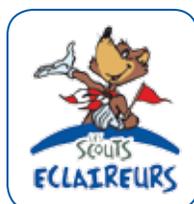


# Leitfaden der Pfadfinderanimation



# PFADFINDER, VON DEN BALADINS



**Ich fasse Vertrauen**



**Ich lebe voll und ganz mit den anderen**



**Ich baue mit den anderen**



**Ich engagiere mich**

12 Jahre Pfadfinder!

Für alle Pfadfinder, jedes Jahr und auf Lager		ZU BEGINN DES JAHRES		1. JAHRESABSCHNITT	
<b>Spiele</b> S.52 (Handeln)  <b>Projekte</b> S.56 (Handeln)  <b>Dienstleistungen</b> S.60 (Handeln)  <b>Räte</b> S.64 (Handeln)  <b>Biwaks</b> S.120 (Entdeckung)  <b>Ateliers</b> S.124 (Entdeckung)  <b>Animationen anhand bestimmter Werte</b> S.164 (Gesetz)  <b>Spirituelle Animationen</b> S.166 (Gesetz)  <b>Alltag</b> S.68 (Handeln)  <b>Natur</b> S.231  <b>Beziehung</b> S.29	1. Jahr	<b>Die Legende der Baladins</b> erleben S.208 (Symbolik)	<b>Die Schatzkiste</b> S.128 (Entdeckung)	<b>Naschkoffer</b> S.72 (Handeln)	
	2. Jahr				
	1. Jahr	<b>Das Dschungelbuch</b> erleben S.210 (Symbolik)	<b>Erste Bindung</b> S.212 (Symbolik)		<b>Bildung der Rudel</b> S.92 (Kleine Gruppe)
	2. Jahr				
3. Jahr	<b>Kornak der ersten Bindung</b> S.212 (Symbolik)				
4. Jahr					
1. Jahr	<b>Bindung</b> S.218 (Symbolik)			<b>Alpha-Badge</b> S.136 (Entdeckung)	
2. Jahr		<b>Bildung der Patrouillen</b> S.96 (Kleine Gruppe)			
3. Jahr			<b>Funktionen der Patrouille</b> S.100 (Kleine Gruppe)	<b>Badges</b> S.138 (Entdeckung)	
4. Jahr					
1. Jahr			<b>1. Weekend im Posten</b> S.224 (Symbolik)		<b>Führer und Team</b> S.106 (Kleine Gruppe)
2. Jahr					

**Unser Erziehungsziel**  
S.11

Der Mensch: S.12

- vertrauensvoll
- besinnlich
- bewusst und kritisch
- sozial
- partnerschaftlich und solidarisch
- eigenständig und frei
- ausgeglichen

# DINGS BIS ZU DEN PIONIEREN

22. FEBRUAR

2. JAHRESABSCHNITT

LAGER

Für alle Pfadfinder,  
jedes Jahr und auf Lager

**H. Ehrlich**  
vorstellen  
S. 172  
(Gesetz)

**Zeit des Fell-  
wechsels**  
S. 132  
(Entdeckung)

**Seine Botschaft  
an das freie  
Volk verkünden**  
S. 176

**Frühlingslauf**  
S. 216  
(Symbolik)

**Totem und  
Adjektiv**  
S. 220  
(Symbolik)

**Sein  
Versprechen**  
ausdrücken S. 182  
(Gesetz)

**Woodcraft**  
S. 80  
(Handeln)

**Hike**  
S. 76  
(Handeln)

**Badges**  
S. 138  
(Entdeckung)

**Hike**  
p. 76  
(Handeln)

**Brevets**  
S. 144  
(Entdeckung)

**Brevets**  
S. 144  
(Entdeckung)

**Biwaks**  
S. 120  
(Entdeckung)

**Spiele**  
S. 52  
(Handeln)

**Spirituelle  
Animation**  
S. 166  
(Gesetz)

**Ateliers**  
S. 124  
(Entdeckung)

**Projekte**  
S. 56  
(Handeln)

**Exploits**  
S. 146  
(Entdeckung)

**Explorationen  
und Pi-Days**  
S. 152  
(Entdeckung)

**Begegnun-  
gen**  
S. 190  
(Gesetz)

**Sein  
Engagement**  
ausdrücken S. 194  
(Gesetz)

**Saga und Spur**  
S. 226  
(Symbolik)



Inspiriert von  
den Werten des  
Gesetzes und des  
Versprechens  
S. 17

## Die Pfadfinderbewegung im Überblick!

Alle Verbandskader, die diesen Leitfaden entwickelt haben, möchten dir hiermit nützliche Tipps und Beispiele für deine Animation übermitteln. Sämtliche Vorschläge, Überlegungen und Beispiele wurden von Leitern getestet und verbessert. Ihr Ziel ist es, dich dabei zu unterstützen das Pfadfindertum in deiner Einheit weiter zu geben.

Wir sind überzeugt, dass dieser Leitfaden dir neben der Leiterweiterbildung, in deiner so wichtigen und wertvollen Aufgabe helfen kann.

Nun nehmen wir ein wenig Abstand und werfen einen Blick hinter die Kulissen. Denn hinter dem ereignisreichem Leben, das jede Woche mehr als 55.000 Jugendliche bewegt, steckt ein Ziel, ein Anliegen. All dies hat einen Sinn und Zweck: durch Erziehung und Persönlichkeitsentfaltung eine bessere Welt zu schaffen. Dies war Baden-Powells Intuition und soll weiterhin unser Ziel sein.

Wir werden auch auf die Ambitionen, die Wertvorstellungen und die Pfadfindermethoden eingehen. Denn wenn man weiß „Warum“, dann kennt man auch das „Wie“!

Die Verbandsmannschaft.

## DANKE

Dieser *Leitfaden der Pfadfinderanimation* konnte dank des Einsatzes zahlreicher Personen entstehen.

Der Verbandstaff 2010-2013 zeigte vollen Einsatz: er plante, organisierte, verfasste, las, prüfte und fasste die Erfahrungen zusammen, die in den verschiedenen Sektionen und Einheiten gesammelt wurden. Ein besonderer Dank gilt allen Verbandskadern für die Erfahrungsberichte, Kommentare und Ermutigungen.

Bei der Abfassung des Leitfadens wurde der Verbandstaff auf Landesebene ständig von folgenden pädagogischen Fachkräften unterstützt: Katia Czernich, Marc Potvin, Muriel Dossin, Pascale Ek und Sophie Ducrotois. Wir möchten uns für ihre bemerkenswerte Bereitschaft bedanken, der Pfadfinderbewegung all ihr Wissen und ihre Kompetenzen zur Verfügung zu stellen.

Das Layout wurde von „PAF! design“ erstellt und die zahlreichen Überprüfungen und Korrekturen erfolgten durch das Medienteam vom „21“ : Sylvie Magonne, Julie Kowalski, Raymonde Bouhyère und Vincent Boudart.

Danke an Marie Navarre und Florence Depierreux, Projektleiter des „21“<sup>1</sup>, für ihre wertvolle Unterstützung bei der Ausführung und den Überprüfungen.

Die deutsche Fassung wurde überprüft und korrigiert durch Andrea Pirard vom „21“ und der Regionsequipe Hohe Seen: Olivier Ernst, Daniel Brüll, Pascal Collubry, Schreuer Geoffrey und Samuel Ernst.

Vielen Dank all jenen, die diesen Leitfaden im Herzen der Pfadfinderanimation tragen werden.

Der Verbandsstaff 2010-2013,  
Annick Hoornaert, Verbandsleiterin, Public Relations  
Charlotte Jottrand, Verbandsleiterin, Baladins  
Christophe Ralet, Verbandsleiter, Verwaltung  
Florence Sohet, Verbandsleiterin, Unterstützung und Ausbildung der Verbandskader  
Ingrid Desramault, Verbandsleiterin, Pioniere  
Jérôme Walmag, Verbandspräsident  
Johan Van Hoyer, Verbandsleiter, Weiterbildung und Einheitsmannschaft  
Jonathan Grégoire, Verbandsleiter, Pfadfinder  
Marie Degrève, Verbandsleiterin, Wölflinge  
Martin Parrado, Internationaler Kommissar

1. „21“ steht als Abkürzung für den Hauptsitz unseres Verbandes der sich in 1050 Brüssel, rue de Dublin 21 befindet und wird französisch ausgesprochen „vingt et un“.



# INHALTSVERZEICHNIS

## WESENTLICHE ORIENTIERUNGSPUNKTE

- 1. Baden-Powell: ein Mann, ein Konzept ..... 5
- 2. Weltweite Brüderlichkeit ..... 6
- 3. Beschreibung der Grundprinzipien ..... 8



## UNSER ERZIEHUNGSZIEL

- 1. Unsere Vorstellung des Menschen ..... 11
- 2. Die fünf Entwicklungsbereiche ..... 14



## UNSERE WERTE UND PRINZIPIEN

- 1. Das Gesetz und das Versprechen ..... 17
- 2. Die drei Grundsätze ..... 19
- 3. Die Charta ..... 20



## UNSERE METHODE

- 1. Unsere Methode ..... 23
- 2. Unsere pädagogischen Schwerpunkte ..... 25
- 3. Die Koedukation ..... 27

## 1. Die Beziehung ..... 29

- Eine außergewöhnliche Beziehung ..... 31
- Deine Aufgabe als LeiterIn ..... 34
- Den Rahmen festlegen ..... 37
- Häufig gestellte Fragen ..... 40
- Von einer Sektion zur anderen ..... 44

## 2. Handeln ..... 47

- Das Spiel ..... 52
- Das Projekt ..... 56
- Die Dienstleistung ..... 60
- Der Rat ..... 64
- Der Alltag ..... 68
- Der Naschkoffer ..... 72
- Patrouillenhike ..... 76
- Woodcraft ..... 80

## 3. Die kleine Gruppe ..... 85

- Das Rudel ..... 92
- Die Patrouille ..... 96
- Die Funktionen der Patrouille ..... 100
- Die Führer und die Teams ..... 106

## 4. Die Entdeckung ..... 111

- Das Biwak ..... 120
- Das Atelier ..... 124
- Die Schatzkiste ..... 128
- Die Zeit des Fellwechsels ..... 132
- Das Alpha-Badge ..... 136
- Die Badges ..... 138
- Die Brevets ..... 144
- Der Exploit ..... 146
- Die Explorationen und die Pi-Days ..... 152

## 5. Das Gesetz und das Versprechen ..... 159

- Die Animation anhand bestimmter Werte ..... 164
- Die spirituelle Animation ..... 166
- Herr Ehrlich ..... 172
- Die Botschaft an das freie Volk ..... 176
- Das Versprechen ..... 182
- Die Begegnung ..... 190
- Das Engagement ..... 194

## 6. Die Symbolik ..... 201

- Die Legende der Baladins ..... 208
- Das Dschungelbuch ..... 210
- Die erste Bindung ..... 212
- Der Frühlingslauf ..... 216
- Die Bindung ..... 218
- Das Totem und das Adjektiv ..... 220
- Das erste Weekend im Posten ..... 224
- Die Spur und die Saga ..... 226

## 7. Die Natur ..... 231

# INDEX

Adjektiv .....	220	Grundprinzipien (Leitfaden) .....	8
Alltag .....	68	Die drei Grundsätze .....	19
Alpha-Badge .....	136	Handeln .....	47
Animation anhand bestimmter Werte .....	164	Herr Ehrlich .....	172
Atelier .....	124	Kleine Gruppe .....	89
Baden-Powell (BP) .....	5	Koedukation .....	27
Badge .....	138	Legende der Baladins .....	208
Baladins .....	26	Leitfaden .....	8
Begegnung .....	190	Mitbestimmung .....	65
Beziehung .....	29	Naschkoffer .....	72
Bindung .....	218	Natur .....	231
Biwak .....	120	Pädagogische Schwerpunkte .....	25
Botschaft an das freie Volk .....	176	Patrouille .....	96
Brevets .....	144	Patrouillenhike .....	76
Charta .....	20	Pfadfindermethode .....	23
Dienste (Alltag) .....	68	Pi-days .....	152
Dienstleistung .....	60	Pioniere .....	26
Dschungelbuch .....	210	Projekt .....	56
Eclaireure .....	26	Projekt Mensch .....	11
Engagement .....	194	Rat .....	64
Entdeckung .....	111	Rudel .....	92
Entwicklungsbereiche .....	112	Saga .....	226
Erste Bindung .....	212	Schatzkiste .....	128
Erstes Weekend im Posten .....	224	Sensation .....	168
Erziehungsziel .....	9	Spiel .....	52
Exploit .....	146	Spirituelle Animation .....	166
Exploration .....	152	Spur .....	226
Frühlingslauf .....	216	Symbolik .....	201
Funktionen der Patrouille .....	100	Totem .....	220
Führer und Teams .....	106	Versprechen .....	182
Gesetz und Versprechen		Weltweite Brüderlichkeit .....	6
Unsere Werte .....	17	Wölflinge .....	26
Bestandteil der Pfadfindermethode .....	159	Woodcraft .....	80
Sternstunde bei den Eclaireuren .....	182	Zeit des Fellwechsels .....	132
Grundsätze			



LEITFADEN DER PFADFINDERANIMATION

# WESENTLICHE ORIENTIERUNGSPUNKTE





# 1. BADEN-POWELL: EIN MANN, EIN KONZEPT

Die Pfadfinderbewegung wurde zu Beginn des 20. Jahrhunderts in England ins Leben gerufen. Baden-Powell, General im Ruhestand, stellt fest, dass die traditionellen Erziehungssysteme unzureichend sind. Um aus den Kindern und Jugendlichen richtige Bürger und Mitmenschen zu machen, ermöglicht er ihnen die Entwicklung ihres persönlichen Charakters und ihres Unternehmungsgeistes.

## Erste Intuition

Das erste Erziehungskonzept von Baden-Powell, das in *Aids to Scouting*<sup>2</sup> entwickelt wurde, richtet sich an junge Soldaten. Er unterbreitet ihnen den Vorschlag, sich in Patrouillen einzuteilen, zu lernen wie man Fährten verfolgt und ihre Verantwortung in kleinen Gruppen aufzuteilen. Dieses Buch kommt sehr gut an und viele Jugendliche schreiben ihm um Pfadfinder zu werden.

Das Konzept macht schnell die Runde, auch außerhalb des Kreises junger Rekruten. Unser Gründervater ist nämlich der Meinung, dass es viel interessanter ist, Pfadfinder für den Frieden als für den Krieg zu haben.

Baden-Powell erweitert seinen Vorschlag zu einem richtigen Gesellschaftsentswurf. **1907 organisiert er ein erstes experimentelles Lager auf der Insel Brownsea** mit 24 Jungen, die aus allen Schichten der britischen Gesellschaft stammen. Das Lager ist ein Erfolg und bestätigt die anfänglichen Intuitionen von Baden-Powell.



## Geburtsstunde des Pfadfindertums

Nach dem Zeltlager veröffentlicht er ein Werk, in dem er seinen Entwurf, Beispiele und erklärende Zeichnungen vorstellt: *Scouting for Boys*<sup>3</sup>. Für die zukünftigen Leiter wandelt er es bald darauf in pädagogische Fachbegriffe um. **Der Jugendliche steht im Mittelpunkt seiner Ausbildung:** Er sollte vor allem von seinen Wünschen ausgehen und diese soweit wie möglich ins Abenteuer mitnehmen. Baden-Powell entwirft das Pfadfindertum wie ein großes Spiel, einfach und natürlich. Das Buch wird ein Riesenerfolg. Überall werden Pfadfindergruppen gegründet. Baden-Powell sichert die Förderung seiner Bewegung. 1909 werden Pfadfindergruppen in Chile gegründet.

Bei uns in Belgien werden die ersten Gruppen **1911** ins Leben gerufen. Noch nie verbreitete sich eine Bewegung mit solch einer Geschwindigkeit.

**Weder belehren, noch bezichtigen, sondern erziehen.**

*„Das Wichtigste Ziel des Pfadfindertums heißt erziehen, nicht nach Deinem Willen formen. Erziehen heißt, den Pfadfinder befähigen für sich selbst, durch seine eigenen Ansprüche die Dinge zu lernen, die dazu beitragen, seinen Charakter zu bilden.“*

Baden-Powell, *Aids to Scoutmastership*, 1919

2. *Aids to Scouting for N.-C.Os and men*, Baden-Powell, Gale and Polden's military series, Gale and Polden, London, 1899.

3. *Scouting for Boys*, Baden-Powell, London, 1908.

## 2. WELTWEITE BRÜDERLICHKEIT

Baden-Powell war davon überzeugt, dass das Pfadfindertum eine wichtige Mission erfüllen könnte: Frieden und Brüderlichkeit auf der ganzen Welt fördern. Um dies zu erreichen, bietet er an, einen Beitrag zur Entwicklung der Jugend zu leisten, indem er ihnen hilft, ihre physischen, intellektuellen, emotionalen, sozialen und spirituellen Fähigkeiten als Persönlichkeiten, verantwortungsvolle Bürger und Mitglieder von lokalen, nationalen und internationalen Gemeinschaften zu verwirklichen.

### „Ein Keim, der allmählich sprießt.“

„Mehrere Millionen Erwachsene wurden zu Pfadfindern ausgebildet. Man erkennt sie nicht nur anhand ihres Charakters und ihres Engagements [...], sondern auch an ihrer stärkeren Offenheit für Freundschaft und Brüderlichkeit gegenüber denjenigen, die in anderen Ländern leben, über alle religiösen Unterschiede, Gesellschaftsschichten oder Nationalitäten hinweg.

Somit wächst allmählich ein Keim [...] von Männern und Frauen in jedem Land, die von gegenseitiger Kameradschaftlichkeit und einem starken Friedenswillen angetrieben werden.“

Baden-Powell, *Facets of B-P*, 1979

### Einige Daten<sup>4</sup>

Die Pfadfinderbewegung zählt heute über **31 Millionen** Mitglieder, darunter 7 Millionen ehrenamtliche Leiter.

Die Pfadfinder sind in mehr als **200 Ländern und Regionen** vertreten.

Über **40.000** Jungen und Mädchen im Alter von 14 bis 18 Jahren nehmen am internationalen Pfadfinderlager des Jamborees teil.

### Deine Aufgabe

Du gehörst somit zu den weltweit **7 Millionen ehrenamtlichen Pfadfinderleitern**. Ihr teilt innerhalb eurer Sektion gemeinsame Werte, die im Pfadfindergesetz und -versprechen festgehalten werden.

**Die Ausdehnung des Auffassungsvermögens deiner Pfadfinder** ermöglicht dir, dich derer bewusst zu werden. Das Treffen mit anderen Sektionen und Einheiten sowie die Teilnahme an nationalen und internationalen Veranstaltungen sind gute Gelegenheiten, sich als Mitglied dieser Bruderschaft zu fühlen.



### Weltenbürger

„Als ich Pfadfinder war, liebte ich vor allem das Zelten und die Wanderungen. Ich habe auch viel [...] über die Verantwortung, die wir gegenüber anderen Mitgliedern der Gesellschaft haben, gelernt. Das Pfadfindertum bietet eine frühe Ausbildungsgrundlage: Es bereitet auf die Verantwortung einer weltweiten Brüderlichkeit vor. Als Generalsekretär der Vereinten Nationen schöpfe ich weiterhin aus diesen Erfahrungen. Ich bin stolz, ein Pfadfinder gewesen zu sein<sup>5</sup>.“

Ban Ki-Moon, Mitteilung an die weltweite Pfadfinderbewegung vom Generalsekretär der Vereinten Nationen



4. Das Pfadfindertum, Erziehung fürs Leben, Welpfadfinderbüro, Genf, Oktober 2012.

5. Ebd.

# Sieben strategische Prioritäten der weltweiten Bewegung

Die gesamte Pfadfinderbewegung hat auf globaler Ebene eine Vorgehensweise festgelegt, damit das Pfadfindertum seine Mission so gut wie möglich erfüllen kann und um es möglichst vielen Kindern und Jugendlichen zugutekommen zu lassen. Um diese Mission erfüllen zu können, legt genau diese Vorgehensweise für unseren Verband Richtlinien fest, auf die wir uns stützen können.

## Beteiligung der Kinder

Die Kinder und Jugendliche stehen im **Mittelpunkt** des Erziehungskonzepts des Pfadfindertums.

## Jugendliche

Dieses heikle Alter ist eine Herausforderung für die Pfadfinderbewegung. Die Jugendlichen werden während ihres **Übergangs in das Erwachsenenalter** unterstützt, sie werden eigenständig und übernehmen nach und nach immer mehr Verantwortung.

## Mädchen und Jungen, Frauen und Männer

Im Pfadfindertum werden Mädchen und Jungen sowie Frauen und Männern auf allen Ebenen die **gleichen Chancen** gegeben, um allen neue Möglichkeiten anzubieten.

## Offenheit

Es geht nicht darum die Zahl der Pfadfinder zu vergrößern, sondern auch **das Pfadfindertum gleich welchem Publikum anzubieten** (und nicht nur dort, wo das Pfadfindertum traditionell vertreten ist), um den positiven Einfluss zu erhöhen, den es auf die Gesellschaft haben kann.

## Ehrenamt in der Pfadfinderbewegung

Das Erziehungskonzept im Pfadfindertum basiert auf das Ehrenamt. Die Ehrenamtlichen müssen, über die gesamte Dauer Ihres Engagements in unserer Bewegung, unterstützt werden.

## Eine Organisation für das 21. Jahrhundert

Das Ziel besteht darin, **das Funktionieren der Strukturen der Bewegung auf lokaler und globaler Ebene weiterzuentwickeln**, indem wir uns an die gesellschaftlichen Veränderungen anpassen. Um dies zu erreichen, müssen die Bedürfnisse der Kinder und Jugendlichen erfasst und berücksichtigt werden.

## Profil des Pfadfindertums

Diese strategische Priorität zielt darauf ab, **die Kommunikation, die Partnerschaften und die Ressourcen** des Pfadfindertums auf allen Ebenen zu stärken.

**„Ich möchte, auf Ehre und Gewissen, mich der weltweiten Pfadfinder-Brüderlichkeit anschließen, die Welt verbessern und mich aktiv am Friedensprozess beteiligen.“**

Text aus dem *Versprechen*

Die Verbindung zur weltweiten Brüderlichkeit wird im Versprechenstext unseres Verbands ausgedrückt. Dies verbindet die Pfadfinder miteinander und es sind **die Werte die sie teilen**.



# 3. BESCHREIBUNG DER GRUNDPRINZIPIEN

Unsere Grundprinzipien prägen den von uns angewandten pädagogischen Vorschlag. Diese dreifache Darlegung bestimmt den Rahmen des Pfadfindertums.

## Warum?

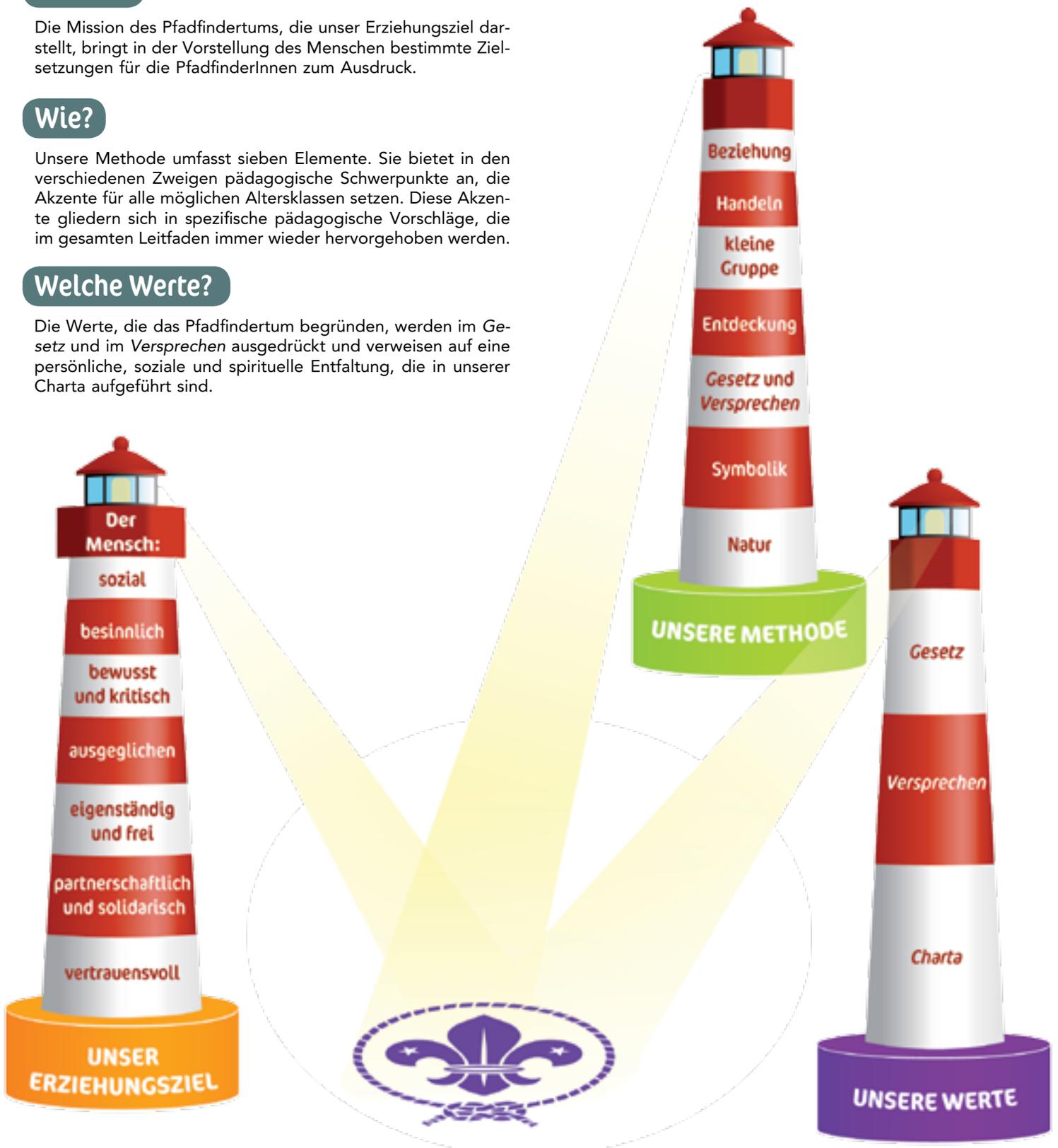
Die Mission des Pfadfindertums, die unser Erziehungsziel darstellt, bringt in der Vorstellung des Menschen bestimmte Zielsetzungen für die PfadfinderInnen zum Ausdruck.

## Wie?

Unsere Methode umfasst sieben Elemente. Sie bietet in den verschiedenen Zweigen pädagogische Schwerpunkte an, die Akzente für alle möglichen Altersklassen setzen. Diese Akzente gliedern sich in spezifische pädagogische Vorschläge, die im gesamten Leitfaden immer wieder hervorgehoben werden.

## Welche Werte?

Die Werte, die das Pfadfindertum begründen, werden im Gesetz und im Versprechen ausgedrückt und verweisen auf eine persönliche, soziale und spirituelle Entfaltung, die in unserer Charta aufgeführt sind.





LEITFADEN DER PFADFINDERANIMATION

# UNSER ERZIEHUNGSZIEL





# 1. UNSERE VORSTELLUNG DES MENSCHEN

Das Pfadfindertum trägt zur Entfaltung der Jugend bei. Es lädt alle dazu ein, ihre Identität aufzubauen und sich in der Beziehung mit anderen weiterzuentwickeln. Es fördert die persönliche Entwicklung auf allen Ebenen. Dies mag sehr theoretisch erscheinen, aber in der Praxis wird dieser Auftrag durch all das erfüllt, was eine Pfadfinderin oder ein Pfadfinder im Alter von 6 bis 18 Jahren erlebt.

WOSM

## Die Mission der Pfadfinderbewegung

1999 legte die weltweite Bewegung bei der Weltkonferenz der WOSM (Weltorganisation der Pfadfinderbewegung) in Thessaloniki ihre Mission fest.

**Die Mission der Pfadfinderbewegung ist es, zur Erziehung junger Menschen beizutragen, durch ein Wertesystem auf der Grundlage der Pfadfindergesetze und des Pfadfinderversprechens, zum Aufbau einer besseren Welt, in der die Menschen als selbst erfüllte Individuen eine konstruktive Rolle in der Gesellschaft spielen<sup>6</sup>.**



## Unsere Vorstellung des Menschen

Unser Verband hat diese Mission in Eigenschaften zum Ausdruck gebracht, die die PfadfinderInnen während ihrer Zeit bei den Pfadfindern entwickeln können. Unser Pfadfindertum versucht, einen Beitrag zur Schaffung eines bestimmten Menschentyps zu leisten: Es möchte bei ihm oder ihr verschiedene Eigenschaften fördern (siehe nächste Seite).

Les Scouts

## Ein Traum für die Männer und Frauen von morgen

Unser Ziel ist es, die Jungen und Mädchen bei den Pfadfindern so eigenständig wie möglich, selbstbewusst, jedoch mit dem Bewusstsein seiner eigenen Grenzen, auszubilden. Wir versuchen, ihren Scharfsinn nach und nach zu öffnen und sie für eine kritischere Betrachtungsweise der Welt, in der sie leben, empfänglich zu machen. In einer Gesellschaft, die auf den Konsum ausgerichtet ist, sind unsere Hauptgegner das Fernsehen und Videospiele: Wir möchten, dass die Pfadfinder sich an einfachen Dingen erfreuen können.

Die Vorstellung des Menschen ist ein Ideal und wir möchten darauf hinweisen, dass uns 12 Jahre zur Verfügung stehen, um es zu verwirklichen.



<sup>6</sup> Die Missionserklärung verstehen, Weltpfadfinderbüro, Genf, März 2000.

**„Die Mission des Pfadfindertums besteht - ausgehend von den Werten, die im Versprechen und im Gesetz der Pfadfinder formuliert werden - darin, einen Beitrag zur Erziehung von Kindern und Jugendlichen zu leisten, um sich an der Schaffung einer besseren Welt zu beteiligen, die bevölkert wird von Menschen, die sich voll entfaltet haben und die bereit sind, eine konstruktive Rolle in der Gesellschaft zu übernehmen.“**

Weltorganisation der Pfadfinderbewegung

## SOZIAL

Ein sozialer Mensch baut zu anderen authentische und bereichernde Beziehungen auf. Er lebt harmonisch in der Gesellschaft sowie in den Gruppen, zu denen er gehört.



## Unsere Vorstellung des Menschen

Unser Pfadfindertum leistet einen Beitrag zur Entwicklung aller Kinder und Jugendlichen. Wir möchten, dass sie zu Menschen werden, die folgende Eigenschaften in sich tragen:

## EIGENSTÄNDIG UND FREI

Ein eigenständiger und freier Mensch sorgt aktiv für sein persönliches Gleichgewicht, indem er Verantwortung für seinen Charakter, seine Vorlieben und seine Schwächen übernimmt. Er trifft seine eigenen Entscheidungen im Hinblick auf seine Beziehungen, Handlungen und Lebensweise. Er bereichert somit seine Persönlichkeit durch die Begegnungen mit anderen.



## BESINNLICH

Ein besinnlicher Mensch besitzt eine gewisse Spiritualität und bleibt seinen Werten, die über das Materielle oder das Sichtbare hinausgehen, treu. Er schafft Kriterien seiner Lebensentscheidung und richtet sich nach ihnen.



## VERTRAUENSVOLL

Ein vertrauensvoller Mensch ist in der Lage, seine eigenen Charaktereigenschaften zu entwickeln und seine persönlichen Entscheidungen zu treffen. Er begegnet anderen ohne negative Vorurteile und ermöglicht ihnen, zu wachsen und sich selbst treu zu bleiben. Gestärkt durch dieses Vertrauen, ihm und den anderen gegenüber, lässt er sich von nichts in der Welt dazwischenreden.



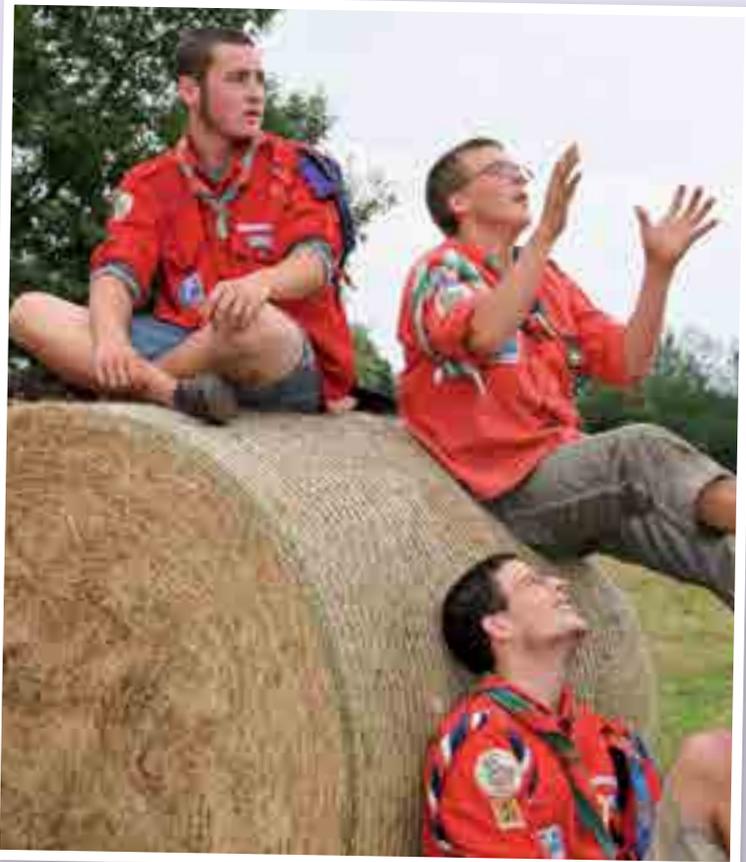
## PARTNERSCHAFTLICH UND SOLIDARISCH

Ein partnerschaftlicher Mensch möchte mit den anderen zusammenleben, jedoch unabhängig davon, ob diese anders oder gleich sind. Er entwirft mit ihnen Lebens- und Handlungsentwürfe. Dies führt zu Solidarität: Er engagiert sich, um anderen die Möglichkeit zu geben, eigenständig und frei zu leben.



## BEWUSST UND KRITISCH

Ein bewusster und kritischer Mensch kennt seine Grenzen und seine Kapazitäten. Er prüft die Realität, trifft Entscheidungen, ergreift die Initiative und übernimmt Verantwortung.



## AUSGEGLICHEN

Ein ausgeglichener Mensch schafft in seinem Leben Einheitlichkeit. Er stellt einen Zusammenhang zwischen seiner Art zu denken, zu sprechen und zu handeln her. Er ist offen für Veränderungen, nimmt das Risiko dieser Öffnung an und setzt auf neue Lösungen.



# 2. DIE FÜNF ENTWICKLUNGS- BEREICHE

Die Mission des Pfadfindertums, einen Beitrag zur Persönlichkeitsentwicklung der Jugend zu leisten, wird erfüllt, indem sie dabei unterstützt wird, sich in fünf Entwicklungsbereiche zu entfalten: emotional, intellektuell, spirituell (oder moralisch), physisch und sozial.

Das ganze Potenzial kann entwickelt werden:

## EMOTIONALER BEREICH

Empfinden, seine Gefühle ausdrücken können und die Selbstbeherrschung bei gleichzeitiger Zulassung der eigenen Emotionen behalten.

## SPIRITUELLER BEREICH

Nachdenken über die eigenen Handlungen und Erlebnisse, entdecken und Sinn geben, seine innere Entwicklung zu wichtigen Fragen der Menschheit vorantreiben: das Leben, die Anderen, die Liebe, der Tod und Gott.

## SOZIALER BEREICH

Den anderen kennen, ihn respektieren und die Andersartigkeit berücksichtigen, solidarisch, frei kommunizieren, die Regeln des Gemeinschaftslebens achten und seine Verpflichtungen einhalten.

## Deine Aufgabe

Sie besteht darin, die Pfadfinder zu begleiten und **ihnen helfen zu wachsen**.

Du kannst bei deiner Animation die Aktivitätsbereiche vielfältig gestalten, Ateliers anbieten, die die Kompetenzen jedes Einzelnen fördern, diese dann nutzen, um deine Spiele zu verschönern oder deine Lagervorbereitung noch einmal überprüfen, um diese **ausgewogener zu gestalten**.

## „Dich selbst einbringen.“

„Dein Ehrgeiz sollte nicht darin liegen, was du von deiner Arbeit lernen kannst, sondern was du dazu beiträgst.“

Baden-Powell, *Aids to Scoutmastership, World Brotherhood, 1944*

## Leiter der Pfadfinderbewegung sein

Wenn wir den Pfadfindern dabei helfen möchten, sich zu ausgeglichenen Männern und Frauen zu entwickeln, ist unsere Rolle als Leiter, unabhängig von der Altersgruppe, von großer Bedeutung. Wenn wir konsequent sind, wenn unsere Worte widerspiegeln was wir denken, wenn unsere Handlungen mit unserem Denken übereinstimmen, können unsere Pfadfinder Vorbilder für die eigene Entfaltung finden.

