn es einmal zu schwer wird, kommt ihr zu mir, ich helfe euch weiter.“ „Wir versuchen es“ nickten die Kinder, „und wir kommen wieder und berichten dir, wie es uns ergangen ist.“

Vater und Mutter wunderten sich. Die Kinder halfen, wo sie nur konnten. Sie taten wirklich ihr Bestes, waren fröhlich und guter Dinge. Seitdem ging es in der Familie viel gemütlicher zu. Die Kinder waren richtige Wichtel geworden. Und sie erzählten allen ihren Freunden davon. Die wollten auch Wichtel werden und gemeinsam machte es noch viel mehr Spaß, Wichtel zu sein.

3.2 Pfadis

Mit dem **Pfadiversprechen** werden die Mädchen in den Weltverband der Pfadfinderinnen (WAGGGS – World Association of Girl Guides and Girl Scouts) aufgenommen. Daher beinhaltet dieses Versprechen die drei Versprechenspunkte der PSG, die sich an den wesentlichen Versprechenspunkten von WAGGGS orientieren:

- Wir sind Pfadfinderinnen
- Wir leben in einer Gemeinschaft mit Mädchen und Frauen
- Wir sind katholisch

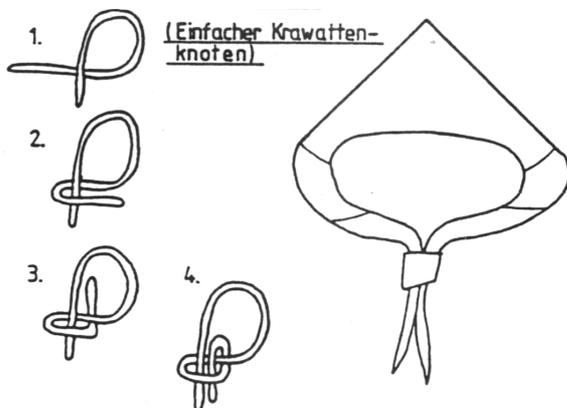
Diese drei Versprechenspunkte symbolisiert auch der **Pfadigruß**, der auch für alle Caravelles und Ranger gilt.

Die drei gestreckten Finger erinnern an den Inhalt des Versprechens. Der über den kleinen Finger gelegte Daumen bedeutet, dass die Größere und Stärkere sich einsetzt für Schwächere, Kleinere, Unterlegene und diese schützt.



(Abb: Weltverbandsabzeichen)

Das **Versprechensabzeichen** dieser Altersstufe ist ein hellblaues Kleeblatt, das ebenfalls die drei Versprechenspunkte durch die drei Blätter darstellt. Das goldene Kreuz in der Mitte des Kleeblatts verdeutlicht, dass wir ein katholischer Pfadfinderinnenverband sind.



Das Abzeichen der Pfadis kann an dem dunkelblauen **Pfadihalstuch** mit dem hellblauen Rand (der Altersstufenfarbe der Pfadis) auf dem Pfadiknoten getragen werden.

Als Mitglied der weltweiten Pfadfinderinnenbewegung gelten für die Pfadis die **Spielregeln** der PSG, die sich an den internationalen Gesetzen der Pfadfinderinnen orientieren.

10 Pfadispielregeln

Ich meine das, was ich sage, ehrlich.
Ich verhalte mich so, dass andere mir vertrauen können.
Ich entdecke das Leben und schütze die Natur.
Ich entdecke meine Fähigkeiten und nehme mich ernst.
Ich denke an andere und versuche sie zu verstehen.
Ich sage, was mich freut und ärgert.
Ich weiche Schwierigkeiten nicht aus und versuche, sie gemeinsam mit anderen zu lösen.
Ich gebe mich mit Ungerechtigkeiten nicht zufrieden und setze mich für eine gerechte und friedliche Welt ein.
Ich lerne zu teilen.

Ich spreche mit anderen über meinen Glauben und das Leben Jesu und versuche, meinen Weg zu finden.

Wir Pfadfinderinnen bilden eine Gemeinschaft und nehmen jede Einzelne wichtig.

Der **Wahlspruch** der Pfadis lautet „Allzeit bereit“.

3.3 Caravelles

In der Caravellestufe heißt das Versprechen nicht etwa „Caravelleversprechen“ sondern „**Entscheidung**“. Sieht man nur dieses Versprechen an sich, so ist diese Namensgebung kaum zu verstehen. Doch betrachtet man das Caravelleversprechen als Teil eines Entwicklungsprozesses, so, wie es am Anfang dieser Arbeitshilfe erklärt wurde, so lässt sich dieses Versprechen als bewusste „Entscheidung“ für die Ziele der Pfadfinderinnenschaft St. Georg verstehen!

Die Spielregeln der PSG heißen in der Caravellestufe Orientierungspunkte.

Die **6 Orientierungspunkte** lauten:

- Wenn du erfahren willst, wer du bist und was du kannst, entscheide selbst, wozu du deine Zeit und deine Möglichkeiten nutzen willst.
- Wenn du weiterkommen willst, wage Grenzen zu überschreiten, habe Mut zum Abenteuer, geh auf andere zu.
- Wenn du das Grau überwinden willst, gib dir einen Ruck, geh vor die Tür, mach Augen und Ohren auf und stell fest, was es - trotz allem – Schönes gibt.
- Wenn du das Leben respektieren willst, entdecke die Natur und kämpfe für eine menschenwürdige Umwelt.
- Wenn du solidarisch sein willst, bekämpfe die Gleichgültigkeit und handle mit anderen.
- Wenn du selbst mit an der Zukunft bauen willst, entdecke, wo deine Fähigkeiten sind, setze sie ein und übernimm damit deinen Teil der Verantwortung.

Der **Wahlspruch** der Caravelles lautet, wie bei den Pfadis „Allzeit bereit“.

Zur „Entscheidung“ der Caravelles gibt es ein dunkelblaues **Versprechensabzeichen** auf dem sich ein goldenes Schiff befindet. Dieses Schiff soll ein Caravelle darstellen, ein Entdeckerboot, mit dem sich auch schon Kolumbus auf den Weg nach Amerika machte. In dem Segel ist ein PSG – Kleeblatt zu sehen. Dieses Abzeichen kann auf das dunkelblaue **Caravelletuch** mit dem hellgrünen Rand gesteckt werden.

3.4 Ranger

Das Rangerversprechen ist eine erneute **Vergewisserung** für die Ziele der Pfadfinderinnenbewegung.

In der Rangerstufe entsprechen die vier Aspekte den grundlegenden Spielregeln (Gesetze) der Pfadfinderinnen.

Die **vier Aspekte** lauten:

- Freude
- Begegnung
- Fortschritt
- Solidarität

Der **Wahlspruch** der Ranger heißt:

„Ich werde mein Bestes tun und das immer wieder!“

Auf dem **Versprechensanhänger** der Ranger ist ein Kleeblatt zu sehen, dessen einzelne Blätter für die 3 Versprechenspunkte: Glaube, Gemeinschaft und Pfadfinderinnenbewegung stehen. Das Kreuz ist ein Zeichen der konfessionellen Ausrichtung der PSG und die beiden Punkte bedeuten „Gesetz“ und „Versprechen“, wie das auch die Sterne im Weltbundabzeichen tun.

Das **Rangerhalstuch** hat einen roten Rand, das der Leiterinnen einen dunkelroten.

Das Rangerlied - **The Ranger**

D G e A D G e A
See those clouds rolling on their way, see those stars shining so gay.
Hear the wind in the tall pine trees, and you'll know exactly why I'm free,
I am a Ranger rolling along, Ranger singing a song, I am a Ranger until the day I die.

Have few friends but they are true, the mountain flowers the sea of blue, I'm just a wanderer,
never standing still and I must go onward to the hills.
I am a Ranger rolling along ...

Through this world I'm bound to roam, without a bed, a fire or a home.
But I have a friend that is true, and that's my camarade, that is you.
I am a Ranger rolling along ...

Alternative Gitarrengriffe: C am dm G

4. Konkretes zur Vorbereitung des Versprechens

Um sich bewusst für etwas entscheiden zu können, bedarf es immer etwas Vorbereitung. Natürlich wird ein Wichtelversprechen und die Vorbereitung darauf anders aussehen als das einer Ranger.

Aber auch innerhalb einer Altersstufe wird sicherlich jede Pfadfinderin eigene Ideen und Vorstellungen zur Vorbereitung und Durchführung des Versprechens haben. Es bietet sich also an gemeinsam mit den Gruppenkindern zu überlegen,

- was vor dem Versprechen in den Gruppenstunden gemacht werden soll,
- mit welchen Themen jede sich beschäftigen will,
- worüber sie mehr wissen will, bevor sie ein Versprechen machen kann,
- wie die Feier konkret aussehen soll
- ... und vieles mehr.

Wenn ihr dies mit euren Gruppenkindern besprechen und sie mitentscheiden lassen wollt handelt ihr nach der Projektmethode. Die einzelnen Schritte der Projektmethode und die Hinweise dazu können euch hierbei vielleicht noch Anregungen geben -> Kapitel 4.1.

Wenn dann klar ist, was in den Gruppenstunden passieren soll (z.B. haben die Pfadis sich überlegt, dass sie mehr über die Ursprünge der Pfadfinderbewegung wissen wollen), dann kann es Aufgabe der Leiterin sein, Informationen zusammen zu tragen oder eine passende Methode zu überlegen oder im Kapitel 4.2 nachzuschlagen ☺.

In dem Kapitel 4.2 findet ihr Ideen für die Vorbereitung des Versprechens sortiert nach den drei Standbeinen der PSG, die letztlich auch die drei wesentlichen Punkte des Versprechens widerspiegeln:

„Wir sind Pfadfinderinnen“ -> Kapitel 4.2.1

„Wir sind Mädchen und Frauen“ -> Kapitel 4.2.2

„Wir sind katholisch“ -> Kapitel 4.2.3

Und wenn ihr Anregungen für die eigentliche Versprechensfeier braucht seht nach im Kapitel 4.3 „Die Versprechensfeier“.

All die Ideen haben wir selbstverständlich nicht neu erfunden, sondern aus diversen Zetteln zusammengeschrieben und ergänzt. Welche Ideen und Methoden nun für eure Gruppe die Besten sind, könnt nur ihr selbst entscheiden, denn ihr kennt eure Wichtel, Pfadis, Caravelles oder Ranger am besten, oder?

Öffentlichkeitsarbeit

Dies gehört zwar nicht zwingend zum Versprechen, aber dennoch könntet ihr überlegen, ob ihr nicht die Presse zu eurer Versprechensfeier einladet oder ihr einen Presseartikel selber schreibt und bei den örtlichen Zeitungen einreicht. Schließlich ist so eine Versprechensfeier schon etwas besonderes. In jedem Fall sollten unbedingt Fotos gemacht werden sowohl für einen Artikel in der Zeitung als auch für die stammeseigene Dokumentation.

- ➔ *evtl. Ausschnitte aus Artikeln über Versprechensfeier (z.B. „Feierliches Versprechen abgelegt - 14 Wichtel gehören jetzt offiziell zu den Pfadfinderinnen St. Georg“)*

4.1 Das Versprechen als Projekt

Die Projektmethode ist eine der Methoden zur Mitbestimmung in der PSG. Sie ist eine pfadfinderische Methode, um ein aus der Gruppe kommendes und die Gruppe betreffendes Thema oder Anliegen anzugehen. In diesem Fall ist es das Thema „Versprechen“.

Dabei kommt es darauf an, dass sich **alle einbringen** können, **gemeinsam entscheiden**, handeln, etwas erleben und sich weiter entwickeln.

Zur Strukturierung dieses gemeinsamen Handelns wurde ein Verlaufsmodell entwickelt, das aus einzelnen Schritten besteht. Für jede Altersstufe der PSG wurde es altersgemäß formuliert:

Wichtel (7-10jährige)	Pfadis (10-13jährige)	Caravelles (13-16jährige)	Ranger (ab 16 Jahren)
Spielidee	Abenteuer	Unternehmen	Projekt
Wir haben eine Idee	Wir fangen an	Eine Idee haben	Impuls
Wir machen alle mit	Wir planen	Sich für eine Richtung entscheiden	Entscheidung
Wir freuen uns	Wir erleben etwas	Sich informieren	Information
	Wir feiern	Unseren Kurs überprüfen	Planung
		Unsere Route festlegen	Einübung
		Neues probieren	Durchführung
		Unterwegs sein	Auswertung
		Feiern	Feier
		Unsere Erlebnisse auswerten	Reflexion
		Über unsere Erlebnisse berichten	Dokumentation

!!! Die Projektmethode und die Einteilung in einzelne Projektschritte ist eine Orientierungshilfe, kein starrer Verlaufsplan !!!

Normalerweise beginnt ein Projekt mit der Suche nach einem Thema. Wenn das Thema schon steht, in diesem Fall „Wir wollen unser Versprechen ablegen“, dann kann als nächstes mit den Kids gemeinsam überlegt werden, was gemacht werden könnte.

Also: Wie wollen wir uns auf das Versprechen vorbereiten?

und

Wie wollen die Versprechensfeier konkret gestalten?

Hier kommt es darauf an, die Phantasie anzuregen und den Mädchen zu ermöglichen, ungehindert Ideen zu spinnen. Mögliche Einstiege in das Thema findet ihr im Kapitel 4.1.1 „Einstimmungen zum Thema Versprechen“.