Einige von uns werden Leiter, um anderen die Möglichkeit zu geben das zu erleben, was wir bekommen haben. Andere werden Leiter ohne selbst jemals Pfadfinder gewesen zu sein, aus Freundschaft, oder weil sie ein Projekt entdeckt haben, in dem sie sich engagieren möchten.



## INTELLEKTUELLER BEREICH

Die eigene Beobachtungsgabe und die Fähigkeiten für das Verstehen von Situationen entwickeln, angemessene Antworten suchen und finden, kritisch sein, Entscheidungen treffen und kreativ sein.

## PHYSISCHER BEREICH

Den eigenen Körper entdecken und annehmen, die eigenen fünf Sinne, Kraft, Agilität und das eigene Gleichgewicht entwickeln, Werkzeuge und Techniken beherrschen und etwas mit eigenen Händen schaffen.

## „Frauen und Männer mit Charakter.“

„In den Schulen zahlreicher Länder scheint es der Erziehung schwer zu fallen, aus veralteten, traditionellen Strukturen auszubrechen, die aus den jungen Menschen Gelehrte herausbilden wollen, wobei wir heute weniger Gelehrte brauchen, sondern vielmehr Frauen und Männer mit Charakter in allen Lebensbereichen.“

Baden-Powell, *Jamboree, 1932*



LEITFADEN DER PFADFINDERANIMATION

# UNSERE WERTE UND PRINZIPIEN





# 1. DAS GESETZ UND DAS VERSPRECHEN

Das Pfadfindergesetz ist keine Vorschrift, sondern eine Vorgabe zu einem Ideal. Es beinhaltet Werte, die in der Gruppe gelebt werden. So wird es zu einem Aufruf, sich aktiv in der Gemeinschaft, in der man lebt, zu beteiligen. Es strebt nicht nur das Allgemeinwohl an, sondern auch die individuelle Entwicklung aller PfadfinderInnen in dem es auf der Grundlage eines Wertesystems basiert.

## Ein Wertesystem

Weltweit hält sich jeder Pfadfinder, mit seinem persönlichem Versprechen, an ein Gesetz, das das **persönliche Prinzip** (die Pflichten gegenüber sich selbst), das **soziale Prinzip** (die Pflichten gegenüber Dritten) und das **spirituelle Prinzip** (die Pflichten gegenüber Gott) widerspiegelt. Es wird vom ursprünglich von Baden-Powell, dem Begründer des Pfadfindertums, entwickelten *Versprechen* und *Gesetz* inspiriert.

## Das Pfadfindergesetz im Original

Das *Pfadfindergesetz* wurde erstmalig 1907 von Baden-Powell in Englisch formuliert. Zu dieser Zeit hätte sich unser Gründervater nicht träumen lassen, dass sich das Pfadfindertum weltweit ausbreiten würde. Nach dem ersten Weltkrieg wird ihm bewusst, dass die Bildung einer weltweiten Brüderlichkeit notwendig ist und er ruft das erste weltweite Jamboree ins Leben, das 1920 in der Nähe von London abgehalten wird. Bei dieser Veranstaltung versammeln sich 8.000 Pfadfinder aus verschiedenen Ländern.

Ebenfalls 1920 wird die Weltorganisation der Pfadfinderbewegung (WOSM) gegründet. Das Ziel dieser Organisation besteht darin, den Frieden zu fördern und gleichzeitig die Rolle als Garant der von Baden-Powell festgelegten Grundprinzipien zu erfüllen. Dazu gehören das *Gesetz* und das *Versprechen*.

Es gibt somit einen gemeinsamen Grundsatztext für alle Pfadfinder auf der ganzen Welt<sup>7</sup>.



## Eine Reise zum Kern des Gesetzes

Wie hat sich das Gesetz in unserem Verband verändert? Wie wird es anderswo, in anderen Ländern ausgedrückt? Du findest die Antwort in dem Heft *Das Pfadfindergesetz und das Versprechen*.



## Das Pfadfindergesetz im Wandel der Zeit

Wenn es einen Grundsatztext gibt, so muss jeder Verband die Verantwortung übernehmen, die Werte dieses Gesetz so auszudrücken, dass sein Ausdruck bestmöglich seiner Realität entspricht. In unserem Verband wurde die erste Neuverfassung **1931** vorgenommen.

Weitere folgten **1981** und **1984**. Während der Generalversammlung im März 2012, entschied man sich, den Gesetzestext zu ändern und ihn mit einem *Versprechens*-text zu verbinden, damit beide zusammen **die Werte, die wir heute in unseren Sektionen leben möchten, zum Ausdruck bringen**.

7. Eigentlich gibt es zwei Grundsatztexte, einen auf Englisch und einen anderen auf Französisch. Dabei handelt es sich um die zwei offiziellen Sprachen der WOSM. Du findest sie in dem Heft *Das Pfadfindergesetz und das Versprechen*.

## Das Pfadfinderversprechen und das Pfadfindergesetz unseres Verbandes

«Ich möchte, auf Ehre und Gewissen, mich der weltweiten Pfadfinder-Brüderlichkeit anschließen, die Welt verbessern und mich aktiv am Friedensprozess beteiligen.

Ich verpflichte mich durch meine persönliche, soziale und spirituelle Entfaltung, jeden Tag nach den Werten der **Pfadfindergesetze** zu leben.»

- 1 Der Pfadfinder schenkt und verdient Vertrauen.
- 2 Der Pfadfinder engagiert sich da, wo er lebt.
- 3 Der Pfadfinder ist hilfsbereit und setzt sich für eine gerechtere Welt ein.
- 4 Der Pfadfinder ist solidarisch und ein Bruder aller.
- 5 Der Pfadfinder geht auf andere zu und respektiert seine Mitmenschen.
- 6 Der Pfadfinder entdeckt und achtet die Natur.
- 7 Der Pfadfinder gibt immer sein Bestes.
- 8 Der Pfadfinder lacht und singt, selbst in schwierigen Situationen.
- 9 Der Pfadfinder teilt und verschwendet nichts.
- 10 Der Pfadfinder respektiert seinen Körper und entfaltet seinen Geist.

### Ein persönliches Versprechen

Verschiedene pädagogische Vorschläge ermöglichen, die Worte aufzusagen, mit denen man sich identifizieren kann.

Wie kann der Text des Versprechens personalisiert und angepasst werden, damit er vollständig den uns gelebten Werten entspricht? Für weitere Informationen siehe Seite 185.

### Erneuerung des Versprechens

Bei den Pionieren und im Erwachsenenalter kann man seine **Bindung an die Werte weiterhin ausdrücken** und seine Verpflichtung (neu) formulieren.

Du kannst dein Versprechen als LeiterIn ablegen oder erneuern. Wir bieten dir dafür einen Text an: das **Leiterversprechen**.



# 2. DIE DREI GRUNDSÄTZE



Mit dem *Pfadfinderversprechen* gehen drei Verpflichtungen einher. Es handelt sich um drei Prinzipien, Aufgaben oder Dienste. Sie drücken die Persönlichkeitsentfaltung aus, die erreicht werden kann, wenn wir die Talente fördern, die in uns stecken.

## Der soziale Grundsatz oder die Pflicht gegenüber Dritten

Die Verbundenheit des Einzelnen mit der Gesellschaft und **seine Verantwortung innerhalb der Gesellschaft**. Dies umfasst nicht nur die Familie, die lokale Gemeinde, das Land oder die ganze Welt, sondern auch den Respekt gegenüber Dritten und der Natur.

## Der persönliche Grundsatz oder die Pflicht gegenüber sich selbst

Die Verantwortung, die jeder einzelne Mensch übernimmt, um im Rahmen **seiner Fähigkeiten**, alle positiven inneren Eigenschaften so gut wie möglich **zu entfalten**.

### „Bei all dem zählt das Bewusstsein.“

„Wenn wir unser Pfadfindergesetz und unser Versprechen wirklich in die Tat umsetzen, räumen wir somit jede Möglichkeit einer neuen Entstehung von Kriegen und Konflikten zwischen den Nationen aus dem Weg.“

Baden-Powell, *Headquarters Gazette*, 1922

## Verschiedene spirituelle Wegweiser

Die Macht, die über dem Menschen steht, kann Gott, Jahwe oder Allah, aber auch der buddhistische Dharma sein, der sich auf die Lehren Buddhas bezieht.

Für die Atheisten gibt es keine Gottheit. Das bedeutet aber nicht, dass sie die Existenz einer Spiritualität verleugnen. Die Liebe oder die gemeinsamen Werte, die sich aus dem Glauben an den Menschen ergeben, können ein Ausdruck dieser Transzendenz sein.

Diese Vorschläge sind nicht vollständig: Sie können sich den Kulturen, den Religionen und den Überzeugungen anpassen. Ebenfalls sind sie von dem Pfadfinderweg und von den Gemeinschaften, auf die sie sich beziehen, abhängig.

## Der spirituelle Grundsatz oder die Pflicht gegenüber Gott

Die Verbundenheit des Einzelnen mit den spirituellen Werten des Lebens und der Überzeugung, dass es eine Kraft gibt, die über den Menschen hinausgeht.

Dies verlangt:

- eine bessere Kenntnis und Verständnis für das spirituelle Erbe der eigenen Lebensgemeinschaft zu **erlangen**;
- zu **entdecken**, was dem Leben Sinn verleiht;
- daraus **Schlussfolgerungen** für das eigene Handeln im Alltag zu **ziehen**;
- ohne zu vergessen, die spirituelle Wahl der anderen zu **respektieren**.



# 3. DIE CHARTA

Unsere *Charta* drückt die Grundsätze des Pfadfindertums unseres Verbandes und die Vision des Pfadfindertums, so wie wir sie uns heute wünschen, aus.

## Ein Blick in die Geschichte

Von September 1997 bis August 1998 hat ein Projekt unseren Verband beschäftigt: Die Entwicklung einer Charta, die folgende Frage beantwortet: „*Wer sind wir Pfadfinder heute?*“.

Festhalten möchten wir, dass der 1998 akzeptierte Text, das Arbeitsergebnis der vereinten Leiter und Leiterinnen anlässlich des Kongresses ist.

Dieser Text wandelte sich im Laufe der Zeit, insbesondere 2006, enthält aber weiterhin Spuren dieses gemeinsame Engagements.

Änderungen wurden vorgenommen, um die Bedeutung des Pfadfindertums und die Prinzipien auf die sie beruhen besser zum Ausdruck bringen zu können.

Unsere *Charta* bezieht sich heute auf die **drei Grundprinzipien** und Pflichten des Pfadfindertums.



## Der Text unserer Charta

**Das Pfadfindertum ist eine erzieherische Bewegung für Kinder und Jugendliche, die nicht politisch ist, allen Mädchen und Jungen, Frauen und Männern ohne Unterschiede offen steht und die sich am von Baden-Powell entwickelten Ziel und seiner Methode orientiert.**

### ■ ENGAGEMENT DER LEITER

Die Leiter sind auf die Sicherheit und das Wohlergehen der ihnen anvertrauten Kinder und Jugendlichen bedacht. Sie sind Träger des Konzepts der Bewegung und leben **im Einklang mit ihren Werten**.

Diese **ehrenamtlichen LeiterInnen** bilden sich für ihre Aufgabe als Pfadfinderleiter weiter, arbeiten im Team und achten darauf, ihre Aktivitäten den Kindern und Jugendlichen von 6 bis 18 Jahren anzupassen.

Das Treffen mit den anderen Leitern und Verbandskadern sowie der Eltern ermöglicht den erforderlichen **Erfahrungsaustausch** und eine regelmäßige Hinterfragung ihrer Animationstätigkeit.

**Die LeiterInnen werden dort aktiv, wo sie leben, um allen das Konzept des Pfadfindertums anzubieten.**

### ■ DIE AUFNAHME ALLER

**Alle haben Anrecht auf das Pfadfindertum.** Jedes Kind, ob Mädchen oder Junge, ist dazu eingeladen, die Werte der Bewegung für sich zu entdecken und sich **ihnen frei anzuschließen**.

Jedes Kind wächst dank seiner eigenen Entscheidung und Erziehung, **findet seinen Platz in einer unserer Sektionen**. Die Sektionen sind unter der Berücksichtigung, ob sie gemischtgeschlechtliche Gruppen haben oder nicht, offen für alle und die Andersartigkeit jedes Einzelnen, die eine Quelle der Bereicherung für alle mit sich bringt, wird in Betracht gezogen.

**Jedes Kind wird in seiner Sektion vertrauensvoll behandelt. Das Recht zu Wort zu kommen und angehört zu werden wird von allen respektiert.**

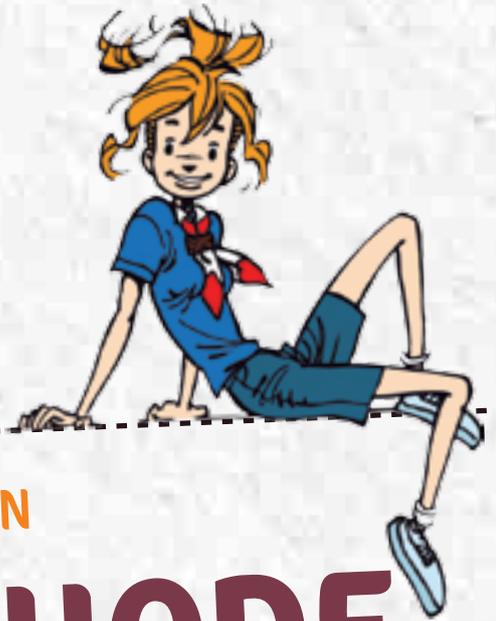
### ■ EINE AKTIVE SPIRITUELLE ENTWICKLUNG, DIE OFFEN IST FÜR VERSCHIEDENARTIGKEIT

**Die spirituelle Entwicklung ist ein wesentlicher Bereich unseres Erziehungsbeitrags: Sie ist unverzichtbar für das Gleichgewicht und die persönliche Entfaltung des Kindes.** Sie stellt einen einzigartigen Wesenszug des Menschen dar: Sie ermöglicht, die Beziehung zu sich selbst, zu anderen und zur Welt einen Sinn zu geben und seiner Existenz und seinen Platz im Universum zu hinterfragen.

In unseren Sektionen **beschränkt sich** die spirituelle Entwicklung **nicht auf die individuelle Ebene**: Unter Berücksichtigung ihres persönlichen Charakters wird sie sowohl im Alltag als auch in besonderen Momenten gelebt und geteilt. Unsere Gruppen ermöglichen jedem Einzelnen in seinem Tempo, den Ausdruck und das Zusammentreffen verschiedener religiöser oder nicht religiöser Werte, Ideen und Überzeugungen; sie tragen somit zu einem **Dialog** und zum **gegenseitigen Verständnis** bei, was den Pfadfindern dabei hilft, eine Aufgabe beim Aufbau des Friedens zu übernehmen.

Unsere Leiter bieten den erforderlichen Raum, damit der Jugendliche seine Entdeckungen vertiefen, seine Spiritualität leben und sich im Kontakt mit Tradition und Vielfalt bereichern kann. **Die Leiter öffnen einem die Augen**; sie regen Reflexion und Austausch an und stützen sich dabei auf Richtwerte, die unter anderem christlichen Ursprungs sind, um den Horizont der persönlichen Gedanken und Erfahrungen zu erweitern. Sie sind nicht dazu angehalten, genaue Konzepte einzubringen oder zu verteidigen: Ihre persönliche Entwicklung sollte ebenfalls respektiert werden.

Der Verband gibt den Leitern das nötige Rüstzeug für diesen Aspekt ihrer Aufgabe mit auf den Weg und bietet jedem von ihnen verschiedene Gelegenheiten zur Vertiefung der Erfahrung des eigenen spirituellen Ansatzes. Jeder Einheitsrat organisiert unter Berücksichtigung der Umstände die Umsetzung dieser spirituellen Entwicklung in den Sektionen. Er achtet ständig auf die **aktive Einhaltung der Überzeugungen** und hinterfragt sich regelmäßig, was er jedem einzelnen Pfadfinder anbieten kann.



LEITFADEN DER PFADFINDERANIMATION

# UNSERE METHODE





# 1. UNSERE METHODE

Das Erziehungssystem der Pfadfinder vereint in einer einzigartigen Zusammenstellung, die seinen Erfolg erklärt, sieben miteinander verbundene Elemente: die Beziehung, das Handeln, die kleine Gruppe, die Entdeckung, das Gesetz und das Versprechen, die Symbolik und die Fantasiewelt sowie die Natur.

## Eine einzigartige Mischung

Wenn man vom Pfadfindertum kostet, kann man die verschiedenen Zutaten nicht auf Anhieb herauschmecken. Es handelt sich um ein **Naturprodukt**, dessen Zubereitung nicht zu kompliziert sein sollte. Seine Hauptimpulse sind Freude und der erzieherische Aspekt; sie sind untrennbar miteinander verbunden.

Sucht man weiter nach den verschiedenen Elementen der Zusammenstellung, erkennt man die Einzelheiten und stellt somit Verknüpfungen, zu dem was man erlebt hat, her. Auf Entdeckung dieser Elemente zu gehen bedeutet gleichermaßen **von seinen Gewohnheiten Abstand zu nehmen und sich herausfordern zu lassen**.

Auf der ganzen Welt besteht das Pfadfindertum aus einer einzigartigen Mischung dieser sieben Bestandteilen. Sie werden auf unterschiedliche Weise zusammengestellt, aber die Grundlagen sind die gleichen. Wenn die Pfadfinderleiter der verschiedenen Sektionen, Einheiten, Verbände oder Länder sich treffen, werden sie sich der **Punkte** bewusst, die sie miteinander **teilen**. Die Methode ist kein kompliziertes Instrument wie ein Lehrprogramm an Schulen mit einem sperrigen Handbuch.

## Umsetzung der Pfadfindermethode

Man kann verschiedene Zusammenstellungen der sieben Elemente schaffen, wobei jedoch bestimmte Gesichtspunkte nicht außer Acht gelassen werden sollten:

- **Alle Zutaten sind wichtig**, man kann nicht eine von ihnen weglassen, da man dadurch Gefahr laufen würde, das Rezept zu verändern.
- **Die Beziehung zieht sich wie ein roter Faden durch die anderen Elemente**. Sie wird nachstehend als Erstes vorgestellt. Der Platz, den du für die Pfadfinder einnimmst und der gute Kontakt, den du mit ihnen aufbaust, ist der rote Faden der Methode.
- Ebenso wie beim Kochen verleiht **eine andere Dosierung** der Zutaten deinem Pfadfindertum einen anderen Geschmack.
- **Die sieben Grundelemente sind miteinander verbunden** wie bei einer von dir abgebundenen Soße.

## Angemessene pädagogische Vorschläge

### Eingehen auf die Bedürfnisse jeder Altersklasse

Für jedes dieser Elemente stehen Bildungsvorschläge zur Verfügung, die ihre Umsetzung erleichtern. Es handelt sich nicht um irgendwelche Hilfsmittel, die in einem Büro, von „denen da oben beim Verband“ ausgeheckt wurden, sondern um **konkrete Umsetzungen, die den Bedürfnissen der Kinder und Jugendlichen entsprechen sowie auf natürliche Weise zu ihnen passen**.

- Die **Schatzkiste** der Baladins entspricht ihrem Bedürfnis, Erinnerungen aufzubewahren und konkrete Objekte vor sich zu haben, die an das Erlebte erinnern;



- Der Rahmen des *Dschungelbuchs* bei den Wölflingen entspricht ihrem Drang, so viel wie möglich in einer imaginären Welt zu erleben;
- Die *Patrouille* ermöglicht den Jugendlichen, sich in einer kleinen Gruppe zu entfalten, was für die Heranwachsenden sehr wichtig ist ;
- Die *Begegnungen* bei den Pionieren entsprechen ihrem Wunsch, sich der Welt zu öffnen.

Jedes pädagogische Angebot gliedert sich in eines der sieben Elemente ein, aber man kann selbstverständlich verschiedene Elemente gleichzeitig einsetzen. Die *Ateliers* sind beispielsweise mit der Entdeckung verbunden, sie werden aber auch in der Aktion erlebt. Der symbolische Rahmen und die damit verbundenen Handlungen beziehen sich auf das Wertesystem des *Gesetzes* und des *Versprechens*.

### Ein Angebot für heute und für deine Gruppe

Unser Angebot ist der heutigen Welt und unserem Publikum angepasst, aber es liegt an dir, das Pfadfindertum für deine Gruppe auf der Grundlage dieser sieben Elemente aufzubauen. Du bist dafür verantwortlich, dir die verschiedenen Elemente zu eigen zu machen, um mit deinem Staff über das angemessene Verhältnis zu entscheiden und dieses in die Animation deiner Gruppe einfließen zu lassen.

Um Neuerungen einzuführen, verfügst du über viele Freiheiten, aber es ist wichtig:

- die Grundprinzipien von Seite 8 niemals aus den Augen zu verlieren;
- deine Animation und die Aktivitäten in deiner Altersklasse als **eine Bereicherung für jeden einzelnen Pfadfinder und für die gesamte Gruppe** zu planen.

### „Eine Animation von innen heraus.“

„Unserer Methode handelt eher von einer Animation von innen heraus als um eine Anleitung die von außen kommt. Sie bietet dem Pfadfinder Spiele und Aktivitäten an, die ihm Freude bereiten und ihn gleichzeitig dabei unterstützen, sich auf moralischer, psychologischer und physischer Ebene weiterzuentwickeln.“

Baden-Powell, *Aids to Scoutmastership*, 1919

## 1 DIE BEZIEHUNG

Die Leiter bauen zu jedem Kind oder Jugendlichen eine Beziehung des Zuhörens, des Austauschs, des Vertrauens und des Respekts auf, die das Heranwachsen ermöglicht.

Seite 29



## 2 DAS HANDELN

Durch die Aktion lernen die Pfadfinder: *Spiele, Ateliers, Projekte, Hilfsaktionen, Momente des Alltags* usw. kennen. Diese Aktivitäten werden in den meisten Fällen zusammen mit den Jugendlichen unter Berücksichtigung ihrer Bestrebungen und Fähigkeiten geplant.

Seite 47



## 3 DIE KLEINE GRUPPE

Das Leben in einer kleinen Gruppe von Gleichaltrigen, in der die Beziehungen stark sind, ist für die Pfadfinder ein idealer Ort der Selbsterfahrung und der Entdeckung. Jeder findet hier seinen Platz, um vertrauensvoll zu lernen, Verantwortung zu übernehmen und solidarisch zu handeln.

Seite 85



## 4 DIE ENTDECKUNG

Anhand der durchgeführten Aktivitäten verwirklicht jeder Pfadfinder persönliche Entdeckungen. Im Anschluss macht er einen Entwicklungsprozess durch, der ihm ermöglicht, das Erlernete zu verstehen und er wird somit offener für neue Erfahrungen..

Seite 111



## 5 DAS GESETZ UND DAS VERSPRECHEN

Unser Gesetz ist keine Vorschrift. Es handelt sich um einen Richtweg hin zu einem Ideal. Es drückt gemeinsame Werte aus, durch die jedem Pfadfinder angeboten wird, persönlich mit ihnen zu wachsen.

Seite 159



## 6 DIE SYMBOLIK

Die Pfadfindersymbolik setzt sich zusammen aus sinngebenden Sprüchen, Handlungen und Ritualen. Sie stärkt die Gruppe, ermöglicht jedem, eine Orientierung zu finden und unterstützt das Gefühl der Zugehörigkeit zu einer weltweiten Bewegung. Einige dieser Wegweiser sind das Erbe der Geschichte der Bewegung. Andere bewegen sich in einem imaginären Rahmen. Wieder andere werden von der Gruppe entwickelt.

Seite 201



## 7 DIE NATUR

Durch das Leben unter freiem Himmel lernen die Pfadfinder ihre eigene Bedeutung und ihre eigenen Grenzen kennen. Die Natur bietet Herausforderungen, man teilt schwierige oder mitreißende Momente, Momente der Verzückung und spirituelle Erfahrungen. Die Pfadfinder eignen sich so umweltbewusste Einstellungen und Verhaltensweisen an.

Seite 231



# 2. UNSERE PÄDAGOGISCHEN SCHWERPUNKTE

## Auf jedes Alter wird angemessen eingegangen

Der Verband ermöglicht heute einen Pfadfinderweg in vier Etappen: Baladins, Wölflinge, Eclaireure und Pioniere. Alle Leiterinnen und Leiter wenden unabhängig von den von ihnen betreuten Sektionen die grundlegenden Elemente der Pfadfindermethode an.

Zusammen stehen uns somit zwölf Jahre zur Verfügung, um unser Konzept zu entfalten. Der **Einheitsrat** (Alle Leiter der verschiedenen Sektionen, sowie der Einheitsleiter oder -leiterin mit seiner Einheitsequipe) ist die Anlaufstelle schlechthin, um diesen einheitlichen und progressiven Verlauf auszurichten.

### Deine Aufgabe

Für eine progressive Umsetzung des Erziehungskonzeptes der Pfadfinder legen alle Sektionsleiter verstärkt Akzente auf bestimmte Elemente. Dies bezeichnen wir als pädagogische „Spitze“. **Dadurch passt sich der Leiter so an, dass er bestmöglich auf die natürlichen Kapazitäten der Pfadfinderinnen und Pfadfinder seiner Gruppe eingehen kann.**

### Die Spitze des Eisbergs

Das Abenteuer, die Spiele, die gemeinsamen Abende und die geteilte Freude sind der sichtbare Teil des Pfadfindertums. Er spricht die Pfadfinder an und motiviert sie.

Der darunterliegende, unsichtbare aber wesentliche Teil sind die Prinzipien und Grundlagen der Bewegung, derer sich die Kinder und Jugendlichen nicht immer bewusst sind, die aber die Animation im Alltag tragen sollten.

## Zwölf Jahre stehen für die Koordinierung zur Verfügung

Auch wenn man Leiter einer bestimmten Altersklasse ist, so ist es wichtig, einen Blick darauf zu werfen, was vorher und nachher passiert, um den Platz, den man in den zwölf Jahren einnimmt, zu verstehen und um eine Kontinuität zu gewährleisten. Es ist daher unverzichtbar, sich mit Hilfe deines Einheitsleiters, mit den anderen Staffs zu koordinieren.



### Besondere Bedürfnisse und angemessene Angebote

#### Spezifische Angebote

Mit dem *Naschkoffer* können sich die Baladins in ihrer Freizeit selbst beschäftigen, somit geht er auf die Bedürfnisse des Kindes ein, unterschiedlichen Aktivitäten nachzugehen.

Die *Patrouille* entspricht den Bedürfnissen eines Jugendlichen, einen Platz zum Aufbau zu haben und um sich zu entfalten.

#### Querangebote

Zahlreiche pädagogische Angebote begleiten die Pfadfinder über den gesamten Zeitraum ihrer Zugehörigkeit zur Bewegung. Aber die Art und Weise, wie sie ihnen angeboten werden oder wie sie betreut werden, ändert sich: Ein *Atelier* oder ein *Rat* wird bei den Wölflingen und bei den Pfadfindern auf unterschiedliche Weise animiert. Die pädagogische Stärke der Pfadfinderbewegung gründet sich darauf, dass den Kindern und Jugendlichen Zeit eingeräumt wird, um die individuelle Persönlichkeit unter Berücksichtigung des Tempos jedes Einzelnen zu entwickeln.

**„Auf die verschiedenen Entwicklungsstadien eingehen.“**

*„Ungeachtet der Tatsache, dass für alle die gleichen Grundprinzipien gelten, sind deren Details je nach Altersklasse unterschiedlich, um auf die verschiedenen Entwicklungsstadien einzugehen.“*

**Baden-Powell, *Scouting and Youth Movements*, 1929**



## Die pädagogischen Schwerpunkte

### In der Rasselbande fasse ich Vertrauen.

Im Alter der Baladins erlebt das Kind große Veränderungen auf der intellektuellen Ebene sowie in seinen Beziehungen zu anderen. Um all diese Entdeckungen für sich zu nutzen, muss es das Vertrauen gewinnen, welches für seine Persönlichkeitsentwicklung unverzichtbar ist.

Die erste Etappe in der Pfadfinderlaufbahn bietet ihm Zeit, Vertrauen in sich selbst, in andere und in die Welt zu gewinnen.

Mit Hilfe des Angebots des Leiters entwickelt der Baladin die Freude und den Wunsch, anderen zu begegnen, zu erfahren, kennenzulernen, zu wagen, auszuprobieren und zu staunen.



### In der Meute lebe ich voll und ganz mit den anderen.

Im Alter zwischen 8 und 12 Jahren erlebt das Kind eine Zeit der Vertiefung seiner Beziehungen zu anderen. Es wird sich mehr und mehr der Mechanismen des Lebens in der Gemeinschaft bewusst, es möchte sich gerne als vollwertiges Mitglied der Gruppen erleben, zu denen es gehört.

Die Meute bietet dem Kind Raum, um alle Facetten des sozialen Lebens kennenzulernen. Durch die Übernahme von Verantwortungen, die dem Alter angemessen sind, gewinnt das Kind weiter an Vertrauen.

Durch das Angebot des Leiters entwickelt der Wölfling seine Freude und seinen Wunsch danach zuzuhören, sich zu bestätigen, zu respektieren, zu teilen, gemeinschaftlich zu handeln und sich dessen bewusst zu werden, was er in der Meute erlebt.



### In der Truppe baue ich mit den anderen etwas auf.

Zu Beginn der Pubertät entwickelt der Eclaireur die Fähigkeit, Verantwortung für sich selbst und andere zu übernehmen: Er oder sie nimmt die Dinge in die Hand.

In der Truppe und insbesondere innerhalb der kleineren Gruppe der Patrouille beteiligt er oder sie sich am gemeinsamen Aufbau von Projekten in Komplementarität und Solidarität.

Durch das Angebot des Leiters entwickelt der Eclaireur seine Freude und seinen Wunsch danach zu träumen, Pläne zu machen, Verantwortung zu übernehmen, sich auszurüsten, für die Gruppe zu handeln und Abenteuer zu erleben.



### Im Posten engagiere ich mich.

In dieser Phase der Suche und des Aufbaus persönlicher Ideale möchte der Pionier seinen Horizont erweitern.

Bei den Pionieren macht der Heranwachsende erste Erfahrungen als Weltbürger und versucht, seinen Platz in der Welt einzunehmen, indem er seine Fähigkeiten und Kräfte in den Dienst anderer und seiner Überzeugungen stellt.

Durch das Angebot des Leiters entwickelt der Pionier seine Freude und seinen Wunsch Bilanz zu ziehen, dazuzugehören, Verantwortung zu übernehmen, an seine Zukunft zu denken, nach dem zu handeln, woran er glaubt, und seine Träume zu verwirklichen.



# 3. DIE KOEDUKATION

Koedukation bedeutet mehr als die Mischung der Geschlechter. Es geht nicht nur um ein Zusammenleben von Mädchen und Jungen unter Achtung der individuellen Unterschiede, sondern auch darum, ihnen die Möglichkeit zu geben, in jedem Alter gemeinsam zu wachsen und sich durch den Kontakt mit dem anderen Geschlecht bereichern zu lassen. Auf diese Weise können sie zu Männern und Frauen heranwachsen, die ihre Verantwortung teilen und die in den Gemeinden, in denen sie aktiv sind, voll zusammenarbeiten.

## Eine Priorität

Bei der Gründung der WOSM (Weltorganisation der Pfadfinderbewegung) wurde 1976 das Wort „garçon“ („Junge“) durch den Begriff „jeune“ („Kind und Jugendlicher“) ersetzt. Seither gehört die Koedukation und die Mischung der Geschlechter zu unserem Anliegen. In den neuen Strategien, die die WOSM 2002 festgelegt hat, wird eine Priorität angekündigt: „Mädchen und Jungen, Frauen und Männer, Unterschiede achten, Gleichheit fördern, Verantwortlichkeiten teilen.“

Das Anliegen der WOSM ist es:

- ➔ Möglichkeiten anzubieten, Mädchen und Jungen dabei zu unterstützen, unter Achtung ihrer individuellen Unterschiede und ohne Einschränkung der traditionellen Geschlechterrollen, die in ihrer Gesellschaft bestehen, ihr volles Potential zu entwickeln;
- ➔ Frauen und Männer im Pfadfindertum dazu zu befähigen, durch die gemeinsame Tätigkeit als Leiter auf allen Organisationsebenen auf gleicher Augenhöhe zusammenzuarbeiten. Sie unterstützt somit alle Landesverbände in ihren pädagogischen Angeboten und in ihren Aktionen, um Jungen und Mädchen die gleichen Chancen zu bieten.



## Die Entscheidung der Koedukation

Unser Verband bietet den Einheiten seit 1973 die Koedukation an. Ist die Bewegung somit gemischt? Dies hängt von den einzelnen Einheiten ab. Die Bewegung hat sich gemeinsam für eine Koedukation in verschiedenen Erscheinungsformen, jedoch unter Berücksichtigung der einzelnen Gruppen und ihrer Geschichte entschieden.

### Was bedeutet das heute für die Pfadfinder?

Von Koedukation oder Mischung der Geschlechter zu sprechen ist eine Sache. Doch wie sieht die Realität innerhalb der Sektionen bei Les Scouts in Wirklichkeit aus?

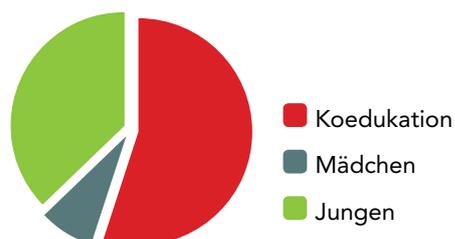
#### In den Einheiten

- Ein Drittel der Einheiten bietet von Anfang bis zum Ende des Parcours, die Koedukation an.
- Ein Drittel bietet eine Gemeinschaftserziehung in bestimmten Altersklassen an.
- Ein Drittel der Niederlassungen ist nach Geschlechtern getrennt, auch wenn die Staffs gemischt sein können.

#### In den Sektionen

Bei Les Scouts bieten die meisten Sektionen die Mischung der Geschlechter an.

### Die Sektionen



- 55% der Sektionen haben sich für eine Koedukation entschieden.
- 8% der Sektionen bestehen nur aus Mädchen.
- 37% der Sektionen bestehen nur aus Jungen.





1

## DIE BEZIEHUNG

**Die Leiter bauen zu jedem Kind oder Jugendlichen eine Beziehung des Zuhörens, des Austauschs, des Vertrauens und des Respekts auf, die das Heranwachsen ermöglicht.**

# DIE BEZIEHUNG

Die Beziehung ist der Grundstein all dessen, was bei den Pfadfindern aufgebaut wird. Die besondere Beziehung zwischen dem Leiter und dem Pfadfinder bildet tatsächlich die Grundlage für die anderen Elemente der Methode und des Erziehungsauftrags. Es ist unter anderem den Beziehungen, die die Kinder oder Heranwachsenden mit den LeiterInnen knüpfen, zu verdanken, dass sie Selbstvertrauen finden, sich entfalten und ihre Ideen aufbauen können.



## Beziehung: von wem und mit wem?

Wer von Menschlichkeit spricht, der spricht auch von Beziehung. Beziehungen finden sich überall: zwischen den Pfadfindern, den Leitern, den Leitern und den Pfadfindern, den Staffs, den Eltern usw.

Das Pfadfindertum lässt sich aber sicherlich von der Qualität der untereinander geknüpften Beziehungen bereichern. Aber die Beziehung als Element der Erziehungsmethode verweist auf das **unersetzbare Verhältnis** zwischen dem Erwachsenen und dem Kind oder Jugendlichen, dem Leiter und dem Pfadfinder.

Das Pfadfindertum möchte in Gruppen und durch handeln ein Erziehungsort sein, aber es ist die **Beziehung zwischen dem Leiter und dem Pfadfinder die den Rahmen und die Bedeutung, jeder erlebten Gruppenaktivität, gibt**. Es sind deine Präsenz, deine Worte, dein Verhalten, deine Ansichten, die ein Spiel zu einer Erfahrung machen, das Ende eines Lagerfeuerabends zu einem intensiven Austausch machen, die Zubereitung einer Mahlzeit zu einer Gelegenheit des Lernens machen, usw. Damit diese Erfahrungen, Abenteuer innerhalb der Gruppe oder das Erwecken der Werte stattfinden können, muss es zunächst zu einer Begegnung zwischen dem Pfadfinder und dir kommen.