Anschließend könntet ihr mit einem Brainstorming oder einer anderen Methode konkrete Ideen sammeln und schließlich gemeinsam entscheiden, was konkret gemacht werden soll. Um möglichst viele an der Entscheidung zu beteiligen, gibt es verschiedene Wege, z.B. Stimmungsbarometer, Klebepunkte, Wahlurnen, Negativauslese, Prioritäten setzen usw.

Je nachdem wofür sich die Gruppe entschieden hat, müssen nun die unterschiedlichsten Dinge vorbereitet (z.B. eine Gruppenstunde zur Geschichte der PfadfinderInnenbewegung), Informationen gesammelt (z.B. was sind eigentlich die 6 Elemente der PSG?) und geklärt werden (z.B. dürfen wir die Versprechensfeier im Rahmen des Gemeindegottesdienstes

machen?). Hier wird vermutlich der größere Teil von den Leiterinnen übernommen werden müssen. Manche Aufgaben können aber auch die Gruppenkinder übernehmen.

4.1.1 Einstimmungen zum Thema Versprechen

Wortfeld Versprechen

Ziel: Einstieg ins Thema
Alter: ab Wichtel
Material: großer Zettel oder Plakat
Beschreibung: Wörter, in denen das Wort „sprechen“ vorkommt werden gesammelt, z.B. „absprechen“, „besprechen“, „widersprechen“ ...

Brainstorming

Ziel:
Alter: ab Wichtel
Material: großer Zettel/Plakat
Beschreibung: Jedes Gruppenkind ruft Wörter in den Raum, die ihr zum Wort Versprechen einfallen. Eine Leiterin oder ein Gruppenkind schreibt mit.

Schreibgespräch

Ziel:
Alter: ab Wichtel
Material: große Zettel/Plakate, Stifte für alle
Beschreibung: auf einem großen Zettel steht ein Anfangssatz oder ein Wort in der Mitte, z.B. „Etwas Versprechen heißt...“ oder „Wenn ich etwas verspreche, dann...“. Alle Gruppenmitglieder schreiben auf den Zettel, was ihnen dazu oder zu dem was andere geschrieben haben einfällt.

Versprechen in einer Freundschaft

Ziel: Unterscheidung von sinnvollen und unsinnigen Versprechen
Alter: ab Pfadi
Material: Zettel und Stifte
Beschreibung: Jede schreibt in 10-15 min Einzelarbeit auf, was sie einer Freundin/ einem Freund versprochen hat, versprechen möchte, versprechen könnte. Am Ende markiert jede zwei Versprechen, die sie für eine Freundschaft besonders wichtig findet und streicht zwei Versprechen, die eigentlich wenig sinnvoll sind oder schwer einzuhalten sind. Austausch in Kleingruppen (2-6 Pers.). Abschluss in der Gesamtgruppe.

Rollenspiel

Ziel: Über die Bedeutung des Versprechens nachdenken und Stellung beziehen.
Alter: ab Wichtel
Material: Zettel mit Rollenbeschreibungen
Beschreibung: Jedes Gruppenkind erhält einen Zettel mit einer Beschreibung ihrer Einstellung zum Versprechen (siehe unten). In der Diskussion soll sie versuchen mit ihren Argumenten eine (oder mehrere) Zweiflerin(nen) zu überzeugen.
Variationen: - Mögliche Argumente werden zuvor in Kleingruppen erarbeitet
- Diskussion nach der „Fischpool-Methode“, d.h. ein Teil der Gruppe (3-5 Personen) sitzen in der Mitte eines Stuhlkreises auf den „Diskussionsstühlen“ – nur sie dürfen reden. Die anderen sitzen drum herum

und können, wenn sie mitdiskutieren wollen eine Person des Innenkreises ablösen.
- anderer inhaltlicher Schwerpunkt, z.B.: die Kinder sollen einer Nichtpfadfinderin erklären, was das Versprechen ist, und was es bedeutet

Mögliche Rollen:

1. Du möchtest gerne das Versprechen ablegen und bist der Meinung, dass alle eine Gemeinschaft sind und sich deshalb keiner ausschließen soll.
2. In der Gruppe ist schon häufiger über Glauben gesprochen worden und ihr habt versucht, mehr über Jesus und Gott zu erfahren. Mit dem Versprechen willst du ausdrücken, dass du mit den anderen weiter daran arbeiten willst. Versuche Zweifler zu überzeugen.
3. Du meinst, dass jede durch ihr Versprechen die Zugehörigkeit zur Gruppe und zum Stamm zeigt.
4. Du möchtest das Versprechen machen, weil du erst durch das Versprechen eine richtige Pfadfinderin wirst und in den Weltbund der Pfadfinderinnen aufgenommen wirst.
5. Du bist noch nicht ganz sicher, ob du das Versprechen mit den anderen zusammen machen willst. Dir ist noch nicht ganz klar, was das alles bedeutet.
6. Für dich ist das Versprechen eine Entscheidung für eine lobenswerte Sache.
7. Du kannst zur Versprechensfeier nicht kommen, weil du zu einer Sportveranstaltung willst.

Provokante Thesen

- Ziel: Die Thesen dienen als Anregung zur Diskussion. Hierbei könnt ihr über eure Einstellungen zur Versprechensvorbereitung, Versprechensgestaltung und über Sinn und Bedeutung des Versprechens austauschen
- Stufen: ab Pfadi
- Material: kleine Zettel
- Beschreibung: Jede These wird auf je einen Zettel geschrieben. Der Stapel mit den Thesenzetteln wird verdeckt in die Mitte gelegt. Eine Person zieht einen Zettel, liest die These laut vor, sagt ihre Meinung zu der These und benennt eine andere Person, die ebenfalls ihre Meinung zu der These sagt. Diese Person zieht dann die nächste These und setzt die Runde so fort.
- Variationen: - Jede Teilnehmerin formuliert eigene provokante Thesen und legt sie verdeckt in die Mitte.
- diejenige, die einen Zettel zieht, sagt gar nichts zu der These, sondern fragt eine Person, welche Meinung sie zu der These hat

Thesenvorschläge:

1. Versprechen ist ein Schwur
2. Versprechen ist veraltet
3. Was man verspricht muss man auch halten.
4. Wer das Versprechen nicht ehrt, ist das Kleeblatt nicht wert.
5. Versprechen ist eine Entscheidung
6. Versprechen ist ein Gesetz
7. Versprechen ist der Höhepunkt im Leben einer Pfadfinderin
8. Versprechen gehört dazu
9. Versprechen erinnert an mein Gewissen
10. Das Versprechen bestimmt mein Leben
11. Zum Versprechen gehören Banner, Abzeichen und Tracht
12. Mit dem Versprechen trete ich in eine große Gemeinschaft ein
13. Wer etwas verspricht, der ist/wird eingengt
14. Zum Versprechen gehört der Kaplan/Pastor/Kurat/die Kuratin
15. Ein Versprechen kann nie zurückgenommen werden!

16. Nur wenn die ganze Gruppe gemeinsam das Versprechen „ablegt“, gilt es auch!
17. Die drei Inhalte des Versprechens – Glaube, Gemeinschaft, Pfadfinderinnenbewegung – müssen gleichrangig vorbereitet werden!
18. Der Versprechenstext muss sich an dem Originalversprechen orientieren: - Gott dienen – den Menschen helfen – den Spielregeln der Pfadfinderinnen entsprechend zu leben
19. Mit dem Versprechen drücke ich mein Zutun, aber auch mein Vertrauen zur Gruppe aus!
20. Das Versprechen macht mich verantwortlicher!
21. Vor dem Versprechen soll in der Gruppe reflektiert werden
22. Das Versprechen ist eine Möglichkeit, Entscheidungssituationen zu verdeutlichen.
23. Vor dem Versprechen muss ich alles über die PSG-Spielregeln, Ziele, Element, Projektmethode ... genau wissen.
24. Das Versprechen geht an den heutigen Bedürfnissen von Kindern und Jugendlichen völlig vorbei.
25. Die Leiterin (der Gruppe, die das Versprechen ablegen will) muss selber auch das Versprechen haben.
26. Das Versprechen ist nur eine lästige Tradition.

4.2 Inhaltliche Themenbereiche

Bei jedem Versprechen spielen die drei Punkte Pfadfinderinnentum, Gemeinschaft, und Glaube eine wichtige Rolle. Diese drei Punkte können auch bei der Vorbereitung eines Versprechens eine gute Orientierung sein.

In den folgenden drei Kapiteln finden sich jede Menge Methoden, wie die drei Themenbereiche in Gruppenstunden kreativ vorbereitet und besprochen werden können.

4.2.1 Wir sind Pfadfinderinnen

Die Vorbereitung auf das Versprechen in Bezug auf Pfadfinderinnentum kann bedeuten:

- sich über die Geschichte des PfadfinderInnentums und der PSG zu informieren.
- sich mit den Ideen und Zielen der PSG und des Weltverbandes auseinander zu setzen.
- zu überlegen, wie sich die Gruppe für diese Ziele (z.B. eine menschlichere Welt) einsetzen kann und wie sie weiter getragen werden können.
- sich mit den Spielregeln der Pfadfinderinnen auseinander zu setzen.
- sich mit den Strukturen und Mitbestimmungsmöglichkeiten in der PSG zu beschäftigen.

Methoden zu den Bereichen:

- *Geschichte*
- *Internationalität*
- *Verbandsstrukturen*
- *Typisch Pfadfinderin*
- *Pfadfinderische Techniken*
- *Ziele und Grundlagen des Verbandes*

Geschichte

Pfadi-Quiz

Ziel: Beschäftigung mit der Geschichte der PSG, des Pfadfinderinnentums, des Weltverbandes

Alter: ab Wichtel
Material: Fragen und Antworten (siehe Anhang), Bücher, Infohefte, Kopien
Beschreibung: Die Leiterin bereitet Fragen vor, die die Mädchen in Kleingruppen beantworten müssen. Als Material stehen Bücher, Infohefte und Kopien zur Verfügung.
Variationen: Die Quizfragen können auch in ein Chaosspiel oder in einen Postenlauf integriert werden.

Besuch von Lord Baden-Powell und Lady Olave

Ziel: Beschäftigung mit historischen Personen des PfadfinderInnentum
Alter: ab Pfadi
Material: Lebensläufe von Lord Baden-Powell und Lady Olave (siehe Anhang)
Beschreibung: Je eine Kleingruppen beschäftigt sich mit dem Lebenslauf von Lord Baden-Powell und Lady Olave. Anschließend erzählen sie sich die Geschichten oder stellen sich als die entsprechenden Personen vor.
Variation: Die Leiterinnen erzählen von den beiden.

Erzählrunde

Ziel: Beschäftigung mit Stammesgeschichte
Alter: ab Wichtel
Material: Adressen Ehemaliger PSG-Ierinnen, ev. mit der Gruppe vorbereitete Fragen.
Beschreibung: Die Gruppe lädt eine ehemalige PSG-Ierin, oder Stammesgründerin ein und lässt sich von ihr über die PSG früher erzählen, alte Fotos zeigen....

Internationales

Quiz mit Fragekärtchen

Ziel: Beschäftigung mit der internationalen Pfadfinderinnenbewegung
Alter: ab Pfadi
Material: Fragen und Antworten siehe Anhang
Beschreibung: Alle Fragen werden auf Kärtchen geschrieben, die Antworten auf die Rückseite. Die Gruppe teilt sich in zwei oder mehrere Kleingruppen auf. Eine zieht eine Karte und liest die Frage vor. Die Gruppe, die die Frage zuerst richtig beantwortet hat erhält die Karte und darf die nächste Frage vorlesen. Zu Fragen, die nicht beantwortet werden können, wird die Antwort vorgelesen. Die Karte wird wieder in den Stapel gelegt.
Variation: Die Fragen können auch in einen Postenlauf oder in ein Chaosspiel integriert werden.

Erzählrunde

Ziel: Von internationalen Erfahrungen hören
Alter: ab Wichtel
Material: Adressen von Pfadfinderinnen mit internationalen Erfahrungen (Wenn im Stamm keine bekannt sind im Diözesanbüro oder im Bundesamt nachfragen.) ev. mit der Gruppe vorbereitete Fragen.
Beschreibung: Die Gruppe lädt eine Pfadfinderin ein die schon einmal an einem internationalen Pfadfinderinnenlager, einer internationalen Konferenz oder einem Besuch in Rwanda teilgenommen hat.
Variation: 1. Ihr sucht in PSG-Zeitschriften und Büchern nach Berichten von internationalen Veranstaltungen und berichtet Euch davon.
2. Brieffreundschaften zu Pfadfinderinnen in anderen Ländern aufnehmen. (Kontakt Bundesamt).

Weltlauf durch meine Stadt/ mein Dorf

Ziel: Auseinandersetzung mit AusländerInnen in meiner nächsten Umgebung

Alter: ab Wichtel
Material: ev. Polaroid-Kamera, Papier und Stifte, Plakat oder Buch mit Pfadfinderinnen aus aller Welt
Beschreibung: Macht in Kleingruppen einen Spaziergang durchs Dorf/Stadtviertel und fotografiert alles „Ausländische“ z.B. den türkischen Gemüseladen, die italienische Pizzeria, den irischen Pup,....., oder schreibt es auf. Stellt eure Ergebnisse vor und schaut nach, ob es in diesen Ländern auch Pfadfinderinnen gibt.