**„Wir wollen einen partnerschaftlichen und solidarischen Menschen.“**

Unser Erziehungsziel

Jedes Kind oder jeder Jugendliche wächst in diesem privilegierten Verhältnis auf, in dem der Leiter und der Pfadfinder gleichzeitig unterschiedlich und gleichberechtigt sind. Der Leiter achtet und schätzt jeden Pfadfinder als ein vollwertiges Individuum, das Respekt und Beachtung verdient. Der Pfadfinder kann gestärkt durch den wohlwollenden Blick seiner Leiter seine Qualitäten ausbauen, seine Schwächen verbessern und sich an neuen Fähigkeiten versuchen.

## EINE AUßERGEWÖHNLICHE BEZIEHUNG

Wie soll man diese „außergewöhnliche“ Beziehung aufbauen, damit sie ihre Aufgabe als Grundstein des Lebens in der Gruppe erfüllt und alles bereichert, was mit den Pfadfindern erlebt wird? Hier ein paar unvermeidliche Bestandteile.

### Die Aufmerksamkeit für jeden Einzelnen

Das Pfadfindertum, das darum bemüht ist, aus jedem Pfadfinder einen voll entfalteten Menschen und verantwortungsvollen Mitbürger zu machen, fordert dazu auf, **sich für jeden Einzelnen zu interessieren** und sich nicht nur mit der Gruppe als Ganzes zu beschäftigen.

Jeder Pfadfinder ist einzigartig. Er ist nicht einfach nur das Mitglied einer Sektion. Er ist für sich allein ein Universum, mit seinen Überzeugungen, seinen Plänen und seiner Art zu funktionieren. Ihm Aufmerksamkeit zu schenken bedeutet, neugierig zu sein und seine Besonderheiten zu entdecken: seine guten Eigenschaften, seine Bedürfnisse, seine Vorlieben, seine Wünsche, aber auch seine Ängste und seine Grenzen; dies bedeutet ebenfalls, ihm **zuzuhören, ihm die Gelegenheit zu geben, sich auszudrücken und dem, was er sagt, einen Wert beizumessen.**

### Die Verfügbarkeit

Präsent zu sein und jedem seine Aufmerksamkeit zu schenken setzt voraus, verfügbar zu sein und **jedem etwas Zeit zu widmen**. Achte darauf, dich nicht auf bestimmte, anspruchsvollere Pfadfinder zu fokussieren, auf Kosten derer, die eher zurückhaltend oder bescheiden sind.

Die Vertiefung der Beziehung mit Kindern und Jugendlichen, die sich bestens mit dir verstehen ist gut; wenn man jedoch als Leiter, der seine „Lieblinge“ hat, wahrgenommen wird, können andere Pfadfinder sich ausgeschlossen fühlen, was die harmonische Beziehung, die du mit ihnen aufgebaut hast, zerstören kann.

#### Jederzeit verfügbar?

Du brauchst Zeit zum Durchatmen oder um dich mit den anderen vom Staff zusammensetzen? Das ist vollkommen normal. Achte dennoch darauf, dass dieser berechtigte Anspruch sich nicht nachteilig auf die Pfadfinder auswirkt. Während deiner Freizeit gibt es auch schöne Gelegenheiten, Zeit mit ihnen zu verbringen um sie besser kennenzulernen. Es wäre schade, nicht davon zu profitieren.

#### Überall verfügbar?

##### Gibt es Orte, die tabu sind?

Das Zusammenleben wird gemeinsam gestaltet. Es ist eine wichtige Sozialisierungsquelle. Warum nicht die Küche offen lassen? Ein idealer Ort um helfen zu kommen. Selbstverständlich nur zu bestimmten Momenten und aus Sicherheitsgründen nur für eine gewisse Anzahl Personen zugänglich.



### Der respektvolle Umgang

Wesentliche Bestandteile des Erziehungsziel im Pfadfindertum und des respektvollen Umgangs: Das Kind und später den Jugendlichen als einen **solidarischen Partner** betrachten; ihn in einem vertrauten Rahmen heranführen, **frei und eigenständig zu werden und Verantwortung** für seine eigenen Entscheidungen zu übernehmen; die Erziehung als eine Gelegenheit wahrzunehmen, als unterschiedliche und gleichberechtigte Individuen **gemeinsam zu wachsen.**

#### Was bedeutet respektvoller Umgang?

Das Konzept des respektvollen Umgangs entstand im Zuge der Verfassung des *Übereinkommens über die Kinderrechte* (1989). Es nährt sich aus den Überlegungen zum Schutz von Kindern vor Gewalt. Die wohlwollende Behandlung emanzipierte sich schnell von seinen Ursprüngen, um viel mehr als nur „das Gegenteil von Misshandlung“ zu bedeuten und hielt Einzug in weitere Bereiche des gesellschaftlichen Lebens wie zum Beispiel das Gesundheitswesen. Im Erziehungswesen umfasst das Anliegen einer wohlwollenden Beziehung die Begleitung der Kinder und Jugendlichen auf ihrem Lebensweg und bei ihrer physischen, emotionalen, intellektuellen, sozialen und moralischen Entwicklung unter **Berücksichtigung** der Bedürfnisse in den verschiedenen **Entwicklungsphasen**. Der respektvolle Umgang zielt somit auf eine Änderung des Blicks auf die Kinder und Jugendlichen ab, die weder Erziehungsobjekte noch -konsumenten, sondern **Personen im Entstehen sind und aktiv zu ihrer eigenen Entwicklung beitragen.**

#### Weiterführende Literatur (F)

- P. CHALON, *La bientraitance*, Marabout, 2008.
- H. DESMET, J.P. POURTOIS (unter der Leitung von), *Culture et bientraitance*, Brüssel, De Boeck, 2005.
- [www.bientraitance.com](http://www.bientraitance.com)
- Valisette *Bientraitance* (sprachliche Notizen), Résonance, 1999.

## « Ask the boy. »

Baden-Powell, *Headquarters Gazette*, 1922

Indem das Kind oder der Jugendliche in den Mittelpunkt seiner Erziehung gestellt wird, indem er nicht als ein passiver Empfänger, sondern als ein aktiver Gesprächspartner wahrgenommen wird, war der Gründervater des Pfadfindertums seiner Zeit um hundert Jahre voraus und empfahl damals bereits das, was heutzutage als respektvoller Umgang bezeichnet wird.

## Zeit, Talent und Herz...

Aufmerksam, verfügbar, respektvoll, rücksichtsvoll ... Ein volles Programm! Dieses Ideal wird durch dein Engagement als Leiter, mit Zeit, Talent und Herz, getragen. Sich **Zeit** nehmen: um echtes Vertrauen aufzubauen, über die Oberflächlichkeit hinauszugehen, den Pfadfinder tiefgründig kennenzulernen; ihn als Ansprechperson und Partner anzuerkennen. Deine **Beziehungstalente**, neben deinen Fähigkeiten als Leiter, Organisator, Motivator, Sicherheitspersonal, Schlichter von Problemen usw., entwickeln. Und trotz all dieser vielen Aufgaben das **Herz** haben, sich um eine richtige Beziehung zu bemühen. Ein riesiges Projekt!

## ...mit den Anderen deines Staffs!

Ist dieses Ziel der fürsorglichen Beziehung nicht utopisch und übermenschlich? Zugegebenermaßen ein anspruchsvolles Ideal. Aber du bist nicht allein! Alle gemeinsam, mit deinem Staff, trägt ihr dieses Engagement im Herzen der Animation. Keiner ist perfekt, die Leiter auch nicht. Aber in deinem Staff ergänzen sich die Fähigkeiten der einen mit den anderen; die Stärken der einen gleichen die Schwächen der anderen aus. Wichtig ist, dass ihr euch als Team ergänzt, um diese Herausforderung gemeinsam anzugehen: **Eine positive persönliche Beziehung zu jedem einzelnen Pfadfinder aufbauen.**



## ERGÄNZEN WIR UNS GEGENSEITIG IN UNSEREM STAFF?

Hier eine Methode, die dir helfen wird, diese Frage zu beantworten<sup>8</sup>. Diese Verfahrensweise wird in unserem Fall auf die Beziehung angewendet, aber du kannst sie natürlich auch für jedes andere Thema einsetzen, über das dein Staff gemeinsam beurteilen möchte.

### Ziele

- 1 Gemeinsam die erforderlichen Qualitäten oder Kompetenzen bestimmen, die für eine gewisse Praxis erforderlich sind (hier: Eine gute Beziehung).
- 2 Jeden Einzelnen auffordern, sich persönlich im Hinblick auf die verschiedenen Kompetenzen einzuschätzen.
- 3 Der Gruppe (hier: Staff einer Sektion) ermöglichen, ausgehend von den individuellen Einschätzungen der Mitglieder, ihre Praktiken zu beurteilen: Worin sind wir gemeinsam kompetent und wo nicht?
- 4 Gemeinsam überlegen, was getan werden kann, um das Kompetenzniveau der Gruppe zu verbessern.

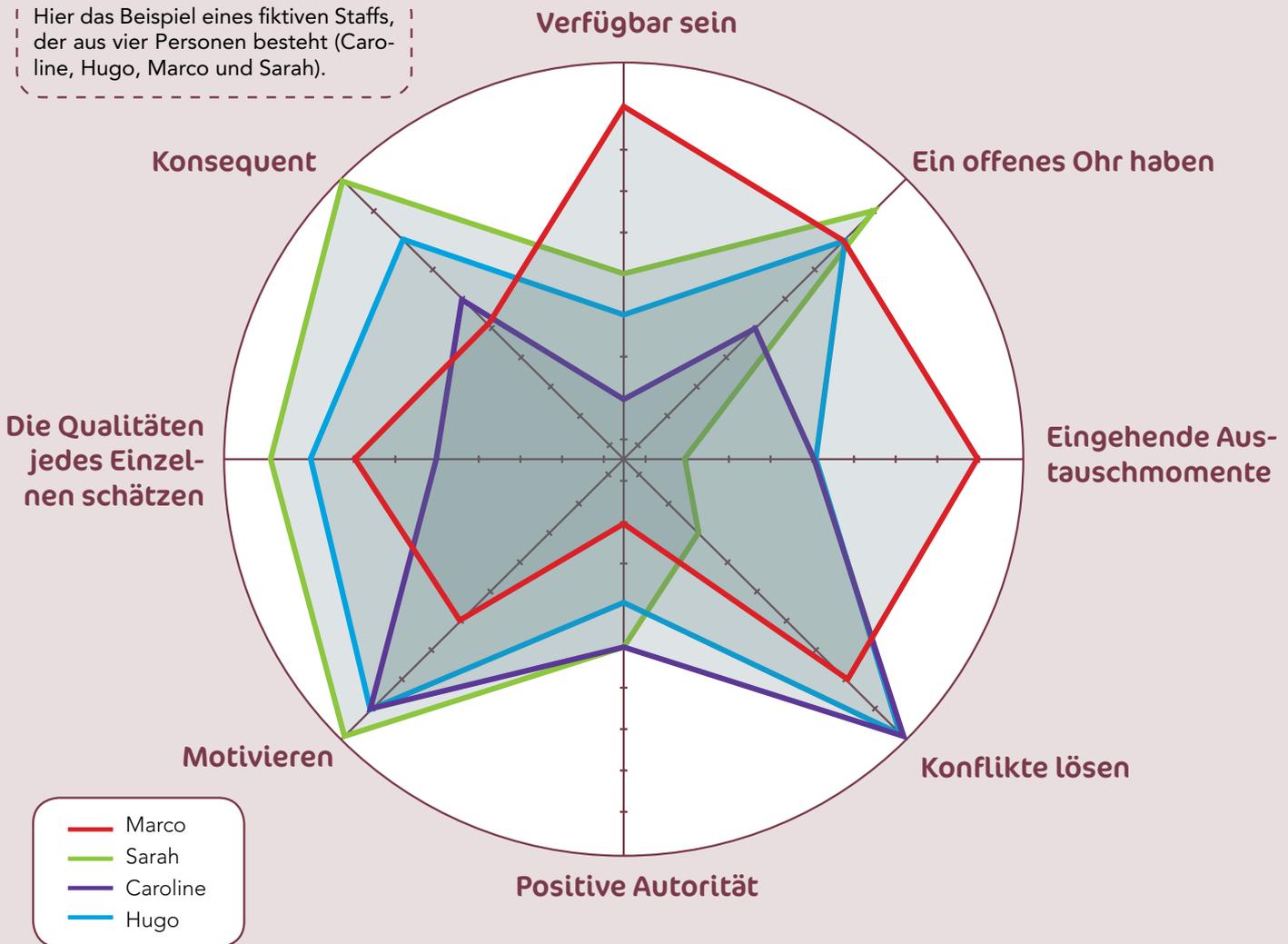
### Beispiel zur Beziehung

- 1 Es folgen acht Kompetenzen, die die grundlegenden Bestandteile eines respektvollen Umgangs „im pfadfinderischen Sinne“ bilden. Dein Staff kann diese Liste natürlich abändern, um sie an eure Situation anzupassen.
  - Verfügbar sein.
  - Ein offenes Ohr für andere haben.
  - Eingehende Austauschmomente gestalten und anregen.
  - Konflikte lösen.
  - Auf positive Weise Autorität ausüben.
  - Motivieren.
  - Die Qualitäten jedes Einzelnen schätzen.
  - Konsequenz sein (alle Pfadfinder gleich behandeln).
- 2 In einem vertrauensvollen und entgegenkommenden Klima bewertet sich jeder für jede Kompetenz auf einer Skala von 1 (wenig kompetent) bis 10 (sehr kompetent). Diese Beurteilung wird in ein sternförmiges Schema übertragen, in dem jede Spitze eine Kompetenzachse repräsentiert. Der Wert 1 befindet sich in der Mitte des Sterns und 10 an seinem äußersten Punkt.

8. Die Methode CIRCEPT wurde vom Soziologen Michel Fustier entwickelt (siehe auch A. KAUFMANN, M. FUSTIER, A. DREVEL, L'inventique, Entreprise Moderne d'Édition, 1970).



Hier das Beispiel eines fiktiven Staffs, der aus vier Personen besteht (Caroline, Hugo, Marco und Sarah).



**3** Der Staff stellt gemeinsam fest, wo er sich prima ergänzt und an welchen Achsen Schwächen bestehen.  
Beispiel: Caroline ist nicht immer verfügbar, aber Marco hat eine herausragende Fähigkeit, sich frei zu machen, um für andere zur Verfügung zu stehen; Sarah ist eine Bereicherung des Teams, sie kann die Pfadfinder gut motivieren, fühlt sich jedoch unwohl bei der Lösung von Konflikten, worin dagegen Hugo und Caroline hervorragend sind; usw. Der ganze Staff möchte insgesamt verstärkt auf positive Weise Autorität ausüben.

**4** Zum Abschluss ist gemeinsam zu überlegen, wie die Gruppe ihre Fähigkeit, Autorität auszuüben, verbessern kann.  
Beispiel: Hugo erinnert sich, in der Ausbildung an einer interessanten Diskussion zu diesem Thema teilgenommen zu haben. Caroline hat darüber mit anderen Staffs der Einheit gesprochen und schlägt vor, das Thema in das Programm der nächsten TU aufzunehmen.

## DEINE AUFGABE ALS LEITERIN ODER LEITER

Es folgen Beispiele von Einstellungen und bewährten Verfahren, mit denen dieses Ideal einer „außergewöhnlichen“ fürsorglichen Animation in die Tat umgesetzt werden kann.

### Vertrauen schenken

Wie kann ein Pfadfinder sich neue Fähigkeiten aneignen, wenn er keine Fehler machen darf? Oder wie soll er lernen, mehr über seine eigenen Schwächen zu erfahren, wenn er Angst davor hat, verurteilt zu werden?



Damit jedes Kind aktiv seine eigenen Erfahrungen sammeln kann, muss es das Gefühl haben, dass man ihm vertraut. Das bedeutet für dich, ihm Raum und Zeit zu geben sowie dies **mit Worten und Taten** zu zeigen.

Natürlich wird es Rückschläge und Fehler geben. Aber dadurch wird sich auch die Gelegenheit ergeben, ein ehrliches Gespräch mit dem Pfadfinder zu führen, das seinem Alter entspricht. Es sollte erneut besprochen, analysiert, ausgewertet und über eine andere Weise nachgedacht werden, wie man beim nächsten Mal vorgeht.

Jemandem Vertrauen schenken bedeutet nicht einfach „machen lassen“, die Augen zu schließen und den Pfadfinder sich selbst zu überlassen. Als Erwachsener besteht deine Aufgabe weiterhin darin, den Jugendlichen und erst Recht das Kind vor Gefahren zu schützen, derer sie sich nicht bewusst sind.

### Den Selbstwert stärken

Wenn du die Pfadfinder bitten würdest, sich als Person auf einer Skala von 1 bis 100 zu bewerten, ist es wahrscheinlich, dass sich die meisten einen Wert zuschreiben würden, der unter dem Höchstwert liegt. Die Antwort würden sie zweifelsohne aufgrund von Verhaltensweisen oder Fähigkeiten rechtfertigen, die ihrer Ansicht nach unzulänglich sind: „*Ich bin zu waghalsig, nicht tolerant genug oder ich kann meine Patrouille nicht gut motivieren, ich laufe nicht schnell genug usw.*“.

Dieser kleine, oberflächlich betrachtet unbedeutender Test reflektiert in Wahrheit sehr gut den Selbstwert, den sich jeder selbst zuschreibt. Denn der Selbstwert ist „**die Gewissheit unseres Wertes als Mensch und gleichzeitig unserer Wichtigkeit, unabhängig von unseren Leistungen?**“. Mit anderen Worten verdient jeder Mensch bei diesem kleinen Beurteilungstest auf einer Skala von 1 bis 100 den Wert 100/100.

Wie kommt es also, dass wir meistens ein Problem damit haben, uns die Höchstpunktzahl zu geben? Weil das Gefühl, das wir über unseren eigenen Wert haben, das Produkt eines **Urteils** ist, das wir über uns selbst aussenden: Wir **unterscheiden zwischen unseren Realisierungen, positiv oder negativ, und dem von uns angestrebten Ideal**. Wenn der Abstand groß ist, haben wir ein schlechtes Bild von uns selbst; wenn sich unsere Leistungen unserem Ideal annähern, wird das Bild wohlwollend ausfallen.

Die Beurteilung unserer Beziehungen und die Definition unseres Ideals schwanken jedoch im Laufe des gesamten Lebens und sind zum Großteil abhängig vom Blick der anderen: Hier kannst du als Leiter eingreifen, um jeden Pfadfinder darin zu unterstützen, **ein ausgeglichenes Bild von sich selbst aufzubauen, das weder überbewertet (ich bin ein Genie) noch heruntergemacht wird (ich bin eine Niete)**.

9. Definition von Virginie Satir, Familientherapeutin, zitiert von Josiane de Saint Paul und Sylvie Tenenbaum, *L'esprit de la magie. Relation à soi, relation à l'autre, relation au monde*, Paris, Dunod-InterEditions, 2005.

### Das Gefühl der Ich-Identität

In der Wahrnehmung seiner eigenen Identität bezieht der Pfadfinder seine persönlichen Werte, seine Stärken und Schwächen, seine Talente und seine Gefühle mit ein. Das Kind oder der Jugendliche kann ein positives oder ein negatives Bild davon haben, wer es oder er ist. Dieses Bild entsteht durch den Kontakt mit den anderen, indem man vergleicht und Unterschiede feststellt. Als Leiter kannst du die Rolle eines Spiegels einnehmen, der jedem ein **positives und realistisches Bild** zum Ausdruck bringt.

#### VERHALTENSMUSTER

- Die Stärken und Talente deiner Pfadfinder achten.
- Jeden, mit all seinen Unterschieden akzeptieren.
- Den freien Ausdruck von Gefühlen fördern.
- Eine wirkliche Beziehung der Verbundenheit und der Kameradschaft zu jedem Kind oder Jugendlichen pflegen.
- Den Pfadfindern Gelegenheiten bieten, die ihnen dabei helfen, sich selbst besser kennenzulernen (zum Beispiel durch das *Biwak*, siehe Seite 120).

## SELBST-

### Das Gefühl der Kompetenz

Das Gefühl der Kompetenz lebt von den **Erfolgserebnissen**, von den Momenten, in denen der Pfadfinder sich kompetent und fähig fühlt, die im Vorfeld festgesteckten Ziele zu erreichen. Dieses Gefühl ist der Motivationsmotor, der das Verlangen eines Kindes oder Jugendlichen antreibt, persönliche Ziele zu verfolgen, Herausforderungen anzunehmen und an seine Grenzen zu gehen.

#### VERHALTENSMUSTER

- Realistische und messbare Ziele festlegen.
- Neue Erfahrungen fördern.
- Den künstlerischen Ausdruck anregen.
- Gemeinsam Projekte planen und die Pfadfinder in jeder Etappe, vom Entwurf bis zur Umsetzung miteinander beiziehen, ohne die Beurteilung außer Acht zu lassen und ohne zu vergessen, das zu feiern, was geschafft wurde (siehe *Projekte* Seite 56).



## Das Gefühl der Zugehörigkeit

Der Pfadfinder braucht das Gefühl, von der Gruppe **anerkannt und akzeptiert** zu werden. Jeder möchte wissen, dass er für den anderen, Erwachsenen oder Gleichaltrigen, Familie oder Freunde, wichtig ist. In einer Gruppe begünstigen gemeinsam erlebte Momente den **Zusammenhalt** und das Zugehörigkeitsgefühl.

### VERHALTENSUSTER

- Mannschaftsspiele anbieten.
- Den Pfadfindern helfen, die Regeln des Gruppenlebens zu verstehen.
- Mitbestimmung annehmen.
- Die Pfadfinder über die Symbolik (Halstuch, Uniform, Patrouillen- oder Rudelruf usw., siehe Seite 201) dazu zu bringen, sich als Teil der Pfadfinderbewegung, der Sektion und der Untergruppe, zu der sie gehören, zu fühlen.
- Konflikte durch den Dialog schlichten.
- Ausgrenzungslogik ablehnen (Lieblinge, Sündenbock, Mobbing usw.).

# ACHTUNG

## Das Gefühl von Vertrauen und Sicherheit

Um sich sicher zu fühlen sollte der Pfadfinder **die Grenzen kennen**, von dem was er machen darf und was nicht. **Er sollte wissen, was man von ihm erwartet**. Umgekehrt, um Sicherheit zu geben, muss der Leiter die Grenzen und Erwartungen der Pfadfinder kennen<sup>10</sup>. Aufgrund der ihm vermittelten Sicherheit wird das Kind den Erwachsenen mehr oder weniger Vertrauen schenken. Das Vertrauen wiederum schafft einen Zustand der Entspannung und des Wohlbefindens, das sich günstig auf das Lernen und einer harmonischen Beziehung zu den anderen auswirkt. Ein Kind oder Jugendlicher, der sich nicht sicher fühlt, wird umgekehrt eher ein defensives Verhalten an den Tag legen, um jede aggressive Situation zu vermeiden.

### VERHALTENSUSTER

- Die Aktivitäten den physischen Fähigkeiten anpassen und auf das Wohlbefinden achten.
- Richtwerte einhalten (Rhythmen, Termine, Rituale).
- Stress vorbeugen (Lautstärke, Behaglichkeit, Raum, Zeitplan, zur Ruhe kommen, usw.).
- Bei der Einhaltung von Regeln und ihren Folgen konsequent bleiben.
- Vertrauenspersonen ausmachen, an die man sich bei Schwierigkeiten wenden kann.
- Orte kennzeichnen (Toiletten, Gefahrenzone usw.).

Mehrere dieser Verhaltensmuster sind Bestandteil des *Qualitätskodex bei Les Scouts* (siehe Seite 240). Alle Leiter verpflichten sich somit jedes Jahr, diese in ihrem Animationsalltag umzusetzen.

10. Robert W. Reasonner, *Building Self-Esteem*, Santa Cruz, Educational and training services, 1982.

## DEINE AUFGABE ALS LEITERIN ODER LEITER

### Wie kann das Selbstwertgefühl des Pfadfinders gestärkt werden?

- Das positive Verhalten, wenn möglich im selben Moment, würdigen (Schöntuerei vermeiden).
- Die Qualitäten, die Fähigkeiten und die Verbesserungen im Verhalten unterstreichen.
- Den Pfadfinder ermutigen, wenn er auf Schwierigkeiten stößt.

### Und wenn der Pfadfinder sich irrt?

Es ist wichtig, dass du in deinen Beurteilungen objektiv bleibst. Die Kinder und Jugendlichen lassen sich nicht von Schmeicheleien und Übertreibungen täuschen. Sie sind aber auch sehr sensibel gegenüber Misserfolge, die sich manchmal verheerend auf ihre Selbstachtung auswirken.

Als Person, die ihnen wichtig ist, befindest du dich in einer guten Lage, um ihnen zu helfen **negative Urteile zu zügeln**. Wie?

- Indem man das Verhalten der Person erkennt (das, was du getan hast, war vielleicht blöd, du bist es aber nicht).
- Indem man mit dem Pfadfinder über die Gründe des Misserfolges nachdenkt, um zu verhindern, dass es sich wiederholt.
- Indem man seine Bemühungen, wenn es welche gibt, aufwertet.
- Indem man an vergangene Erfolge erinnert (du kannst diesen Rückschlag überwinden; du hast es schon mal geschafft).

## Positive Ausdrucksweise

Jeder Mensch hat das Bedürfnis, ein positives Bild von sich aufzubauen. Er stützt sich auf dieses Selbstwertgefühl, um seine Erfahrungen zu vertiefen oder eine Enttäuschung zu überwinden. Ein wichtiger Teil des Bildes, das wir von uns selbst haben, ergibt sich aus den Reaktionen der anderen auf unser Verhalten.

Der Pfadfinderleiter spielt durch seine **Ermutigungen** eine wichtige Rolle, durch die er dem Kind und dem Jugendlichen dabei hilft, sich auf seine Erfolge und seine guten Eigenschaften zu stützen. Dies wird als positive Verstärkung bezeichnet. Der Pfadfinder wird es zu schätzen wissen, dass du seine guten Eigenschaften ins rechte Licht rückt und unterstreichst, wie sie das Gruppenleben bereichern. Das passiert ihm vielleicht nicht jeden Tag! Und egal was geschieht, **vermeide negatives Verhalten**, durch die der Pfadfinder sich verschließt anstatt sich weiter zu entwickeln.

Die Entwicklung eines Kindes, ist wie das Entfachen eines Feuers, es ist viel effizienter, die Glut zum Brennen zu bringen als über das nasse Holz zu schimpfen.



## Ein offenes Ohr für andere haben

Einem Heranwachsenden zuzuhören, ihm **die Gelegenheit zu geben, auszudrücken, was er denkt, was er fühlt, was er ist. Seine** Meinung zu berücksichtigen, bedeutet, ihn als wertvolle Person anzuerkennen. Das verleiht dem Selbstwertgefühl Flügel und lässt einen wachsen.

Aber es gibt verschiedene Arten des Zuhörens: Abgelenkt oder „zwischen Tür und Angel“ ist natürlich nicht das Gleiche, wie einen Moment zu zweit am Lagerfeuer sitzend zu verbringen. Das ist klar. Weniger klar ist, was gesagt werden „muss“ oder nicht, damit das Gespräch nicht beim gemühtlichen Teil im Sande verläuft.

### Wie kann man ein aufbauendes und offenes Gespräch begünstigen?

Wie kannst du deinem Gesprächspartner zeigen, dass du wahrnimmst, was er sagt, ohne ihn mit unangebrachten Anmerkungen über das, was er dir gerade mitteilt, abzulenken?

- Distanziere dich von deiner eigenen Art, die Dinge wahrzunehmen und zu verstehen und versetze dich in die Lage deines Gegenübers: Versuche wie er zu sehen, zu verstehen und zu empfinden.
- Nachdem du es geschafft hast, deine eigene Sichtweise aufzugeben, um seine anzunehmen, stelle Fragen, um die Informationen zu vervollständigen: „wer? was? wie? warum? was empfindest du?“
- Wiederhole seine Äußerungen um sicherzugehen, dass du die Situation aus der Sicht des anderen betrachtest: „Wenn ich richtig verstanden habe, hast du folgendes gesagt: ...“
- Lass ihn eigene Lösungen finden. Wenn er dich danach fragt, kannst du ihm Denkanstöße geben und eingreifen, wenn er sich außerhalb des Pfadfinder- oder des gesetzlichen Rahmens bewegt.

## Aufrichtig und authentisch sein

Die Pfadfinder bestürmen dich häufig mit Fragen. Sie möchten wissen wie du lebst, was du denkst, ob du an Gott glaubst, wie es mit deinem Studium aussieht, ob du einen Freund oder eine Freundin hast, ob du Kinder hast usw. Die Pfadfinder brauchen, für die Entwicklung ihrer eigenen Persönlichkeit, die **Begegnung** mit aufrichtigen Personen, die ebenfalls Probleme, Zweifel und Freude haben. Durch dich wird diese Begegnung möglich. Indem du akzeptierst, ein wenig von dir Preis zu geben und indem du es wagst, außerhalb deiner Leitertätigkeit zu leben, indem du einfach „Ich“ sagst, zeigst du deinen Pfadfindern, dass du sie schätzt.

### Authentisch sein: bis zu welchem Punkt?

Es ist für einen Pfadfinder natürlich sehr bereichernd, dich als Person kennenzulernen. Dies beinhaltet auch, dich anzuhören und manchmal mehr über deine Zerbrechlichkeit und deine Zweifel zu erfahren, aber nur bis zu einem bestimmten Punkt. Der Pfadfinder braucht Sicherheit, um zu wachsen. Nicht einmal ein Pionier hat so breite Schultern, um dir als Vertrauensperson zur Seite zu stehen! Und es ist auch klar, dass **man nicht alles in jedem Alter verstehen kann.**

## Ein Pfadfinder vertraut dir ein unangenehmes Geheimnis an. Was tun?

Manchmal entsteht in einer Beziehung zwischen Pfadfinder und Leiter ein heimliches Einverständnis und Geheimnisse werden anvertraut. Maria möchte bestimmt nicht, dass du es ihren Eltern erzählst. Sie hätte den Eindruck, dass du „hinter ihrem Rücken“ redest oder dass du sie verrätst, während sie ein ganz besonderes Verhältnis zu dir hat. Andererseits haben die Eltern das Recht, über wichtige Erlebnisse ihres Kindes informiert zu werden. Was tun?

Wenn die **körperliche und seelische Sicherheit** des Pfadfinders in Gefahr ist, können bestimmte „Heimlichkeiten“ nicht verschwiegen werden und das sollte dem Pfadfinder gesagt werden: „Hör mal, Maria, was du mir da gerade anvertraust ist schon besorgniserregend. Ich werde darüber nachdenken. Ich kann aber nicht untätig zusehen.“ Alles andere, was zwischen den Pfadfindern und dir erlebt wird, geht nur euch was an. Die Eltern, denen man das erklärt, werden es verstehen. Dein Einheitsleiter, ein Erwachsener, der als solcher von den Eltern anerkannt wird, kann ebenfalls helfen, heikle Situationen zu klären.

Die Geheimnisse, die dir zugetragen wurden, fordern dich manchmal dazu auf, innerhalb der Gruppe einzugreifen. Wenn dir ein Pfadfinder andeutungsweise anvertraut, dass die Späße über sein Gewicht anfangen ihn zu belasten, kannst du dies beenden, ohne jedoch preiszugeben woher du das weißt.

### Und wenn das Geheimnis eine Miss-handlung betrifft?

Alle Bürger sind dazu angehalten, Personen die in Gefahr sind, zu helfen. Es kommt also nicht in Frage, sich taub zu stellen und sich zu sagen, dass man es bestimmt nicht richtig verstanden hat, dass es schon vorüber gehen wird usw. Doch bevor man die Polizei verständigt, sollte man sich die Zeit nehmen, genau zu überlegen, wie man vorgehen soll.

1. Gespräch mit dem Kind oder Jugendlichen um den Verdacht zu **objektivieren**.

Die Dinge stellen sich nicht immer klar dar. Handelt es sich hier um einen Einzelfall oder geschieht dies alltäglich, eine „erfundene Geschichte, um sich interessant zu machen“ oder um eine Angst, die mit etwas anderem im Zusammenhang steht usw.? Du kannst nun von der aufrichtigen Beziehung, die du zum Pfadfinder aufgebaut hast, Gebrauch machen, um herauszufinden was wahr oder unwahr ist.

2. Durch eine gemeinsame **interne Unterredung** mit deinem Staff und dem Einheitsleiter.
3. Von „Scout Assistance“ **beraten lassen**. Diese Einrichtung des Verbands arbeitet mit Fachleuten (insbesondere mit dem Kinderhilfswerk „SOS Kinder“) zusammen und kann dich bei Bedarf an sie weiterleiten.

## DEN RAHMEN FESTLEGEN

Einen Rahmen bestimmen, Regeln festlegen, seine Autorität stärken: ist das nötig? Und wenn ja, was kann man tun, um die Beziehung nicht zu zerstören?

### Was bedeutet Autorität?

Laut werden? Drohen? Streng sein? Mit welchem Ziel? Ohne Diskussionen als Chef anerkannt zu werden? Damit einem unbedingt gehorcht wird? Eine Disziplin aufzwingen? Eine Hierarchie?

Jeder hat seine Definition von Autorität, aber nicht jede ist kompatibel mit der vertrauensvollen Beziehung zu den Pfadfindern. Denn es ist schwierig, gleichzeitig die Person zu sein, die ein offenes Ohr für vertrauliche Mitteilungen hat und die bissige Anmerkungen herausschreit. Die Autorität soll im Rahmen einer wohlwollenden Beziehung ebenfalls zur Entwicklung der Pfadfinder beitragen. Wenn Autorität auf erzieherische und konstruktive Weise ausgeübt wird, ist insbesondere darauf zu achten, **Richtwerte** und Regeln **festzulegen, die sinnvoll sind** und die von **allen**, einschließlich der Leiter, **eingehalten werden**.

*„Die Aufgabe des Leiters ist ähnlich wie Angeln, Golfen oder mit der Sense mähen. Wenn du forciert, erreichst du gar nichts. Auf keinen Fall das Ergebnis, das du mit einem leichten Schwung ohne viel Kraftaufwand erreichen kannst.“*

Baden-Powell, *Aids to Scoutmastership*, 1919



## Die Richtlinien

Es ist wichtig, Regeln festzulegen und zu erwarten, dass sie eingehalten werden. **Sie legen den Rahmen**, in dem die Gruppe sich entwickelt, fest und bestimmen was erlaubt ist und was nicht.

Weiterhin ist es wichtig, sich zu trauen, bei bestimmten Fragen und Handlungen „nein“ zu sagen, da ein Kind ebenso wie ein Jugendlicher klare Grenzen braucht, um zu wachsen.

Für weitere Informationen zu diesem Rahmen, siehe Abschnitt *Der Alltag*.

### Gewissermaßen wie Verkehrsregeln

Man kann die Richtlinien mit Verkehrsschildern vergleichen. Jeder von ihnen hat eine genau festgelegte Funktion. Bestimmte Regeln sind da, um den Pfadfinder zu **schützen** (wir warten auf alle, bevor wir über die Straße gehen, wir laufen nicht an einer Autobahn entlang usw.). Andere Regeln entsprechen den Bedürfnissen des Kindes oder Jugendlichen (sich in den Schlafunterkünften oder im Zelt ruhig zu verhalten, um den Schlaf der anderen nicht zu stören). Wieder andere sorgen für einen **gegenseitigen Respekt** und ermöglichen ein Leben in der Gemeinschaft (man schlägt den anderen nicht, man schubst nicht usw.). Bestimmte Regeln betreffen die Umwelt (man wirft seinen Abfall nicht auf den Boden) oder die Höflichkeit (man wartet auf die anderen, bevor man anfängt zu essen).

Diese Regeln sind wichtig, weil sie uns sagen, was von uns erwartet wird. Sie geben einem auch einen Freiraum. Ohne Verkehrsregeln ist das Autofahren schwierig und es entstehen Gefahrensituationen! Ohne Regeln ist kein Gemeinschaftsleben möglich und es kann keine Sicherheit gewährleistet werden.

Inspiziert von Laurent Monniez, *Grandir avec des limites et des repères*, Broschüre, herausgegeben von der ONE, 2007.



## Der Sinn

Eine konstruktive Regel ist gut, eine umfassende Regel ist noch besser. Eine Gruppe oder ein Pfadfinder hat das Recht, den Sinn unserer Entscheidungen, Taten und Handlungen zu verstehen. Das kann ein wenig Zeit in Anspruch nehmen, aber wenn eine Person nicht den Sinn einer Handlung oder einer Idee versteht, kann sie nicht zustimmen, im Gegenteil sie blockt ab.