Verbandsstrukturen

Aufbau der PSG

Ziel: Erfassen von Verbandsstrukturen
Alter: ab Pfadi
Material: Karten, Stifte, Plakatkarton, Klebstoff
Beschreibung: Alle Gruppenmitglieder erhalten kleine Karten, auf die sie schreiben sollen, was ihrer Meinung nach zur Struktur der PSG gehört (von Gruppe bis...). Die Karten werden einzeln vorgelesen, in die Mitte gelegt und sortiert. Dann versucht die Gruppe aus den Karten den Aufbau der PSG zu legen.
Variationen: Die Karten sind schon mit den Untergliederungen beschriftet. Es werden auch noch Gruppen und Verbände hinzugenommen, mit denen die PSG-Gruppen zu tun haben (z.B. Pfarrgemeinderat, Sachausschuss Jugend, BDKJ, Ring der Pfadfinderinnen,...).

Mitbestimmung in der PSG

Ziel: Erkennen von Mitbestimmungsmöglichkeiten in der PSG und demokratischen Wegen.
Alter: ab Wichtel
Material: Papier und Stifte
Beschreibung: Die Gruppe überlegt sich etwas, was sie gerne mit dem ganzen Stamm machen möchte. Dann überlegen sie, wie sie ihre Idee weiterverbreiten und durchsetzen können (z.B. Stammesversammlung). Sie überlegen auch, wen sie dabei noch um Unterstützung bitten können (z.B. Eltern, Kaplan, Pastoralreferentin, ältere Gruppen...)
Variation: Wunsch der Gruppe könnte auch eine besondere Form der Versprechensfeier eine Wochenendfahrt, oder ein Lager sein.

PSG-Planspiel

Ziel: Erleben von Mitbestimmungsstrukturen in der PSG
Alter: ab Wichtel
Material: Papier und Stifte
Beschreibung: Die Gruppenleiterinnen schreiben aus Sicht einer Wichtelgruppe einen Brief mit einem Anliegen (z.B. ein Wichtellager in den Sommerferien). Die Gruppe unterteilt sich in unterschiedliche Gruppen, wie Leiterinnen, Eltern, andere Gruppen, Pfarrer..., und antworten aus ihrer Sicht auf den Brief der Wichtelgruppe.

Typisch Pfadfinderin

Selbstbildnis einer Pfadfinderin

Ziel: Auseinandersetzung mit dem Bild einer typischen Pfadfinderin
Alter: ab Wichtel
Material: Zeitungspapierrolle oder Packpapier, Stifte, Malkreiden.

Beschreibung: Je zwei Mädchen zeichnen einen Körperumriss und malen diesen gemeinsam aus unter dem Thema: Was ist typisch für eine Pfadfinderin? Was steckt alles in ihr?
Anschließend werden die Ergebnisse der ganzen Gruppe vorgestellt und eventuell diskutiert.

Typisch Pfadfinderin

Ziel: Auseinandersetzen mit Vorurteilen gegenüber Pfadfinderinnen, Einüben von guter Selbstdarstellung.

Alter: ab Pfadi

Material: Papier und Stifte

Beschreibung: Alle sammeln Vorurteile gegenüber Pfadfinderinnen, die ihnen einfallen oder erzählen von Situationen, die sie dazu erlebt haben. Jedes Vorurteil wird auf je eine Karte geschrieben. Alle sitzen im Kreis und die Karten werden verteilt. Nun spricht eine mit Karte ihre Nachbarin aus diesem Vorurteil heraus an und die Nachbarin muss versuchen, das Vorurteil möglichst gut gerade zu rücken. Eventuell wird auch noch die zweite Nachbarin dazu befragt. Dann geht es mit dem nächsten Vorurteil weiter.

Pfadfinderische Techniken

Postenlauf mit pfadfinderischen Aufgaben

Ziel: Ausprobieren und Erlernen pfadfinderischer Techniken

Alter: ab Wichtel

Material: Karte, Kompass, Feuerholz, Wegzeichenliste, Seile,....

Beschreibung: Legt mit Wegzeichen einen Pfad durch den Wald, den die Kleingruppen etwas zeitversetzt finden müssen. An von Leiterinnen besetzten Stationen müssen Aufgaben erfüllt, oder Techniken erlernt werden:

- Karte und Kompass

Wo ist Norden? In welcher Richtung liegt ein bestimmtes Gebäude(Turm) oder ein besonders auffälliger Baum? Wo ist bei einer Karte Norden? Wie norde ich eine Karte ein? In welcher Himmelsrichtung geht die Sonne auf? Welches ist die Wetterseite der Bäume?

- Lagerfeuer

Baut eine sichere Lagerfeuerstelle auf.
Welche Regeln sind zu beachten? siehe Anhang

- Kimspiel

30 Gegenstände (aus dem Wald) liegen auf einem Tuch. Alle prägen sich die Gegenstände ein. Nach einer Minute drehen sich alle um. Die Spielleiterin entfernt einen Gegenstand. Alle drehen sich um und müssen benennen was fehlt. Diejenige, die am schnellsten ist darf den nächsten Gegenstand verschwinden lassen.

- Knoten

Macht oder erlernt folgende Knoten: Achter-Knoten, Weberflachknoten, Kreuzbund, ...

- Suchaufgaben für unterwegs:

etwas Gesundes, drei verschiedene Samen, ein krankes Blatt, etwas Gefährliches, etwas Leckeres, etwas ganz Glattes, ein totes Krabbeltier, einen guten Duft, etwas Blaues, etwas Kaltes, etwas Wärmendes, etwas was dich an den heutigen Tag erinnern soll, einen Dorn, eine ungewöhnliche Kopfbedeckung, etwas Weiches, etwas Geheimnisvolles, einen Knochen, Blätter von drei verschiedenen Bäumen.

Lagerbauten

Ziel: Erlernen von Knoten und Bautechniken

Alter: ab Wichtel

Material: Kopien von Lagerkonstruktionen und Knotenanleitungen. Im Gruppenraum: Bindfaden, Bambusstäbe oder dünne, gerade Äste, kleine Säge, Schere.
Draußen: Rundhölzer, Seile, Bindeband.

Beschreibung: Die Leiterin erklärt die Grundknoten: Achterschlinge, Weberflachknoten und Kreuzbund. Die Kinder suchen sich Konstruktionen aus und bauen sie nach. Es lassen sich neben Tischen und Bänken auch Spielgeräte, wie Schaukeln und Klettergerüste in Miniaturformat aus den Bambusstäben oder Ästen bauen.

Ziele und Grundlagen des Verbandes

Die 6 Elemente

Ziel: Auseinandersetzung mit den 6 Elementen

Alter: ab Caravelle

Material: Plakatkarton, Stifte

Beschreibung: Die 6 Elemente werden auf je ein Plakat geschrieben: Verdeutlichung von Entscheidungssituationen, Zusammenleben in vertikalen Kleingruppen, Lernen durch Tun/Erfahrung, Verantwortung für den eigenen Fortschritt, Raum geben zur Entfaltung schöpferischer Fähigkeiten, aktive Auseinandersetzung mit der Umwelt. Alle schreiben auf, was ihnen dazu ein fällt. Anschließend findet ein Austausch zu den einzelnen Plakaten statt.

Variation: In kleinen Gruppen überlegen sich die Mädchen, wo sie den 6 Elementen in ihrem Alltag begegnen und tauschen sich dann im Plenum aus.

Ideen zum Kapitel Pfadfinderinnen

- Versprechenslied:
Ich wählt als Weg durchs Leben ... (mit Noten)
- Taps – Erklärung – was bedeutet TAPS mehrere Sprachen

4.2.2 Wir sind Mädchen und Frauen

Versprechen in Bezug auf Gemeinschaft kann bedeuten:

- sich gegenseitig zu akzeptieren
- eigene Ideen, Gedanken und Fähigkeiten einzubringen
- auch Krisen durchzustehen
- bereit zu sein, Verantwortung in der Gesellschaft zu übernehmen

Methoden zu den Bereichen:

- *Eigene Identität als Mädchen/Frau*
- *Gemeinschaft (Regel, unterschiedliche Fähigkeiten, Kooperation...)*
- *Wichtelpunkte/ Pfadiregeln /...*
- *Gesellschaftliche Position von Frauen/ gesellschaftliches Engagement*

Ideen zum Kapitel Mädchen und Frauen

- Erstellen einer Collage zu mein Weg in der PSG(eher Gemeinschaft)
 - Komplimenterunde PSG-Pur S.72
-

KooperationSpinnennetz PSG-Pur 10SPIELE S.29

die Gruppe kann an ein Gruppenbanner malen, wo sich jede Kleingruppe und jede Pfadfinderin einbringt

die Geschichte „Die kleine Schraube“ vorlesen (oder noch besser erzählen) und dazu dann ein kleines Spiel spielen:

Titel: Die kleine Schraube (Geschichte)

Ziel: Verdeutlichung, dass jede wichtig ist

Alter: ab Wichtelalter

Es gab einmal in einem riesigen Schiff eine ganz kleine Schraube, die mit vielen anderen ebenso kleinen Schrauben zwei große Stahlplatten miteinander verband.

Diese kleine Schraube fing an, bei der Fahrt mitten im Indischen Ozean etwas lockerer zu werden und drohte herauszufallen. Da sagten die nächsten Schrauben zu ihr: „Wenn du herausfällst, dann gehen wir auch.“ Und die Nägel unten am Schiffskörper sagten: „Uns wird es auch zu eng, wir lockern uns auch ein wenig.“

Als die großen eisernen Rippen das hörten, da riefen sie: „Um Gottes Willen bleibt, denn wenn ihr nicht mehr haltet, dann ist es um uns geschehen!“ Und das Gerücht von dem Vorhaben der kleinen Schraube verbreitete sich blitzschnell durch den ganzen riesigen Schiffskörper. Er ächzte und erbebte in allen Fugen.

Da beschlossen sämtliche Rippen und Platten und Schrauben und auch die kleinen Nägel, eine gemeinsame Botschaft an die kleine Schraube zu senden, sie möge doch bleiben, denn sonst würde das ganze Schiff bersten und keine von ihnen ihre Heimat erreichen.

Das schmeichelte dem Stolz der kleinen Schraube, dass ihr solche ungeheure Bedeutung beigemessen wurde, und sie ließ ausrichten, sie wolle sitzenbleiben.

Titel: Die kleine Schraube (Spiel)

Ziel: Verdeutlichung, dass jede wichtig ist

Alter: Wichtel – Pfadialter

Material: -

Beschreibung: Alle Mädchen bilden einen großen Kreis und fassen sich dabei an den Händen. Nun wird ein Kind zur kleinen Schraube ernannt. Ebenso wie die Schraube in der Geschichte, bewegt sich auch das Mädchen wild (rennt nach vorne und hinten - und bringt den Kreis somit in Ungleichgewicht), nun muss die Gruppe mit guten Argumenten und/oder lieben Sätzen versuchen die Schraube zu überreden, dass sie bleibt. Irgendwann kann dann die kleine Schraube sagen, ob sie bleibt.

Titel: Das Friedensspiel

Ziel: Sensibilisierung für das Gute

Alter: Wichtel – Pfadialter

Material: -

Beschreibung: Die Hälfte der Gruppe verlässt den Raum, sie werden während des Spiel die Eseltreiberinnen sein. Die andere Hälfte hockt sich nebeneinander auf den Boden, denn sie sind die Esel und müssen versuchen eine bestimmte Strecke nach Einwirken der Eseltreiberinnen zu krabbeln. Die Eseltreiberin, die es als erste geschafft hat ihren Esel ins Ziel zu bringen, hat gewonnen. Doch was die Eseltreiberinnen nicht wissen ist: die Esel laufen nur dann weiter, wenn man ihnen nette Dinge sagt oder sie lieb streichelt, bei Schimpfwörtern, Klapsen und Schlägen oder ziehen an den Haaren bleiben die Esel stehen. Nun kommen die Eseltreiberinnen wieder in den Raum und ordnen sich einem bestimmten

Esel zu, nach dem Startkommando müssen sie irgendwie versuchen diesen Esel weiterzubewegen. Doch am Ende werden sie alle einsehen müssen, dass man nur mit freundlichen Gesten wirklich weiterkommt.

Titel: Himmel und Hölle (Geschichte)

Ziel: Wahrnehmung von gut und schlecht

Alter: ab Wichtelalter

Ein Rabbi bat einmal darum, den Himmel und die Hölle sehen zu dürfen. Gott erlaubte es ihm und gab ihm den Propheten Elija als Führer mit.

Elija führte den Rabbi zuerst in einen großen Raum, in dessen Mitte auf einem Feuer ein Topf mit einem köstlichen Gericht stand. Rund um saßen Leute mit langen Löffeln und schöpften alle aus dem Topf. Aber die Leute sahen blass, mager und elend aus. Denn die Stiele der Löffel waren so lang, dass sie das herrliche Essen nicht in den Mund bringen konnten. Als die beiden Besucher wieder draußen waren, fragte der Rabbi den Propheten, welch ein seltsamer Ort das gewesen sei. Es war die Hölle.

Daraufhin führte Elija den Rabbi in einen zweiten Raum, der genauso aussah wie der erste. In der Mitte brannte ein Feuer und kochte ein köstliches Essen. Die Leute saßen herum mit langen Löffeln in der Hand. Aber sie waren alle gut genährt, gesund und glücklich. Sie versuchten nicht, sich selbst zu füttern, sondern benutzten die langen Löffel, um sich gegenseitig Essen zu geben. Dieser Raum war der Himmel.

Titel: Himmel und Hölle (Spiel)

Ziel: Entdecken des Gutes - tuns

Alter: ab Wichtelalter

Material: eine große Schüssel Pudding oder Obstsalat, für jede Teilnehmerin einen Esslöffel, für jede Teilnehmerin einen Stab oder Kochlöffel, Tesakreppband

Beschreibung: In der Mitte auf dem Tisch steht eine Schüssel mit Pudding oder Obstsalat. Jedes Kind bekommt einen Löffel. Die Arme der Kinder werden dadurch versteift, dass Stäbchen oder lange Kochlöffel darauf gebunden werden, so dass es unmöglich ist, damit selbst zu essen.

Die Kinder sollten selbst auf die Lösung kommen, sich gegenseitig das Essen zu reichen!

Titel: Tausendfüßlerrennen

Ziel: Test der Zusammenarbeit innerhalb der Gruppe

Alter: ab Wichtelalter

Material: Bindfaden zum Verknüpfen der Beine

Beschreibung: Alle Mädchen stellen sich hintereinander in eine Reihe. Die Beine werden jeweils mit den Beinen des Vorderspielers zusammengebunden, so dass sich ein Tausendfüßler ergibt.

Der Tausendfüßler muss nun eine bestimmte Strecke zurücklegen, ohne umzufallen.

Titel: Maschine

Ziel: Erprobung des Zusammenspiels der Gruppe

Alter: ab Pfadialter

Material: -

Beschreibung: Die Gruppe steht im Kreis. Eine bildet den Anfang einer Maschine und denkt sich ein bestimmtes Geräusch und eine bestimmte Bewegung aus. Alle anderen fügen, sich eine nach dem anderen, an die erste an. Die Bewegung der Nachfolgenden muss jeweils zum vorrausgehenden Maschinenteil passen, so dass am Schluß ein fertige Maschine entsteht, die harmonisch zusammenarbeitet.

Wenn man will, kann man auch mal ausprobieren, was passiert, wenn ein Maschinenteil plötzlich eine andere Bewegung macht.

Titel: Habicht und Küken

Ziel: Geschicktes Zusammenspiel der Gruppe fördern

Alter: Wichtel – Pfadialter

Material: -

Beschreibung: In einem großen Raum oder draußen stellt die Gruppe sich so auf, dass sich alle in einer langen Reihe an den Händen fassen und auf der einen Seite stehen. Auf der anderen Seite steht ein einzelnes Mädchen, das ist der Habicht. Die Enden der langen Reihe sind jeweils die Küken. Die anderen Mitspielerinnen müssen nun versuchen, die beiden Küken auf die andere Seite des Raumes/der Wiese (an eine bestimmte Linie /Wand / Abgrenzung) zu bekommen, ohne dass diese vom Habicht erwischt werden.

Titel: Dschungellied

Ziel: Gleichgewicht der Gruppe stärken

Alter: ab Wichtelalter

Material: -

Beschreibung: Liedtext: Dschungel, Dschungel, ich mag den Dschungel, ich mag den Dschungel und die schöne Savanne. Da gibt's Löwen, da gibt's Tiger, da gibt's Leoparden, ich mag den Dschungel und die schöne Savanne!

Zunächst stellen sich alle dicht an dicht in einen Kreis und fassen dabei in die Hüften der Vorderfrau, beim singen schwenken alle immer nach innen und außen und laufen dabei im Kreis.

Nachdem das Lied einmal gesungen wurde müssen alle in die Hüften der Vordervorderfrau fassen, genauso wie beim ersten Mal bewegt man sich auch dieses Mal beim Singen fort.

Nun müssen sich alle Mitspielerinnen auf die Oberschenkel der Hinterfrau setzen, auch dieses Mal wird wieder das Lied gesungen und es wird versucht sich fortzubewegen.

Titel: Knotenseil

Ziel: Gemeinsames Handeln zur Auflösung des Knotens

Alter: ab Wichtelalter

Material: dickes Seil

Beschreibung: Ein dickes Seil wird mehrmals ineinander verschlungen und auf den Boden gelegt. Die Mitspielerinnen fassen nun mit einer Hand das Seil und lassen es nicht mehr los. Das Seil wird nun entknotet, indem die Mädchen durch das Seil steigen bzw. sich und die anderen drehen.

Titel: Eisscholle

Ziel: Stärkung des Zusammenhalts der Gruppe

Alter: ab Wichtelalter

Material: mehrere Zeitungen

Beschreibung: Es werden mehrere Doppelseiten Zeitungspapier zusammengeklebt, die die Eisscholle bilden. Alle Kinder gehen auf die Eisscholle. Eine Leiterin ist die Sonne, die an der Eisscholle nagt und sie durch Abreißen der Zeitung verkleinert. Die Kinder müssen auf der Eisscholle immer mehr zusammenrücken und sich helfen, so dass keine ins Meer fällt.

Variation:

Material: mehrere Stühle

Es werden mehrere Stühle zusammengeschoben, die die Eisscholle bilden, ebenfalls verringert die Leiterin die Standfläche, so dass die Kinder stark zusammenhalten müssen.

Titel: Die drei Schmetterlinge (Geschichte)

Ziel: Wahrnehmung des Zusammenhalts stärken

Alter: Wichtel – Pfadis

Es waren einmal drei Schmetterlinge, ein weißer, ein roter und ein gelber. Die spielten im Sonnenschein und tanzten bald auf dieser Blume, bald auf jener und wurden gar nicht müde, so gut gefiel es ihnen. Da kam plötzlich ein Regen und machte sie naß. Sie wollten nach Hause fliegen, aber die Haustür war zugeschlossen, und sie mussten im Regen bleiben und wurden immer nasser.

Da flogen sie hin zur Lilie und sagten: „Gute Lilie, mach uns dein Blümchen ein wenig auf, dass wir nicht naß werden!“

Da sagte die Lilie: „Den Weißen will ich wohl aufnehmen, der sieht aus wie ich, aber die anderen mag ich nicht.“ Der Weiße sagte: „Wenn du meine Brüder nicht aufnimmst, so mag ich auch nicht zu dir. Wir wollen lieber zusammen naß werden, als dass einer den andern im Stich lässt.“

Es regnete aber noch länger und die Schmetterlinge flogen zur Tulpe und sagten: „Tulpchen, mach uns ein wenig dein Blümchen auf, dass wir hineinschlüpfen und nicht naß werden!“ Die Tulpe antwortete: „Dem Gelben und dem Roten will ich aufmachen, aber den Weißen mag ich nicht.“ Da sprachen der Rote und der Gelbe: „Wenn du unseren Bruder, den Weißen, nicht aufnimmst, so wollen wir auch nicht zu dir.“ Und so flogen sie zusammen fort.

Aber die Sonne hatte es hinter den Wolken gehört, dass die drei Schmetterlinge so brüderlich zusammenhielten, und sie jagte den Regen fort und schien wieder hell in den Garten und trocknete den Schmetterlingen die Flügel. Da tanzten sie wieder und spielten, bis es Abend war. Dann flogen sie zusammen nach Hause und schliefen fröhlich ein.

Titel: Die kleinen Leute von Swabeedo

Ziel: Freude schenken lernen

Alter: ab Wichtelalter

Vor langer Zeit lebten in dem Ort Swabeedo kleine Leute. Sie wurden die Swabeedoler genannt. Sie waren sehr glücklich und liefen den ganzen Tag mit einem freudig-fröhlichen Lächeln umher. Wenn sie sich begrüßten, überreichten sie sich gegenseitig kleine, warme, weiche Pelzchen, von denen jeder immer genug hatte, weil er sie verschenkte und sofort wieder welche geschenkt bekam. Ein warmes Pelzchen zu verschenken, bedeutete für sie: Ich mag dich. So sagten sie sich, dass jeder jeden mochte. Und das machte sie den ganzen Tag froh.

Außerhalb des Dorfes lebte ein Kobold – ganz einsam in einer Höhle. Wenn ein Swabeedoler ihm ein Pelzchen schenken wollte, lehnte er es ab. Denn er fand es albern, sich Pelzchen zu schenken. Eines Abends traf der Kobold einen Swabeedoler im Dorf, der ihn sofort ansprach: „War heute nicht ein schöner, sonniger Tag?“ Und er reichte ihm ein besonders weiches Pelzchen. Der Kobold schaute ihm in den Rucksack mit den Pelzchen. Dann legte er ihm den Arm vertraulich um die Schulter und flüsterte ihm zu: „Nimm dich in acht. Du hast nur noch 207 Pelzchen. Wenn du weiterhin so großzügig die Pelzchen verschenkst, hast du bald keine mehr.“ – Das war natürlich vollkommen falsch gerechnet; denn jeder Swabeedoler hatte, da jeder jedem welche schenkte, immer genug Pelzchen. –

Doch kaum hatte der Kobold den verdutzten kleinen Mann stehen lassen, kam schon sein Freund vorbei und schenkte ihm ein Pelzchen. Doch der Beschenkte reagierte nicht wie bisher. Er packte das Pelzchen ein und sagte zu seinem Kollegen: „Lieber Freund, ich will dir einen Rat geben. Verschenke deine Pelzchen nicht so großzügig, sie könnten dir ausgehen.“ – Bald gaben sich immer öfter Swabeedoler diesen Rat. So kam es, dass Pelzchen nur noch an allerbeste Freunde verschenkt wurden. Jeder hütete seinen Pelzchenrucksack wie einen Schatz. Sie wurden zu Hause eingeschlossen, und wer so leichtsinnig war, damit über die Straße zu gehen, musste damit rechnen, überfallen und beraubt zu werden. Die kleinen Leute von Swabeedo veränderten sich immer mehr. Sie lächelten nicht mehr und begrüßten sich kaum noch. Keine Freude kam mehr in ihr trauriges und misstrauisches Herz.

Erst nach langer Zeit begannen einige kleine Leute wieder wie früher kleine warme, weiche Pelzchen zu schenken. Sie merkten bald, dass ihnen die Pelzchen nicht ausgingen und dass sich Beschenkte und Schenkende darüber freuten. In ihren Herzen wurde es wieder warm, und sie konnten wieder lächeln, auch wenn Traurigkeit und Misstrauen nie mehr ganz aus ihren Herzen verschwanden.

Titel: Armer Wurm

Ziel: Anregung der Phantasie im Zusammenspiel der Gruppe

Alter: ab Wichtel

Material: -

Beschreibung: Eine Spielerin fängt an: „Ich schenke Dir einen armen Wurm“, die Nächste fährt fort: „Ich schenke Dir einen armen Wurm, den das Huhn fressen wollte, das vom Fuchs gejagt wurde...“ (... der vom Jäger gefangen wurde ...). So wird aus dem „armen Wurm“ eine gemeinsame amüsante Geschichte, deren Einzelheiten man sich aber gut merken sollte.

Titel: Drachenschwanzjagen

Ziel: Zusammenspiel der Gruppe stärken

Alter: Wichtel – Pfadis

Material: recht viel Platz, Taschentuch

Beschreibung: Alle Kinder stellen sich hintereinander auf und legen ihre Arme um die Mitte der Vorderfrau. Sie, alle gemeinsam bilden den Drachen. Die letzte in der Reihe steckt sich ein Taschentuch hinten in den Gürtel. Jetzt muss der Kopf des Drachen versuchen, das Taschentuch am Schwanz zu erwischen. Der Körper des Drachen versucht jedoch den Schwanz zu schützen.

Titel: Das laufende A

Ziel: Aufbau einer gemeinschaftlichen Dynamik

Alter: Ranger (ggf. Caravelles)

Material: zwei fünf Meter lange und einen 4 Meter langen Fichtenstämme, pro Person sechs Meter langes Strick

Beschreibung: Die beiden langen Hölzer werden mit einem Längsbund am dünneren oberen Ende verbunden. Anschließend wird der vier Meter Stamm quer zu den anderen in etwa einem Meter Höhe vom Boden mit je einer Kreuzverbindung festgeknotet. An der Spitze müssen jetzt die sechs Meter langen Stricke befestigt werden, mit denen das A gelenkt wird. Die Anzahl der Stricke hängt von der Anzahl der Personen ab, die mitmachen. Nachdem das A aufgerichtet ist, kann die erste Läuferin das A besteigen, indem sie sich auf den Querbalken stellt. Die Personen, die die Schnüre halten bewegen nun das A langsam Schritt für Schritt vorwärts.

Titel: Körpermusik

Ziel: neues Erleben der Gruppe durch Entwickeln einer gemeinsamen Melodie

Alter: Wichtel – Pfadis

Material: Stuhlkreis

Beschreibung: Alle sitzen in einem Stuhlkreis. Wer mit seinem Körper Musik erzeugen kann, steht auf und macht es vor. Das kann Klatschen genauso sein wie die Hände aneinander reiben, trampeln genauso wie mit den Fingern schnipsen, mit den Fäusten gegen die Brust trommeln und dabei summen, sich den Kopf kratzen oder oder oder...

Nachdem die Körpermusik vorgemacht wurde, stehen alle auf und machen sie gemeinsam nach. Vielleicht entsteht ja aus dem Zusammenspiel aller ein richtiger Rhythmus, oder ein Musikstück, wenn alle gleichzeitig ihre Geräusche machen.