### Ein Instrument zur Festlegung eines sinnvollen und stimmigen Rahmens: der Kodex

Sich zusammensetzen, sich einen Moment Zeit nehmen, um gemeinsam darüber nachzudenken, was man am Leben in der Gruppe schätzt oder was einen ärgert, welche Verhaltensweisen angenehm oder störend sind und anschließend einen Kodex zum Gemeinschaftsleben verfassen, in dem genaue Regeln festgelegt werden, die positiv und bestärkend formuliert sind. Nachdem die Regeln festgelegt wurden, kann man, stets in der Gruppe, Strafmaßnahmen festlegen, die Anwendung finden, wenn die Regeln übertreten werden. So weiß jeder, was er zu erwarten hat, aber insbesondere wird dadurch vermieden, dass der Leiter den Polizisten spielen muss.

Selbstverständlich könnt ihr mit dem Staff nicht verhandelbare Regeln aufstellen oder weitere Elemente zu diesem hinzufügen. Als Verantwortliche für die Animation und Sicherheit könnt ihr entscheiden, ob es notwendig ist dem Kodex hinzuzufügen, beispielsweise dass die Schlafzeiten im Zeltlager einzuhalten sind oder dass nicht geredet wird, wenn ein Spiel erklärt wird.

## Der Zusammenhalt

Die Regel muss für alle gleich sein. Welchen Sinn macht es, von den Pfadfindern zu verlangen, den anderen aufmerksam zuzuhören, wenn du es nicht selbst tust? Um eine glaubwürdige Bezugsperson zu sein, muss der Leiter vor allem darauf achten kohärent zu sein: stimmen seine Worte mit seinen Taten überein?

Eine Regel, die **von allen für alle** aufgestellt wird, bringt den Pfadfinder in eine partnerschaftliche Position und er trägt, ebenso wie alle anderen, Verantwortung für das Leben in der Gemeinschaft. Wenn die gleiche Regel jedoch nur für die Jüngeren gilt, wird eine Machtbeziehung aufgebaut, in der die Pfadfinder nicht mehr aktive Teilnehmer, sondern passiv sind. Der Zusammenhalt ist daher weit mehr als nur ein Detail: Es ist die Nuance, die einen erheblichen Unterschied ausmacht.

### Die 5 K der Regel

**Klar:** Werden die Regeln klar ausgedrückt und von allen verstanden?

**Konkret:** Werden die Regeln durch beobachtbare und überprüfbare Verhaltensweisen beschrieben?

**Konstant:** Werden die Regeln auf die gleiche Weise angewendet, je nach Laune des Erwachsenen oder je nach Kind, an das sie gerichtet sind?

**Konsequent:** Ist bei der Übertretung einer Regel eine Strafmaßnahme vorgesehen?

**Kongruent:** Werden die Regeln von den Personen in die Praxis umgesetzt, die sie festgelegt haben?

Quelle: Universität des Friedens (Namur).

## Die Strafmaßnahme

Muss eine Pfadfinderin oder ein Pfadfinder bestraft werden, wenn er oder sie betrügt, in einem Geschäft etwas stiehlt oder einen anderen in die Brennesseln schubst? Bringt das etwas? Und was tun, wenn er oder sie die Regeln des Gruppenlebens nicht respektiert?

Die Strafmaßnahme kann dafür sorgen, dass sich eine Person bewusst wird, dass sie eine Regel überschritten hat. Wenn man alles durchgehen lässt, kann beim Kind oder Jugendlichen ein Gefühl der Straflosigkeit entstehen und von den Erwachsenen der Eindruck eines Desinteresses.

Eine Strafe passt, wenn sie begründet ist, ebenfalls zu einer fürsorglichen Beziehung: Das Ziel besteht nicht darin, Schande über den Pfadfinder zu bringen, sondern ihm dabei zu helfen sich zu entwickeln. Damit die Strafe erzieherisch und konstruktiv wirkt, muss sie zwei Kriterien befolgen: sie muss im Verhältnis zur Schwere der Übertretung stehen und dazu führen, dass der Fehler verstanden wird. Wenn sie darüber hinaus dazu beiträgt, dass der entstandene Schaden behoben wird, umso besser.

Auf keinem Fall handelt es sich darum, die Person zu erniedrigen oder zu demütigen: das würde nur dazu führen, dass die Situation eskaliert. Es geht darum, das Kapitel gemeinsam abzuschließen und etwas daraus zu lernen. Manchmal ist eine Wiedergutmachung nicht möglich: der schuldige Pfadfinder sollte beim Beruhigen des Opfers mit einbezogen werden und sich nicht mit einer einfachen Entschuldigung zufrieden geben.

### Die 5 Leitwörter der Strafmaßnahme

**Ermahnung:** Jeder hat das Recht auf eine Mahnung bevor er bestraft wird.

**Lösung:** Eine Strafe, die die eigene Verantwortung bewusst macht und wenn möglich den Schaden behebt. Im Sinne dieses Ideals wird sie am gleichen Ort wie das Fehlverhalten ausgeführt.

**Beispiel:** „Du hast einen Stuhl kaputt gemacht: dann muss du ihn auch reparieren“; „Du hast Paul verletzt: verarzte ihn und hole ein Pflaster“.

**Flexibel:** Die Strenge der Prinzipien schließt nicht die Flexibilität ihrer Anwendung aus (mildernde oder erschwerende Umstände, Grad der Verantwortlichkeit usw.).

**Ausreichend unangenehm:** Einem Kind, das keine Süßigkeiten mag, den Nachtschiff vorzuenthalten, macht keinen Sinn!

**Die Handlung von der Person trennen:** Eine Strafmaßnahme bezieht sich auf eine Verhaltensweise. Man sollte einen Menschen nicht wegen der von ihm begangenen Tat einengen. Wenn mein Verhalten verurteilt wird, kann ich es mir anhören, ohne mich gedemütigt zu fühlen. Wenn es mein ganzes Sein betrifft, wird es inakzeptabel.

**Beispiel:** „Du hast gelogen“ ist nicht das Gleiche wie „du bist ein Lügner“.

Quelle: Universität des Friedens (Namur).



## Bestrafen: die Grenzen

Bei der Anwendung von Strafen ist es wie bei allem: Man muss das Gleichgewicht finden zwischen „nicht genug“ und „zu viel“. „Nicht genug“ weil dafür zu sorgen, dass die Regeln eingehalten und Strafen verteilt werden, keine erfreuliche Sache ist. Dennoch ist die bloße Androhung ohne Anwendung der Strafe nicht ausreichend und der Eindruck von Straflosigkeit bei den Kindern und Jugendlichen kann schnell die Lebensqualität in einer Gruppe beeinträchtigen. „Zu viel“, denn man sollte nicht zu weit gehen und zu schnell radikale Strafmaßnahmen verhängen, wie zum Beispiel einen vorübergehenden Verweis oder einen endgültigen Ausschluss. Die letzten beiden Maßnahmen stehen übrigens in der Verbandsordnung und dürfen nur **von einem Einheitsleiter oder einem Verbandskader** ausgesprochen werden.

Es liegt in deiner Verantwortung unter Berücksichtigung der Beziehung, die du Tag für Tag mit jedem der Pfadfinder knüpfst, die geeignete Maßnahme zu ergreifen.

## Rauschmittelkonsum: Welchen Rahmen festlegen?

Das Pfadfindertum ist eine Erziehungsbewegung in der heutigen Gesellschaft. Es beinhaltet eine auf Werten basierende Vorstellung des Menschen. Es möchte zur Persönlichkeitsentwicklung einer Person beitragen, die unter anderem eigenständig, frei, bewusst und kritisch ist. Die Einnahme von Substanzen, die die Beziehung zu sich selbst und anderen verändern, lässt sich mit einem solchen Entwurf nicht vereinbaren. **Psychotrope Substanzen** sind daher **in unseren Sektionen nicht erlaubt**.

Der Begriff „psychotrop“ bezeichnet Mittel, die nach der Einnahme, unmittelbar oder zeitverzögert, eine Veränderung des Bewusstseinszustands erzeugen, die das zentrale Nervensystem und seine Empfindungen angreifen und deren Missbrauch Unannehmlichkeiten (oder Schäden) für den Einzelnen und der Gesellschaft zur Folge hat. **Zu den psychotropen Substanzen gehören Cannabis, Alkohol, bestimmte Medikamente, Ecstasy usw.**

In Belgien ist der Konsum, der Verkauf, der Anbau usw. von psychotropen Substanzen mit Ausnahme von Alkohol verboten (sofern kein medizinischer oder therapeutischer Kontext vorliegt). Im Gegensatz zu dem, was man bisweilen hört, liegt in Belgien keine Legalisierung bestimmter Drogen vor.

Für weitere Informationen: [www.jugendinfo.be/leben/drogen.html](http://www.jugendinfo.be/leben/drogen.html), [www.infordrogues.be](http://www.infordrogues.be).

## Alkohol - ein Sonderfall?

Als Jugenderziehungsbewegung möchten wir auf die Frage nach dem Konsum im Rahmen unseres zugrunde liegenden Auftrags eingehen: helfen aufzuwachsen. Wir stellen jedoch fest, dass die belgische Gesellschaft Alkohol bereits lange als Gesellschaftsdroge akzeptiert hat, die durch das belgische Gesetz ab einem bestimmten Alter erlaubt ist, obwohl sich daraus erhöhte Risiken für die Gesundheit und eine starke Abhängigkeit entwickeln können.

Angesichts unseres erzieherischen Anliegens, das darauf abzielt, jeden Pfadfinder auf seinem Weg hin zu einem eigenständigen, freien, bewussten und kritischen Menschen zu begleiten, können wir uns nicht erlauben, jede Form von Erziehung in Bezug auf Alkohol dem Zufall zu überlassen. Ab der Pubertät sollte eine erzieherische Arbeit zur Sensibilisierung für dieses Thema erfolgen. In diesem Rahmen kann ein verantwortungsbewusster und



DEN RAHMEN FESTLEGEN

gemäßiger Alkoholkonsum des Jugendlichen vorkommen.

In dem Fall:

- hat er in einem festgelegten Rahmen, im Idealfall in gemeinsamer Absprache mit der Gruppe zu erfolgen;
- ist das belgische Gesetz einzuhalten;
- müssen die Eltern der Jugendlichen informiert werden.

Die **Mitbestimmung**, unter Berücksichtigung des Standpunktes der Bewegung und des festgelegten Rahmens innerhalb der Einheit, ist mit Sicherheit der beste Weg, um in einer Sektion Regeln für den Alkoholkonsum festzulegen. Die **gemeinsame Entscheidung** kann für jeden, unter Berücksichtigung der einzelnen Meinungen, das **Verantwortungsbewusstsein des Konsums wecken**. Mach dir Gedanken darüber, wie du mit deiner Gruppe darüber sprechen kannst. Rede zum Jahresbeginn oder vor einem Einheitsfest vorbeugend mit allen über dieses Thema.

In Belgien gibt es eine klare Regelung: Kein Alkohol für Jugendliche unter 16 Jahren; keine Spirituosen für Jugendliche unter 18 Jahren.

**Alkohol** bezeichnet fermentierte Produkte (Cidre, Wein, Schaumwein und Bier). **Spirituosen** bezeichnen Alkoholprodukte, die nach der Fermentierung destilliert wurden, wodurch der Alkoholgehalt erhöht wird (Schnaps, Whisky, Wodka usw.).

Die Haltung der Bewegung in Hinblick auf Alkohol und psychotrope Substanzen betrifft nicht nur den Konsum durch die Pfadfinder, sondern auch den Konsum durch die Leiter und die Problematik des Alkoholverkaufs in unseren Sektionen und Einheiten. Du kannst sie nachlesen auf [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be).

## Nicht einfach, das Ganze.

Als Leiter kannst du innerhalb deiner Sektion mit Problemen des Rauschmittelkonsums konfrontiert werden. Falls du Hilfe brauchst, wende dich zur Unterstützung an die Einheitsequipe. Neben der Hilfeleistung, die sie dir geben kann, ist die Einheitsequipe auch da, um dich zu informieren, anzusprechen und dich, dein Staff und den gesamten Einheitsrat zu veranlassen, auf diese Problematik einzugehen.

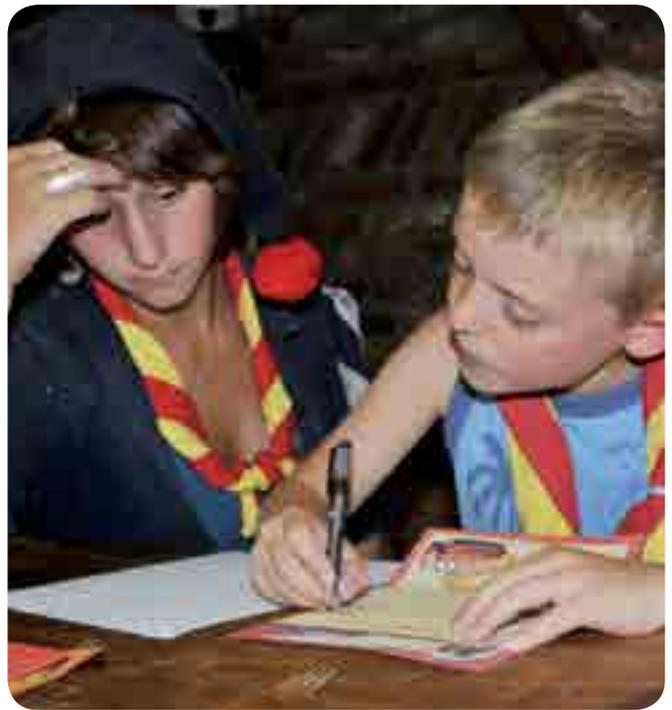
## HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Hier nun einige Antworten auf häufige und berechtigte von PfadfinderleiterInnen gestellten Fragen zum Thema „Beziehung“.

### Wie geht man mit „Schüchternen“, „Unruhigen“ und „Vorlauten“ um?

Achte auf die Verhaltensweise die einengt: helfen wir lieber den Pfadfindern sich davon zu befreien! Jeder Pfadfinder ist eine einzigartige Person, die das Recht auf eine Chance und auf ihre Andersartigkeit hat.

- Bei einem **zurückhaltenden Pfadfinder** müssen sich die Leiter vielleicht für ihn interessieren. Wenn er sich selbst zurückzieht, bedeutet dies nicht, dass er nicht beachtet werden möchte. Die Schüchternheit verschwindet durch eine unaufdringliche und regelmäßige Vertrauensbildung. Dies ist erfolgreicher als eine schnelle Anregung im Sinne von „Los, trau dich! Hab Vertrauen!“, wodurch die Schwierigkeit im Allgemeinen nur noch verstärkt wird.
- Andere **Pfadfinder beanspruchen viel Platz, indem sie ununterbrochen reden**. Dies versteckt manchmal eine Schwäche. Sei geduldig. Fordere sie von Zeit zu Zeit ruhig auf, den anderen zuzuhören und sich von ihren Ideen bereichern zu lassen.
- Manche haben andere Bedürfnisse: sich bewegen, etwas anderes machen, ständig wieder aufbrechen. Sie **haben überschüssige Energie**. Dies hat jedoch nichts mit Hyperaktivität zu tun, ein Begriff, der viel zu leichtfertig verwendet wird und der eine ernsthafte Störung beschreibt, worüber dich seine Eltern informiert hätten. Sehr lebhaft Kinder brauchen Platz. Wir können ihnen auch helfen, ihre Energie in handwerklichen, künstlerischen oder sportlichen Tätigkeiten auszurichten oder einzubringen.
- Es gibt auch die Pfadfinder, die ein bisschen **zu perfekt** und **zu angepasst** sind und die im Vergleich zu den „harten Nüssen“ nicht auffallen. Sie müssen im Rahmen einer Vertrauensbeziehung zweifelsohne darin bestärkt werden zu offenbaren, wer sie wirklich sind.



### Was tun bei einer Ausgrenzung mit „Sündenbock“?

#### Wie kann man einen Ausgrenzungsprozess innerhalb einer Gruppe erkennen?

Es gibt verschiedene Möglichkeiten für eine Gruppe, eines ihrer Mitglieder auszuschließen und die Gründe dieses Prozesses sind ebenfalls unterschiedlich.

#### Sündenbock ≠ Prügelknabe ≠ Schwarzes Schaf

- Der **Sündenbock** ist ein Kind, dem die Gruppe zu Unrecht jedes Missgeschick und jeden Fehler zuschiebt. Also gib Acht, wenn in einer großen Gruppe, einem Rudel oder einer Patrouille, immer der gleiche Pfadfinder Probleme bereitet. Er kann „unruhig“ oder „vorlaut“ sein, aber er ist in keinem Fall für alles verantwortlich, was in der Gruppe schief läuft.
- Der **Prügelknabe** ist ein Kind, das von der Gruppe als Zielscheibe verwendet wird, oft weil es schüchtern ist oder Kontaktschwierigkeiten hat und bei dem alle Misshandlungen, jeglicher Spott und Scherereien hinweisen. Dieses Kind, das bereits Probleme hat, sich durchzusetzen, fühlt sich von der Gruppe im Stich gelassen und kann sich nicht mehr entfalten. Also gib Acht, wenn ein Pfadfinder die Tendenz hat, sich zurückzuziehen: Dieser Rückzug in sich selbst kann auf wiederholte abfällige Bemerkungen, die du nicht mitbekommst, zurückzuführen sein.
- Das **schwarze Schaf** ist ein Kind, das aus unterschiedlichen aber sichtbaren Gründen auffällt (eine andere Verhaltensweise, außergewöhnliche Intelligenz, die Hautfarbe, die religiöser Überzeugung...) und von den anderen als „anormal“ angesehen und ausgeschlossen wird. Also gib Acht auf eine harmonische Integration jedes Pfadfinders und ganz besonders jene, die „anders“ sind, unabhängig wie sich ihre Andersartigkeit ausdrückt.

## Wie funktioniert der Ausgrenzungsprozess?

Das ausgeschlossene Kind oder der ausgegrenzte Jugendliche ist im Allgemeinen, egal ob Sündenbock, Prügelknabe oder schwarzes Schaf, Opfer von Belästigungen durch eine oder mehreren Personen, meistens hinter dem Rücken der Erwachsenen. Dieses Mobbing zeichnet sich durch die systematische Wiederholung von böswilligen Handlungen wie Demütigung, Schlechtmachen, Beleidigungen, Gespött und mehr oder weniger schwerer Gewalt aus.

## Wie reagieren?

Leiter, die einen Ausgrenzungsprozess oder Mobbing erkennen, müssen reagieren. Anderenfalls bürgen sie dafür. Nachfolgend haben wir drei sich ergänzenden Handlungslinien beschrieben:

### 1 Selbsteinschätzung durch die Leiter im Hinblick auf die Beziehung, die sie zu den betroffenen Pfadfindern haben

Wie war bis heute die Position und die Haltung der Leiter gegenüber dem gemobbten Pfadfinder oder den Mobbern? Diese Überlegung ist wichtig, weil es häufig vorkommt, dass die verantwortlichen Erwachsenen ungewollt durch den Ausgrenzungsprozess voreingenommen sind und sich direkt oder indirekt am Mobbing beteiligen.

**Beispiel:** Neigen der Staff oder bestimmte Leiter nicht im Falle eines Sündenbocks auch dazu, für eine Sache, die nicht klappt, systematisch einem bestimmten Pfadfinder verantwortlich zu machen? Wenn die Antwort ja lautet, bedeutet dies, dass der gesamte Staff oder bestimmte Leiter Teil dieses Ausgrenzungsprozesses sind.

### 2 Typerkennung des Mobbings

Handelt es sich um Gespött und Scherze „einfach so zum Spaß“? Um das Phänomen eines Prügelknaben? Um Belästigungen, um etwas zu bekommen (Erpressung)? Um Einschüchterung als Machtergreifung? Um eine Ausgrenzung, die darauf abzielt, den betroffenen Pfadfinder „auszuschalten“?

Von der Antwort auf diese Fragen hängt die Art ab, wie mit der betroffenen Gruppe auf das Problem eingegangen wird.

### 3 Bewältigung

■ **Arbeit mit dem ausgegrenzten Pfadfinder:** ihn unterstützen, ihm helfen, die notwendige Widerstandskraft aufzubringen und nach Möglichkeiten zu suchen, wie er aus seiner Opferrolle herausfindet. Wenn der Staff oder bestimmte Leiter in den Ausgrenzungsmechanismus verwickelt sind, ist dies auch die Gelegenheit, die Beziehung auf einer neuen Grundlage wieder aufzubauen.

■ **Arbeit mit der betroffenen Gruppe oder Untergruppe** (einschließlich gegebenenfalls den involvierten Leitern): Da Ausgrenzung und Mobbing ein Missstand innerhalb der Gruppe ist, ist es sinnvoll dies in der Gruppe zu behandeln. Alle werden aufgefordert, zu dieser Ausgrenzung Stellung zu nehmen und es ist gut, darüber nachzudenken, welche Rolle jeder einzelne dabei einnimmt: Neben dem Opfer und dem (den) Mobber(n) gibt es jene, die nur die Befehle ausführen und andere, die nicht aktiv am Mobbing beteiligt sind, es aber provozieren, die Gleichgültigen, die sagen „das geht mich nichts an“, die es missbilligen aber sich nicht trauen, etwas zu sagen und die dem offen entgegentreten. Jeder ist dazu aufgefordert, die Augen zu öffnen für das, was passiert, den Ernst der Lage zu verstehen und die Rolle zu erkennen, die man selbst eingenommen hat, und persönlich Verantwortung für das gute oder schlechte Gruppenklima zu übernehmen. Es ist ebenfalls zu überlegen, wie die Gruppe das Unrecht beheben kann, das dem ausgegrenzten Pfadfinder gegenüber begangen wurde.

## Literaturhinweise zur Prävention oder Schlichtung von Mobbing:

- G. Deboutte, *Comment en finir avec les persécutions (...)*, Lyon, Chronique Sociale, 1998.
- Université de Paix, *Graines de médiateurs*, éd. Memor, 2000.
- *Il en faut peu pour être amis* [BD], Humania, 1994.
- [www.nonviolence-actualite.org](http://www.nonviolence-actualite.org)
- [www.asso-grainedecitoyen.fr](http://www.asso-grainedecitoyen.fr)
- [www.pomverte.com/secuimp.htm](http://www.pomverte.com/secuimp.htm)
- <http://mobbing-schluss-damit.de>
- [www.mobbingberatung.info](http://www.mobbingberatung.info)
- [www.mobbingleaks.de](http://www.mobbingleaks.de)
- [www.gewaltfreie-erziehung-in-koeln.de](http://www.gewaltfreie-erziehung-in-koeln.de)

## Welche Fehler können vermieden werden, um die Beziehung nicht zu zerstören?

Es gibt Haltungen und Einstellungen, die aus der Sicht bestimmter Leute selbstverständlich sind, die aber eigentlich die Beziehung und das Vertrauensverhältnis, das sich zwischen den Pfadfindern und dir aufgebaut wurde, hemmen und angreifen können.

### 1 Privilegien

Darf der Staff seine Mahlzeit in einem kleinen, abgegrenzten Raum einnehmen? Darf er sich einige Privilegien herausnehmen: so viele Süßigkeiten essen wie man will, Fruchtsaft trinken, wenn die Pfadfinder nur Wasser bekommen, das Handy benutzen, obwohl es den Kindern und Jugendlichen verboten wurde?

Natürlich haben Süßigkeiten, Fruchtsaft und das Handy nicht den gleichen Stellenwert. Zu der Verantwortung der Leiter gehört es manchmal dazu, aus sicherheitstechnischen oder organisatorischen Gründen das Telefon zu benutzen. Im Rahmen einer wohlwollenden Beziehung, in der das Kind und der Jugendliche, auch bei der Aufstellung von Regeln als Partner angesehen werden, können „Privilegien“ jedoch ein **Stimmigkeitsproblem** darstellen.

Ab dem Moment, in dem eine Pfadfindergruppe sich als eine kleine Gemeinschaft betrachtet, die einen Kodex und Regeln hat, die für alle gelten, hat jedes ihrer Mitglieder die **gleichen Rechte** und die **gleichen Pflichten**. Die Missachtung dieses Prinzips kann der vertrauensvollen und partnerschaftlichen Beziehung zwischen dem Leiter und den Pfadfindern schaden. Ausnahmefälle, wie zum Beispiel das Benutzen des Handys aus Sicherheitsgründen, sollten erklärt werden.





## 2 Angst

Das Pfadfindertum möchte vertrauensvolle Mitbürger heranziehen. **Vertrauen wird nur durch positive Erfahrungen erworben.** Die Nacht oder das Alleinsein, werden in kleinen Schritten bezwungen. Angst wird nicht durch Angst geheilt, man gewöhnt sich nicht daran, man versinkt! Die Pfadfinder sollten daher auf keinen Fall Erlebnissen ausgesetzt werden, die auf negative Weise Spuren bei ihnen hinterlassen können. Für eine Gruppe junger Erwachsener wäre es ein Leichtes, sich so hinter ihrem Rücken „lustig zu machen“ und dadurch würde die Beziehung zwischen den Pfadfindern und den Leitern zerstört werden.

Aktivitäten wie ein Nachtspiel, bei dem beispielsweise ein Unfall oder eine Entführung simuliert werden, sind streng verboten. Bei einer Aktivität mit Kindern müssen die Charaktere frei erfunden sein und als solche klar identifiziert werden: es handelt sich um ein Spiel, das mit „*Es war einmal ...*“ beginnt.

**Richtig die Hosen voll haben:** manchmal fordern dies die Pfadfinder selbst ein! Viele von ihnen möchten ihre, vor allem emotionalen Grenzen testen. Abgesehen davon wertet die Gesellschaft selbst, die starken Emotionen auf.

Achtung: wenn ein Pfadfinder erschreckt werden möchte, bedeutet dies nicht, dass er mit der Angst umgehen kann, auch wenn er selbst danach gefragt hat.

## 3 Manipulation

### Was ist Manipulation?

Laut Duden bezeichnet „manipulieren“ „*durch bewusste Beeinflussung in eine bestimmte Richtung lenken*“. „*Beeinflussen*“ bedeutet hingegen „*einwirken auf*“, um „*eine Wirkung zu erzielen*“, „*herbeizuführen*“. Die beiden Begriffe sind kurz gesagt bis auf diesen Unterschied fast synonym und es liegt auf der Hand, dass die **Manipulation kein anderen Zweck verfolgt als den, die eigenen Absichten des Manipulators durchzusetzen** und dass sie aus diesen Gründen **respektlos gegenüber anderen ist. Die Beeinflussung kann hingegen aufrichtig sein oder nicht.**

**Erziehen heisst also beeinflussen.** Wie aus der Wortbedeutung erkennbar ist, handelt es sich um ein Training, dass auf einem Kind oder einem Jugendlichen Einfluss nimmt, um einen möglichst positiven Effekt für seine Entwicklung zu erzielen. Die Frage lautet nur, wie man es schafft, zu beeinflussen ohne zu manipulieren: Wie kann man den Pfadfinder dazu anregen, sich zu entwickeln und ihn gleichzeitig aufrichtig, mit all seinen Gedanken und seinem ganzen Sein, respektieren? Entscheidet man sich dafür, den anderen in seinem Wesen und mit seiner Denkweise zu respektieren? Dies bedeutet, ihm Zeit und Aufmerksamkeit zu widmen. Oder wird er dazu aufgefordert, wie wir zu sein und zu denken? Das wäre für den Leiter einfacher, aber es wäre damit vergleichbar, dem Pfadfinder zu sagen: „*Sei so wie ich, das ist viel besser*“. Und das ist eindeutig Manipulation!

### Die Entscheidungsweise des anderen respektieren

Es gibt denjenigen, der aus seinem **tiefsten Inneren heraus** Entscheidungen trifft und denjenigen, der **sich die Meinungen der anderen anhören** muss, um sich für eine der Optionen zu entscheiden. Es bringt nichts, dich demjenigen aufzudrängen, der dich für aufdringlich hält, und auch nichts, eine sofortige Lösung von einem anderen zu verlangen, wenn er sich unter Druck gesetzt und nicht respektiert fühlt. Letztgenannter wird es hingegen zu schätzen wissen, wenn du ihm seine Ansicht darlegst und der andere, wenn du ihn fragst, wie er die Dinge sieht.

### Die Denkweise des anderen respektieren

Jeder stellt sich die Welt auf seine eigene Weise vor, je nach dem, was er erlebt hat, wie er erzogen wurde und welche Lebenserfahrung er hat. Diese **Vorstellungen von der Welt** ergeben sich aus den Werten und dem Glauben jedes Einzelnen. Gewiss richten sich alle Pfadfinder, entsprechend ihrem Alter, nach den Werten der Pfadfinder, aber sie leben sie nicht alle auf die gleiche Weise.

**Beispiel:** Für den einen bedeutet „entgegenkommen“ ein paar freundliche Worte sagen, für den anderen bedeutet es, einem „Neuen“, der noch verloren ist, ein wenig unter die Arme zu greifen. Man kann den ersten natürlich dafür sensibilisieren, wie wichtig es ist, den Worten Taten folgen zu lassen, und den zweiten dafür, sein Handeln mit einem Lächeln auszuführen: Andere Verhaltensweisen auszuprobieren als jene, die man auf natürliche Weise übernimmt, lässt einen wachsen. Wenn mein Leiter hingegen nur die Pfadfinder lobt, die helfend unter die Arme greifen und **nie** die netten Worte hört, die ich zu Beginn von Treffen an die Jüngerinnen richte, weil für ihn „entgegenkommen“ ausschließlich „helfen“ bedeutet, kann ich mich herabgesetzt fühlen. Und es kann mich entmutigen, weil ich den Eindruck hätte, dass ich mich **unbedingt** „wie mein Leiter verhalten“ muss, um es „richtig zu machen“.

### Den zeitlichen Rahmen des anderen respektieren

Einige sind **proaktiv**, sie planen weit in die Zukunft voraus; andere wiederum sind **aktiv**, sie planen ein bisschen im Voraus, wieder andere sind **reaktiv**, sie müssen die Frist direkt vor Augen haben, um sich in Bewegung zu setzen und die **Passiven** lassen die Fristen schließlich verstreichen, ohne zu reagieren. Es kann sinnvoll sein, die Aktiven und die Proaktiven dazu aufzufordern, sich ein wenig zu entspannen und die Reaktiven und Passiven wiederum zu motivieren, die Fristen besser zu verwalten. Einen Pfadfinder zu ermutigen, seine Funktionsweise zu lockern ist erzieherisch, da es ihm vor allen Dingen dabei hilft, die anderen besser zu verstehen. Man sollte auf keinen Fall erwarten, dass alle die Fristen auf die gleiche Weise erfassen wie du. Der Pfadfinder könnte daraus folgern, dass er „*wie du sein*“ muss, um „*gut zu tun*“ und dass man ihn nicht respektiert so wie er ist.

## Liebesleben und Sexualerziehung: welche Haltung einnehmen?

In der Pfadfinderbewegung treffen jede Woche Jugendliche aufeinander, die aufrichtige Beziehungen eingehen möchten, die sich von den üblichen Beziehungen andernorts unterscheiden. Der Rahmen ist günstig, Annäherungen erfolgen auf natürliche Art und Weise. Bei den Pfadfindern können sich Pärchen bilden. Und das ist positiv: Liebesbeziehungen gehören zu einer **harmonischen Entwicklung** jeder Person.

Liebesbeziehungen oder deren Beginn, werfen zahlreiche Fragen, Sorgen und Ängste auf. Vielleicht vertrauen einige Pfadfinder dir dies an? Das schönste Geschenk, was du ihnen machen kannst, ist, dich ihnen gegenüber bestärkend und aufrichtig zu verhalten und auf ihre Fragen einzugehen. Du übernimmst, zu diesem Zeitpunkt, die Rolle der erwachsenen Bezugsperson: du kannst eine Diskussionsrunde oder eine Debatte über das Thema „Liebe“ durchführen (ohne unbedingt auf deine eigene Geschichte anzuspielen), gefährliche Verhaltensweisen vorbeugen oder mit einer offenen Haltung und im Respekt jedes Einzelnen, das Thema Homosexualität ansprechen.

### Sei aufmerksam bei abgrenzenden Beziehungen

Wenn sich ein Pärchen in deiner Gruppe gerne alleine treffen möchte, ist das verständlich. Deine Aufgabe besteht aber darin, sie dazu aufzufordern, dies außerhalb der Gruppe zu tun. Denn wenn die beiden wie Kletten aneinander hängen, können sie sich nicht mehr mit ihren Freunden prächtig amüsieren, was genau so wichtig für ihre Entwicklung ist.

## Und da, wo es abweicht?

In unserer Bewegung sprechen wir von Liebe. In diesem vertrauensvollen Rahmen kann es zu einer Beziehung zwischen einem Leiter und einer Pfadfinderin vorkommen und sollte nicht auf die leichte Schulter genommen werden. Eine Beziehung zwischen einem 19jährigen und einer 17jährigen ist im alltäglichen Leben kein Problem. Wenn es sich aber um ein Leiter und einer Pfadfinderin, oder umgekehrt, der gleichen Gruppe handelt, **sind die Beziehungen zwischen allen Gruppenmitgliedern davon betroffen**: der oder die PfadfinderIn, der oder die eine Beziehung mit einem oder einer LeiterIn eingeht, ist kein Jugendlicher mehr wie die anderen und der Leiter unterhält die Beziehungen zu den anderen Pfadfindern nicht mit der gleichen Intensität. **Solche Beziehungen werden daher dringend abgeraten.**

## Gesetzlicher Rahmen

Das belgische Gesetz sieht vor, dass man ab 16 Jahre Geschlechtsverkehr haben darf. Vor dem 16. Lebensjahr ist theoretisch jede sexuelle Beziehung verboten - auch wenn es in beiderseitigem Einverständnis geschieht. Der volljährige Täter dieser Handlung riskiert eine Haftstrafe. Der Minderjährige, der gegen das Gesetz verstößt, kann vor dem Jugendrichter geladen werden. Es handelt sich um ein „Angriff auf die Schamhaftigkeit“. Dies wird im Strafgesetzbuch definiert als „*ein Angriff auf die Schamhaftigkeit, der vorsätzlich oder mit Hilfe einer bestimmten Person ohne ihr vollwertiges Einverständnis an einer Person begangen wird*“.

Ein Volljähriger, der eine Beziehung mit einer Person unter 16 Jahren eingeht, verstößt somit gegen das Gesetz. Bei einer Person unter 14 Jahren betrachtet das Gesetz dies als Vergewaltigung.



# VON EINER SEKTION ZUR ANDEREN

## Bedürfnisse und Beziehungen im Wandel

Die Beziehung zwischen dem Leiter und dem Pfadfinder entwickelt sich ständig: durch das Vertrauen das im Laufe des Jahres entsteht, aber auch mit dem Älterwerden des Pfadfinders und

mit der Verringerung des Altersunterschiedes zwischen dem Pfadfinder und dem Leiter. Auch wenn der Pionier oder der Ec-laieur die Beziehung ebenso braucht wie der Baladin oder der Wölfling, sucht er nicht das Gleiche. Die nachstehenden Tabelle stellt einige Eigenschaften der Kindern und Jugendlichen im Alter von 6 bis 18 Jahren nach Altersklasse dar sowie ein Verhaltensmuster, der dir dabei hilft, eine Beziehung aufzubauen, die zur sozialen, spirituellen, physischen, intellektuellen und emotionalen Entwicklung jedes Einzelnen beiträgt.

### BALADINS

### WÖLFLINGE

#### Emotional

Das Selbstwertgefühl in unserem Leben wird durch ein Gefühl von Vertrauen, Zugehörigkeit, Identität sowie Kompetenz gestärkt und entwickelt.

- Bedarf nach Anerkennung durch den Erwachsenen
- Suche nach Orientierung und Vorbildern beim Erwachsenen
- Besondere Beziehungen zu den Menschen, aber auch zu den Tieren und vertrauten Gegenständen
- Bedarf nach einem beruhigenden und motivierenden Rahmen
- Der Wunsch wie ein Erwachsener behandelt zu werden

- Bedarf nach Anerkennung, insbesondere durch den Erwachsenen und später durch die Gleichaltrigen
- Bedarf nach Zärtlichkeit
- Spiel mit der Angst
- Entdeckung der ersten Liebe

#### Kognitiv

Die Lernprozesse werden durch die gefühlsbetonte Investition der Personen und das Interesse der Inhalte motiviert und verbessert.

- Unbekümmerte Neugier
- Lebhaftige Fantasie
- Bedarf Erinnerungsstücken zu sammeln
- Aufbau räumlicher und zeitlicher Orientierungspunkte
- Begrenzte Aufmerksamkeitsspanne

- Kontrollierte Neugier, um alles auszuprobieren und zu verstehen
- Freude am Erfinden und Erleben einer Geschichte
- Verschiedene Experimente
- Logisches und kritisches Denken

#### Moralisch und spirituell

Die moralische und spirituelle Entwicklung wird zu Beginn durch die Interaktion mit anderen bereichert.