Titel: Verknoten

Ziel: Gemeinschaftliches Lösen des Knotens

Alter: ab Wichtel

Material: -

Beschreibung: Alle Mitspielerinnen stellen sich in einem Kreis auf. Zunächst heben alle die rechte Hand und suchen eine andere Hand, die sie anfassen (möglichst nicht die direkten Nachbarn), anschließend suchen sie auch mit der linken Hand eine andere Partnerin. Nun muss die Gruppe ohne außenstehende „Knotenoma“ den Knoten lösen.

Titel: Blinde Reihe

Ziel: Vertrauensaufbau

Alter: ab Wichtelalter

Material: ggf. etwas zum Verbinden der Augen

Beschreibung: Bis zu 10 Mädchen stellen sich hintereinander, wobei die 9 ersten Mädchen die Augen geschlossen oder verbunden haben, das zehnte Kind sieht wo die Gruppe hergeht und muss durch sanfte Klopfzeichen den richtigen Weg weisen.

Schokofluss

Ein Kooperationsspiel für Gruppen von mehr als 10 TN und mind. 1 Leiter, besser 2 – 3

- Ab 12
- Draußen und Drinnen
- New Game
- Teamwork
- Spaß
- Klassengemeinschaft

Material:

- 2 sichtbare Begrenzungen für das diesseitige und das jenseitige Flussufer. Sehr gut geeignet sind lange Seile. Der Abstand richtet sich nach Größe der Gruppe, ihrem Alter und den körperlichen Möglichkeiten (Schrittlänge usw.) lieber zuviel als zuwenig, es ist während des Spiels einfacher, nach unten zu korrigieren, als nach oben!
- pro Spieler höchstens **ein** Schokoflussseerosenblatt (aus Lackfolie geschnittene Flecken)
- Evtl. Schokolade als Belohnung

Die Rahmenhandlung wird vom Spielleiter zu Beginn des Spiels erzählt. Damit sind gleichzeitig die Spielregeln verbunden. Der unten stehende Text ist nicht mehr und nicht weniger als ein sinnvolles Beispiel, an dem man sich orientieren kann.

Änderungen sind immer erlaubt!! Es ist auch möglich, die Geschichte und die unkommentiert an die TN zu geben und sie dann allein die Aufgabe angehen zu lassen.

Spielregeln:

Mithilfe der Blätter sollen die TN versuchen, den Fluss zu überqueren. Nur, wenn **alle** sicher auf der anderen Seite angekommen sind, gilt die Überquerung als erfolgreich.

Die TN sollen sich zunächst eine **gemeinsame** Strategie zurechtlegen und dann mit der Überquerung beginnen.

Die Spielleiter fungieren dabei als Krokodile und als Wind: sobald ein TN mit einer Hand oder einem Fuß den Boden außerhalb des Seerosenblattes berührt, wird er von Krokodilen geschnappt (und muss wieder aufs Startufer). Als Wind schnappen sie sich jedes Seerosenblatt, das herrenlos herumliegt, d.h. nicht festgehalten oder von einem Fuß besetzt ist. Dadurch reduziert sich während des Spieles die Anzahl der zur Verfügung stehenden Seerosenblätter und es erhöht sich der Schwierigkeitsgrad. Je nach Alter und Fähigkeit der Gruppe ist hierbei mehr oder weniger rigoros zu verfahren.

Rahmenhandlung:

Die Teilnehmer (TN) befinden sich auf einer Expedition in bisher unerforschtem Gebiet. Sie treffen auf einen Fluss, bei dessen näherer Betrachtung sich erweist, dass er statt Wasser flüssige Schokolade führt! Auf der anderen Seite des Ufers befindet sich der Treffpunkt mit den Leuten vom Basiscamp – und die Expedition ist spät dran! Jede Verzögerung und jeder Umweg könnte bedeuten, dass die Basiscrew die Expedition aufgibt und als vermisst meldet. Also - diesen Fluss gilt es zu überqueren, und zwar schnell!

Die leichten Expeditionsboote erweisen sich wegen der starken Strömung und der heftigen Winde als unbrauchbar. Für eine provisorische Brücke ist er zu breit und eine Stelle für eine Durchquerung zu Fuß nicht zu sehen. Vom Schwimmen ist gleichfalls abzuraten, es wurden Unmengen gefräßiger Krokodile gesichtet.

Die Lösung des Problems findet sich in Gestalt einer Seeroseart, die auf dem Schokofluss heimisch ist. Ihre Blätter besitzen die Fähigkeit, stets auf der Oberfläche zu schwimmen und gleichzeitig schwere Lasten tragen zu können. Leider sind sie nur sehr selten. Wegen eifrigen Suchens kann aber immerhin für jeden ExpeditionstN 1 Blatt gefunden werden.

4.2.3 Wir sind katholisch

Versprechen in Bezug auf Glaube kann bedeuten:

- bereit zu sein, sich mit den Aussagen des Neuen Testaments auseinander zu setzen und vielleicht Hilfe aus ihnen zu gewinnen
- darüber nachzudenken, welche Rolle Gott im eigenen Leben spielt
- einen eigenen Weg zu finden, den Glauben umzusetzen
- gemeinsam einen Gottesdienst vorzubereiten zu einem pfadfinderischen Thema (z.B. am Georgstag oder am Thinking Day)
- das Versprechen in einen Gottesdienst einzubetten

- **Ein Fragen-Angelspiel**

Ziel: Um in der Gruppenstunde einige Gedanken zum Glauben oder Fragen zu Geschichten der Bibel auszutauschen, hilft euch das Fisch-Spiel.

Alter: Wichtel und Pfadis

Material: Fotokarton, Farbstifte, Tacker, Büroklammern, ca. 50 cm lange Holzstäbe, Schnur

Beschreibung:

Zuerst einmal müssen Fische, am besten aus Fotokarton, gebastelt werden. Dazu nimmt man zwei Fische die die gleiche Form haben, bemalt sie bunt und tackert sie an der Schwanzflosse zusammen. Innen zwischen die beiden Fischteile können die Mädchen nun Fragen schreiben, die sie zu verschiedenen Dingen in der Bibel und/oder der Kirche haben. Z. B. Warum macht ...?, Ich verstehe nicht, warum ...?, Was bedeutet ...?

Am Kopf werden die Fische mit einer Büroklammer verschlossen. Nun nehmt ihr einen Karton als Aquarium hinzu und einen Stab mit einer Schnur und einem daran hängenden Haken als Angel. Dann kann es losgehen.

Abwechselnd wird ein Fisch geangelt, die Frage vorgelesen und dann dazu die Meinung gesagt. Nehmt Euch genug Zeit um über manche Fragen länger reden zu können.

- **Eine Kirche selber bauen**

Ziel: Kinder setzen sich kreativ mit der Kirche auseinander

Alter: Wichtel und Pfadis

Material: alles, was der Materialkeller hergibt von Knete über Draht, ...

Beschreibung:

Eine Kirche kann selber gebaut werden unter der Fragestellung, wie eine Kirche aussieht, in der sich Kinder wohlfühlen.

Mögliche weitere Impulse: Gibt es dort Platz zum Spielen und Malen? Gibt es dort harte Sitzbänke oder etwa Sofas? Was hängt an den Wänden?

Dann können die Mädchen mit Hilfe von leeren Pappkartons, Ton, Knete, Farbe und anderen Materialien eine gemeinsame oder mehrere Kirchen bauen.

- **Charade**

Ziel: Ziel ist es, mit dieser Methode einen witzigen Einstieg in das Thema Kirche & Co. zu finden.

Alter: Pfadis, Caravelles, Ranger

Material: Karteikarten oder einfach Papier, Stift

Beschreibung:

Begriffe rund um Kirche und Glauben (Priester, Kreuz, Bibel, Hindu, Moslem, Tempel, Weihnachten...) werden auf Karten geschrieben. Zwei Mannschaften treten nun gegeneinander an, indem jeweils eine einen Begriff pantomimisch darstellt und ihre Gruppe innerhalb einer halben Minute raten muss, worum es sich handelt.

- **Was ist uns „heilig“?**

Ziel: Jugendliche bekommen einen Zugang zu dem Thema „Heiliges“ und „Werte“

Alter: Caravelles und Ranger

Material: Plakatkarton, Papier, Stifte

Beschreibung:

„Dieses oder jenes ist mir heilig“, das hört man manchmal Leute sagen und sie meinen damit ihren Mittagsschlaf oder ihren Besuch beim Fußballspiel am Wochenende, ihren BMW oder ihren Schnurrbart. Und was ist uns heilig?

Auf ein Plakatpapier schreiben die Mädchen Dinge auf, die ihnen heilig sind.

Nun werden die Ergebnisse sortiert: eher materielle Dinge und eher ideelle Werte werden auf verschiedene Papierbögen geschrieben.

Nun werden die Werte nach ihrer Wichtigkeit geordnet. Die Wertung wird in einer Diskussion erarbeitet. Jene Werte, die einer christlichen Wertvorstellung entsprechen, können mit einem Fisch oder Kreuz markiert werden.

- **Besuch der Kirche vor Ort**

Ziel: die Kinder lernen ihre Ortskirche kennen

Alter: Wichtel

Material: eigentlich keins, aber man sollte vorher mit dem Pfarrer oder einer anderen Hauptamtlichen sprechen.

Beschreibung:

Wer mit der Gruppe das Versprechen vorbereitet und es mit einem Gottesdienst verbinden will, kann mit der Gruppe überlegen, ob die Kirche vor Ort der geeignete Raum dafür ist. Geht in die Kirche und schaut sie euch gut an, evt. fragt ihr jemanden, der oder die euch die Bilder in den Fenstern oder anderes, was euch auffällt, erklären kann. Oder ihr versucht selber heraus zu finden, welche Geschichten die Fensterbilder u.a. erzählen. Vielleicht gibt es auch die Möglichkeit, auf den Turm zu klettern, so dass ihr eure Gemeinde aus der Luft anschauen könnt.

- Die Georgslegende

Auch mit der Legende von St. Georg kann man das Versprechen und seinen Bezug zum Glauben vorbereiten. Z.B. kann man:

- Drachen malen oder einen Drachen aus Müll etc. basteln
- Drachen der heutigen Zeit malen
- Die Legende als Bildergeschichte malen
- Wappen oder Rüstungsschild des Hl. Georg basteln
- Collagen erstellen, z.B.: Was ich in meinem Leben bekämpfen muss! Wer oder was könnte der Drache in meinem Leben sein? Was macht mir Angst? Welche bösen Kräfte und Mächte gibt es in unserer Welt, in unserer Zeit, die das Leben zu zerstören und auszulöschen drohen? Woher ich die Kraft für mein Leben bekomme? Wofür lohnt es sich heute zu kämpfen?
- Ein eigenes, modernes Rollenspiel entwerfen, schreiben, einüben und aufführen
- Einen Gottesdienst zum Thema „Angst“ und „Mut“ entwickeln.

Die Georgslegende

Es war vor langer Zeit eine Stadt. Ihr Name war Silena. Sie hatte Mauern und Türme. Die Menschen von Silena sprachen: „Warum sollen wir uns fürchten? In den festen Mauern unserer Stadt fühlen wir uns sicher.“

Doch eines Tages geschah es. Die Menschen von Silena erschrakten. Das Tier im See vor der Stadt rührte sich wieder. Lange hatte es geschlafen. Doch jetzt war es aufgewacht. Mit seinem Schwanz peitschte es das Wasser. Die Wellen schlugen bis an die Mauern der Stadt. Das Tier war hungrig, es forderte Nahrung.

„Was sollen wir ihm geben?“, fragten die Menschen den König. Der aber antwortete: „Gebt ihm, was es verlangt! Stellt es zufrieden, wenn es satt ist, wird es uns in Ruhe lassen!“

Da schleppten die Menschen alles herbei, was sie hatten. Sie warfen es dem Tier in den Rachen. Sie suchten seinen Schlund zu füllen, sein Maul zu stopfen. Aber das Tier war unersättlich.

Seine Eier wuchs von Tag zu Tag. Lebendiges wollte es nun haben, Schafe, jeden Tag zwei. „Wie soll das noch enden?“, klagten die Menschen von Silena. Als alle Vorräte aufgebraucht, alle Schafe geopfert waren, war das Tier immer noch nicht satt.