- Bedarf nach klaren und konsequenten Regeln
- Allgemein zwischen Gut und Böse unterscheiden
- Erklärung anhand ausgedachter Geschichten
- Existenzielle Fragen nach dem Sinn des Lebens aus den gemachten Erfahrungen in bestimmten Situationen

- Prüfung und Integration der Regeln und ihrer Grenzen
- Beginn argumentierter Urteile
- Erhöhtes Gerechtigkeitsempfinden
- Existenzielle Fragen

#### Physisch

Die Grundbedürfnisse (ausruhen, essen, waschen, anziehen, bewegen, kommunizieren, sicher fühlen usw.) bleiben in jedem Alter bestehen.

- Bedarf nach körperlicher Bewegung und die Wiederherstellung der benötigten Ruhe
- Entdeckung des Körpers
- Die Motorik verfeinert sich

- Bedarf nach körperlicher Bewegung
- Wichtigkeit des körperlichen Erscheinungsbildes
- Schutz der Intimität, Schamgefühl
- Veränderliche Belastbarkeit, kennenlernen der körperlichen Grenzen

#### Sozial

Die Einbeziehung und die Achtung des Einzelnen in den Gruppen sind von großer Bedeutung.

- Beziehungen zu verschiedenen Freunden gemäß den Interessen
- Bedarf nach Kontakten und Aktivitäten mit anderen
- Das progressive Ende des Egoismus
- Offenheit gegenüber anderen: Sozialisierung

- Die Bedeutung der Freunde
- Anpassung und Respekt sozialer Werte
- Bedarf nach Leben in kleinen und großen Gruppen
- Bedarf an gelegentlichen Zusammenreffen mit gleichartigen Personen
- Bewusstwerden der Andersartigkeit mit hohem Toleranzpotential

#### Verhaltensmuster in deiner Beziehung zu jedem Pfadfinder

Auf das Wohlbefinden von jedem in der Gruppe achten.

- Ein Vertrauensklima anhand eines beruhigenden Rahmens zustande bringen.
- Unterstützung bei dem Aufbau eines positiven Bildes von sich selbst.
- Geduldiges Erklären durch konkrete Beispiele.
- Helfen, sich frei zu äußern.

- Die Wertschätzung des Individuums gegenüber der Gruppe ist sehr wichtig geworden.
- Den Ausdruck der eigenen Talente ermöglichen.
- Gemeinsam klare Regeln aufstellen.
- Als Erwachsener Grenzen setzen, standhaft bleiben und sagen warum.
- Verhandlung unterstützen, um Konflikte zu vermeiden.



## ECLAIREURE

## PIONIERE

- Bedarf nach Anerkennung, vor allem durch Gleichaltrige und später durch den Erwachsenen
- Verlust des Selbstvertrauens in Verbindung mit der Identitätssuche
  - Himmelhoch jauchzend und zu Tode betrübt
  - Sorge um das äußere Erscheinungsbild
  - Leidenschaftliche Liebe

- Meine Kumpels, meine Verbindung
- Auf der Suche nach erwachsenen Vorbildern
- Etwas zerbrechlich und noch immer auf Identitätssuche
- Wartet auf Unterstützung und Strukturen, um sich von Konformitäten zu befreien und sich als Individuum zu behaupten
- Erforschung des Verliebtsein und der Sexualität

- Falsche Einschätzung von Gefahren
- Kreativität und Leidenschaft
- Lernprozesse werden von den persönlichen Bedürfnissen motiviert
- Erlernen des abstrakten Denkens

- Der Verstand in Aufruhr sowie kritische Hinterfragung der Gesellschaft und der Welt
- Verlangen, Kompetenzen zu erwerben, wenn Interesse für sich oder für andere besteht
- Zugang zu Doppeldeutigkeiten und Ironie möglich
- Beherrschung des Konzeptes und der strategischen Vorgehensweise

- Gruppenregeln der Gleichaltrigen anpassen
- Hinterfragung der Regeln
  - Einsatz für Ideale und Werte
  - Identifizierung mit einer Bezugsperson oder einem Leiter
- Suche nach Spiritualität

- Anerkennung der Regeln und Normen, wenn sie konsequent und fair sind
- Suche nach den eigenen Werten und Orientierungspunkten
- Wunsch, sich für Ideale einzusetzen, auch wenn diese sich im Laufe der Zeit ändern können
- Weltoffen

- Falsche Wahrnehmung der eigenen Grenzen
- Körperliche Veränderungen
- Vergleich mit anderen
- Mögliche Abhängigkeiten
- Erste sexuelle Erfahrungen

- Auf der Suche nach extremen Empfindungen
- Den Körper annehmen und in den Griff bekommen
- Bedeutung der Blicke der anderen

- Die Freundschaft ist heilig
- Identifizierung mit einer Gruppe Gleichaltriger
- Wichtigkeit des Urteils der anderen
- Entwicklung von Verteidigungsstrategien
- Eltern: zwischen Zuneigung und Distanz

- Bedarf nach einem sozial erfüllten Leben
- Wunsch, sich durchzusetzen
- Unabhängigkeitsdrang, jedoch mit der Familie als sichere Basis
- Offen für Unterschiede und gegenseitige Akzeptanz

- Eine Atmosphäre des permanenten Respekts schaffen.
- Den Patrouillen dabei helfen, Orte der Anerkennung für jeden Einzelnen zu sein.
- Zuhören, helfen sein Unbehagen und seine Schwächen zum Ausdruck zu bringen.
- Den Jugendlichen so sehen wie er ist: nicht erwachsen aber auch kein Kind mehr.
- Standhaft bleiben, Grenzen setzen.
- Ruhe bewahren, Konfliktfall vermeiden.

- Ein stimmiges, zuverlässiges Vorbild sein.
- Gespräche führen, helfen zu verstehen.
- Die Legitimität von Hinterfragungen und verschiedenen Überprüfungen bestärken.
- Helfen, sich so zu akzeptieren wie man sich entwickelt hat, insbesondere körperlich.
- Tatkräftiges Handeln, das Engagement und die Verantwortung fördern.



# 2

## DAS HANDELN



Durch die Handlung der *Spiele, Ateliers, Projekte, Hilfsaktionen, Momente des Alltags*, usw., lernen die Pfadfinder. Diese Aktivitäten werden in den meisten Fällen zusammen mit den Jugendlichen unter Berücksichtigung ihrer Wünsche, Bedürfnisse und Fähigkeiten geplant.

# DAS HANDELN

Pfadfinderinnen und Pfadfinder wachsen durch handeln: das Handeln umfasst alle Aktivitäten, die häufig mit den Kindern und Jugendlichen gemeinsam auf der Grundlage ihrer Wünsche und Fähigkeiten entwickelt werden.

## In welcher Form?

Bei den Pfadfindern kann das Handeln verschiedene Ausprägungen haben: Ateliers, Spiele, Projekte usw. Dies ermöglicht, die Versammlungen und Lager vielfältig zu gestalten. Diese Aktivitäten, die das Handeln begünstigen, sind Lernmöglichkeiten. Die Pfadfinder erwarten nun aber nur das eine: Aktivitäten zu erleben, die sich nicht gleichen, die sie in Staunen versetzt und die sie begeistern. Fördern wir also die **Abwechslung** und die **Kreativität**.

Ateliers

Spiele

Projekte

Animation anhand bestimmter Werte

Biwaks

Dienstleistung

Spirituelle Animation

Räte

Aktivitäten in der Natur

Momente des Alltags: Dienst, Freizeit, Veillées usw.

All diese Aktionsarten stehen im engen Zusammenhang mit anderen Elementen der Methode: Beziehung, kleine Gruppe, Entdeckung, Gesetz und Versprechen, Symbolik und Natur. Einige dieser Aktivitäten werden in diesem Kapitel genauer beschrieben. Auf andere wird später in diesem Leitfaden eingegangen.



## « Learning by doing. »

Lernen durch Handeln ist ein wichtiger Schlüsselbegriff unserer Pfadfindermethode. Jeder Einzelne entwickelt sich und wächst durch das Spiel, die Begegnungen, die Gespräche, die Momente des Alltags usw. Und das mit Spaß, ohne es zu bemerken.

Baden-Powell, *Headquarters Gazette*, 1922

## „Wir wollen einen ausgeglichenen Menschen“.

Unser Erziehungsziel

Dank einer großen Vielfalt von Aktionen lernt der Pfadfinder sich besser kennen, wächst und entwickelt sich in allen Bereichen weiter (physisch, intellektuell, sozial, emotional und spirituell). Er kann dadurch sein Leben ausgewogen gestalten und sich zu einem ausgeglichenen Menschen entwickeln.

## Ein Art zu lernen

Bei den Pfadfindern lernt das Kind oder der Jugendliche Dinge, weil er sie tut, weil er sie erlebt. „*Learning by doing*“<sup>11</sup> sagte Baden-Powell.

Ermutige bei den von dir angebotenen Aktivitäten jeden Einzelnen, aktiv teilzunehmen und Initiative zu ergreifen. Diese Erfahrungen werden ihm im Pfadfindertum, aber auch später im Leben zugutekommen: was man in einem bestimmten Moment an einem bestimmten Ort mit bestimmten Personen erlebt, hinterlässt wertvolle Spuren.

Jede Aktion ist eine Vorlage der **vier Hauptlehren**:

- **Das Wissen:** Wissenszuwachs in allen Bereichen. Bestimmte Bäume erkennen, Tiergeräusche unterscheiden, ein Mischpult anschließen, Lieder lernen, die Geschichte der Gruppe, den virtuellen Rahmen (*Das Dschungelbuch / Die Legende der Baladins*) sowie die Regeln des Gruppenlebens kennenlernen, usw.
- **Die Fähigkeit:** die Praxis, die Technik und die Umsetzung. Kochen, ein Hochzelt auf Pfählen errichten, Knoten machen, die geeignete Art des Feuers auswählen, ein Fahrrad reparieren, beim Rat das Wort erfassen, handwerklich tätig sein, jemanden zureden, die Schuhe alleine zu binden usw.
- **Das Verhalten:** Eine kompetente Verhaltensweise erlernen, um sich, da wo man lebt, zu integrieren. Seinen Platz innerhalb der Gruppe finden, einen Kodex oder Spielregeln einhalten, den anderen zuhören, eine gerechte und faire Haltung einnehmen usw.
- **Der Wille:** über sich hinaus wachsen, um das Erlernen und die Entwicklung zu fördern. Das Bedürfnis, anderen zu helfen, Verantwortung zu übernehmen, zu handeln, das Projekt der Sektion mitzutragen, sich für ein Ideal einzusetzen.



**„Erledigt nicht zu viel für die Kinder und Jugendlichen; achtet darauf, dass sie es sind, die tätig werden. Wenn ihr möchtet, dass eine Sache verrichtet wird, so handelt nicht selbst, so lautet die Devise.“**

Baden-Powell, *Aids to Scoutmastership, World Brotherhood, 1944*

11. Lernen durch Handeln.



## Eine Quelle der Entdeckung

Deine Aufgabe als Leiter besteht darin, **einen Rahmen zu schaffen**, in dem jeder Pfadfinder lernt eigenständig zu handeln. Um dies zu erreichen, muss Raum für den Versuch (oder für mehrere Versuche) sowie für Fehler eingeräumt werden.

**„Der Leiter weckt im Pfadfinder die Motivation und den Wunsch, eigenständig zu lernen indem er ihm Aktivitäten, die ihn ansprechen, vorschlägt. Je mehr Erfahrungen der Pfadfinder sammelt, umso besser kann er sie ausführen.“**

Baden-Powell, *Aids to Scoutmastership*, 1919

Fragen, die man sich im Staff bei der Vorbereitung der Versammlungen oder der Lager stellen sollte:

- Welche lehrreiche Entdeckung könnte nun in Angriff genommen werden?
- Was scheint im Moment für jeden Einzelnen wichtig zu sein?
- Welche Verhaltensweisen sollen bei den Einzelnen entwickelt werden?

Entsprechend der Antwort auf diese Fragen könnt ihr den Schwerpunkt auf die eine oder andere Aktivität legen.

Du erfährst sehr viel wenn du jedem Pfadfinder zuhörst, ihn beobachtest oder mit jenen sprichst die ihm nahe stehen. Seine Reaktionen bieten dir ebenfalls eine wichtige Informationsquelle. Halte daher immer die Ohren offen!

Das Biwak (siehe Seite 120) bietet dem Pfadfinder die Möglichkeit, sich der eigenen Erfahrungen im Zuge der Aktivitäten bewusst zu werden, innezuhalten, Stellung zu beziehen und hervorzuheben, was er gerne noch erleben möchte.



## Die Hauptfigur: der Pfadfinder

Jede Aktivität stellt den oder die PfadfinderIn in den Mittelpunkt. Sie oder er ist der Darsteller, der Empfänger, der Held.

Lernen durch Handeln ist die beste Art, die Pfadfinder einzubeziehen und zu motivieren, da sie die Hauptpersonen sind. Selbstverständlich unter der Voraussetzung, dass ihnen die angebotenen oder gemeinsam entwickelten Aktivitäten gefallen und sie dadurch etwas Neues erfahren: bei den Pfadfindern macht man Dinge, die man woanders nicht macht! Bei den Pfadfindern wagt man gemeinsame Abenteuer und die Erforschung neuer Dinge. Bei den Pfadfindern hat man die Gelegenheit, sich großen Herausforderungen zu stellen!

Stellt euch auch im Staff bei den Vorbereitungen der Versammlungen oder der Lager die Frage:

- Was macht jeder Pfadfinder im Laufe des Spiels, Projekts, der Abendgestaltung usw. konkret?
- Was kann bei der angebotenen Aktivität für ihn persönlich interessant sein?
- Was kann er Neues lernen?
- Was kann er für seine persönliche Entwicklung daraus mitnehmen?
- Was kann er sich konkret aneignen und später wieder anwenden?

Entsprechend der Antwort auf diese Fragen könnt ihr den Schwerpunkt auf die eine oder andere Aktivität legen.

**« Ask the boy. »**

Baden-Powell, *Headquarters Gazette*, 1922

Die Hauptidee von Baden-Powell ist weiterhin geblieben. Frag den Pfadfinder, was er möchte, er weiß es am besten ... Gestalte deine Aktivität so, dass sie ihn motiviert. Der Rat ist mit Sicherheit ein sehr gut geeigneter Ort, an dem deine Pfadfinder ihre Wünsche äußern und zum Ausdruck bringen können. Manchmal sagen die Pfadfinder nicht, was sie möchten: man muss es raten oder versuchen es herauszubekommen.

## Eine Frage des Gleichgewichts

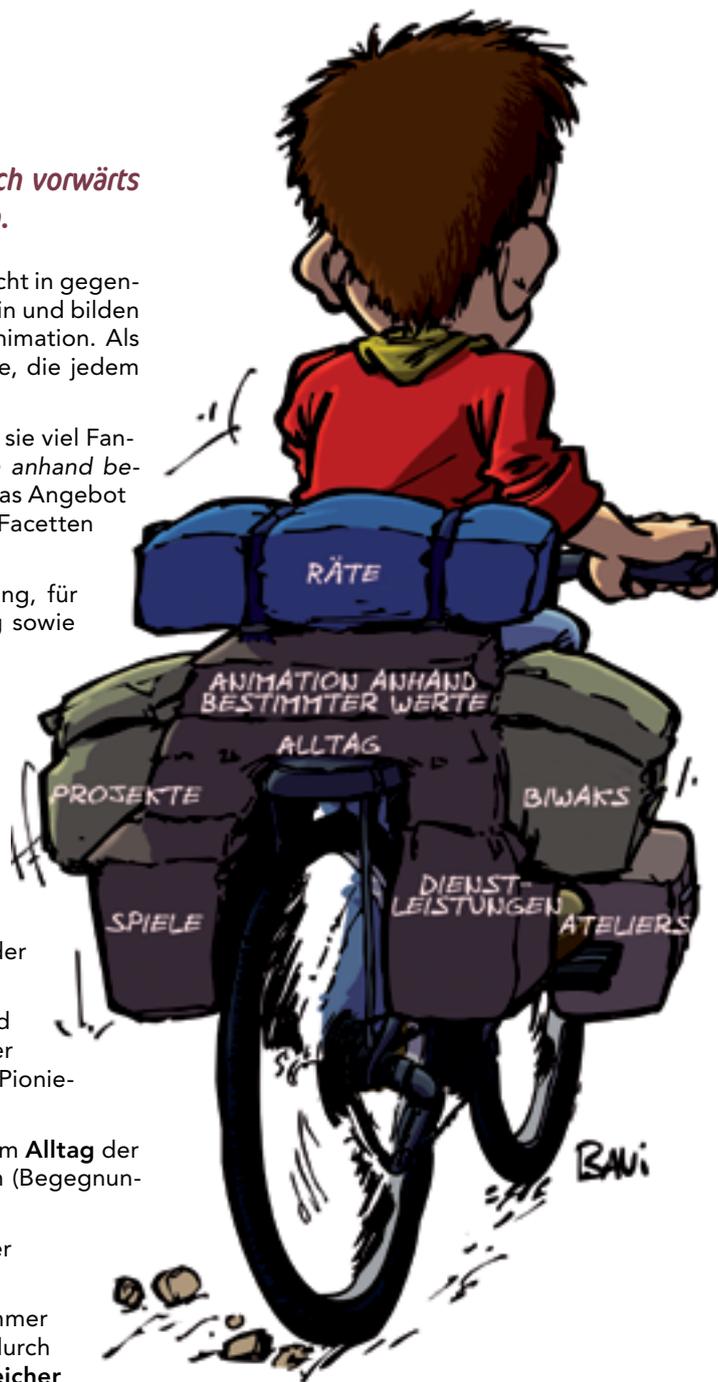
*Die Animation ist wie Fahrradfahren. Man muß sich vorwärts bewegen, um das Gleichgewicht nicht zu verlieren.*

Die Handlungsmöglichkeiten sind zahlreich und stehen nicht in gegenseitiger Konkurrenz: sie nehmen alle eine wichtige Rolle ein und bilden zusammen eine schmackhafte Zusammenstellung der Animation. Als Leiter liegt es an dir, eine gute Mischung zu finden. Eine, die jedem Pfadfinder und auch dir selbst gefällt.

Dein Staff ist vielleicht Spezialist bei großen Spielen, weil sie viel Fantasie hat. Aber die *Ateliers*, die *Projekte*, die *Animation anhand bestimmter Werte* usw. sind ebenso wichtig. Je vielfältiger das Angebot ist, desto mehr förderst du die Entwicklung zahlreicher Facetten jedes einzelnen Pfadfinders. Traut euch und seid mutig!

Dieses richtige Gleichgewicht zählt für jede Versammlung, für das ganze Lager, das ganze Jahr, für den Sektionsalltag sowie während den zwölf Pfadfinderjahren.

Berücksichtige letztendlich, je nach Alter der Pfadfinder, den Fantasierahmen in der die Aktivität stattfinden soll. Pflege ihn, denn er ist für die Kleinsten unentbehrlich und regt bei den Jugendlichen die Motivation an.



## Deine Aufgabe

- « *Ask the boy* »: von den Wünschen und Erwartungen der Pfadfinder ausgehen.
- Für ein Gleichgewicht der Aktivitäten sorgen: während eines Tages, eines Lagers, eines Jahres und im Laufe der gesamten Pfadfinderzeit, von den Baladins bis zu den Pionieren (der Einheitsrat spielt hier eine bedeutende Rolle).
- Man sollte nicht vergessen, dass die Pfadfinder selbst im **Alltag** der Sektionen eine Menge erleben und entdecken können (Begegnungen, Rezepte, Lieder, Techniken usw.).
- Man sollte darauf achten, dass **jeder Pfadfinder** bei der geplanten Aktivität seinen Platz hat.
- Alle Pfadfinder der gleichen Sektion müssen nicht immer die gleichen Aktivitäten zur gleichen Zeit erleben. Dadurch können die angebotenen Aktivitäten **abwechslungsreicher gestaltet** werden.
- Man sollte **das Alter der Pfadfinder** berücksichtigen, um die Dauer der Aktivitäten festzulegen.



Spielen erfreut Groß und Klein! Das ist eine der Kriterien, die es ermöglicht, die Qualität des Spiels einzuschätzen. Aber über den Spaß hinaus gibt es eine Botschaft, die du weitergeben möchtest, Werte, die du vermitteln möchtest, Ziele, die du für und mit deinen Pfadfinder erreichen möchtest. Kurzum ein Spiel aufbauen, das Spaß macht, lehrreich ist und einen wachen lässt.

## Die Qualitätskriterien eines Spiels

### Eine fabelhafte Zutat: die Fantasie

In allen Altersklassen schafft das Szenario, in dem das Spiel mit einbezogen wird, eine Atmosphäre, die für das Vergnügen und die Entdeckung von Vorteil ist. Die Fantasie hilft den verschiedenen Etappen des Spiels eine Beständigkeit und einen kontinuierlichen Zusammenhang zu geben.

Die Elemente, die ein gutes Szenario ausmachen, sind aufeinander abgestimmt: alles passt zusammen und erklärt sich von selbst.

Eine Geschichte benötigt:

- einen **Kontext**, der die Geschichte mit **Orten** und **Epochen** einleitet (die man am Dekor, am Spielmaterial, an den Gegenständen, an den Verkleidungen usw. wiedererkennt);
- **Handlungen** (verschiedene **Ereignisse**, die in verschiedenen Momenten im Laufe der Geschichte auftauchen);
- **Charaktere**, die die Handlung **vorantreiben** (die man an ihrer Verkleidung erkennt);
- einen **Fazit** der Geschichte.

### Kreativitätstechniken

#### ■ Lösen, um die Hauptfigur festzulegen

Jeder schreibt Namen von realen oder fiktiven Personen auf (ein Zettel pro Charakter). Die Ideen werden in einem Hut gesammelt und gemischt. Hierbei geht es darum, per Zufallsprinzip einen Zettel zu ziehen und die Figur von deinem Staff auf unterschiedliche Weisen erraten zu lassen.

#### ■ Darts um einen Kontext auszuwählen

Hänge eine Weltkarte, eine Karte von Belgien, eines anderen Landes oder vom Universum an die Wand, um den Ort zu finden, an dem sich deine Geschichte abspielt. Werfe wahllos einen Dartpfeil um festzulegen, wo das Szenario deines Spiels stattfindet. Du kannst auch eine Weltkugel nehmen. Du lässt sie drehen, bis sie unter deinem Finger zum Stehen kommt, der so den Handlungsort anzeigt.

#### ■ Cadavre Exquis

Bereite eine Liste mit Fragen vor, um mehr Details zur ausgewählten Figur und/oder dem ausgewählten Ort zu haben (Familie, Alter, Beruf, politische Situation, Jahreszeit usw.). Die Leiter schreiben den Namen einer Person oder einem Ort auf ein Blatt Papier, falten es so, dass das aufgeschriebene Wort verdeckt ist, und geben es an ihrem links sitzenden Nachbarn weiter. Er faltet das Blatt Papier ebenfalls, um die Antwort zu verbergen, bevor er es an die Person weitergibt, die links von ihm sitzt. Diese beantwortet eine zweite Frage und so weiter, bis keine Fragen mehr zu beantworten sind.

### Ein Spiel, bei dem jeder Pfadfinder seinen Platz findet

Frage dich bei der Entwicklung eines Spiels, **was jeder Pfadfinder in jeder Spieletappe macht**. Indem du die Rollen, die du deinen Pfadfindern anbietest, variiert, entsteht eine größere Vielfalt.

### Ein Spiel, Rhythmus und Aktivitäten die sich aneinanderreihen

In einem großen Spiel gibt es mehrere Phasen. Die Pfadfinder möchten, dass sie sich aneinanderreihen, dass der Rhythmus sie von einer Etappe zur nächsten in Schwung bringt. Gestalte dein Spiel abwechslungsreicher, indem du überraschende Ereignisse integrierst oder indem du Kontextelemente, aber nicht die Regeln änderst (zum Beispiel: Auftritt eines Störenfrieds, Änderung der Epoche, Entdeckung einer unerwarteten Nachricht usw.).

Ein **Hauptaugenmerk**: Ein großes Spiel kann eine Reihe kleiner Spiele, Ateliers, Märchen, Ausflüge usw. umfassen.





## Ein Spiel erklären

Zu Beginn eines Spiels muss an alles gedacht werden! Nachfolgend werden sechs wichtige Faktoren beschrieben, die nicht vergessen werden sollten, wenn du dein kleines oder großes Spiel erklärst.

### 1 Aufmerksamkeit

Um die Aufmerksamkeit der Pfadfinder zu erregen, solltest du folgendes sicherstellen:

- dass sie es sich bequem gemacht haben, um dir auch zuhören zu wollen;
- dass du jederzeit für alle sichtbar bist;
- dass ein wenig Ruhe einkehrt, bevor das Wort ergriffen wird;
- dass die Einführung in das Spiel so spannend wie möglich ist.

### 2 Ziel

Achte darauf, dass das Ziel des Spiels klar, kurz und präzise ist. Es muss in einem Satz zusammengefasst werden können und kann natürlich mehrere Etappen aufweisen.

### 3 Anweisung

Klare Anweisungen geben: zuerst die Grundregeln, anschließend die Details, damit die Pfadfinder nicht den Faden verlieren. Denke an Zeichnungen, Vorlagen, Symbole, Vorführungen usw., die oft verständlicher sind als lange Sätze. Achte darauf, dass die Anweisungen auf Regeln, Zeit und Ort hinweisen.



### 4 Nachfragen

Stelle sicher, dass alle das Spiel verstanden haben, indem du einen oder mehrere Pfadfinder bittest, die Regeln zu wiederholen (was wirkungsvoller ist als zu fragen „Haben das alle verstanden?“ oder „Wer hat noch nicht alles verstanden?“).

### 5 Versuch

Man kann versuchen das Spiel schwieriger zu gestalten, indem man z.B. das Tempo in bestimmte Spielphasen erhöht.

### 6 Verfeinern

Weise auf eine besondere Taktik oder Haltung hin, die in bestimmten Etappen angewendet werden soll. Beispiel: wenn die Glocke ertönt, müssen alle auf allen Vieren gehen.

**„Das Spiel ist der erste große Erzieher [...]. Wir bringen [den Pfadfindern] durch das Spiel kleine Dinge bei, die sie eines Tages befähigen, ernsthaft große Dinge zu leisten.“**

Baden-Powell, *The Wolf Cub's Handbook*, 1916



## Deine Aufgabe

- Behalte das **pädagogische Anliegen** des Spiels im Hinterkopf, das du den Pfadfindern anbietest.
- **Pass** das Spiel den Pfadfindern **an**, die du vor dir hast: berücksichtige das Alter, die Fähigkeiten und Interessen.
- Um eine Geschichte mit deinem Staff zu erstellen, erfinde einen **starken, fantasievollen Rahmen**, eine **verrückte Geschichte**, um neue Wege zu gehen. Traue dich und verfolge dein Ziel!
- Bevor das Spiel beginnt, **bereite** alles optimal **vor** und denke an alle praktischen Aspekte: Material, Ort, Ortswechsel, Verkleidungen usw.
- **Achte auf eine gute Vorstellung** deines Spiels und überrasche deine Pfadfinder, um sie mit dir ins Abenteuer zu nehmen.
- Lasse Raum für **Flexibilität** im zusammengestellten Programm, ohne den allgemeinen Ablauf zu gefährden: es kann sein, dass eine Animation besser funktioniert als du dachtest, dass sie länger dauert als vorgesehen, dass die Pfadfinder mehr Hilfe benötigen, um sie zu meistern. Und schließlich weiß man nie, was uns das Wetter bringt, vielleicht muss das Spiel an die Wetterlage angepasst werden.
- **Lebe das Spiel** mit den Pfadfindern, dem Staff und hab Spaß! !



## Von einer Sektion zur anderen

### Bei den Baladins

Die Baladins mögen keine **lange Aktivität**: das Spiel besteht somit aus einer Geschichte, die in recht kurzen und vielseitigen Kapiteln aufgeteilt ist. Ein gut funktionierender Leitfaden ermöglicht, von einer Aktivität zur nächsten zu wechseln, ohne viel erklären zu müssen. In diesem Alter achtet das Kind nämlich sehr stark auf den Zusammenhang des Ablaufs: ist es logisch, jene angreifen zu müssen, die uns am Anfang des Spiels geholfen haben?



### Bei den Eclaireuren

Die Eclaireure mögen spannende Geschichten und **längere Spiele** (z.B. 24 Stunden). Die Patrouille ist ein ideales Team für diese Art der Aktivität. In der Truppe kann das Spiel unterstützend wirken, um Projekte, Aktivitäten und Diskussionen anzuregen. Die Eclaireure begeben sich in eine realistischere Fantasiewelt, sofern der Staff die Formen festlegt.



### Bei den Wölfingen

Bei den Wölfingen kann das Spiel bereits **anspruchsvollere Spielregeln** beinhalten, z.B. **strategische Spiele**. Das Kind versteht nun die Beziehungen zwischen den Mannschaften besser. Die Mannschaftsspiele dienen als gutes Mittel, um das Zusammenleben zu fördern.

Die Wölflinge tauchen leicht in die Fantasiewelt ein und wissen genau, dass es nicht der Realität entspricht. Respektiere den Altersunterschied und gib den Älteren eine unterstützende Rolle in der Fantasiewelt des Spiels.



### Bei den Pionieren

Spielt man im Posten noch? Aber natürlich! Gelegentlich freut sich auch der Pionier Spiele zu machen, vor allem dann, wenn er sich dabei in guter Gesellschaft der anderen befindet und sich mit ihnen **gut amüsieren kann**. Ohne weiteres wird er sich von einer abgefahrenen Fantasiewelt einwickeln lassen. Darüber hinaus kann das Rollenspiel nützlich sein für Überlegungen über seine Wertvorstellungen, seine Lebenshaltungen und sein *Engagement*.

Und warum nicht den ein oder anderen Pionier in die Vorbereitung des Spiels mit einbeziehen?





## Spiele, um zu wachsen

Das Spiel erfüllt viele Funktionen bei der Entwicklung des Kindes und der Jugendlichen:

- **Auf physischer Ebene:** sich seines Körperaufbaus bewusst werden, lernen, seine körperlichen Grenzen und Möglichkeiten zu erfahren, neue Fähigkeiten an sich entdecken.
- **Auf emotionaler Ebene:** seine Gefühle und Empfindungen zum Ausdruck bringen, sich bewusst werden, dass man mit dem anderen zusammenarbeiten kann, erkennen, wer die eigenen Freunde sind, sich am Spiel erfreuen.
- **Auf intellektueller Ebene:** sein Vorstellungs- („so tun als ob“) und Begriffsvermögen (die Regeln eines Spiels verstehen) sowie Strategien zur Problemlösung entwickeln, das eigene Allgemeinwissen erweitern, neue Techniken erlernen.
- **Auf sozialer Ebene:** mit dem anderen Spieler kommunizieren, den anderen und sich selbst besser kennenlernen, die Vorstellung von Wettbewerb und Kooperation begreifen.
- **Auf moralischer Ebene:** sich der Spielregeln bewusst werden und diese einhalten, die Kenntnisse der Werte weiterentwickeln und entsprechende Haltungen einnehmen (Fair Play, Teilen, gegenseitige Unterstützung usw.).

### Verschiedene Spielmöglichkeiten

- Lagerspiel
- Nachrichtenspiel
- Hindernis- oder Führungsspiel
- Merkspiel
- Aufgabenspiel
- Rollenspiel
- Brettspiel
- Technische Spiele

Für weitere Informationen lade dir das Handbuch *Grands jeux* auf [www.less-couts.be](http://www.less-couts.be) herunter.



Das *Projekt* ist eine Aktivität, bei der die Gruppe oder die kleine Gruppe gemeinsam die Gestaltung von Anfang bis zum Ende ausführt. Das *Projekt* bedeutet eine Beteiligung aller PfadfinderInnen in allen Etappen.

## Die Bedeutung?

Im Gegensatz zu einem bereits vollständig vorbereiteten Spiel, nimmt der Pfadfinder oder die Pfadfinderin hier aktiv am gesamten Prozess des *Projektes* teil.

Je mehr die Pfadfinder einbezogen werden, desto motivierter sind sie; sie sind vom Projekt überzeugt und bereit, es bis zum Ende durchzuführen.

Durch diese Aktion lernen die Pfadfinder:

- sich aktiv zu beteiligen;
- **vertrauen** in ihren Fähigkeiten zu gewinnen und neue Kompetenzen zu entwickeln;
- mit den anderen **zusammenzuarbeiten**;
- **sich anzupassen**;
- **sich zu organisieren und Aufgaben zu planen**.

## Für wen?

Das Projekt richtet sich an **alle, unabhängig von der Gruppengröße**: ein Rudel, eine Patrouille, eine kleine Baladinsgruppe, eine Gruppe Pfadfinder des gleichen Alters (wie z.B. die Älteren der Truppe) oder eine Gruppe von Pfadfindern, die die gleiche Position in einem Rudel haben.

In einer großen Gruppe ist es schwer, alle Mitglieder aktiv an allen Phasen teilhaben zu lassen. Denke darüber nach, kleinere Gruppen zu bilden, vor allem in der Vorbereitungsphase. Wende in der Ausdrucksphase Techniken an, die es ermöglichen, die Ansichten aller zu berücksichtigen (eine Zeichnung zum Beispiel).

Um den Frust, im Moment der Entscheidung innerhalb einer großen Gruppe, einzuschränken, vermeide Abstimmungen mit einfacher Mehrheit und ziehe andere Techniken vor (kleinere Gruppen und ein Berichterstatter), um eine Einigkeit zu finden und den Rückhalt aller zu gewinnen.

**Vorteil des Projektes: der Pfadfinder oder die Pfadfinderin ist der Darsteller seiner Animation.**

**„Ask the boy.“  
„Frag den Jungen.“**

*„Wenn ihr Zweifel im Hinblick auf den besten Ansatz bei der Erziehung des Jungen habt, spart ihr Zeit, ihr vermeidet Sorgen und Überlegungen und ihr schont eure Augen, wenn ihr, anstatt Psychologiebücher zu wälzen, den besten Ansprechpartner in dieser Angelegenheit hinzuzieht: den Jungen selbst.“*

**Baden-Powell, Headquarters Gazette, 1922**



**„Wir wollen einen eigenständigen und freien Menschen.“**

**Unser Erziehungsziel**

Indem den Pfadfindern mehrere Möglichkeiten zur Auswahl gegeben werden und sie aktiv in die Projekte einbezogen werden, stellen sie ihre Unabhängigkeit unter Beweis und übernehmen auf sie zugeschnittene Verantwortungen. Wenn sie sich frei fühlen, die Aktionen, in die sie einbezogen werden, auszudenken, treten sie in eine positive Dynamik ein.

**„Frage die Pfadfinder, was sie machen möchten.“**

Diese wenigen Worte bringen den Grundgedanken der Pfadfinderbewegung perfekt auf den Punkt. Sie drücken den Wunsch aus, eine Animation anzubieten, bei der den Pfadfindern zugehört wird, die ihren Wünschen und Bedürfnissen entspricht und bei der sie als Partner angesehen werden.

Bei einem *Projekt* wird diese Logik konsequent bis zum Ende verfolgt. **Du fragst die Pfadfinder nicht nur, was sie gerne machen möchten, sondern du bietest ihnen darüber hinaus an, gemeinsam eine Auswahl zu treffen und das Projekt Stück für Stück vorzubereiten und umzusetzen.**



## Von einer Sektion zur anderen

Du kannst den Pfadfindern schon ab dem Baladinalter Projekte vorschlagen. Mit dem Alter steigt der Eigenständigkeitsgrad in Bezug auf die einzelnen Etappen des Projektes.

### Bei den Baladins



Die Baladins leben in einer Welt, in der die **Fantasie** viel Raum einnimmt. Dies kann bei der Einführung eines Projekts hilfreich sein. Sie brauchen die Bewegung und können sich nicht lange konzentrieren: bestimme gut den Rhythmus der Aktivität.

Bringe jeden dazu, **kleine Entscheidungen** zu treffen. Bei den Baladins ist es wichtig, dass jedes Kind das Gefühl hat, in der Lage zu sein, Dinge umzusetzen und Lösungen zu finden, insbesondere mit den anderen.

Dies ist eine hervorragende Möglichkeit, **Selbstvertrauen** zu gewinnen und den Sinn für Zusammenarbeit weiterzuentwickeln.

#### Konkrete Ideen zu Beginn

- „Wir werden am Ende des Lagers Besuch von den Eltern bekommen. Wie können wir ihnen von den großen Momenten des Lagers erzählen?“
- „Unser Aufenthaltsraum sieht etwas trist aus. Wie wäre es, wenn wir ihn neu einrichten und dekorieren?“

### Bei den Wölfingen



Im Rudel wird die **Qualität des gemeinsamen Entscheidungsprozess** entwickelt: lernen sich auszudrücken, jedem zuhören, Kompromisse zu finden, Entscheidungen respektieren usw. All das hilft dem Wölfling zu lernen, **mit den anderen voll und ganz zu leben**.

Die Vorgabe eines **festen Rahmens** und die Festlegung der Entscheidungs- oder Realisierungskriterien ermöglichen dass gewisse Kinder nicht enttäuscht werden. Wenn man darüber hinaus dem Rudel, eventuell in Begleitung eines Leiters, einen Platz einräumt, ermöglicht dies die Einbindung aller. Schließlich ist es wichtig schon bei den Vorbereitungen die **Aktivitäten** vielfältig zu gestalten, um Interessenlosigkeit zu vermeiden.

#### Konkrete Ideen zu Beginn

- Die Meute möchte einen Ausflug planen und entscheidet sich für eine Fahrradtour über 10 km. Die verschiedenen Rudel teilen sich die Vorbereitungen auf: die einen informieren sich über die Verkehrsregeln für Fahrradfahrer und organisieren ein Spiel, um sie den anderen beizubringen, ein anderes lernt, Fahrräder zu reparieren und ein weiteres lernt Karten lesen und plant die Fahrstrecke.
- „Alle Rudel müssen ein Spiel für das heutige Abendspiel vorbereiten.“



### Bei den Eclaireuren



Die Eclaireure verbringen die meiste Zeit damit, die Dinge selber zu organisieren: in den Projekten der Patrouille, entwickeln sie **Eigeninitiative** und **Geschicklichkeit**. Sie nehmen sich Zeit, um die notwendigen Kompetenzen der Realisierung zu gestalten.

Die Patrouille ist der ideale Rahmen, um **mit den anderen** längerfristige Projekte zu entwickeln. Der Eclaireur muss aber während der gesamten Vorbereitung und Umsetzung des Projekts begleitet werden. Man darf nicht vergessen, die **Motivation zu stärken** und den Älteren, darunter der Patrouillenführer, eine treibende Rolle zu geben.

#### Konkrete Ideen zu Beginn

- Im November erklärte Argali den Eclaireuren: „Dieses Jahr feiern wir Weihnachten in zwei Etappen. Am Nachmittag führt jede Patrouille eine Dienstleistung aus, die sie ausgewählt hat. Keiner verrät etwas, weil die gesamte Truppe sich gegen 18 Uhr zu einem Abendessen und einer Veillee wiedertreffen wird. Bei der Gelegenheit kann den anderen verraten werden, was man am Nachmittag gemacht hat. Es weiß nur ein Leiter pro Patrouille, was ihr gemacht habt.“
- „Jetzt setzen wir uns zusammen um ein Datum zu finden, das dem Staff und den Patrouillen zusagt. Ein Freitagabend pro Patrouille. Die Idee ist einfach: die Patrouille lädt den Staff und eine andere Patrouille ein, einen gemeinsamen Abend zu verbringen. Maximales Budget: 25 €.“

### Bei den Pionieren



Die Pioniere möchten ihre Träume verwirklichen: Das Projekt bietet ihnen einen Raum, der groß genug ist, um die eigenen Entscheidungen intensiv auszuleben und sie von Anfang an bis zum Ende umzusetzen.

Es ermöglicht ihnen **den Kontext zu erweitern** und von anderen Aktionsbereichen zu träumen. Der Rahmen des Projektes kann gemeinsam unter wohlgemeinten Ratschlägen des Leiters festgelegt werden. Letzterer begleitet die Pfadfinder und achtet darauf, nicht seine Ideen durchzusetzen oder die Ideen „anstelle“ der Pfadfinder „auszuführen“: seine Aufgabe besteht darin, die Pioniere zu motivieren, damit jeder seinen **Verpflichtungen nachkommen** kann.

#### Konkrete Ideen zu Beginn

- „Die Pioniere haben beschlossen, ein Tretauto mit 10 Sitzplätzen für unser Wanderlager zu bauen: Nicolas und Paula lernen bei ihrem Onkel das Schweißen, Lars und Sarah tragen das Material zusammen und Rodrigo und Ouistiti verfassen ein kleines Handbuch mit den zu befolgenden Sicherheitshinweisen.“
- „Alle teilen sich in Dreiergruppen auf. Wir treffen uns alle wieder in zwei Wochen, Freitagabend um 21 Uhr am Marktplatz. Der Auftrag lautet: versetzt uns in Staunen!“

## Die sieben Projektphasen

Ein *Projekt* unterteilt sich in aufeinander folgenden Phasen: Es kann entsprechend der festgelegten Ziele verschiedene Formen annehmen: **Je nach Alter der Pfadfinder und Art des Projektes kannst du einen Schwerpunkt auf die eine oder andere Phase legen.**

### AUSDENKEN

Sich mit einigen zusammensetzen und viele Ideen sammeln, seine Wünsche, seine Erwartungen und seine Träume äußern.

#### Deine Aufgabe

- Den **Rahmen** des *Projektes* festlegen.
- Die **Ideenvielfalt** anregen.
- Den Pfadfindern helfen, ihre Ideen zu **präzisieren**, zu **gruppieren** und zu **strukturieren**.



### ENTSCHEIDEN

Gemeinsam eine Einigung finden, über das was man umsetzen wird.

#### Deine Aufgabe

- **Auswahlkriterien** festlegen.
- Anhand der Kriterien, helfen, die Ideen zu **sortieren**.
- Sicherstellen, dass die Entscheidung **gemeinsam** getroffen wird.
- Dafür sorgen, dass **jeder die Gelegenheit hat, sich zu äußern** und dass die Entscheidung von jedem **unterstützt** wird.

# DAS PROJEKT

### FEIERN

Sich darüber freuen, was man gemeinsam unternommen hat und jedem, innerhalb oder außerhalb der Sektion, danken.

#### Deine Aufgabe

- (Helfen bei der) Vorbereitung der Feier.



### AUSWERTEN

Nachdem das *Projekt* umgesetzt wurde, geht es darum, einen kleinen Rückblick zu wagen und Stellung zu beziehen.

#### Deine Aufgabe

- Die *Projektphasen* und die eingangs formulierten Ziele **in Erinnerung** rufen.
- Darauf hinweisen, dass es um die Beurteilung **der Aktionen geht, um sie zu verbessern**, und nicht um die Beurteilung von Personen.
- **Jedem die Möglichkeit geben, sich Gehör zu verschaffen.**



Im Handbuch *Des projets pour grandir* findest du Techniken zur Entwicklung der Fantasie, Entscheidung, Organisation oder Beurteilung sowie Hinweise und Ideen für die Animation aller Sektionen.





## ORGANISIEREN

Eine Liste anfertigen, in der alles aufgeführt wird was getan werden muss, um das *Projekt* zum Erfolg zu führen, einen Kalender und eine Tabelle mit der Aufgabenverteilung erstellen.

### Deine Aufgabe

- (Helfen) eine Aufgabenliste (zu) erstellen oder sie (zu) präzisieren.
- Mit den Pfadfindern einen Zeitplan festlegen.
- (Helfen) die Aufgaben (zu) verteilen.



## VORBEREITEN

Alle materiellen oder immateriellen Elemente zusammentragen, damit das *Projekt* reibungslos vonstattengehen kann.

### Deine Aufgabe

- Unterstützen und motivieren: ein Ansprechpartner sein.
- Sicherstellen, dass der **Zeitplan eingehalten** wird.

Das *Projekt* ist recht einfach, wenn man einmal begriffen hat, wie es funktioniert. Du kannst mit einem kleinen *Projekt* anfangen. Sobald du mehr Erfahrungen gesammelt hast, werden die Projekte auf natürliche Weise umfangreicher.

## UMSETZEN

Das Erträumte konkret ausleben und einen Nutzen daraus ziehen.

### Deine Aufgabe

- Verfügbar sein und **unterstützen**, ohne dabei die Aufgaben zu übernehmen.
- Die **Moral** der Gruppe aufrechterhalten.
- Lenken, gegebenenfalls **umstrukturieren**.



Die Pfadfinder engagieren sich in der Gesellschaft. Sie stellen sich in den Dienst anderer oder der Umwelt, um Solidarität, Begegnungen und Austausch zu fördern. Sie entdecken andere Welten, treffen auf die unterschiedlichsten Menschen und setzen neue Überlegungen an.

### Ein geplanter, nützlicher und bewusster Dienst

Manchmal findet eine Aktion **spontan** in einer Notsituation statt. Idealerweise wird sie aber, wenn möglich gemeinsam mit dem Begünstigten, überlegter ausgesucht und **geplant**.

Beide Fälle erfüllen drei Bedingungen:

- **Nützlich:** Die Pfadfinder reagieren auf ein Erfordernis, einen Bedarf: Sie handeln, um diesen Bedarf zu bedienen. Sie drängen sich nicht auf.
- **Bewusst:** Für die Pfadfinder ist es von grundlegender Bedeutung, den Sinn, die Herausforderung und den Grund für ihre Aktion zu kennen. Dies ermöglicht ihnen, sich der positiven Wirkung ihrer Aktion bewusst zu werden.
- **Geplant:** Die Pfadfinder und ihre Partner planen die Handlung lange im Voraus: Es bleibt keine Eintagsfliege (wenn die Pfadfinder sich nicht um eine Weiterverfolgung kümmern können, sorgen die Leiter dafür, dass es eine geben wird).

Darüber hinaus ist die Dienstleistung **kostenlos**: Die Pfadfinder erhalten keinerlei Entlohnung (in Form von Geld, Sachleistungen usw.). Wenn die geleistete Hilfe entlohnt werden würde, würde der Aspekt des Ehrenamts verloren gehen, sie würden ihre Aktion nicht mehr als Hilfsdienst sehen, sondern zu ihrem eigenen Interesse.

Letztendlich muss die Dienstleistung so organisiert werden, dass er die Pfadfinder durch die menschlichen Begegnungen und die Lernerfahrungen in dem Zusammenhang tatsächlich **bereichert**

### Sensibilisieren, um das Bewusstsein zu stärken

Lade während der Vor- oder Nachbereitung der erbrachten Dienstleistung, die Organisationen ein, denen du helfen wirst, den Pfadfindern eine **pädagogische Unterstützung** anzubieten. Dabei kann es sich um ein **Treffen** mit einer Person aus dem Verein, eine pädagogische **Animation**, ein **Spiel** zur Sensibilisierung, ein **Atelier**, eine begleitete **Ortsbesichtigung** usw. handeln.

Wenn kein direkter Austausch mit der Vereinigung möglich ist, organisiere mit deinem Staff eine **Informationsrunde**: Indem die Pfadfinder die vom Verein verfolgten Ziele kennen und die Herausforderungen verstehen, die ihre Aktion mit sich bringt, sind sie keine passiven Helfer mehr, sondern aktiv teilnehmende und einbezogene Jugendliche.



Leitfaden der Pfadfinderanimation



### Entscheidungen mit den Pfadfindern treffen

#### „Ask the boy“: Frag den Pfadfinder

Was für **Ideen** haben die Pfadfinder? Für welche Themen interessieren sie sich? Kennen sie Personen, die sich in Vereinen und/oder Aktivitäten einsetzen, die Hilfe benötigen?

Die Entscheidungen können in **kleinen Gruppen** entsprechend der Art der Aktion, den Vorlieben jedes Einzelnen für ein bestimmtes Themengebiet, der Zeit, die für die Umsetzung der Aktion benötigt wird, usw. getroffen werden.

Jede Gruppe (oder Rudel oder Patrouille) kann in Begleitung eines Leiters selbst entscheiden. Dies ist die Gelegenheit, **gemeinsam** ein **Projekt** aufzubauen.

Bestimmte Vereinigungen nehmen lieber die Hilfe einer kleinen Gruppe als einer großen Anzahl von Pfadfindern an.

**Bei den Jüngeren** können die Leiter eine Liste von Hilfsaktionen anbieten, damit die Kinder die Handlungen auswählen, deren Ausführung ihnen Freude bereiten würde.



## Die Pfadfinder sprechen die Leiter an

Es ist nicht immer notwendig, die Frage zu stellen, um eine Aktion in Gang zu bringen: ein Jugendlicher kann den Leiter von sich aus mit einer Anfrage ansprechen. Wenn einer seiner Bekannten in einem Verein engagiert ist und Unterstützung sucht, wenn er bei einem Spaziergang in seinem Wohnviertel einen Mangel feststellt, den er beheben könnte, oder wenn er von einem Aufruf in den Medien hört, kann er die Initiative ergreifen und dir von seinem Anliegen berichten. Ein aktueller Anlass, eine Debatte in der Gruppe sind ebenfalls **Impulse** um sich mit der Organisation einer Dienstleistung einzulassen.

## Quellen, die genutzt werden können

### Ideen sind da ...

Damit das Projekt einen tatsächlichen Bedarf bedient und die Aktion einer Gemeinschaft zugutekommt, ist es sinnvoll, eine Partnerschaft mit einer Vereinigung, einer Institution, einem Ansprechpartner, deiner Gemeinde usw. aufzubauen.

Informiere dich in eurer Umgebung welche Möglichkeiten bereits im Bereich der vorgesehenen Animation bestehen. Kontaktiere diese Personen, unterbreite eure Ideen, tauscht euch aus, plant, ändert und setzt gemeinsam eine Dienstleistung um.

### Keine Ideen?

#### Auf der Suche nach einem Partner?

In der Datenbank Scoutmain auf [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be) findest du Partner oder konkreten Hilfsbedarf (sortiert nach Themenfeldern, Altersklassen, Aktionszeiträumen und geographischen Zonen).

Im Verband zielt der Scoutmain-Dienst darauf ab, Aufrufe zum Ehrenamt, Ideen nützlicher Aktivitäten, Bürgerinitiativen, Kontakte und Ratschläge zentral zusammenzufassen, um den Pfadfindern zu ermöglichen, Dienstleistungen umzusetzen.

## Eine Vereinigung beansprucht eure Dienste

Wenn der Staff oder die Gruppe dafür ist, wenn ihr den Nutzen der vorgeschlagenen Aktion beurteilt habt und sie den Kriterien einer Dienstleistung entspricht, die Sinn macht (bewusst, nützlich, geplant, kostenlos und bereichernd), dann startet mit der Organisation!

Wenn die vorgeschlagene Aktion nicht euren Zielen entspricht, erkläre deinem Ansprechpartner, dass du das soziale Anliegen der Vereinigung sehr interessant findest und frage an, ob die Dienstleistung abgeändert werden könnte, damit sie zu einer richtigen Pfadfinderaktivität wird. Oder lehne die Zusammenarbeit ab und erkläre aufrichtig die Gründe für deine Absage.



Unser Verband unterstützt aktiv die Initiative Arc-en-Ciel, bei der die Pfadfinder nicht verderbliche Lebensmittel für Kinder- und Jugendvereinigungen sammeln. Das Geld, das sie nicht für Lebensmittel ausgeben müssen, dient der Organisation für weitere Freizeitaktivitäten.

## Zu beachtende Punkte

- Die Dienstleistungen müssen einer **Gemeinschaft** zugutekommen: vermeide „Schwarzarbeit“ auf Baustellen, die von Personen angefragt werden, die nur kostenlose Hilfe suchen (Sanierung eines Privathauses oder das Loch für das neue Schwimmbecken ausgraben) und die „jemand anderem die Arbeit wegnimmt“.
- Sobald es **um Geld geht**, verlassen wir den Bereich der Dienstleistung. Wenn eine Sektion einen Nachmittag damit zubringt, Waffeln zu verkaufen oder Autos zu waschen, um die Summe aufzubringen, die eine Organisation für eine Sonderaktion benötigt, befinden wir uns nicht mehr in der Dynamik einer Dienstleistung.
- Außerdem, wenn eine Vereinigung **einen Anteil des gesammelten Betrags** oder Materials als Gegenleistung anbietet, stehen wir nicht mehr in einer Dienstleistung. Dies lässt sich nicht mit dem Grundsatz der Kostenlosigkeit vereinbaren, über den der Dienst sich definiert.

**„Wir wollen einen bewussten und kritischen Menschen.“**

**Unser Erziehungsziel**

Die Dienstleistung bietet eine Gelegenheit der Bewusstseinsbildung. Der Pfadfinder beobachtet die Gesellschaft, entscheidet sich in ihr zu engagieren und handelt willentlich in ihr, in Kenntnis der Sachlage.

Die Dienstleistung bietet die Gelegenheit, sich mit anderen Problematiken und Realitäten auseinanderzusetzen. Dies kann bei den Bürgern verschiedene Überlegungen auslösen, unsere Kinder und Jugendlichen dazu anregen, bewusste Entscheidungen zu treffen und neue Verpflichtungen anzugehen.

## Deine Aufgabe

Damit eine Aktivität für alle eine bereichernde Erfahrung ist, muss sie bestimmte Voraussetzungen erfüllen. Du **bürgst** für die Einhaltung der festgelegten Richtwerte. Überprüfe, ob ein Vorschlag, der von einer Vereinigung oder einem Mitglied deines Staffs unterbreitet wurde, interessant ist, **bevor** du ihn annimmst, um ihn von den Pfadfindern ausführen zu lassen.

Nachstehend einige wichtige Punkte, die einzuhalten sind:

- Überprüfe, ob die Aktion nützlich, bewusst, geplant, kostenlos und bereichernd ist;
- Bestimme die **Kontaktperson** und welche Funktion sie erfüllt;
- Informiere dich darüber, **was die Pfadfinder machen werden**;
- Achte darauf, dass das unterbreitete Projekt euren **zeitlichen Verfügbarkeiten** entspricht;
- Untersuche, auf welche Weise ihr mit dem Verein **zusammenarbeiten** werdet (Vorbereitung, Animation, Anpassung an die Pfadfinder, Planung usw.);
- Beurteile **das Interesse** eurer Aktion für euren Partner und für deine Gruppe.

Verfolge im Nachhinein die Aktion weiter.

Die Dienstleistung kann, vor allem in der Truppe und im Posten, einige kulturelle oder soziale Anstöße hervorrufen, die mit den Pfadfindern zusammen besprochen werden müssen. Ein weiterer Punkt, im Vorfeld ein Treffen mit einem Ansprechpartner der Vereinigung, die du unterstützen wirst, vereinbaren.

Unter [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be) - Scoutmain findest du weitere Tipps zu den Dienstleistungen.





**„Der Pfadfinder ist hilfsbereit und setzt sich für eine gerechtere Welt ein.“**

### 3. Artikel des Pfadfindergesetzes

Die Dienstleistung ermöglicht dem Pfadfinder, sich Schritt für Schritt zu einem engagierten und aktiven Bürger zu entwickeln. Es geht um kleine Handlungen zum Schutz der Umwelt und um den Austausch mit den Menschen, die in unserem näheren Umfeld wohnen. Es gibt so viele Möglichkeiten, sich zu engagieren, selbst für die Kleinsten.

**„Ein Pfadfinder engagiert sich da, wo er lebt.“**

### 2. Artikel des Pfadfindergesetzes

Man muss nicht bis ans Ende der Welt gehen, um sich für die Gesellschaft nützlich zu machen: Ganz in unserer Nähe gibt es eine Vielzahl an Dingen, die getan werden können, um sich der Welt zu öffnen.

## Von einer Sektion zur anderen

### Bei den Baladins



Eine Dienstleistung ermöglicht dem Baladin die Freude des Ehrenamtes zu entdecken. Jedes Kind braucht das **Konkrete**. Um den **Sinn** der ihm vorgeschlagenen Aktionen zu **verstehen**, muss es sie von Anfang bis Ende miterleben, um die Wirkung des eigenen Handelns zu erfassen.

Der Leiter bereitet die Dienstleistung mit den Baladins vor und erklärt sie ihnen. Er geht mit gutem Beispiel voran, indem er als Erwachsener unentgeltlich tätig wird.

#### Konkrete Ideen zu Beginn

Für alte Menschen singen, einen Gemüsegarten anbauen, einen Imbiss für andere Kinder zubereiten, einem kranken Baladin, der nicht mit zum Lager kommen kann, einen Brief schreiben oder eine Zeichnung anfertigen usw.



### Bei den Wölfingen



Der Wölfling kann ein großes **Verlangen nach Gerechtigkeit** haben. Er hat auch das Bedürfnis, in einer Handlung bestärkt zu werden, die einen positiven Einfluss hat. Das sich entwickelnde Einfühlungsvermögen spielt eine wichtige Rolle bei der **Begegnung** von Unterschieden und der Erziehung im Hinblick auf ihre **Achtung**.

Der Leiter erklärt den Wölfingen, welche Wirkung bestimmte Handlungen auf andere haben.

#### Konkrete Ideen zu Beginn

Mülleimer für die Mülltrennung entwerfen, Flaschenverschlüsse für einen Verein sammeln, eine Pfadfinderaktivität mit den Kindern des Viertels vorbereiten, eine Ausstellung organisieren usw.

### Bei den Eclaireuren



Die Gruppe übernimmt immer mehr Aufgaben bei der Vorbereitung der Dienstleistungen: sie können ein **Projekt der Patrouille** werden. Die Eclaireure treffen somit überlegte Entscheidungen und sie begreifen den Sinn der von ihnen geplanten Tätigkeit.

Der Leiter hält sich im Hintergrund, aber er bleibt wachsam und unterstützt jeden, über das nachzudenken, was er gerade umsetzt.

#### Konkrete Ideen zu Beginn

Organisation einer Kleidersammlung, Teilnahme an einer Sportveranstaltung mit Kindern und Jugendlichen mit Behinderungen, Aufbau und Animation alter Spiele, eine Fahrgemeinschaft in der Einheit einführen usw.

### Bei den Pionieren



Der Pionier kann die **Dienstleistung zu Ende führen**, Partnerschaften annehmen und Entscheidungen treffen. Seine Fähigkeit, sich für seine Ideale einzusetzen, ermöglicht ihm, eine Aktion vom Anfang bis zum Ende durchzuführen.

Der Leiter zeigt den Jugendlichen die Vorteile des Menschen, die aus dem Ehrenamt gewonnen werden. Er bestärkt sie darin, zu handeln und Verantwortung zu übernehmen.

#### Konkrete Ideen zu Beginn

In einer Sozialküche aushelfen, einen Wanderweg erstellen und markieren, sehbehinderte Menschen begleiten, Ateliers für Heimkinder gestalten usw.

Der *Rat* ist der Ausgangspunkt jeder gemeinsamen Aktion im Pfadfindertum. Er ist der Ort, an dem jeder durch ein offenes Ohr für die anderen aktiv an Diskussionen, Entscheidungen und Beurteilungen verschiedener Aktivitäten der kleinen Gruppe oder der Sektion teilnimmt. Er organisiert den Gruppenalltag, definiert die *Projekte* und berücksichtigt die Wünsche und Bedürfnisse jedes Einzelnen. Der Rat ist ebenfalls der Ort, an dem man lernt, seine Meinung zu äußern und die der anderen zu respektieren.

## Verhaltensmuster

### Sich ausdrücken und zuhören

Der Pfadfinder lernt mit der Zeit, in der Gruppe das Wort zu ergreifen, seine Ideen in Frage zu stellen und seinen Standpunkt spontan oder nach einer Überlegung mitzuteilen und zu verteidigen. Dieser Lernprozess fällt einigen leicht und kann für andere mehr Zeit in Anspruch nehmen. Die Aussage sollte aufrichtig aber respektvoll sein. Die Person, die sich zu Wort meldet, steht hinter dem, was sie sagt.

Es ist wichtig anzuhören, was die anderen zu sagen haben. Um dem gerecht zu werden, wird jeder aufgefordert, Geduld zu haben, aktiv zuzuhören<sup>12</sup>, Empathie zu beweisen<sup>13</sup> und sich vorurteilsfrei für die Meinung anderer zu öffnen.

#### Deine Aufgabe

- Auf die **aktive Beteiligung** aller im Rat achten. Einen Rahmen schaffen, in dem sich jeder vertrauensvoll äußern kann.
- Gegebenenfalls die **Vorschläge** deiner Pfadfinder **mit anderen Worten wiederholen**, insbesondere bei den Baladins und Wölflingen, um ihnen zu helfen, von allen verstanden zu werden.
- Bitte jeden Pfadfinder, **sich in der „Ich“-Form auszudrücken**.
- **Sachverhalte und nicht Personen zur Sprache bringen**: dadurch wird vermieden, jemanden in eine Schublade zu stecken oder zu verurteilen und ermöglicht Abstand zuzunehmen.
- Einen **Gegenstand verwenden, der jemandem das Wort erteilt** (zum Beispiel: einen Redestab, einen Schwamm, einen Ball, ein Wollknäuel, das ein Spinnennetz bildet und anzeigt, wer bereits gesprochen hat). Vermeide Gegenstände, die zu stark ablenken und die Aufmerksamkeit der Pfadfinder auf sich ziehen können, insbesondere bei den Baladins und den Wölflingen.
- Gib den anderen die Möglichkeit, **sich nicht nur über das Wort auszudrücken**. Manche Pfadfinder ziehen es vor, Zeichnungen, ein Stichwort oder einen Gegenstand einzusetzen, der ihre Idee charakterisiert.



12. Einen gehörten Vorschlag nacherzählen können.

13. Sich in die Lage eines anderen hineinversetzen können, um ihn zu verstehen, ohne die Situation erlebt zu haben und ohne sich sein Problem zu eigen zu machen.



### Jedem einen Platz einräumen

Der Rat setzt sich aus allen Pfadfindern und Leitern zusammen. Jedes Mitglied hat Anspruch auf gleiche Redezeit und auf eine ausgeglichene Gerechtigkeit bei den Entscheidungen. Jede Meinung wird berücksichtigt und hat den gleichen Stellenwert. Es ist wahrscheinlich, dass eine der Entscheidungen des Rats nicht mit der übereinstimmt, die vom Staff während der Vorbereitung angeregt wurde. Die Achtung des Standpunktes jedes Einzelnen ist von grundlegender Bedeutung, auch wenn man sie nicht teilt: die Akzeptanz von Meinungsverschiedenheiten ist ein Lernprozess, der bei den Baladins beginnt und weit über die Zeit bei den Pfadfindern hinaus reicht.

#### Deine Aufgabe

- Achte darauf, dass jedem Mitglied **die Aufgaben** beim Rat zugeteilt wurden: Zeitmanagement, Protokoll führen, das Wort erteilen, den Rat betreuen.
- **Erkläre** den Pfadfindern, was **jede Aufgabe** im Rat bedeutet.
- Akzeptiere, wenn ein Pfadfinder nicht das Wort ergreift, aber frage ihn **nach dem Grund für diese Verweigerung**: er oder sie kann sich keine Meinung bilden, hat vielleicht keine Lust, sich in dem Moment zu äußern usw.
- Ein Rat mit 40 Personen macht es nicht leicht, jedem in den Diskussionen einen Platz einzuräumen. **Ziehe kleine Gruppen** vor (unterteilt nach Alter, in Rudel/Patrouille, nach Aufgaben in der Sektion, per Zufall usw.).



Die Mitbestimmung

Was bedeutet Mitbestimmung?

Mitbestimmung bedeutet, dass **Pfadfinder und Leiter gemeinsam planen**, was sie innerhalb der Sektion erleben möchten. Man kann bestimmte **Momente des Alltags** (siehe Seite 68) gemeinsam planen, wie zum Beispiel die Regeln des Gruppenlebens, den zeitlichen Tagesablauf im Lager, den Speiseplan, den Küchendienst, die Verwaltung der täglichen Dienste aber auch die **Freizeitbeschäftigungen** wie zum Beispiel Ateliers, Projekte usw.

Die Mitbestimmung bezieht sich auf Baden-Powells Konzept **„Ask the boy“**. Die Berücksichtigung der Meinung deiner Pfadfinder bedeutet, eine Freizeitgestaltung die ihren Vorstellungen, ihren Wünschen entspricht aufzubauen und bei der sie als Partner am Sektionsleben teilnehmen können.

DIE MITBESTIMMUNG

Wie sieht das in der Praxis aus?

Die Vorgehensweise zur Umsetzung der Mitbestimmung ist einfach: Es reicht aus, dass man sich zusammensetzt und die Ideen jedes Einzelnen zusammenfügt, darüber spricht und am Ende entscheidet, was man letztendlich tun wird. Du solltest in allen Phasen eine sympathische und spielerische Herangehensweise vorsehen, damit sich alle Pfadfinder an den Diskussionen beteiligen.

Plane ebenfalls einen Rahmen für die Gestaltung dieser Diskussionen ein, damit sie sich nicht ewig in die Länge ziehen oder damit nicht immer die Gleichen die Redezeit für sich beanspruchen. Nachdem eine Entscheidung getroffen wurde, muss sie nur noch mit den Entscheidungsträgern in die Tat umgesetzt werden: mit den Pfadfindern!

Die Umsetzung (der Entscheidung) wird von dem einen oder anderen Pfadfinder, von mehreren kleinen parallelen Gruppen oder von einer gesamten Sektion in die Hand genommen. Behalte aber im Hinterkopf, dass die Phase, in der der Kontext, die Ziele und der Rahmen der Aktivität festgelegt wurden, immer im Verantwortungsbereich des Staffs bleibt.

Und das Wichtigste: Schenke deinen Pfadfinder Vertrauen! Das ist der erste Artikel des Pfadfindergesetzes.

Die Bedeutung?

Die Anwendung der Mitbestimmung begünstigt in deiner Sektion folgendes:

- **Entstehung und Anpassung der Ideen:** die Pfadfinder haben jede Menge Vorschläge, die kombiniert werden, um neue Vorschläge, der Gruppe angepasst, zu bilden;
- **Motivation der Pfadfinder:** sie bringen sich mehr in einen Alltag ein, zu dessen Schaffung sie selber beigetragen haben;
- **Eigenständigkeit der Pfadfinder:** sie teilen die Aufgaben, ergreifen Initiative, schenken anderen Vertrauen usw.;
- **Beziehung zwischen Pfadfinder und Staff:** die Gelegenheit, den Kindern zuzuhören, Dinge mit ihnen umzusetzen, die daraus folgende Verbundenheit schätzen usw.

**„Wir wollen einen bewussten und kritischen Menschen.“**

Unser Erziehungsziel

Das Dasein der Mitbestimmung wird in **deiner Aufgabe als Leiter** zusammengefasst: Deine Pfadfinder bestärken, **bewusster und kritischer, eigenständiger und freier** zu werden. Wenn es einen Ort gibt, wo die Jugendlichen einen Platz bei den Entscheidungen die sie betreffen, einnehmen, dann bei den Pfadfindern.



## Die Herausforderungen

### Gemeinsam entscheiden

Der Rat steht in erster Linie dafür, dass man **sich darüber einig wird**, was und wie man gemeinsam etwas umsetzen möchte. Der Rat führt zu einem Kompromiss, einer Richtung, einem Projekt, einer Veränderung für den Einzelnen oder für die ganze Gruppe. Nach der Entscheidung, hält sich jeder daran und stellt sicher, dass die Idee konkret ankommt. Danach muss die Umsetzung der beschlossenen Aktion nur noch geplant und organisiert werden.

#### Deine Aufgabe

- Vergewissere dich, dass die Entscheidung von **allen Ratsmitgliedern** getroffen wurde.
- Fordere alle Pfadfinder auf, **sich an die getroffene Entscheidung zu halten**, auch wenn darüber verhandelt wurde. Womöglich muss man einige Verärgerungen der Pfadfinder auffangen.
- **Variere** die Techniken der Auswahl und der Entscheidungen.
- Als Leiter **achtest du darauf**, dass die Entscheidung, die Werte und das Erziehungsziel der Pfadfinderbewegung, berücksichtigt wird.

### Auswerten

Das Ziel einer Auswertung besteht darin, über die Stärken und Schwächen einer Gruppenaktivität **Bilanz zu ziehen**, um daraus konstruktive Schlussfolgerungen zu entnehmen und sich beim nächsten Mal **zu verbessern**.

Die **Nachbesprechung eines Projekts** oder einer Aktivität ist für alle Pfadfinder unverzichtbar: Dies ermöglicht unabhängig vom Projektausgang den **Aufbau des Selbstwertes**. Wir haben alle das Recht Fehler zu machen. Die Auswertung ist konstruktiver, wenn sie korrekt erfolgt.

#### Deine Aufgabe

- **Rufe** vor der Auswertung alle erlebte Aktionen und ihren Kontext **in Erinnerung**.
- **Schaffe einen Raum**, in dem jedes Mitglied sich traut, sich zur Auswertung zu äußern.
- Stelle eine Reihe von **Auswertungskriterien** auf, bevor der Rat beginnt, und erläutere sie den Pfadfindern genau.
- Auswerten heißt nicht verurteilen. Es handelt sich um einen **Ausblick auf die Entwicklung der Gruppe oder einer Aktivität**. Es ist wichtig, die Pfadfinder vor Beginn darauf hinzuweisen.



## Zu beachtende Punkte

- Organisiere **regelmäßig** einen Rat, aber nicht bei jeder Versammlung.
- **Bereite** die Themen des Rats mit deinem Staff vor und künde sie den Pfadfindern im Vorfeld an, damit jeder die Gelegenheit hat, sich darüber Gedanken zu machen.
- Achte darauf, dass die angesprochenen Themen für alle interessant sind.
- **Lege den Arbeitsrahmen** im Rat fest.
- Organisiere keinen zu langen Rat: Ein erfolgreicher Rat reduziert sich auf **das Wesentliche** und zieht sich nicht ewig in die Länge.
- Benutze **Animationstechniken** und **verschiedene Ausdrucksmöglichkeiten**.
- Wähle **einen angemessenen Ort**, an dem sich alle sehen und hören können.
- Stelle eine „**Ideendose**“ auf, in die die Pfadfinder Themen einwerfen können, die sie besprechen möchten.
- Gib Momenten in **kleinen Gruppen** den Vorzug, um die Dynamik des Rates zu erhöhen.
- **Fasse** am Ende des Rates **die getroffenen Entscheidungen zusammen** und erkläre was dies für jeden Einzelnen bedeutet.
- Wenn es zwischen zwei Personen einen Konflikt gibt, **kann das Problem beim Rat vorgebracht werden**, aber es wird zu einem anderen Zeitpunkt zwischen den betroffenen Personen geregelt.



## Von einer Sektion zur anderen

### Bei den Baladins



Die Baladins brauchen **Rituale**, um die wichtigen Momente des Alltags (Mittagsschlaf, Essen, Rat usw.) beginnen und abschließen zu können, beispielsweise durch ein Lied mit Gesten, einen Spruch, einen Ausdruck oder das Betreten eines bestimmten Ortes.

Ein gutes Anwendungsbeispiel des Rats ist die Einrichtung des *Naschkoffers* (siehe Seite 72).



### Bei den Wölfingen



In der Fantasiewelt des *Dschungelbuchs* wird ein bestimmter Wortschatz angewendet, um festzulegen, wann und wo der **Rat** abgehalten wird:

- **Der Rat des Clans** bestimmt den Rat bei den Wölfingen für die ganze Meute. Es ist ebenfalls nützlich, den einen oder anderen **Rudelrat** einzurichten.
- Der Rat wird bei **Vollmond**, das heißt einmal im Monat abgehalten.
- **Der Ratsfelsen** bestimmt den Ort, an dem der Rat abgehalten wird. Er befindet sich auf dem Sioni-Berg.



### Bei den Eclaireuren



Die *Patrouille* nimmt einen wichtigen Platz im Truppenalltag ein. Der Rat der Patrouille ist der Ort, an dem alles entschieden wird, was den Alltag dieser kleinen Gruppe betrifft. Der Rat der Truppe wiederum ermöglicht die Koordination aller Projekte der Sektion.

### Bei den Pionieren



**Der Rat im Posten** dient unter anderem dazu, die Dynamik der verschiedenen von den Pionieren durchgeführten Projekten zu erhöhen. Über vorrangige Projekte entscheiden, die *Leiter* bestimmen, eine Bestandsaufnahme zum Fortschritt der Arbeit machen, gegebenenfalls die *Teams*, die Ziele und/oder Fristen neu anpassen, ein Problem, das sich währenddessen stellt, lösen usw. Der Rat ist von grundlegender Bedeutung im Alltag eines Pioniers, der seine Träume verwirklichen möchte!



### Ideen zu Themen

- Einen Kodex für den Lageralltag verfassen.
- Bilanz zum Gruppenalltag jeder Altersklasse ziehen.
- Eine Dienstleistung organisieren.
- Über eine Spaßaktivität in der Sektion entscheiden.
- Das Thema eines Weekends oder einer Sonderversammlung festlegen.
- Die nächste Veillee planen, sowie überlegen welche Aufgaben die Sektion bei der Organisation eines Weekends mit der gesamten Einheit übernimmt.
- Eine Gesprächsrunde in der Sektion zu einem Thema anregen, das für die Pfadfinder relevant ist (wie kann die Dynamik im Patrouillenalltag erhöht werden, Abstimmung für oder gegen einer gemeinsamen Dose mit Süßigkeiten während des Lagers usw.).