Sein Hunger war größer denn je. Die Menschen eilten zum König. Sie erzählten ihm ihre Not. „König, was sollen wir tun?“, fragten sie. Der König aber gab zur Antwort: „Gebt dem Tier Menschen!“ Und das Los entschied, wer geopfert werden sollte. Ein Mann, eine Frau, ein Junge, ein Alter. Trauer erfüllte die ganze Stadt. Es war ein weinen und klagen. Eines Tages geschah es. Das Los fiel auf die Tochter des Königs. Sie sollte dem Untier geopfert werden. Der König war untröstlich. Er klagte und weinte jetzt mit den Menschen der Stadt. Gerne hätte er alles Gold und Silber gegeben, um seine Tochter zu retten. Die Menschen aber blieben hart. Sie sagten: „Erfülle auch du das Gesetz, das du uns gegeben hast.“

Die Königstochter verließ die Stadt. Keiner ging mit ihr. Einsam war sie und allein. Traurig fragte sie sich: „Wie soll alles enden? Gibt es keinen Ausweg?“

Ein Reiter kam des Weges. Seine Fahne flatterte im Wind, eine Fahne mit dem Zeichen des Kreuzes. Georg war der Name des Ritters. „Kann ich dir helfen?“ fragte Georg. „Flieh!“, antwortete die Königstochter. „Flieh, sonst musst du mit mir sterben.“ Georg aber sprach: „Ich reite nicht von der Stelle, bevor du mir nicht sagst, warum du dich fürchtest.“ Doch schon erhob sich ein fürchterliches Gebrüll. Der Drache stieg aus dem Wasser. Er spuckte Schwefel und Feuer. Georg hob seine Lanze. Er ritt mit Macht gegen das Untier. Es begann ein Kampf auf Leben und Tod. Der Drache wurde bezwungen. Da war einer gekommen, der furchtlos war, einer, der Mut hatte, einer, der den Kampf wagte, einer, der stärker war als das Tier. Georg war der Sieger, der Held. Die Königstochter warf den Gürtel um den Hals des Tieres. Der Drache lag besiegt zu ihren Füßen. Der König, die Menschen staunten. Sie fragten: „Woher hat Georg die Kraft?“ Georg aber rief: „Fürchtet euch nicht! Im Zeichen des Kreuzes habe ich den Kampf gewagt. Im Namen meines Herrn habe ich den Drachen überwunden. Mit seiner Kraft könnt auch ihr das Böse besiegen.“ Der König dankte Georg. Er bot ihm all seine Schätze an. Georg aber ließ Gold und Silber unter den Armen verteilen. Dann ritt er aus der Stadt hinaus.

4.3 Die Versprechensfeier

Hier ein paar Anregungen zur Gestaltung des Versprechens:

- als Wortgottesdienst
- die Stammesleiterin nimmt das Versprechen ab
- die Eltern dazu einladen
- als gruppeninternes Ereignis
- mit Freundinnen...
- anderen Stamm einladen
- in der Kirche
- an einem besonderen Ort (im Wald, auf einem Berg/Hügel, am Lagerfeuer...)
- während eines Lagers, eines Hajks, an einem Wochenende
- am Thinking Day
- am Georgstag
- beim Stammesjubiläum
- beim Stufenwechsel
- mit einer besonderen Aktion (Nachtwanderung, Lagerfeuer-Abend, gemeinsamen Spielen, Wanderung zu einem besonderen Ort, übernachten am Lagerfeuer, in einer Jurte..., gemeinsame Fahrradtour mit Picknick...)
- in einem besonders gestalteten Raum (mit Kerzen, Decken, Banner...)
- mit Segnung der Versprechensabzeichen
- mit einem Gegenstand als Geschenk, der einen an das Versprechen erinnert

4.3.1 Gottesdienst-Anregungen

„Ich will dich segnen und du sollst ein Segen sein“ – Bausteine für einen Wortgottesdienst mit Segnung der Versprechensabzeichen

- Ziel: Die Versprechensabzeichen werden von der Gruppe gesegnet.
Alter: Caravelles und Ranger
Material: die Abzeichen und Tücher, eine Schale mit Erde, Samen
Beschreibung: die folgenden Texte können in das Versprechen eingebaut werden oder können für einen Wortgottesdienst verwendet werden.

„Was heißt das: segnen? Und was heißt das: ein Segen sein? Nehmen wir an, ein Acker ist trocken. Es liegt Saat in ihm, aber er ist trocken. So wächst nichts. Nun setzt Regen ein, die Saat geht auf und wächst. Der Regen segnet, das heißt: er hilft, dass etwas aufgeht, dass etwas wächst, dass etwas gedeiht. Wenn Gott seinen Segen über uns ausspricht, dann wächst etwas in uns, es gedeiht etwas.“

Man kann an dieser Stelle eine „Pflanzaktion“ einbauen, d.h. die Gruppe pflanzt zusammen Samen oder ein Bäumchen in eine Schale mit Erde oder direkt draußen ein. In der nächsten Zeit kann die Gruppe immer wieder nachschauen gehen, wie sich die Pflanzen entwickeln.

„Ich will dich segnen und du sollst ein Segen sein“, sagt Gott zu Abraham – und auch zu uns. Niemand kann den Segen machen, aber wir alle können den Segen Gottes erbitten, empfangen und weiter geben. So wollen wir uns einen Augenblick sammeln und uns öffnen für die lebensfördernde Kraft, die aus Gott kommt. *(Stille)* Ich lade euch jetzt herzlich ein, den von Gott empfangenen Segen gleichsam auf diese Versprechensabzeichen und die Tücher zu legen. Wir tun es mit einer einfachen Segensgeste der rechten Hand. *(Alle legen ihre Hand auf die Tücher oder strecken ihre Hand zu den Tüchern und Abzeichen aus)*
Dazu wird der Segenstext gesprochen:

„Gott, segne uns mit der Weite des Himmels
und der Lebenskraft der Erde,
mit der Klarheit des Wassers
und der Glut des Feuers.
Gott segne auch diese Versprechensabzeichen und Tücher,
die ein Zeichen dafür sind,
dass wir uns für eine gerechte Welt einsetzen wollen.
Segne uns und unser Vorhaben,
damit wir ein Segen sind
für Mensch und Tier
Blume und Wald
Himmel und Erde.
Amen.“

Gottesdienst anlässlich des Versprechens einer Wichtel-Gruppe

- Ziel: Das Versprechen wird im Rahmen eines Gottesdienstes abgelegt.
Alter: Wichtel
Material: Liederbücher, große Papierbahn, Fingerfarbe, Wichtelversprechensabzeichen und Tücher.
Beschreibung: Es handelt sich um einen Wortgottesdienst, der auch von der Gruppenleiterin selber geleitet werden kann.

Leiterin: „Ich möchte alle ganz herzlich begrüßen zu diesem Gottesdienst. Wir wollen beginnen im Namen des Vaters und...

Schon seit einiger Zeit besteht unsere Gruppe. Wir haben miteinander viel erlebt, wir haben gespielt, gebastelt, waren zusammen unterwegs und haben das Versprechen gemeinsam vorbereitet. Wenn heute einige von uns ihr Versprechen ablegen, dann vertrauen wir darauf, dass Gott bei uns ist.“

Wichtel: „Guter Gott, heute ist der Tag unseres Versprechens. Lass uns die Worte nicht leichtfertig sprechen und lass uns tun, was wir versprechen. Amen.“

Lied: Einsam bist du klein, aber..

Eine liest nun die folgende Geschichte vor:

Nur eine Fußspur

Ein Mann hatte eines Nachts einen Traum. Er träumte, dass er mit Gott am Strand entlang spazieren ging. Am Himmel zogen Szenen aus seinem Leben vorbei, und für jede Szene waren Spuren im Sand zu sehen.

Als er auf die Fußspuren im Sand zurück blickte, sah er, dass manchmal nur eine da war. Er bemerkte weiter, dass dies zu Zeiten größter Not und Traurigkeit in seinem Leben so war. Deshalb fragte er den Herrn: „Herr, ich habe bemerkt, dass zu den traurigsten Zeiten meines Lebens nur eine Fußspur zu sehen ist. Du hast aber versprochen, stets bei mir zu sein. Ich verstehe nicht, warum du mich da, wo ich dich am nötigsten brauchte, allein gelassen hast.“

Da antwortete ihm der Herr: „Mein liebes, teures Kind. Ich liebe dich und würde dich niemals verlassen. In den Tagen, wo du am meisten gelitten hast und mich am nötigsten brauchtest, da, wo du nur eine Fußspur siehst, das war an den Tagen, wo ich dich getragen habe.“

Nun wird eine Papierbahn ausgelegt. Die bloßen Fußsohlen von zwei Mädchen werden mit Fingerfarbe angemalt und beide gehen über das Papier, dann nimmt das eine Mädchen das andere „Huckepack“ auf den Rücken und geht weiter über das Papier. Die entstandenen Fußspuren können in Ruhe angesehen werden und die Unterschiede können beobachtet werden.

Variation: Es können auch alle Mädchen ausprobieren, wie es ist, jemanden zu tragen und Fußspuren auf das Papier machen. Man braucht dann entsprechend mehr Papier und Farbe. Wenn der Gottesdienst draußen stattfindet, kann man das auch direkt im Sand ausprobieren. Die Fußspuren kommen besser raus, wenn der Sand nass ist.

Lied: Kindermutmachlied (Wenn einer sagt, ich mag dich, du)

Wichtel: „Guter Gott, wir danken dir für deine Nähe. Niemals lässt du uns im Stich. Wir danken dir für unsere Freundinnen und Freunde und für alles Gute, das du uns schenkst. Hilf uns, dass auch wir unser Bestes tun. Amen.“

Nun legen die Mädchen nacheinander ihr Versprechen ab, so wie sie es sich vorher selber überlegt haben.

Die Leiterin überreicht das Tuch und das Versprechensabzeichen.

Lied: Laudato si

Vater unser

Segen:

„Gott, wir bitten dich um deinen mütterlichen Segen. Bleibe bei uns und behüte uns mit deiner Zärtlichkeit und Liebe.
Im Namen des Vaters und des Sohnes...“

Lied: Flinke Hände, flinke Füße

Gottesdienst anlässlich des Versprechens einer Pfadfinderinnengruppe

Ziel: Das Versprechen wird im Rahmen eines Gottesdienstes abgelegt.
Alter: Pfadis
Material: Liederbücher, Versprechensabzeichen und Tücher, für den Parcours braucht man Kisten, Bretter, Kartons...
Beschreibung: Die Texte, Gebete und Lieder sind Vorschläge, die nach den Wünschen der Gruppe verändert und ergänzt werden können.

Leiterin: „Heute ist der Tag, an dem einige von euch ihr Pfadversprechen ablegen wollen. Wir haben uns dafür entschieden, das in einem Gottesdienst zu tun. Daher möchte ich euch zu diesem Gottesdienst herzlich begrüßen. Wir wollen beginnen im Namen des Vaters...“

Pfadi: „Guter Gott, heute wollen wir unser Versprechen ablegen. Wir haben es in den Gruppenstunden vorbereitet und freuen uns, dass es nun endlich soweit ist. Hilf uns, dass wir das, was wir versprechen, auch einhalten können. Amen.“

Lied: Zieh den Kreis

Eine liest nun die Erzählung aus dem Neuen Testament vor:

„Eines Tages schickte Jesus seine Jünger im Boot voraus ans andere Seeufer. Er selber stieg alleine auf einen Berg, um in Ruhe zu beten. Als es dunkel wurde, war er immer noch dort. Das Boot mit den Jüngern war inzwischen weit draußen auf dem See. Es wurde von den Wellen hin und her geworfen, denn sie hatten Gegenwind. In der Morgendämmerung kam Jesus zu ihnen, er ging auf dem See. Als die Jünger ihn sahen, erschrakten sie sehr, weil sie dachten, er sei ein Gespenst. Sofort beruhigte Jesus sie und sagte: „Habt keine Angst, ich bin es!“

Da fasste Petrus Mut und sagte: „Wenn du es wirklich bist, dann befiehl mir, auf dem Wasser zu dir zu kommen!“ „Komm her!“ sagte Jesus. Petrus verließ das Boot und ging auf dem Wasser auf Jesus zu. Als er aber die hohen Wellen sah, bekam er Angst und begann zu sinken. Er schrie: „Hilf mir, Jesus!“ und Jesus streckte seine Hand aus, fasste Petrus an und sagte: „Du hast zu wenig Vertrauen! Warum zweifelst du denn?“ Dann stiegen beide ins Boot und auch der Wind legte sich.

(nach Mt 14, 22 – 32)

Spiel: Hindernislauf

Eine Strecke wird festgelegt und Hindernisse werden aufgestellt zum Drüberklettern oder Hindurchzwängen, dazu eignen sich Kartons, Reifen, Stangen, Bretter u.a.
Jedes Kind muss nun mit verbundenen Augen den Hindernislauf bewältigen, dabei helfen immer zwei andere Kinder, indem sie genaue Anweisungen geben oder das Kind an der Hand führen.

Wenn alle es geschafft haben, dürfen sie erzählen, wie es war, ob es Spaß gemacht hat, ob sie Angst hatten, ob es sicherer war, an der Hand geführt zu werden oder ob auch die Anweisungen ausgereicht haben.

Variation: Der eine Teil der Gruppe kann für diejenigen, die über die Hindernisse laufen sollen, den Parcours aufbauen, so dass diese nicht wissen, was sie erwartet.

Lied: Der Himmel geht über allen auf

Pfadi: „Guter Gott, wir haben gehört und erfahren, wie wichtig es ist, einander vertrauen zu können. Wenn wir uns gegenseitig helfen, dann können wir auch Hindernisse überwinden, die wir alleine nicht bewältigen würden. Wenn wir gleich unsere Versprechen ablegen, dann vertrauen wir darauf, dass du bei uns bist und uns hilfst.“

Nun legen die Mädchen ihre Versprechen ab, so wie sie es sich vorher überlegt haben. Die Leiterin überreicht die Abzeichen und die Tücher.

Lied: He´s got the whole world in his hand

gemeinsames Gebet:

Der da –
wünsche ich den Frieden!
Der da, die gerade ihr Versprechen abgelegt hat.
Der da, die links von mir steht.
Der da, die rechts von mir steht.
Der da, wünsche ich den Frieden,
die immer so tolle Einfälle hat,
der da, die mich manchmal nervt,
der da, die in der Schule viel besser ist als ich,
der da, der ich zuweilen aus dem Weg gehe,
der da und mir und allen, die ich liebe, wünsche ich den Frieden.