Unter einem Dach schlafen, am gleichen Tisch essen, gemeinsam die Veillée planen ... Bei all diesen Aktivitäten können viele neue Erfahrungen gesammelt werden. Sie werden in heiterer und motivierender Atmosphäre umgesetzt und tragen zur Entwicklung des Pfadfinders bei. Dank der Aufmerksamkeit, die die Leiterinnen und Leiter jedem Einzelnen schenken, kann eine von Aufrichtigkeit geprägte Beziehung aufgebaut werden.

## Die Momente des Alltags

Ausruhen, essen, sich waschen, anziehen, bewegen, lernen, kreativ tätig sein, Spaß haben, kommunizieren, sich in Sicherheit fühlen usw. Jeder Mensch hat so viele **Grundbedürfnisse**.

Schlafenszeit, Freizeit, Mahlzeit, Dienste, Körperpflege, die gemeinsamen Abende usw. So viel **Zeit, die den Rhythmus** der Tage der Weekends oder der Lager **bestimmt**. So viele Momente, die dem Pfadfinder ermöglichen, durch *Handeln* zu lernen.

Diese unverzichtbaren Momente müssen, ebenso wie jede andere Aktivität, wohl **überlegt und vorbereitet** werden, um einen harmonischen Alltag zu ermöglichen, der sich für jeden annehmlich gestaltet und von der Gruppe gut bewältigt werden kann.

- **Schlafenszeit:** Wie viel Stunden Schlaf brauchen die Pfadfinder? Um wie viel Uhr sollten sie schlafen gehen? Ist der Ort zum Schlafen angemessen?
- **Freizeit:** Wer betreut sie? Wie lange dauert sie? Welches Material und welcher Raum ist einzuplanen?
- **Mahlzeit:** Zu welcher Uhrzeit wird sie eingenommen? Wie sehen die Speisepläne aus? Sind sie ausgewogen? Welche Mengen sind einzuplanen?
- **Dienste:** Wie werden sie ausgewählt und aufgeteilt? Wer hält Ordnung in den Gemeinschaftsräumen? Werden die Pfadfinder in die Materialaufteilung einbezogen, damit sie während des Aufenthalts eigenständig handeln können?
- **Körperpflege:** Zu welcher Tageszeit wird die Körperpflege vorgesehen? Wie oft? Welchen Komfort und welche Intimität kann ich den Pfadfindern anbieten?
- **Die Abende:** Von wem werden sie vorbereitet? Sind sie abwechslungsreich (Veillée, Wettbewerb, Gesellschaftsspiel, Kreativität, Wanderung, Treffen mit einer außenstehenden Person, Märchen, Nacht-Dinner usw.)? Wie wird das Schlafengehen organisiert?



Antworten auf diese Fragen findest du in unseren Heftchen *La clef des camps*, *Une intendance au top* und *Sacrée soirée*, die heruntergeladen werden können auf [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be).



**„Wir wollen einen eigenständigen und freien Menschen.“**

Unser Erziehungsziel

Durch die Momente des Alltags lernt der Pfadfinder seine eigenen Entscheidungen zu treffen und gleichzeitig das Gruppenleben und die Bedürfnisse des Einzelnen zu berücksichtigen.





## Die Mitbestimmung

Die Mitbestimmung ist ein zentrales Element der Pfadfinderanimation. „*Ask the boy*“ bedeutet, die Kinder und Jugendlichen einzuladen, ihre Erziehung selbst in die Hand zu nehmen und für ihre eigene Zukunft Verantwortung zu übernehmen. Mitbestimmung bedeutet, die Pfadfinder zum Teil oder vollständig an der Ausarbeitung einer Aktivität zu **beteiligen**.

Die Mitbestimmung findet sich sowohl im Alltag als auch bei außergewöhnlicheren Aktivitäten wieder (siehe der Rat auf Seite 64).

Zum Beispiel, im Alltag:

- bei der Organisation von Diensten;
- bei der Zusammenstellung kleiner Gruppen;
- bei der Materialplanung für die Freizeitbeschäftigung;
- beim Lagerthema;
- bei den Alltagsregeln der Sektion;
- bei den Speiseplänen für das Weekend und das Lager;
- bei der Anfertigung von Dekoren, Verkleidungen usw.;
- usw.

## Deine Aufgabe

Die Führung der Alltagsmomente durch die Gruppe bedeutet eine geregelte **Eigenständigkeit**, bei der die volle Verantwortung bei dir bleibt. Eigeninitiative zu bestärken bedeutet nicht, alles machen zu lassen. Du hast eine wichtige Rolle: Du musst alles **betreuen, die Dynamik erhöhen und für Sicherheit sorgen** und gleichzeitig möglichst viel Raum für Initiativen der Gruppe lassen. Du achtest darauf, dass das, was erlebt wird, im Sinne des Pfadfindertums ist und dass die getroffenen Entscheidungen den Werten des *Pfadfindergesetzes* entsprechen. Wenn eine Patrouille beispielsweise Speisepläne auswählt, bei denen eine Verschwendung offensichtlich ist, hat der Leiter sie umzustellen.

Ihr könnt in Mitbestimmung mit deiner Sektion über die Aufteilung der Dienste unter den kleinen Gruppen im Lager entscheiden, aber auch über die praktische Organisation dieser Momente nachdenken.

Die Mitbestimmung wird im Vorfeld geplant, um sie bestmöglich zu betreuen und eine möglichst angemessene Unterstützung zu bieten (Ratschläge, Werkzeug usw.). Überprüfe regelmäßig während dem Ablauf, ob alle mit einbezogen wurden: Überlege, was vom Staff übernommen wird und welcher Teil eigenständig den Pfadfindern überlassen wird.

**„Wir wollen einen vertrauensvollen Menschen.“**

**Unser Erziehungsziel**

Um den emotionalen Bedürfnissen jedes Pfadfinders gerecht zu werden, ist der Aufbau aufrichtiger Beziehungen von entscheidender Bedeutung. Durch gegenseitigen Respekt, aufmerksames Beobachten und wohlwollende Anteilnahme, erkennst du die Bedürfnisse, Wünsche und Schwierigkeiten der von dir betreuten Kinder und Jugendlichen. Durch die Anpassung deiner Animation, um diesen Anforderungen gerecht zu werden, werden die Pfadfinder vertrauensvoller, geben ihre Meinung ab und wagen es, Verantwortung zu übernehmen.





### Wir sitzen alle im gleichen Boot

„Ein Boot kann das Paradies oder die Hölle sein; alles hängt von den Menschen ab, die sich darin befinden. Wenn sie grantig, mürrisch und schmutzig sind, gibt die Besatzung das Bild eines trostlosen Bootes ab. Wenn sie wie die Pfadfinder fröhlich entschlossen sind, aus jeder Situation das Beste zu machen und wenn sie bereit sind, sich gegenseitig zu helfen und dazu in der Lage sind, ihr Boot sauber und ordentlich zu halten, ist es eine glückliche Familie, die das Leben auf dem Meer genießt.“

Baden-Powell, *Scouting for Boys*, 1908

### BEWÄHRTE VERFAHREN

#### Ein Kodex für die Mitbestimmung

Der Kodex ist ein Dokument, das in der Sektion verfasst wird und in dem alle Regeln innerhalb einer Gemeinschaft aufgeführt werden, die zu einem bestimmten Zeitpunkt von der Gruppe beschlossen werden (du kannst ein Exemplar für die Treffen und einen Kodex für das Lager bereitstellen). Er muss jährlich, mit der kompletten neuen Gruppe, durchgegangen werden.

Denke an folgende Punkte, um ihn optimal aufzustellen:

- Erstelle ihn mit deinen Pfadfindern;
- Verfasse ihn in einer für alle verständlichen Ausdrucksweise;
- Halte die Ideen in positiven Formulierungen fest;
- Bilde Sätze in der „Ich“- oder „Wir“-Form;
- Erkläre das gewünschte Verhalten (du musst überprüfen können, ob dieses Verhalten eingehalten werden kann oder nicht: Es ist zum Beispiel unmöglich zu überprüfen, ob der andere sein Wort hält);
- Schränke die Anzahl der Regeln ein (einige Regeln für die Jüngsten und maximal zehn Regeln für die Jugendlichen).

Alle Pfadfinder, Leiter und andere anwesende Personen halten sich an diesen Kodex und unterzeichnen ihn als Zeichen ihrer Verpflichtung.

Bei Missachtung der verfassten Regeln kannst du für jede Regel eine angemessene, verhältnismäßige, wiedergutmachende und passende Strafe festlegen, um anschließend neu zu starten.

#### Eine Frage des Zusammenhangs

Während dem Lager sind bestimmte Orte nur den Leitern vorbehalten. Dies ist verständlich, wenn es beispielsweise um die Sicherheit geht. Jedoch muss es den Pfadfindern erklärt und manchmal auch angepasst werden.

- Die Küche ist nicht zugänglich, wenn die Köche gerade mit einem großen Topf kochendem Wasser arbeiten; aber es bereitet ungemeine Freude, wenn jemand helfen möchte, wenn alle Gefahren aus dem Weg geräumt sind.
- In der Werkzeugkiste befinden sich Cutter, die nicht in Jedermanns Hände gelangen dürfen; jedoch ist es eine gute Idee, die gefährlichen Gegenstände an einem einzigen Ort aufzubewahren, der für die Kleinsten unzugänglich ist, und dem Pfadfinder Zugang zur Werkzeugkiste geben, wenn er in seiner Freizeit etwas bauen möchte.
- Der Staff möchte, dass die Fragen des Spiels am Nachmittag geheim bleiben; aber die Pfadfinder schätzen es, wenn das Lagerprogramm mit ihnen gemeinsam gestaltet wird und ihren Erwartungen entspricht.

Unsere Bewegung hat sich dem **Vertrauen**, dem **Dialog** und der zwischen den Pfadfindern und ihren Leitern geknüpften **besonderen Beziehung** verschrieben. Ein paar Orte, Informationen, vertrauliche Momente: Das kann logisch sein und Sinn machen. Aber es muss im Gleichgewicht bleiben: Wenn du von den Pfadfindern verlangst, ihr Gepäck und die Gemeinschaftsräume ordentlich zu halten, müssen dein Koffer und dein Schlafraum ebenfalls ordentlich sein ...





## Von einer Sektion zur anderen

### Bei den Baladins



Für die Baladins ist der Weg von der Familie hin zu den Pfadfindern nicht immer einfach: die Zeitplanung ist anders, die emotionalen Bezugspunkte geraten aus den Fugen, die Alltagsregeln sind anders. Es ist daher wichtig, ihnen ausreichend **strukturierte Tage** mit klaren Richtwerten anzubieten.

Zeige ihnen, dass sie eine Rolle spielen und dir ihre Meinung wichtig ist. Du kannst ihnen Verantwortung geben, indem du sie bei der Bildung kleiner Gruppen einbeziehst, mit ihnen die Alltagsregeln aufstellst, sie in die Renovierung eures Lokals mit einbeziehst, mit ihnen gemeinsam festlegst, welche Bereiche im und um den Lagerort gefährlich sind usw.

### Der Naschkoffer

Die Rasselbande überlegt und entscheidet bei einem Rat, welches Material in diesem Koffer kommen wird. In bestimmten, ruhigeren Momenten während des Lagers nehmen sich die Baladins in ihrer Freizeit das heraus, was sie möchten, um alleine oder in einer kleinen Gruppe zu spielen.

### Bei den Wölfingen



Die Wölfinge wissen, dass sie eine Rolle spielen und schätzen es, wenn man ihnen einen angepassten **Freiraum** gibt: Die Rudelgruppe bietet ihnen ebenso wie alle anderen kleinen Gruppen im Alltag diese Möglichkeit. Lade sie dazu ein, eine Herausforderung für ein Spiel auszudenken und einen gemeinsamen Abend während eines Weekends oder im Lager zu planen, die Zeiten für das Aufstehen und Schlafengehen zu vereinbaren, sich zur Organisation der Dienste zu äußern, die Themen für die Ateliers zu bestimmen usw.



### Bei den Eclaireuren



Die Eclaireure verbringen ihre meiste Zeit in der Patrouille. Ermögliche ihnen, das Programm der Aktivitäten von Monat zu Monat auszuhandeln, sich bei der Auswahl des Speiseplans im Lager einzubringen, die Stundenpläne des Weekends oder des Lagers zu bestimmen usw.



### Bei den Pionieren



Die Pioniere sind bereit, Aktionen von A bis Z zu verwalten. Nutze sie und führe sie zur Verwirklichung ihrer Träume.

Bestärke sie bei den Kontakten zu Außenstehenden, bei der Umsetzung von getroffenen Entscheidungen, Kulturausflügen, der Verwaltung der Finanzen usw.



Die Einrichtung des *Naschkoffers* ist eine schöne Gelegenheit für die Baladins, ihre ersten *Räte* zu erleben. Die Gruppe überlegt und entscheidet gemeinsam, was in dem Koffer kommen soll und wie die Anweisungen für ihre Verwendung auszusehen haben. So können sich die Kinder in bestimmten, ruhigeren Momenten während des Weekends oder des Lagers frei Spiele, Bücher oder Bastelmaterial aus dem Koffer nehmen. Der Baladin spielt alleine oder in der Gruppe, so wie er es möchte.

### Die Legende der Baladins...

Gido und Bodo entdecken auf einem Dachboden einen wundervollen Koffer und bringen ihn zu den Baladins, ihren Freunden. Gemeinsam entscheiden sie dort Spiele hineinzu tun. Aber nicht irgendwelche, nur die, worüber sich alle Baladins einig sind.



### Die Bedeutung?

#### Einen Rat abhalten

Eine der Besonderheiten bei den Pfadfindern besteht darin, von den Wünschen und Bedürfnissen des Kindes oder Jugendlichen auszugehen. „Ask the boy“, mit anderen Worten, frag das Kind nach seiner Meinung, ist ein Leitsatz von Baden-Powell.

Der *Naschkoffer* ist ein erstes auf die Baladins zugeschnittenes *Projekt* und stellt für die Rasselbande die Gelegenheit dar, ihre ersten *Räte* zu erleben. Das Kind lernt dabei, das Wort zu ergreifen, um seine Meinung abzugeben, den anderen zu respektieren wenn er spricht, eine Vereinbarung zu treffen und gemeinsam umzusetzen, was man beschlossen hat.

#### Eigenständigkeit entwickeln

Das Leben in der Rasselbande ist erfüllt von gemeinsamen Aktivitäten aller Art. Der Baladin kann dennoch regelmäßig Lust haben, die Initiative zu ergreifen und eine persönliche Entscheidung zu treffen. Er entscheidet dann selbst, womit und mit wem (einem Leiter oder vielleicht alleine) er seine Zeit verbringen möchte.



Der *Naschkoffer* entspricht dem Bedürfnis der Freizeitplanung. Schluss mit Leerlaufzeiten, jetzt werden jedem Einzelnen, nach seinem Rhythmus, Highlights angeboten.

#### Mitbestimmung lernen

Dabei bietet sich auch die Gelegenheit, den Baladins eine bestimmte Verantwortung zu übertragen: die gemeinsame Nutzung des *Naschkoffers*, der respektvolle Umgang mit ihrem Inhalt und das Aufräumen.





## Wann soll ein Rat zum *Naschkoffer* abgehalten werden?



Anfang des Jahres, damit man ab dem ersten Treffen einen Koffer oder Kiste zur Verfügung hat. Selbst wenn bei der Zusammenstellung des Naschkoffers noch nicht alle da sind.



Kurz vor dem ersten Weekend.



Immer dann, wenn die Notwendigkeit besteht.

An einem Tag, an dem sich alle langweilen.



Vor dem Lager, da sie dort wahrscheinlich am intensivsten genutzt wird.



Wenn der Naschkoffer unordentlich ist.



Vor dem zweiten Weekend, um zu sehen, ob man etwas ergänzen sollte.

## Ideen zur Organisation

Für jede der aufgeführten Phasen findest du hier einen Vorschlag für die Animation.

### 1. Erkläre den Baladins was ein Naschkoffer ist, wie man ihn füllt und nutzt

Erzähle zum Beispiel, die Geschichte des *Naschkoffers* aus dem Buch: *Die Legende der Baladins*. Gribou und Boulon entdecken auf einem Dachboden einen Koffer und ein großes Abenteuer beginnt. Du kannst daraus ein kurzes Theaterstück, ein Puppentheater usw. machen.

### 2. Präsentiere einen Koffer oder eine Kiste, um das Interesse der Baladins zu wecken

Nachdem die Geschichte erzählt wurde, biete den Baladins an, ihre Kiste zu füllen. Du musst zweifelsohne eine mitbringen (die restauriert, angefertigt oder gekauft wird). Sie sollte die Neugier der Baladins wecken und sie für das Projekt begeistern.

### 3. Einen Rat abhalten, um über den Inhalt zu entscheiden

Der *Rat* ist DER Ort, um dieses *Projekt* zu beginnen. Aber ein *Rat* bedeutet trotzdem nicht, dass die gesamte *Rasselbande* sich in unendlichen Stunden den Kopf zerbricht, ohne sich austoben zu können. Der *Rat* muss kurz sein, um die Aufmerksamkeit aller beizubehalten.

Für den Anfang und um die Kinder in entsprechende Stimmung zu bringen, kann natürlich das Lied des *Rates* gesungen werden (du findest es auf der CD *Balablues*).



## LIED DES RATES

Komponiert mit freundlicher Unterstützung von Gibus

Moi je vais au conseil 

Des idées plein la tête



Moi je vais au conseil

La parole, c'est une fête

Ma langue pour parler 

Et mes oreilles

Et mes oreilles 

Pour écouter

### 4. Den Naschkoffer füllen

Diejenigen, die die Möglichkeit haben, können ein Spiel, ein Buch (das für einen bestimmten Zeitraum abgegeben oder ausgeliehen wird) oder etwas zum Basteln mitbringen. Ihr könnt bestimmte Spiele selbst mit den Baladins herstellen oder nach Spenden fragen.

### 5. Sich den Inhalt zu Eigen machen

Nachdem der *Naschkoffer* eingerichtet wurde, nimm dir mit der *Rasselbande* die Zeit zu entdecken, was sich in ihm befindet.

Warum nicht einen Entdeckungsabend des *Koffers* beim ersten Weekend einplanen? Oder eine gemütliche Ecke einrichten, um gemeinsam ein paar Bücher zu entdecken?

Bei dieser Gelegenheit können auch Hinweise zur Benutzung der Spiele gegeben und wenn nötig die Spielregeln erklärt werden.

### 6. Einen Rat abhalten, um die Mitbestimmung des Naschkoffers zu organisieren

Wer kümmert sich darum, die Kiste aufzuräumen und den Zustand des Materials zu überprüfen? Was tun, um nichts zu verlieren oder zu beschädigen, damit jeder das Spiel, das er genommen hat auch aufräumt?

Bei einem erneuten *Rat* können gemeinsam Ablauf- und eine Nutzungsregeln aufgestellt werden. Wenn noch nicht alle Baladins lesen können, kann man diese Regeln auch mit Zeichnungen oder Symbolen illustrieren.

### 7. Auswerten und berichtigen

Es kann sein, dass die guten Vorsätze vom Jahresbeginn mit der Zeit in Vergessenheit geraten, der *Koffer* nicht mehr aufgeräumt wird, Spiele fehlen oder dass sich die Wünsche und Bedürfnisse der Kinder geändert haben.

Warum nicht erneut einen *Rat* abhalten, um den Funktionsablauf auszuwerten? Rufe die Nutzungshinweise in Erinnerung und ändere sie gegebenenfalls. Die Baladins beschließen vielleicht, neue Spiele für das Lager oder das nächste Weekend mitzubringen.

Weitere kleine und ebenso kurze Hinweise können den ersten ergänzen: wer bringt was mit? Wo finden sich die genannten Spiele und Materialien? Kann man einige von ihnen selbst herstellen?





## Deine Aufgabe

- Die Baladins sollen es sich bequem machen.
- Erkläre worüber ihr sprechen werdet.
- Stelle sicher, dass der Sinn des *Naschkoffers* von allen verstanden wurde.
- Wiederhole zwischendurch noch mal warum miteinander gesprochen wird.
- Erteile das Wort.
- Achte drauf, dass jeder zu Wort kommt und verstanden wurde.
- Vermerke, was gesagt wurde (da noch nicht alle Baladins lesen können, ist eine Zeichnung besser als Worte).
- Fasse das Gesagte zusammen, um die Entscheidung zu erleichtern und verhindere, dass es sich in die Länge zieht.

## Der Inhalt des Koffers

Der Inhalt wird mit den Baladins festgelegt. Achte darauf, dass sich jeder dazu äußert, was er gerne in dieser Kiste hätte.

Jeder Baladin kann alles, was er gerne in der Kiste sehen würde, zeichnen und seine Zeichnung anschließend erklären. Legt zusammen die Kriterien für eine abschließende Auswahl fest (Preis, kein Videospiele, Spiele, die alleine oder mit mehreren gespielt werden können, Spiele, die nicht zu zerbrechlich sind, Spiele, die drinnen und draußen verwendet werden können, um sich auszutoben usw.).

So wird jeder eine Beschäftigung finden, die ihm gefällt.

## Man könnte beispielsweise folgendes darin finden

- Bleistifte, Pastellstifte, Wasserfarben, Filzstifte;
- Zeichenblätter;
- Legosteine;
- Gesellschaftsspiele, Kartenspiele;
- Geschichtsbücher, Liederbücher;
- ein Springseil, Straßenkreide;
- Bälle aller Art;
- alle Arten von Schlägern;
- Verkleidungen; Schminke;
- Diabolos;
- Rasseln;
- Knete;
- und alle Vorschläge der Baladins.

## Amüsant und praktisch

Du kannst auch vorschlagen, eine Tasche mit Überraschungen in den Koffer zu legen. In dieser Tasche kann man zum Beispiel zehn Blätter stecken, wobei auf jedem Blatt eine Idee für ein kleines Spiel (drinnen oder draußen) steht, die gespielt werden können, wenn gerade ein Leerlauf entstanden ist. Wenn man nicht genau weiß, was man spielen soll und um endlose Diskussionen zu vermeiden, wird per Zufallsprinzip ein kleines Blatt gezogen und los geht's!

Man kann auch die Namen der Spiele, die sich in der Kiste befinden, auf die Zettel schreiben. Fertige eine kleine Zeichnung an, damit diejenigen, die noch nicht lesen können, auch verstehen, worum es geht.

## Die Zeiteinteilung

Der *Naschkoffer* kann regelmäßig über kurze Zeiträume eingesetzt werden (am Anfang oder am Ende einer Versammlung, während der Mittagsruhe im Lager für diejenigen, die früher aufwachen oder nicht schlafen, wenn man gerade nichts zu tun hat usw.), jedoch nicht länger als 20 Minuten. Wenn der Zeitraum länger wird, könnten die Baladins sich langweilen, was zu Streitigkeiten oder Heimweh führen kann. Der *Naschkoffer* darf daher nicht die Animation der Leiter ersetzen.

**„Verantwortungen zu übertragen ist bei den Pfadfindern der Schlüssel zum Erfolg, vor allem bei den Wildesten und Schwierigsten.“**

Baden-Powell, *Aids to Scoutmastership*,  
World Brotherhood, 1944

## Deine Baladins verstehen

Der *Naschkoffer* ermöglicht dem Kind von 6-8 Jahren, sich anderen gegenüber und für den Alltag in der Gruppe zu öffnen, wobei gleichzeitig die Wichtigkeit seiner Meinung berücksichtigt wird. Es ist schon von Belang, wenn man mit sechseinhalb Jahren bemerkt, dass die eigene Idee beachtet wurde.

Der *Naschkoffer* dient auch als Sozialisierungsprozess. Die Baladins verinnerlichen durch die eigenständige Verwaltung und die Einhaltung der Nutzungsregeln bestimmte Werte, Normen und Verhaltensregeln. Sie integrieren sich dadurch in das soziale Leben.

Für weitere Informationen kannst du unter [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be) das Handbuch *Des projets pour grandir* herunterladen.



„Hike“ ist ein englisches Wort und bedeutet „Wanderung“. In unserer Pfadfinderbewegung bezeichnet es das Lager der Patrouille, ein Weekend der Patrouille, bei bestimmten Truppen wird es auch „Raid“ genannt. Es kann ebenfalls für eine Wanderung stehen, die von den Eclaireuren während eines Lagers über zwei bis vier Tage unternommen wird.

## Die Bedeutung?

Jede Patrouille bereitet **mit Hilfe des Staffs** die Marschrouten vor, erkundigt sich nach Sehenswürdigkeiten, stellt das Budget auf usw. Ein *Hike* ist **organisiert** und geplant: es ist ein *Projekt*, das im Laufe eines Jahres oder im Lager umgesetzt werden kann.

Der Pfadfinder wächst an dieser Aktivität und **lässt sich bereichern**: er entdeckt die Umwelt, die Region, die er durchstreift, probiert eine regionale Spezialität, begegnet ihren Einwohnern, interessiert sich für lokale Traditionen und Handwerkskunst usw.

**„Wir wollen einen partnerschaftlichen und solidarischen Menschen.“**

Unser Erziehungsziel

Der Pfadfinder entwickelt bei einem *Hike* ein *Projekt*: zusammen mit anderen Mitgliedern seiner Patrouille organisiert er diesen besonderen Moment und bereitet ihn vor.

## Eine Organisationsidee

### Ausdenken und entscheiden

Auf *Hike* zu gehen bedeutet, mit allen Mitgliedern der Patrouille ein *Projekt* zu entwickeln. Auf *Hike* zu gehen bedeutet nicht, tagelang nur Kilometer um Kilometer zu wandern. Die Patrouille versammelt sich vollständig und beantwortet eine einfache Frage: **„Was möchten wir bei unserem *Hike* gemeinsam erleben?“**

Die Älteren achten ab der ersten Vorbereitung darauf, dass alle integriert werden und dass jede Idee angehört wird, um **die Meinung jedes Einzelnen zu berücksichtigen** (manche möchten ein genussvolles Essen, anderen brauchen spannende Abenteuer, wieder andere einfach nur die Zeit mit den anderen verbringen).

Jeder meldet sich zu Wort und legt seine Argumente dar. Im Anschluss versucht der Pfadfinder, der den Rat leitet, die Vorschläge jedes Einzelnen wahrheitsgetreu zusammenzufassen und verwaltet die Entscheidung. Das Programm soll alle zufriedenstellen.

**„Fußmärsche sind, wenn du weit genug läufst und jeden Tag neue Orte erkundest, aufregende Abenteuer, wenn du einmal gelernt hast, wie du dich dabei verhältst.“**

Baden-Powell, *Adventuring to Manhood*, 1936





## Organisieren und vorbereiten

Die Patrouille beginnt damit, eine Liste mit den Vorbereitungen zu erstellen. Jede Aktion muss von einem der Pfadfinder **übernommen** werden.

Die wichtigsten Elemente der Vorbereitung sind:

- ein Datum finden (für ein *Hike*, das im Laufe des Jahres stattfindet);
- einen Ort finden;
- den Transport organisieren und gleichzeitig auf die Sicherheit achten;
- jede Aktivität vorbereiten;
- Speisepläne erstellen und Einkäufe machen;
- das Budget aufstellen;
- die Eltern informieren;
- Karten, Notfall- und Sicherheitsmaterial besorgen.

## Umsetzen, auswerten und feiern

Nach dieser Vorbereitungsphase, die von dir sorgfältig betreut wurde, können die Pfadfinder sich in dieses Abenteuer begeben. Anschließend ist es deine Aufgabe darauf zu achten, dass jede Patrouille diesen besonderen Moment in einer kleinen Gruppe auswertet, die eigenen Erfahrungen mit den anderen teilt und den Abschluss dieses Projekts feiert.

**„Wir wollen einen eigenständigen und freien Menschen.“**

**Unser Erziehungsziel**

Das *Hike* ermöglicht jeder Patrouille eine wirkliche Eigenständigkeit zu erleben sowie Verantwortung zu übernehmen. Die Pfadfinder übernehmen die Planung der Wandertage oder des Weekends: Sie verfügen über einen großen Handlungsspielraum und werden gleichzeitig von den Leitern begleitet.

## Deine Aufgabe

Ein *Hike* ist ein Vertrauensvertrag zwischen den Patrouillen und dem Staff. Jeder übernimmt seinen Teil der Verantwortung und kann auf den anderen zählen.

Du legst mit den anderen Leitern deines Staffs einen klaren Rahmen fest und überprüfst folgende Punkte:

- **Während der Vorbereitung:** Wurde das Projekt vorher miteinander abgestimmt und entspricht es den Erwartungen? Wurde der Zustand der Ausrüstung überprüft? Sind die Sicherheits- und Notfallhinweise bekannt und wurden sie verstanden? Verfügt du über eine Kopie aller Routen? Verfügt die Patrouille über eine angemessene Geldsumme?
- **Während der Standortbestimmung:** Entsprechen die Distanz und die Schwierigkeit der Route der Leistungsfähigkeit der Pfadfinder? Ist die Strecke genau genug? Ist eine Versorgung mit Wasser und Lebensmitteln eingeplant? Ermöglicht die Route die Entdeckung von Besonderheiten der Region? Wurden die Herbergen der Patrouillen besichtigt? Gab es Kontakt zu denjenigen, die sie aufnehmen werden?
- **Während des Hikes:** Hast du eine ständige Präsenz eingeplant, um jederzeit eingreifen zu können? Bist du jederzeit erreichbar? Ist ein Besuch aller Patrouillen an ihrem Unterbringungsort vorgesehen? Schaust du während des Lagers bei einem *Hike* mindestens einmal am Tag bei allen vorbei?

Das *Hike* ist für die Pfadfinder eine Gelegenheit, das Vertrauen zu erleben, das ihnen von den Leitern entgegengebracht wird.

Manchmal hört man Geschichten von Patrouillen, die während ihres gesamten Hikes einen fünf Meter langen Holzpfehl oder ein armes Huhn mit sich herumtragen müssen: Diese Technik wird von einigen Staffs angewendet, um zu verhindern, dass die Pfadfinder per Anhalter reisen.

Natürlich ist dieser Brauch aus Sicherheitsgründen verboten. Man sollte vielmehr auf das Vertrauen bauen als abwegige Mittel einzusetzen.

- **Bei der Rückkehr:** Welcher Empfang wird für die Rückkehr der Patrouillen geplant? Wie kann jede Patrouille von ihren Erlebnissen berichten? Welche Auswertung erfolgt einerseits mit den Pfadfindern und andererseits mit deinem Staff?

Natürlich bist du nicht mit den Pfadfindern während des Hikes zusammen; aber du versicherst dich im Vorfeld über die Übernachtungsorte und triffst die Patrouillen regelmäßig zu den vereinbarten Terminen. Du bleibst jederzeit erreichbar. Du bist rund um die Uhr für die Mitglieder deiner Sektion verantwortlich.

Achte auf die Lebensmittel- und Getränkeversorgung: „Überlebenstraining“ hat keinerlei pädagogisches Nutzen und sind bei den Pfadfindern untersagt, ebenso wie das Hausieren von Minderjährigen (sowohl bei Privathaushalten als auch auf der Straße) und ist vom belgischen Gesetz verboten.

## RÜCKBLICK

Unser Lager fand in der Gegend von Bastogne statt. In den Osterferien gaben wir dem PF Broschüren aus dem Touristenbüro der Region. Die Anweisungen lauteten wie folgt:

- Das Hike sollte gegen 11 Uhr beginnen und am übernächsten Tag zwischen 16 und 18 Uhr beendet sein;
- während des Lagers sollten die PF'S dem Staff die Route und das Projekt vorstellen;
- zwei Patrouillen durften nicht im gleichen Dorf schlafen;
- es gab keine Mindestanzahl von abzuleistenden Kilometern.

Mit diesen vier Anweisungen entwickelten unsere vier Patrouillen unterschiedliche Projekte:

- Erkundungsreise mit dem Zug zum Mardasson Denkmal in Bastogne;
- Besichtigung eines Handwerksunternehmens;
- vollständig mit dem Fahrrad durchgeführter Hike;
- Wanderung, ausschließlich auf Waldwegen

Bericht während einer T3 Eclaireur Schulung



## RÜCKBLICK

Anfang des Jahres kündigten wir den Eclaireuren an, dass in den Osterferien ein Patrouillen-Weekend stattfinden wird. Jede Patrouille konnte den Ort frei wählen, sofern er sich höchstens eine Autostunde von der Einheit entfernt befand. Bei einem Rat im November sollte jeder PF einen Leiter auswählen, der ihn bei der Organisation dieses Patrouillen-Weekends unterstützt. Anschließend wurden die verschiedenen Aufgaben unter den Mitgliedern der Patrouille aufgeteilt (Reservierung einer Unterkunft, Auswahl des Speiseplans, Ausarbeitung eines Programms usw.).

Im Laufe der darauffolgenden Monate hielten wir alle vier Wochen eine 15 minütige Versammlung ab, damit die Patrouillen über den Fortschritt ihres Projekts berichten konnten.

Zu Ostern haben die drei Patrouillen jeweils ein völlig anderes Weekend abgehalten:

- Begegnung mit einem Förster im Venn;
- Kajaktour nach Hamoir;
- Miniwanderung, bei der ausschließlich ein Spezial-Navi für diese Art von Aktivität verwendet wurde.

Bericht während einer T3 Eclaireur Schulung



Die beiden untenstehenden Dokumente stammen aus dem **Hikebook**. Diese Broschüre ist an die Patrouillen zu verteilen: Darin werden alle nützlichen und notwendigen Informationen zusammengefasst, um sorgenfrei auf ein **Hike** oder eine Wanderung in Belgien und im Ausland gehen zu können.





## Deine Pfadfinder verstehen

Das *Hike* ist eines der pädagogischen Angebote, das die Eigenständigkeit der Gruppe stärkt.

Es kommt trotzdem nicht in Frage, die Fähigkeiten der Gruppe unter dem Vorwand, dass sie sich in der Übernahme von Verantwortung üben soll, zu überschätzen. Um diese Aktivität zu betreuen und die Patrouille gleichzeitig eigene Erfahrungen machen zu lassen, erlaube ihr, Initiative zu ergreifen, indem du Ziele mit ihr entwickelst: berate und bestärke sie.

Die Ziele, die die Patrouille sich setzt, sollten folgende Eigenschaften aufweisen:

- **motivierend:** Sie müssen den Vorlieben, Interessen und Wünschen der Patrouillenmitglieder entsprechen;
- **konstruktiv:** Sie müssen dazu beitragen, alle Pfadfinder in ihrer Entwicklung weiter zu bringen;
- **realistisch:** Die Jugendlichen neigen bisweilen dazu, sich unerreichbare Ziele zu setzen;
- **messbar:** Die Jugendlichen müssen realisieren können, dass sie etwas gelernt haben und sich weiter entwickeln.



### Ein gutes Erlebnis für alle

Halte dir vor Augen, dass ein Ausflug ohne Leiter bei einigen bestimmte Sorgen auslösen kann: die gemeinsame Planung des Hiks vermittelt den Jüngeren und ihren Eltern Sicherheit sowie jenen Pfadfindern, die sich in der Gruppe noch nicht hundertprozentig wohl fühlen.

Das *Hikebook* ist am Verbandssitz erhältlich oder kann auf [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be) heruntergeladen werden.

Weitere Informationen findest du im *Patrouille Pass* unter *Se déplacer* und ist verfügbar über [www.lascouterie.be](http://www.lascouterie.be) oder als Download auf [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be).



„Woodcraft“ ist ein englisches Wort und bezeichnet die Geschicklichkeit, sich im Wald anzupassen und zu überleben. Bei den Pfadfindern bezieht es sich darauf, das Lager einzurichten und mit Hilfe von Holzpfehlern, Paletten, Planen usw., Tische, Bänke, Betten usw., zu bauen.

## Die Bedeutung?

Wenn man eine bestimmte Anzahl von Tagen am gleichen Ort zeltet, muss man **sich komfortabel einrichten**: unter Berücksichtigung der Umwelt ermöglichen diese Bauten die verschiedenen Lebensräume, in denen man sich befindet, zu verbessern. Dieser Aufbau beweist das technische Niveau der Pfadfinder, die es erstellt haben.

Woodcraft ist auch die Gelegenheit zur Umsetzung eines Projekts. Bei der Vorbereitung entwickelt der Jugendliche seine Kreativität und seine Kompetenzen und entscheidet mit der Gruppe. Bei der Anfertigung übernimmt er eine für ihn angemessene Rolle und Aufgabe.

## Wann?

Woodcraft wird während dem Lager umgesetzt. Bestimmte Konstruktionen werden in der Patrouille errichtet (Tische, Betten usw.), andere werden in der Truppe ausgearbeitet (Feuerstelle, Truppentisch usw.).