(Nach einem Text von Lothar Zenetti. Das Gebet kann noch ergänzt und von der Gruppe umgeschrieben werden.)

Lied: Flinke Hände, flinke Füße

Masken – Ein Wortgottesdienst anlässlich des Versprechens einer Rangergruppe

Ziel: Das Versprechen einer Rangergruppe wird mit einem Wortgottesdienst verbunden.

Alter: Ranger

Material: Masken aus Papier, Stifte, eine feuerfeste Schale, Streichhölzer, Liederbücher.

In ein oder zwei Gruppenstunden haben die Mädchen Gipsmasken hergestellt, die nun in der Mitte des Raumes auf einem schönen Tuch liegen oder von den Rangern selber getragen werden.

Leiterin: „Ich freue mich, euch zur Versprechensfeier zu begrüßen. Wir wollen beginnen im Namen des Vaters und ...“

verschiedene Sprecherinnen, die dabei ihre Maske aufsetzen:

„Cool sein, ist alles!“

„Wer allzu offen ist, ist nicht ganz dicht!“

„Frauen in Leitungspositionen werden hart und unweiblich!“

„Die ist immer zu allen nett, das kann ja nicht echt sein!“

„So wie die sich aufgebrezelt hat, hat die es doch auf jeden abgesehen!“

„Besser, keiner merkt, wie schlecht es mir geht!“

„Eigentlich würde ich jetzt gerne heulen, aber ich muss mich zusammen reißen!“

„Viele Masken habe ich:

Wenn ich notgedrungen höflich sein muss, dann setze ich ein nichtssagendes Lächeln auf. Wenn ich mit niemandem reden will, trage ich die Maske der Arroganz. Manchmal trage ich Masken, um zu imponieren. Ich kenne meine Masken, hinter denen ich mich verstecken kann. Aber manche Masken werden mir auch von anderen aufgedrängt.“

Die Mädchen erzählen sich gegenseitig von Situationen, in denen sie sich anders gegeben haben, als sie sich eigentlich fühlten: Wann habe ich eine Maske aufgesetzt? Warum habe ich das getan? Einzelne Situationen werden auf Masken aus Papier aufgeschrieben.

Lied: Wir haben einen Traum

nach Psalm 139, 1 – 4:

„Gott, du hast mich erforscht und du kennst mich.
Ob ich sitze oder stehe, du weißt von mir.
Von fern erkennst du meine Gedanken.
Ob ich gehe oder ruhe, es ist dir bekannt,
du bist vertraut mit allen meinen Wegen. Noch liegt mir das Wort nicht auf der Zunge, da kennst du es bereits.
du umfängst mich von allen Seiten
und legst schützend deine Hand auf mich.“

„Der Wahlspruch der Rangerstufe lautet: Ich setze mich ein für eine gerechte Welt, in der Menschen frei sein können. Frei zu sein heißt dann auch, dass jede sich so verhalten kann und sich so zeigen kann, wie sie wirklich ist. In der PSG versuchen wir, jede einzelne wichtig zu nehmen. Jede soll angenommen sein mit ihren Stärken und Schwächen, ihren Vorlieben und Abneigungen.

Es ist nicht immer einfach, sich anderen gegenüber ganz offen zu zeigen und es ist manchmal sehr schwer, jede so zu nehmen wie sie ist. Wir bitten dich Gott, dass du uns immer wieder unterstützt bei unseren Bemühungen und uns jeden Tag auf's Neue begleitest. Amen.“

Die Mädchen legen nun ihr Versprechen so ab, wie sie es in den Gruppenstunden vorher besprochen und vorbereitet haben. Die Leiterin überreicht die Tücher und Versprechensabzeichen.

Als Zeichen dafür, dass die Ranger sich in ihrer Gruppe angenommen fühlen dürfen und sich nicht hinter Masken verstecken müssen, werden die Papiermasken verbrannt.

Lied: Wenn eine alleine träumt

Segen:

Gott, Quelle unseres Lebens,
segne unsere Hände, dass sie behutsam sind und geben können, was gebraucht wird.
Segne unsere Augen, dass sie das Vordergründige durchschauen und dass andere sich unter unserem Blick wohlfühlen.
Segne unseren Mund, dass nichts von ihm ausgeht, was verletzt, und dass er Anvertrautes bewahrt.
Gott, du Quelle unseres Lebens, segne unsere Ohren, dass wir hellhörig sind für die Bedürfnisse der anderen.
Segne unser Herz, dass wir verzeihen und Wärme schenken können und dass wir mutig genug sind, uns der Welt so zu zeigen, wie wir wirklich sind.
Amen.

Lied: Lord of the dance

5. Anhang

Fragen und Antworten zu WAGGGS

1. Was verbirgt sich hinter der Abkürzung WAGGGS (Antwort: World Association of Girl Guides and Girl Scouts)
2. Erkläre den Unterschied zwischen Girl Guides und Girl Scouts (Kein Unterschied, lediglich in der Bezeichnung)
3. Wie heißen die vier Weltzentren, wo liegen sie und wann wurden sie eröffnet? (Our Chalet, Adelboden, Schweiz, 1932; Our Ark- heute: Pax Lodge, London, England, 1939; Our Cabana, Cuernavaca, Mexico, 1956; Sangam, Pune, Indien, 1966)
4. In welchem Tournus finden die Weltkonferenzen statt? (alle drei Jahre)
5. Nenne die fünf Regionen des Weltbundes (Westliche Hemisphäre, Afrika, Europa, Arabische Regionk, Asien & Pazifik)
6. 1932 wurde der Thinking Day „Pfennig“ eingeführt. Wofür wird das Geld benutzt? (Mit dem Thinking Day Pfennig wird der Aufbau der Pfadfinderein in finanzschwachen Ländern ermöglicht, z.B. wurde die Pfadfinderinnenbewegung in Deutschland nach dem Krieg mit Hilfe des Thinking Day Pfennig wieder aufgebaut.)
7. Welches sind die drei offiziellen Sprachen des Weltbundes? (Englisch, Französisch und Spanisch)
8. Wer war erste World Chief Guide? (Lady Olave Baden-Powell, die Frau von Lord Robert Baden-Powell)
9. Wie viele Mitglieder hat das Weltkomitee? (Es besteht aus 12 Mitgliedern.)
10. Für wie viele Jahre werden Komiteemitglieder gewählt? (für 9 Jahre)
11. Welchen Status hat WAGGGS bei den Vereinten Nationen? (WAGGGS hat beratenden Status)
12. Was und wo ist Olave Centre? (Olave Centre besteht aus dem Weltbüro und Pax Lodge)
13. Wie viele Mitgliedsländer gehören z.Zt. zum Weltbund? (140 – Stand: 2001)
14. Wer komponierte das Weltbundlied? (Jean Sibelius)
15. Wann und wo wurde der Weltbund gegründet? (Während der 5. Weltkonferenz, 1928 in Ungarn)
16. Wie viele Länder gründeten den Weltbund? (es waren 28)
17. Hatte Baden-Powell je die Absicht einen Pfadfinderinnenverband zu gründen? (Nein, im Gegenteil, seine Begeisterung für Pfadfinderinnen hielt sich in Grenzen)
18. Wann und wo fand die erste Weltkonferenz statt (wurde damals noch International Council genannt)? (In Oxford, 1920)
19. Wie heißen die zwei Kategorien der Mitgliedschaft beim Weltbund? (Associated Members und Full Members)
20. Wann und wo wurde Deutschland Mitglied im Weltbund? 1. Kategorie: 2. Kategorie:... (Associated Member: 1950 in Oxford, Full Member: 1954 in Zeist, Niederlande)
21. Durch wen ist die PSG im Weltbund vertreten? (Durch den Ring Deutscher Pfadfinderinnenverbände - RDP)
22. Der Weltbund der Pfadfinderinnen ist die größte, zweitgrößte oder drittgrößte freiwillige Mädchen- und Frauenorganisation der Welt? (WAGGGS ist die größte freiwillige Organisation für Mädchen und Frauen)
23. Wie hieß die erste Direktorin des Weltbüros? (Dame Katharina Furse)

Fragen und Antworten zu den Ursprüngen und Allgemeines zur PfadfinderInnenbewegung

1. Was war der Anlass für das erste Auftreten von Girl Scouts? (Die erste Boy Scout Rally im Cristal Palast in London, 1909. Die Mädchen nannten sich selbst Girl Scouts.)
2. Wem übertrug Baden-Powell die Leitung der neugegründeten Pfadfinderinnen? (Agnes Baden-Powell, seiner Schwester)
3. Wann und wo führte Baden-Powell sein erstes Versuchslager durch? (1907 auf der Insel Brownsea Island im Hafen von Poole, Dorset, Großbritannien.)

4. Wann und wo wurde Olave B-P geboren, wann und wo starb sie? (22.2.1889 in Stubbing Court, Chesterfield, 25.06.1977 in **hier fehlt der Todesort**)
5. Wurde Robert Baden-Powell je für den Friedens-Nobel-Preis vorgeschlagen? (Ja, es wurde aber kein Preis verliehen wegen des Ausbruchs des 2. Weltkrieges)
6. Wann ist der Thinking Day? (am 22.02., dem gemeinsamen Geburtstag von Lord Robert und Lady Olave Baden-Powell)
7. Wie heißt der Gründer der Pfadfinderbewegung? (Lord Robert Baden-Powell)
8. Seit wann gibt es katholische Pfadfinderinnen in Deutschland? (1931 – „Bund katholischer Pfadfinderinnen“)
9. Wie heißt der Wahlspruch der Pfadfinder? (Allzeit bereit)
10. Welche Auszeichnung erhielt Lady Baden-Powell für ihre Dienste? (Großkreuz des Britischen Empire)
11. Wie ist der Mädchenname von Lady Olave Baden-Powell? (Olave St. Clair Soames)
12. Mache den Pfadfindergruß!(siehe Pfadversprechen)

Fragen und Antworten zur PSG

1. Wann und wo wurde die PSG gegründet? (1947 in München)
2. Wofür steht die Abkürzung PSG? (Pfadfinderinnenschaft St. Georg)
3. Wie heißen die vier Altersstufen der PSG? (Wichtel, Pfadi, Caravelle, Ranger)
4. Wie sehen die Halstücher der einzelnen Stufen aus? (blaues Halstuch mit farbigem Streifen am Rand – Wichtel: gelb, Pfadis: blau, Caravelle: grün, Ranger: rot, Leiterinnen: dunkelrot)
5. Male das PSG-Zeichen ! (Kleeblatt)

Lord Robert Baden-Powell

Lord Robert Baden – Powell wurde 1857 in London geboren. Nach Beendigung seiner Schullaufbahn ging er mit 17 Jahren zum Militär. Zunächst war er in Indien und später in Südafrika stationiert. Dort war er für sein außergewöhnliches Ausbildungskonzept weitbekannt geworden.

Denn er versuchte keinen theoretischen Unterricht, sondern Lernen durch Erfahrung („Learning by doing“) umzusetzen.

Im Burenkrieg erwarb er sich als General große Verdienste, als er eine ganze Stadt vor der Vernichtung bewahrte.

Als Lord Robert Baden – Powell wieder nach England zurückgekehrt war, entschloss er sich ein Buch über das Pfadfinden zu schreiben, wie er es mit seinen Patrouillen gelebt hatte.

Seine Ideen probierte er 1907 in einem Zeltlager mit 20 Jungen aus. Daraufhin begann ein Jahr später mit Erscheinen des Buchs „Scouting for Boys“ – „Pfadfindertum für Jungen“ die Pfadfinderbewegung.

In diesem Buch wird die pfadfinderische Methode verdeutlicht, die ein „System fortschreitender Selbsterziehung“ ist.

Zu dieser Methode gehörte neben dem Gesetz, dem Lernen durch Erfahrung und dem Gildensystem auch das Versprechen, das die drei Säulen Gott, Pfadfindergesetz und Vaterland umfasste.

Jungen aus ganz England lasen „Scouting for Boys“ und wollten ebenfalls Pfadfinder werden. Die stürmische Entwicklung der Pfadfinderbewegung war daher nicht mehr aufzuhalten.

Um sich ganz dieser Jugendbewegung zu widmen, dankte Lord Robert Baden – Powell mit 53 Jahren als Offizier ab. Zum „Chief Scout of the World“, Weltpfadfinderführer, wurde er 1923 ernannt.

Als der zweite Weltkrieg ausbrach lebte er, für den Friedensnobelpreis nominierte Gründer der PfadfinderInnenbewegung mit seiner Familie in Kenia.

Der Friedensnobelpreis wurde ihm aufgrund des Krieges jedoch nie verliehen.

Am 8. Januar 1941 starb Lord Robert Baden- Powell in Nyeri, wo er auch beerdigt wurde.

Auf seinem Grabstein sind die Weltbundabzeichen der „Boy Scouts“ und der „Girl Guides“ eingemeißelt, ebenso wie eines seiner Wegzeichen, welches bedeutet „Aufgabe erfüllt – bin nach Hause gegangen“.

Lady Olave Baden-Powell

- aus wohlbehütetem Hause

1912 lernte der Gründer der PfadfinderInnenbewegung auf einer Kreuzfahrt die 23 Jahre jüngere Olave Saint Clair Soames kennen, die er im darauf folgenden Jahr heiratete.

- Skandal aufgrund des 23jährigen Altersunterschieds

Auf ihrer Hochzeitsreise waren die beiden mit ihrem Zelt in Afrika unterwegs.

Dabei sammelte Olave Baden – Powell viele Erfahrungen, die sie sehr beeindruckten, daher setzte sie sich von nun an für die „Girl Guides“ ein.

- Ernennung Führerinder British Girl Guides

- Weltpfadfinderinnenführerin

- Olaves Rolle nach BPs Tod

Am 25. Juni 1977 starb die Weltpfadfinderinnenführerin Olave Baden – Powell in England. Sie, die sich bis zu ihrem Lebensende als Mutter einer großen Familie fühlte, die alle PfadfinderInnen weltweit aufforderte „Kommt zusammen“, die den Wunsch hatte, dass der Weltbund nie den Bezug zur Basis verlieren möge.

Dieser Wunsch wurden zu ihrem Gedenken 1990 versucht zu erfüllen, als die Flagge des Weltbundes über dem „Olave Centre“, in dem sich das Weltbüro und „Pax Lodge“, eines der vier Weltzentren der Pfadfinderinnen befinden, gehisst wurde.

Zeichen und Symbole

Tracht

Damit wir als Pfadfinderinnen der PSG erkennbar sind, tragen wir unsere Tracht. Das ist die hellblaue Bluse, eine dunkelblaue Hose oder Rock und das dunkelblaue Halstuch mit einem Streifen in der Altersstufenfarbe und das Versprechensabzeichen. Die Tracht variiert in den unterschiedlichen Verbänden und Ländern.

Pfadi-Gruß

Der Brauch, sich mit der linken Hand zu begrüßen, stammt aus Afrika und ist ein Zeichen besonderen Vertrauens: Der Häuptling der Ashanti-Volkes bot Baden-Powell die linke Hand und sagte dabei: „In meinem Stamm begrüßen sich die Tapfersten der Tapferen und die Treusten der Treuen in dieser Art, weil es bedeutet, den Schild herunterzunehmen“, also der anderen ohne Waffe und Schutz entgegenzutreten.

Das Kleeblatt ist das internationale Zeichen der Pfadfinderinnen. Seine drei Blätter erinnern an die drei wesentlichen Punkte des Pfadversprechens, die weltweit gleich sind:

- die Frage oder Suche nach Gott
- die Bereitschaft, Verantwortung im menschlichen Zusammenleben zu übernehmen
- der Einsatz für die Ziele der Pfadfinderinnenbewegung

Beim Kleeblatt der PSG stehen die drei Blätter für die wesentlichen Versprechenspunkte, das Kreuz in der Mitte zeigt, dass die PSG ein katholischer Pfadfinderinnenverband ist.

Wichtelversprechensabzeichen:

Das Versprechensabzeichen der Wichtel zeigt einen blau-goldenen Wichtel. Damit entspricht es der Altersstufe und erinnert an die Wichtelgeschichte.

Pfadiversprechensabzeichen:

Dieses Abzeichen erhalten die Pfadis, wenn sie ihr Versprechen abgelegt. Das Kleeblatt ist als Symbol der PSG auf dem Abzeichen in den Farben des Weltbundes blau und gold.

Caravelleversprechensabzeichen:

Caravelles, die ihr Versprechen abgelegt haben tragen dieses Zeichen. Auf dem blauen Untergrund ist in goldener Farbe ein Schiff gezeichnet, im Segel ist das PSG-Logo zu sehen, das alles in einem kreisrunden Rahmen.

Das Schiff ist ein Caravelle, ein altes spanisches Entdeckerboot und erklärt die Altersstufenbezeichnung Caravelle. >>>mehr dazu siehe Windrose (dem Altersstufenprogramm der Caravelles)

Rangeranhänger:

Das Kleeblatt auf dem silberfarbenen Anhänger zeigt das PSG-Logo mit dem deutlich sichtbaren Kreuz. Die beiden Punkte symbolisieren „Gesetz“ (die Spielregeln) und „Versprechen“, genauso, wie die Sterne im Weltbundabzeichen.

Weltbundabzeichen:

Mitten im internationalen Kleeblatt befindet sich ein senkrechter Strich. Es ist eine Kompassnadel, die den Pfadfinderinnen „den richtigen Pfad“ weist. Die geschwungenen Linien unten zeigen das „Feuer der Liebe“, das alle Pfadfinderinnen verbinden soll. Die beiden Sterne stehen für „Gesetz“ und „Versprechen“. Die insgesamt 10 Zacken der Sterne stehen für die Anzahl der Pfadfinderinnen „gesetze“ (die in der PSG „Spielregeln“ heißen). Der äußere Kreis stellt dar, dass sich Pfadfinderinnen der ganzen Welt im Weltbund zusammengeschlossen haben. Die gelbe (bzw. goldene) Farbe zeigt die Sonne, die über allen Kindern der Welt scheinen soll und der blaue Hintergrund ist die Farbe des Himmels.

Weltbundbanner:

Auf diesem leuchtend blauen Banner ist das goldgelbe Weltbundkleeblatt zu sehen. Die drei gelben Quadrate in der linken Ecke unten stehen für die drei Versprechenspunkte. Die weiße Ecke symbolisiert das Engagement der Pfadfinderinnen für den Frieden.

Freundschaftsabzeichen:

Dies ist das wappenförmige Abzeichen, das neben dem Weltbundabzeichen die Farben der deutschen Fahne enthält. Wenn Pfadfinderinnen sich treffen können sie sich dieses Abzeichen schenken.

Wichtelgeschenk:

Da das obenerklärte Freundschaftsabzeichen erst ab dem Pfadiversprechen gilt, gibt es für die Wichtel das Wichtelgeschenk. Es hat die Form eines Wichtels in blau silberner Farbe und kann an andere Pfadfinderinnen verschenkt werden.

Thinking Day – Abzeichen:

Dieses Abzeichen erinnert an den Thinking Day, den 22. Februar, der der Geburtstag von Lady Olave und Lord Robert Baden-Powell war. Die Pfeile, die auf das Weltbundkleeblatt zeigen, symbolisieren Handeln und Aktion und geben diesem gemeinsamen Handeln eine Richtung.

Zivilabzeichen:

Dieses Abzeichen zeigt das PSG-Logo aus silberfarbenem Material. Es wird nicht auf der Tracht, sondern auf ganz normaler Alltagskleidung getragen.

>>> die einzelnen Abzeichen sind auch noch mal im Altersstufenprogramm „Sternenhimmel“ der Pfadis erklärt

HADDAK

Ein Haddak ist ein Streifen Stoff (meist weiße Baumwolle, 12 – 15 cm breit x 140 – 160 cm lang), der bei feierlichen Gelegenheiten am Gürtel zur Tracht getragen wird.

Er ist bedruckt/bestickt/bemalt mit dem persönlichen Zeichen (Nilpferd, Ahornblatt, Spatz, Blüte etc.) und in der gewählten Farbe einer/s bestimmten Pfadfinderin/Pfadfinders. Bei besonderen Ereignissen gibt es auch schon mal einen „Sonderstempel“/Druck/Bemalung (z. B. bestimmtes Lager, Versprechensfeier, Bundestreffen etc.) mit einem Symbol dieser Veranstaltung.

Ein Haddak ist nicht zum Behalten, sondern zum Weiterverschenken oder Tauschen gedacht, mit einer anderen Person, der frau/man dadurch seine Freundschaft, Zuneigung oder besondere Verbundenheit ausdrücken will.

Bekommt frau einen Haddak, lässt sie sich alle schon vorher draufgedruckten/gemalten Symbole erklären und die Geschichten dazu erzählen, also wer, wann, wo, warum, wie, ihn verschenkt hat. Am besten auf einem Kärtchen festhalten, das dann auch mit weitergereicht werden könnte. Dann wird das eigene Zeichen auf dem Haddak unter die Vorgänger gesetzt. Nun ist der Haddak bereit für eine neue Begegnung (Verschenken oder Tauschen).

„Haddak“ ist ein mongolisches Wort und war (und ist vielleicht noch immer??) gebräuchlich als eine uralte Form der Höflichkeits- und Freundschaftsbezeugung in der Mongolei.

In dem Roman „Großer-Tiger und Christian“ – früher: Großer – Tiger und Kompassberg – von Fritz Mühlenweg, (der Sven Hedin auf seinen Expeditionen durch die Wüste Gobi begleitet und dieses Volk und seine faszinierende Kultur sehr gut gekannt hat), wird der Haddak als „ein Streifen himmelblauer Seide“ erwähnt, ohne den „kein Mongole ein Geschenk geben oder nehmen darf“, und der nach dem Mongol-Joss“, dem Gesetz der Wüste aus alter Zeit, ein greifbarer Ausdruck dafür ist, dass sich zwei Fremde Vertrauen und Hochachtung erweisen, und Freundschaft anbieten.

Dieser Brauch wurde von den russischen Pfadfindern aufgegriffen und in der oben beschriebenen Form (mit dem immer neu hinzugefügten persönlichen Zeichen) in Pfadfinderkreisen verbreitet, um eine Art „pfadfinderisches Freundschaftsnetz“, auch international, zu begründen.

Wenn ein Haddak ganz voll ist, also kein Platz mehr für ein neues Zeichen, dann endlich darf man/frau ihn behalten, und beginnt selbst einen neuen (Stoff umnähen – es geht natürlich zu Anfang auch ungesäumt! – Zeichen drauf, Bändchen dran, Kärtchen vorbereiten – und bei passender Gelegenheit weiterverschenken). So geht das Spiel immer weiter ...

Texte für zwischendurch

„Der beste Weg, einen Freund zu haben, ist der, selbst einer zu sein!“ (BiPi)

grundsätzliches

zeit zu haben

ist eine frage der entscheidung

was mir wichtig ist

das heißt:

was ich will

solange ich nicht weiß

was ich will

wissen es andere

für mich

so lange

habe ich nie zeit

für mich

was also

will ich?

(H.C. Fleming)

Drei Wünsche: Munter wie eine Quelle, stark wie ein Fluss und weit wie das Meer.

Als mein Vater mich einmal fragte, was ich denn werden wolle, sagte ich nach einer kurzen Denkpause „Ich möchte glücklich werden“. Da sah mein Vater sehr unglücklich aus, aber dann bin ich doch etwas anderes geworden und alle waren zufrieden mit mir.

Erzähle mir – und ich vergesse

Zeige mir – und ich erinnere mich

Lass es mich tun – und ich verstehe

(Konfuzius)

Viele werden als Originale geboren und sterben als Kopien.

Wenn wir uns auf Begegnungen nicht mehr einlassen, verlieren wir einen entscheidenden Bestandteil unseres Lebens. Es ist so, als würden wir aufhören zu atmen.

(Martin Buber)

Lass dich nicht vom Bösen überwinden, sondern überwinde das Böse durch das Gute!

(Römerbrief)

Achte auf deine Gedanken,
denn sie werden deine Worte.

Achte auf deine Worte,
denn sie werden deine Handlungen.

Achte auf deine Handlungen,
denn sie werden deine Gewohnheit.

Achte auf deine Gewohnheiten,
denn sie werden dein Charakter.

Achte auf deinen Charakter,
denn er wird dein Schicksal.

Erkenne wo du stehst, wo du hin willst. Mach deinen Plan. Und dann geh!

Das Gegenteil von Zwang ist nicht Freiheit, sondern Bindungsbereitschaft

Gib nicht auf! Sonst wirst du nie wissen, ob du es nicht doch geschafft hättest.

Leben einzeln und frei wie ein Baum, und schwesterlich (brüderlich) wie ein Wald, das ist unsere Sehnsucht.

Laufen lernen

Ein Schritt zusammen ist besser als ein Dauerlauf allein. Aber schlimmer ist ein Treten auf der Stelle mit wem auch immer.

Um zur Quelle zu kommen, musst du gegen den Strom schwimmen.

Wo kämen wir hin, wenn alle sagten: wo kämen wir hin – und niemand ginge, um einmal zu schauen wohin man käme, wenn man ginge!

Es lohnt sich zu leben,
um andere Menschen kennen zu lernen,
um sich einzumischen
um etwas zu bewegen,
und positiv zu verändern,
um die Zukunft mitzugestalten,
um Verantwortung zu übernehmen,
um eigene Ziele und Wünsche zu verwirklichen.

Entscheide dich im Zweifelsfall für das Richtige.

Man muss noch Chaos in sich haben, um einen tanzenden Stern gebären zu können.

Der Tag, an dem man einen Entschluss fasst, ist ein Glückstag. (japanisches Sprichwort)

Literaturverzeichnis

Sternenhimmel

Windrose

Zirkus, Altersstufenprogramm für die Wichtel, Hrsg.: Bundesleitung der

Pfadfinderinnenschaft St. Georg, Leverkusen, 2001

Pfadfinderinnenschaft St. Georg, Bundesverband: Ordnung des Verbandes, Leverkusen, 2001

Pfadfinderinnenschaft St. Georg, Diözesanverband Köln: Versprechen, Köln, 1996

Pfadfinderinnenschaft St. Georg, Diözesanverband Würzburg: Ideensammlung Versprechen, Würzburg, 1997