Für die älteren Pfadfinder und die Leiter ist das der Moment, bei dem sie besonders auf diejenigen achten müssen, für die es das erste Lager ist: Sie können nicht alles wissen. Sie sind da, um zu lernen und müssen begleitet werden, ohne zur Zielscheibe für Schikanen von Älteren zu werden, die sie auf der Suche nach einem Spänesauger in der Wiese schicken.



**„Durch das Lager lernen wir, dass wir auf viele Dinge verzichten können, die wir im Alltag für notwendig halten, und wir entdecken, dass wir recht viele Dinge selbst machen können, von denen wir dachten, dass wir dazu nicht in der Lage sind.“**

Baden-Powell, *Girl Guiding*, 1918

## Organisationsideen

### Ausdenken und entscheiden

- Die Gruppe plant jedes Jahr neue Bauten mit neuen Ideen: ein Eingangstor zum Lagerthema, ein Geschirrschrank, ein in den Boden eingelassener Tisch. Eine Wiederholung der Bauten vom Vorjahr würde verhindern, dass die Eclairere ein Projekt in der Patrouille umsetzen können.
- Sie planen und adaptieren die Konstruktionen entsprechend dem Ort des Lagers: Waserrad an einem Bach, Pfeiler in einem Hang usw.



Ein Plan ermöglicht:

- sich im Lager wieder daran zu erinnern, was vor einigen Monaten beschlossen und geplant wurde: so ist jeder auf dem Laufenden darüber, was noch erledigt werden muss;
- im Lager Zeit zu sparen, weil es reicht nachzulesen, was vorbereitet wurde;
- das benötigte Material vorzusehen (Werkzeug, Holz usw.).

Auf dem Plan stehen:

- die Maße (basierend auf den Abmessungen von Haushaltsgegenständen, die vor der Abfahrt festgelegt werden);
- die Anordnung jeder Konstruktion;
- die Materialangaben;
- die schematische Darstellung der Bauten.

## Organisieren

- Jeder hat seine Rolle: Die Aufgaben werden so gerecht aufgeteilt.
- Die Älteren teilen ihre Erfahrung und geben ihre Fachkenntnisse weiter.
- Ein Pfadfinder kann auch beschließen, sich in der einen oder anderen Technik weiter zu verbessern und sich Ziele setzen, um beispielsweise sein Abzeichen als Lagerexperte oder Künstler zu erhalten.

**„Ein Pfadfinder entdeckt und achtet die Natur.“**

**6. Artikel des Pfadfindergesetzes**

Durch das Niederlassen im Herzen der Natur, erlernt der Pfadfinder umweltfreundliche Techniken.

## Vorbereiten

Eine Liste des Inhalts der Materialkiste befindet sich im *Patrouille Pass*. Das Werkzeug wird instandgehalten (geschliffen, gefettet, gereinigt usw.); deine Pfadfinder können damit umgehen und es sicher bei sich tragen.

Sicherheitsinformationen findest du im Merkblatt **À ta santé - Les outils**, das du auf [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be) herunterladen kannst.



## Umsetzen

### Pfahlbauten - ja oder nein

Ein Zelt auf einem Pfahlbau gilt bisweilen als DER Pfadfinderbau schlechthin: einige sind der Meinung, dass es ein gewisses Maß an technischen Fähigkeiten nachweist. Die Errichtung eines Pfahlbaus und der spezielle Look für den vorgesehenen Platz der Patrouille, bringen, indem man den von der Gruppe benutzten Bereich verdoppelt, einen zusätzlichen Komfort mit sich.

Aber die Höhe des Pfahlbaus ist ein zusätzlicher Gefahrenpunkt. Achte darauf, dass er **nicht über zwei Meter hoch ist**; diese Höhe ist ausreichend, um darunter hindurchzugehen.

Nicht zuletzt werden für den Pfahlbau eine entsprechende Anzahl Holzpfähle und eine gewisse Aufbauzeit benötigt. Der Platz für die Patrouille kann genauso oder sogar noch komfortabler und schöner sein, wenn man einen einfacheren Aufbau verwendet, über den man eine Plane spannt.



**Komfort innen und außen**

Bewege die Eclaireure dazu, bei der Anfertigung ihrer Woodcraft kreativ zu sein, damit das Lagerleben angenehmer ist.

**Ein paar Ideen:**

- Verwende Palettenbretter oder Holzabfälle um die Bänke und Tische zu begradigen.
- Eine Toilettenbrille auf dem Donnerbalken haben.
- Ein System finden, um warmes Wasser zu haben.
- Wäscheleinen für Handtücher und Kleidung spannen.
- usw.

**Anmerkungen zum Donnerbalken**

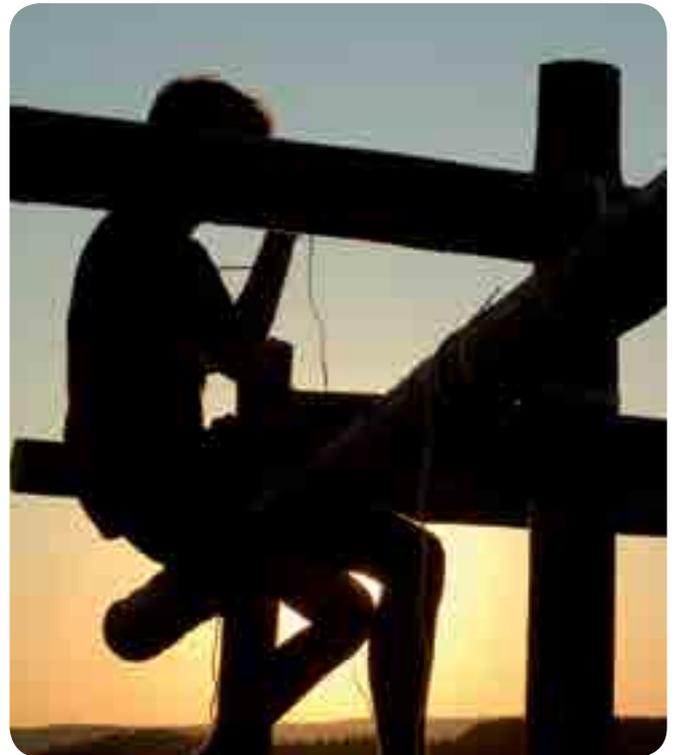
Es kommt immer häufiger vor, dass einige Gemeinden die Truppen verpflichten Chemie-WCs zu verwenden und die Nutzung des Donnerbalkens nicht mehr gestatten. Besser ist es dich vor dem Lager bei der Gemeindeverwaltung des Ortes wo ihr zeltet zu informieren.

Du kannst auch Trockentoiletten den Vorzug geben, sie werden mehr und mehr von den Sektionen verwendet.

**Am Ende des Lagers alles verbrennen?**

Um einen schönen, vier Meter langen Holzpfahl zu haben, muss der Baum über 15 Jahre wachsen. Wenn eine Truppe am Ende des Lagers alles verbrennt, beläuft sich die Lebensdauer der Holzpfähle auf etwa 15 Tage. Besser wäre es, das Holz anderweitig zu verwenden oder zu verkaufen.

Im *Patrouille Pass* findest du eine Reihe technischer Merkblätter, die den Pfadfindern bei der Anfertigung ihrer Bauten behilflich sind.

**Auswerten und feiern**

Woodcraft wird wie jedes andere Projekt bewertet, sowohl im Hinblick auf die Angemessenheit der angefertigten Bauten, als auch im Hinblick auf die Einschätzung der Teilnehmer. Es ist weiterhin sinnvoll, die Schlussfolgerungen bei einem Rat zu erläutern, damit die ganze Truppe von den Ansichten jeder Patrouille profitiert. Es ist weiterhin von Vorteil, die Anmerkungen aufzuschreiben, um die gesammelten Informationen bei der Planung des nächsten Lagers zu nutzen.



## Deine Aufgabe

Der Eclaireur organisiert die Dinge meistens selbst: Bei seinen Patrouillenprojekten entwickelt er seinen **Unternehmensgeist** und **seine Pfiffigkeit**. Er nimmt sich die Zeit, die erforderlich ist, um die Werkzeuge oder die benötigten Kompetenzen für die Ausführung zu bearbeiten.

Dennoch braucht er einen **Rahmen**, um sich sicher zu fühlen und Fortschritte zu erzielen. Der Leiter muss von Anfang an die Regeln festlegen. Er spielt eine wichtige Rolle im Hinblick auf die **physische Sicherheit** der Eclaireure, die aufgefodert werden, mit Holzpfählen und Werkzeug umzugehen (Es ist z.B. unbedingt notwendig, dass die Pfadfinder geeignetes Schuhwerk und Handschuhe tragen). Der Staff muss regelmäßig den Zustand der Verbindungen überprüfen.

Darüber hinaus schaut du regelmäßig bei den Patrouillen vorbei, um ihnen deine Hilfe anzubieten, zu schauen, ob alles so voran geht, wie die Pfadfinder es geplant haben, einen Rat geben, ein paar Hammerschläge machen usw. Du musst also **für die Eclaireure da sein**, die Bauten des Staffs sind beim Woodcraft zweitrangig.

## RÜCKBLICK

Um die *Woodcraft*-Kreativität zu erhöhen, haben wir bei einer Versammlung am Ende des Jahres ein Spiel in Verbindung mit dem Lagerthema organisiert. Die Patrouillen erhielten Bedingungen für den Bau ihres Patrouillenplatzes. Die Forderungen lauteten:

- ein Eingangstor bauen;
- einen in den Boden eingelassenen Tisch bauen;
- einen Ruhebereich vorsehen;
- einen ungewöhnlichen Gegenstand wie zum Beispiel ein Staubsaugerrohr integrieren;
- usw.

Durch diese Anweisungen konnten die Eclaireure Konstruktionen planen, die ein wenig von den Traditionen und Gewohnheiten abweichen, es war einfach fantastisch!

Bericht während einer T3 Eclaireur Schulung



## Deine Pfadfinder verstehen

Die Jugend gilt als Lebensphase mit großem Einfallsreichtum: der Jugendliche ist **kreativer** und er interessiert sich verstärkt für das, was die Leute in seinem Umfeld tun. Der Jugendliche wird **körperlich stärker**, seine Triebe werden durch die Hormone intensiver. Er macht in der Zeit Erfahrungen, die ihn dazu bringen, seine körperlichen Fähigkeiten zu testen und sich einer Gefahr zu stellen. Um diesen Flirt mit dem **Risiko** zu kanalisieren, ist es wichtig, mit deinen Pfadfindern darüber zu sprechen, ihnen die zu beachtenden Regeln und die Folgen ihrer Handlungen ins Bewusstsein zu rufen und dass es andere Wege gibt als das Eingehen von Risiken, um als Person anerkannt zu werden.

Konkrete Vorschläge für die gemeinsamen Bauten findest im Dokument **S'installer au camp im Patrouille Pass**, verfügbar unter [www.lascouterie.be](http://www.lascouterie.be) oder herunterladbar auf [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be).





# 3

## DIE KLEINE GRUPPE



**Das Leben in einer kleinen Gruppe von Gleichaltrigen, in der die Beziehungen stark sind, ist für die Pfadfinder ein idealer Ort der Selbsterfahrung und der Entdeckung. Jeder findet hier seinen Platz, um vertrauensvoll zu lernen Verantwortung zu übernehmen und solidarisch zu handeln.**

# DIE KLEINE GRUPPE

Bei den Pfadfindern lernen die Kinder in der Gemeinschaft zu leben. Vor allem in der kleinen Gruppe, ein Hauptelement unserer Methode, knüpfen sie Beziehungen.

„Wir wollen einen eigenständigen und freien Menschen.“

Unser Erziehungsziel

Die kleine Gruppe ist ein Raum der Zwanglosigkeit, der die Entwicklung der Kompetenzen begünstigt und die Erfahrungen erweitert.

## Die Vorteile der kleinen Gruppe

### Sich wohl fühlen

Wenn du die Gewohnheiten der Kinder oder Jugendlichen beobachtest, wirst du feststellen, dass sie sich in **kleinen Gruppen** integrierter fühlen, Spaß haben und das meiste aus ihren Erlebnissen herausholen.

Der Wunsch, Teil einer Gruppe zu sein, steigert sich nach und nach, wenn das Kind zu einem Jugendlichen heranwächst, da die Akzeptanz durch Gleichaltrige mit der Zeit einen immer höheren Stellenwert einnimmt.

### Beziehungen den Vorrang geben

In der kleinen Gruppe sind die Beziehungen besonders intensiv. In diesem eingeschränkten Rahmen prüft der Pfadfinder, in welchem Maße **jede Person einmalig, originell und wertvoll ist**. Diese persönlichen Eigenschaften beeinflussen die Gruppe, die wiederum selbst durch all diese Persönlichkeiten bestimmt wird.

Die kleine Gruppe ist ebenfalls ein Ort, an dem jeder mehr über die Grundwerte des Lebens in der Gesellschaft erfährt: die Freude am Beisammensein, Respekt, Solidarität, Aufrichtigkeit, Integrität usw.



„Der Pfadfinder ist solidarisch und ein Bruder aller.“

4. Artikel des Pfadfindergesetzes

In der kleinen Gruppe findet jeder einen menschenwürdigen Platz um zusammen zu leben, zu arbeiten, sich zu unterstützen, gemeinsam etwas aufzubauen usw.



### Den Selbstwert fördern

Oft ist es schwierig, sich seiner Werte und Stärken als Individuum bewusst zu sein. Aber es ist notwendig für den Aufbau der eigenen Persönlichkeit, da dies zur Entwicklung des Selbstwertes beiträgt. Neben den eigentlichen Qualitäten beeinflusst das Bild, das jeder von sich selbst hat, und der Blick der anderen diesen Wert.

Dank der kleinen Gruppe erlebt jeder im Pfadfindertum eine Beziehung, in der es möglich ist, seinen eigenen Platz zu finden: Jeder Pfadfinder ist aktiv beteiligt, spielt eine Rolle, fühlt sich nützlich, stellt sich Herausforderungen, unterhält Beziehungen und übernimmt Verantwortung. Das Kind erfährt, dass ihm **etwas gelingen kann** und dass er **unentbehrlich für die Gruppe** ist. Diese Ermutigungen verstärken seine Motivation und tragen zum Aufbau seines Selbstwertgefühls bei (siehe die *Beziehung* auf Seite 29).

Die kleine Gruppe ist ein wichtiger Bestandteil des Pfadfindertums und der Rat ist ein wertvolles Instrument, um das Gruppenleben zu organisieren. Hier entdecken die Pfadfinder und Leiter, wie man das Wort ergreift, anderen zuhört und Entscheidungen trifft. So können sich alle inmitten der anderen entfalten und ihr soziales Leben bereichern.

Der Rat organisiert das Pfadfinderleben auf allen Ebenen, von den Baladins bis zu den Pionieren, im Rudel, in der Patrouille, der Einheit und auf Verbandsebene (siehe der Rat Seite 64).

## Gruppen, gleichbleibend oder nicht

Im Pfadfindertum gibt es **alle möglichen Arten von Gruppen**. Einige sind gleichbleibend (Patrouille, Rudel), andere nicht (die Gruppe die für eine Dienstleistung oder für ein Spiel gebildet werden, Gruppenbildung unter Mädchen oder unter Jungen). Einige werden auf der Grundlage bestimmter Kriterien gebildet (z.B. das Alter), andere spontan (Freundschaft, gemeinsame Aktivitäten nach Kompetenzen oder Interessen).

### Gleichbleibend

Das Rudel und die Patrouille sind die bekanntesten Beispiele für gleichbleibende kleine Gruppen in unserer Bewegung. Sie werden für das gesamte Pfadfinderjahr gebildet, wodurch sich jeder in einem von Vertrauen und Respekt geprägten Rahmen entfalten kann.

Damit diese kleine Gruppe wirklich zum Wohlbefinden jedes Kindes beiträgt, ist es wichtig, dass der Pfadfinder sich an der **Zusammenstellung** seines Rudels oder seiner Patrouille nach den gemeinsamen ausgesuchten Kriterien, beteiligt. Anschließend werden die **Verantwortungen** und Funktionen innerhalb der kleinen Gruppe festgelegt und zugewiesen.

In der Tat geht es bei *Ask the boy* darum, die Kinder einzuladen, sich an den Entscheidungen zu beteiligen und ihnen anzubieten, ihr Leben bei den Pfadfindern mitzubestimmen. Dazu gehört die Zusammenstellung dieser kleinen gleichbleibenden Gruppen, Rudel oder Patrouille, um ein harmonisches Zusammenleben zu schaffen. Durch Ausarbeitung der **Mitbestimmung** können die Vorlieben, Wünsche und Meinungen jedes Pfadfinders berücksichtigt werden, ohne dabei aus den Augen zu verlieren, dass die Gruppen ausgeglichen sein sollten (Aufteilung nach Geschlecht, Alter, Qualitäten usw.). Das ist ein wichtiger Moment, bei dem der Leiter darauf achten sollte, dass jeder respektiert wird.

Wenn die Anordnung der Räumlichkeiten es zulässt, kannst du einen Raum vorbehalten, damit das Rudel oder die Patrouille einen **Ort für die Zusammenkünfte für sich allein hat**, um Erinnerungen ihrer vergangenen Erlebnisse anzubringen und improvisierte Treffen und die Planung von Projekten zu begünstigen. Dies ermöglicht der Gruppe, sich in einem vertrauensvollen Rahmen herauszubilden, bevor sie sich in ein „Leben außerhalb“ stürzt. Damit die Pfadfinder sich diesen Raum wirklich zu Eigen machen, solltest du darauf achten, dass regelmäßig Momente stattfinden, bei denen sie sich dort als kleine Gruppe zusammenfinden.

### Vorübergehend

Unter all den existierenden Gruppen sind einige „**dem Anlass entsprechend**“: Du nimmst die Baladins, die daran interessiert sind, am frühen Morgen mit auf eine Wanderung im Wald; du bietest ein Atelier an, das den Wölflingen im ersten Jahr vorbehalten ist; du hältst einen Rat mit den Ec-laireuren ab, die Kassierer in ihrer Patrouille sind; du forderst die Pioniere auf, sich in Gruppen aufzuteilen, um ein Projekt zu verwirklichen; du teilst deine Sektion in kleine Gruppen auf, um die alltäglichen **Dienste** eines Weekends oder Lagers durchzuführen.

Innerhalb der Meute oder der Truppe kannst du die Rudel oder Patrouillen, z.B. für große Spiele, umgruppieren.

**Das Variieren der Gruppen** bringt eine weitere Ausdehnung des Kennenlernens der anderen mit sich, denn wenn man Teil einer Gruppe ist, werden verschiedene Erfahrungswerte einander gegenübergestellt und man lernt trotz der Unterschiede den Wert, die Vorteile und die Talente jedes einzelnen anzuerkennen.

**Ein paar Ideen, die mit Spaß, schnell Gruppen bilden (und unter Vermeidung einer Kapitänswahl, die der Reihe nach auswählen):**

- Verteile Spielkarten (die du vorab entsprechend der Anzahl der Gruppen und der Spieler ausgewählt hast). Die Herzen, die Achten oder die Roten Karten, kommen z.B. in eine Gruppe.
- Jeder Pfadfinder lost ein sehr einfaches Lied aus. Die Pfadfinder singen mit verbundenen Augen und müssen durch Gehör ihre Teammitglieder finden. Variante: das Lied durch Tierrufe ersetzen.
- Verteile Klümpchen in verschiedenen Farben. Die gleichen Farben kommen in einer Gruppe. Oder damit eine Gruppe komplett ist, muss sie aus Pfadfindern mit allen verschiedenen Farben bestehen.
- Jeder zieht einen Schuh aus. Alle Schuhe werden gemischt und entsprechend der gewünschten Anzahl Gruppen verteilt. Jeder holt seinen Schuh zurück und lernt seine Gruppe kennen.



## Koedukation von Jungen und Mädchen

Die **Koedukation** bezeichnet die Erziehung von Kindern in gemischten Gruppen, bei der eine Zusammenarbeit berücksichtigt wird, die die Entwicklung des Einzelnen, als Junge oder Mädchen und als einzigartiges Individuum, das sich des anderen Geschlechtes bewusst ist, ermöglicht.

Das Pfadfindertum zielt auf eine Entwicklung der Person sowohl in der Welt der Pfadfinder als auch innerhalb der Gesellschaft ab. Die Gesellschaft von heute ist zum Großteil gemischt (Familie, Schule, Arbeitswelt usw.). Es ist von daher nur logisch, wenn die Kinder im Pfadfindertum lernen, mit Mädchen und Jungen zusammenzuleben.

**Unser Verband bietet die Koedukation an.** Aber natürlich entscheidet jede Einheit entsprechend seiner Vorgeschichte, seiner Größe und seines Umfelds, ob er die Mischung der Geschlechter im Alltag umsetzen möchte. Jede Gruppe organisiert Aktivitäten, die auf bereichernde Begegnungen zwischen den beiden Geschlechtern abzielen, und zwar unabhängig davon, ob die Gruppe in Gemeinschaftserziehung geleitet wird oder nicht.

### „Wir wollen einen sozialen Menschen.“

#### Unser Erziehungsziel

In der kleinen Gruppe wird die Begegnung mit anderen gefördert und sie erleichtert das Knüpfen persönlicher Beziehungen. So bringt jeder seine Ideen zum Ausdruck und setzt sich mit denen der anderen auseinander. Durch die Integration in einer kleinen Gruppe kann Sicherheit gewonnen werden.



## Deine Aufgabe als Leiter

Die Gruppen, egal ob gleichbleibend oder nicht, ob sie spontan gebildet wurden oder mit deiner Hilfe, brauchen deine **Anwesenheit** (die an das Alter der Pfadfinder, der Reife der Gruppe usw. angepasst wird) und deine **Wachsamkeit** (da die Beobachtung und die Achtung, die jedem Kind geschenkt wird, das Wohlbefinden jedes Einzelnen steigert).

Damit die kleinen Gruppen für sich selbst leben können, musst du akzeptieren, dass sich bestimmte Dinge deiner Kontrolle entziehen und dass du nicht alles beherrschst. Durch diese **Handlungsfreiheit** kann sich die kleine Gruppe entwickeln.

## Schaffung optimaler Bedingungen

- Die richtige **Größe**: Es gibt keine strengen Richtlinien, die eingehalten werden müssen. Alles ist abhängig von den Umständen, unter denen die Animation stattfindet. Aber bedenke, dass sich jeder in Gruppen von vier oder fünf Personen von der Aktivität eingebundener fühlt und einen Platz für seine Ideen findet.

Die kleine Gruppe bietet viele Vorteile: Nähe, jedem Aufmerksamkeit schenken, usw. Und selbst wenn deine Sektion keine kleine Gruppe im eigentlichen Sinne ist, kann jeder sich darin genauso wohl fühlen wie in einer kleinen Gruppe, wenn darauf geachtet wird, dass die Größe überschaubar bleibt.

Hier einige Richtwerte für die Größe der Altersgruppen: **zwanzig Baladins in einer Rasselbande, vier Rudel mit sechs Wölfingen innerhalb der Meute, vier Patrouillen mit acht Eclaireuren in der Truppe und fünfzehn Pioniere pro Posten.**

In unserem Verband gibt es Sektionen in allen Größen: einige haben nur ein paar Mitglieder, während andere über fünfzig betreuen. Die Aufgabe der Leiter dieser Gruppen besteht darin, einfallsreich zu sein und/oder sich Hilfe von außen zu suchen, damit die Kinder die von ihnen betreut werden, weiterhin von einem **qualitativ hochwertigen Pfadfindertum** profitieren.

**„Die Anzahl der Pfadfinder in der Truppe sollte vorzugsweise nicht über 32 liegen. Ich empfehle diese Zahl, weil ich im Zuge meiner erzieherischen Arbeit mit den Pfadfindern festgestellt habe, dass 16 die Anzahl war, die ich bewältigen konnte, wenn ich eine persönliche Beziehung zu jedem aufbauen und sie dazu ermutigen wollte, ihre Persönlichkeit zum Ausdruck zu bringen. Da ich eingestehen muss, dass andere doppelt so fähig sind wie ich, beträgt die Gesamtzahl 32.“**

Baden-Powell, *Aids to Scoutmastership*, 1919

- Ein von der Gruppe entwickelter **Funktionsrahmen**: Dieser benötigt eine gewisse Anpassungszeit, um zu lernen, sich zu organisieren und um Zutrauen zu gewinnen. Auch wenn sich Regeln spontan und implizit einstellen können, ist es häufig wichtig, diese einordnen und benennen zu können, damit sie für alle klar sind und damit sich jeder nach ihnen richten kann.
- **Zeit** für den Aufbau von Beziehungen: Bei einem zu vollen Stundenplan, bei dem sich eine Aktivität nahtlos an die andere reiht, können die Pfadfinder keine Beziehungen aufbauen. Plane Raum für Freizeit ein, um den Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit zu geben, die anderen besser kennenzulernen.
- **Gemeinsame Projekte**: In der kleinen Gruppe gibt es viele Gelegenheiten sich zu organisieren, sich miteinander abzustimmen, zu verhandeln, eine Auswahl und gemeinsam Entscheidungen zu treffen.
- Ein **Platz** für jeden: Die kleine Gruppe schafft einen Ort, an dem der Pfadfinder seine Energie auf konstruktive Weise einsetzt, sich für angemessene Aufgaben in verschiedenen Bereichen zur Verfügung stellt und seine mehr oder weniger verborgenen Talente unter Beweis stellt.
- Eine Erziehung zugunsten des **Unterschieds**: Jeder erhält positive Rückmeldungen, die den Selbstwert stärken und die Anerkennung durch die Gruppe steigern. Die Pfadfinder laufen beispielsweise alle mit einem Pappteller herum, der an ihren Rücken hängt, und jeder hält an, um etwas Positives auf die Teller der anderen zu schreiben.

*„Eine wahre Freundschaft, die dauerhaft Bestand haben kann, beginnt, wenn man dem anderen sagen kann: du bist nicht wie ich, du hast Recht damit, so zu sein, wie du bist und ich mag es, dass du anders bist als ich.“*

Françoise Dolto, *Paroles pour adolescents ou le complexe du homard*, 1989

## Konflikte lösen

Konflikte gehören zum Gruppenleben dazu; sie sind an sich nichts Negatives: Das sind Gelegenheiten das Zusammenleben zu lernen. Sie zeigen eine Uneinigkeit und eine unausgeglichene Situation auf.

Bestimmte Konflikte entstehen und klären sich, ohne dass du es mitbekommst.

Du bürgst jedoch stets für die Regeln des Zusammenlebens, die aufgestellt und/oder mit den Pfadfindern zusammen beschlossen wurden. Daher muss man als Leiter die Rolle eines Beobachters einnehmen und eingreifen, wenn ein Pfadfinder darum bittet oder wenn du es für erforderlich hältst. Du nimmst in dem Fall die Rolle des Vermittlers ein, suchst nach der Ursache des Konflikts und lässt jeden zur Sprache kommen. Du hilfst den Kindern und Jugendlichen, Uneinigkeiten zu regeln: Jeder hat das Recht, Fehler zu begehen und die Möglichkeit, sie zu beheben.

## Auf Integration achten

Du hast als Leiter darauf zu achten, dass jeder Pfadfinder gut in seine Gruppe integriert ist. Dieser Prozess unterteilt sich in drei Phasen:

- **Beobachtung**: Um sich dem anderen gegenüber zu stellen, beobachtet der Pfadfinder wie er reagiert und versucht anschließend, sich zu behaupten;
- **Beteiligung**: Durch die Beteiligung an den Umsetzungen und Entscheidungen der Gruppe arbeiten alle zusammen, machen sich die Gewohnheiten des Gruppenlebens zu eigen und nehmen eine aktivere Rolle ein;
- **Einsatz**: Nach einer gewissen Zeit kann der Pfadfinder, durch die stetige Bereitstellung seiner Kompetenzen, für die anderen ein Antriebsmotor der Gruppe werden.

Nachdem eine Gruppe gebildet wurde, neigen ihre Mitglieder dazu, ihre Verhaltensweisen und Ideen dahingehend zu vereinheitlichen, was in der Gruppe gesagt oder getan wird. Wenn aber eine Person ein wenig zu stark von der Gruppennorm abweicht, wird sie von ihr ausgeschlossen. Bestimmte Kinder legen in ihren Beziehungen zu anderen Ungeschicklichkeiten an den Tag, sie haben einen anderen Sinn für Humor oder reagieren aggressiv und können dadurch zum Sündenbock der ganzen Gruppe werden. Sie nehmen immer weniger an den Aktivitäten teil und haben Schwierigkeiten, sich wieder in die Gruppe zu integrieren.

Du spielst in dieser Situation eine wichtige Rolle (siehe die Beziehung auf Seite 40):

- Weder diesen Vorfall unterschätzen, noch diese Ablehnungssituation verharmlosen;
- Positioniere dich klar gegen ausschließende Verhaltensweisen;
- Handle so früh wie möglich gegenüber allen Beteiligten des Konflikts;
- Schätze die Kompetenzen jedes einzelnen Kindes;
- Lege Momente für einen Austausch mit der Gruppe ein;
- Biete kooperative Aktivitäten an.

Bestimmte Charaktere haben Schwierigkeiten, miteinander auszukommen. Das muss man auch zugeben können. In bestimmten Fällen ist es manchmal besser, die Zusammenstellung der kleinen Gruppen aufzugeben und zu verändern, damit sich ein neues Gleichgewicht einstellen kann.

Achte auf die Beziehungen, die sich in deiner Sektion bilden: in informellen Momenten kannst du beobachten, mit wem sich deine Pfadfinder je nach Sympathien zusammenschließen. Daraus dürfen sich aber keine Ausschluss- oder Ausgrenzungsverhaltensweisen entwickeln, unter denen andere Pfadfinder zu leiden hätten.



## Von einer Sektion zur anderen

Die Größe der kleinen Gruppe, die Dauer ihres Bestehens und ihre Funktionsweise unterscheiden sich natürlich entsprechend dem Alter der Pfadfinder. Weiterhin wird der Aspekt der Koedukation auf unterschiedliche Weise umgesetzt.

### Bei den Baladins

Die Baladins wachsen langsam aus dem Egozentrismus des Kleinkindalters heraus. Sie öffnen sich, nach ihrem Rhythmus, mehr und mehr der Außenwelt und dem Erlernen. Sie bauen neue Kontakte zu anderen auf.

In der Rasselbande werden die verschiedenen Aktivitäten idealerweise in kleinen Gruppen ausgeführt: Das Kind **fasst hier mehr Vertrauen** und findet hier **einen ersten Platz im Gemeinschaftsleben**, der auf das Kind zugeschnitten ist.

Die kleinen Gruppen sind nicht gleichbleibend: ein Kind dieses Alters verspürt in diesem Stadium, in dem es einfach Freude und Interesse entwickelt, mit anderen zu spielen, überhaupt nicht das Bedürfnis danach. Dennoch bilden die Baladins keine Gruppen, weil man sie zusammenstellt. Die Aufgabe des Leiters besteht darin, Schritt für Schritt Solidarität durch Spiele und im Alltag aufzubauen.



### Koedukation

Im Alter von 6 bis 8 Jahren wächst das Kind aus der „verliebten“ Anhänglichkeit zu seinem Elternteil des anderen Geschlechts heraus. Gleichzeitig beginnt es, **sich mit dem Erwachsenen des gleichen Geschlechts (Elternteil, Lehrer, Leiter usw.) zu identifizieren**.

In der Rasselbande ist ein Mädchen oder ein Junge in erster Linie ein **Freund**, auch wenn jeder seine Eigenheiten hat und mit den anderen auf sehr unterschiedliche Weise zusammen agiert.

Aber **Jungen und Mädchen spielen leicht miteinander**, auch wenn das Kind sich immer Fragen zum Unterschied zwischen den Geschlechtern stellt, da es sich in einer Phase großer und insbesondere intellektueller Neugier befindet.



### Bei den Wölfingen

Im Rudel entdeckt das Kind den Wert von **stärker strukturierten und gleichbleibenden Gruppen**. In seinem Rudel lernt der Wölfling sich auszudrücken, anderen zuzuhören, Entscheidungen zu treffen und diese zugunsten des Lebens im Clan zu respektieren. Die Integration von Neuen wird erleichtert.

Der Leiter oder die Leiterin spielt eine wichtige Rolle bei der Bildung kleiner Gruppen: Er oder sie hilft den Wölfingen, den Rahmen und die Bedingungen festzulegen. Dadurch können sie Pfadfinder kennenlernen, die sie vorher nicht kannten, und somit, **vollständig mit den anderen zusammenleben**.



### Koedukation

Im Alter zwischen 8 und 10 Jahren sucht sich das Kind in der Regel einen Freund aufgrund seiner momentanen **zwischenmenschlichen Fähigkeiten** wie z.B. Freundlichkeit, Großzügigkeit usw. aus. Seine Freundschaften basieren auf gemeinsamen Aktivitäten oder Interessen: Fahrrad fahren, Comics lesen, Gesellschaftsspiele, Seilspringen. Sie werden schnell geknüpft und gehen genauso schnell wieder auseinander.

Im Alter zwischen 10 und 12 Jahren vertraut sich das Kind, wenn es denkt, dass kein anderer es versteht, seinem Freund an, der häufig gleichaltrig ist und das gleiche Geschlecht hat. Es sucht nach gegenseitigem Vertrauen und Halt. Er findet sich auf gleicher Augenhöhe, teilt echte Geheimnisse. Diese Freundschaften knüpfen und lösen sich nicht so leicht. Er oder sie hat „**seinen besten Freund**“ oder „**ihre beste Freundin**“ gefunden. Diese Tendenz setzt sich über das gesamte Jugendalter fort.

Der Wölfling ist in der Lage, innerhalb einer Gruppe zu kooperieren: es ist das Alter der Mannschaftsspiele. Im **Rudel** ist es ideal, gemischte Gruppen in großen Spielen anzubieten, die so gestaltet sind, dass jeder sich frei entfalten kann, es sollte aber auch Momente geben, bei denen keine Mischung der Geschlechter stattfindet, bei denen die Jungen und Mädchen ihre spezifischen Wünsche und Bedürfnisse teilen können, was zu einer harmonischen Entwicklung beiträgt.



## Bei den Eclaireuren



In der Truppe ist der Eclaireur in der Lage, das Leben seiner Patrouille zu gestalten und **die Solidarität** mit anderen **umzusetzen**. Die *Patrouille*, eine Gruppe für Erlebnisse, Aktion und Vergnügung, ist der Ort, an dem er die meiste Zeit verbringt. Sie bietet eine gewisse Stabilität in der Welt der Jugendlichen, deren Umfeld sich ständig ändert und schnelllebig ist. Es ist wichtig, dass er in ihr einen Platz findet und dass sie ihm eine Orientierung anbieten.

**Mit den anderen zusammen etwas aufzubauen** bedeutet, sich zu organisieren und dabei bestimmte Parameter zu berücksichtigen: die Bedürfnisse der kleinen Gruppe, die Wünsche und Bedürfnisse des Einzelnen, Eigenschaften und Erfahrungen. Auf dieser Grundlage teilen die Eclaireure Verantwortung und übernehmen *Funktionen in der Patrouille*: dadurch entfalten sie ihre Eigenständigkeit.



## Koedukation

Die Pubertät ist eine wichtige Phase, da der Jugendliche sich aus seinen familiären Bindungen löst und sich emotional in den **Beziehungen zu Gleichaltrigen** einbringt. Dies ist die Zeit der ersten Liebeserfahrungen.

Aber noch mehr als durch die Liebe wird das Selbstvertrauen durch die Freundschaft aufgebaut. Durch die Steigerung seiner kognitiven Fähigkeiten ist der Jugendliche immer besser in der Lage, seine Gedanken und Gefühle unter Freunden zu teilen: Er entwickelt eine **Beziehungsintelligenz**. In dieser Phase gibt es starke Bündnisse; sie werden in erster Linie unter gleichaltrigen Jugendlichen des gleichen Geschlechts gepflegt.

Die Freundschaft verändert sich nach und nach mit dem Heranwachsen des Jugendlichen. Im Alter zwischen 14 und 16 Jahren kann man beobachten, dass Vorstellungen von **Solidarität** und **Loyalität** zunehmend eine Rolle spielen. Ab dem 17. Lebensjahr suchen die Jugendlichen nach einer bestimmten Form von Wechselseitigkeit: Das

## Bei den Pionieren



In der Pioniergruppe kennen sich einige bereits seit langer Zeit: Die Beziehungen sind eng und reichhaltig. Die Pioniere engagieren sich bei der Umsetzung von Projekten und **respektieren die Vorlieben** jedes Einzelnen: Die Erziehung zugunsten des Unterschieds setzt sich fort und wird vollendet.

Die Pioniere organisieren sich regelmäßig in *Gruppen*, um die Maßnahmen, die für ein bestimmtes Projekt ergriffen werden müssen, aufzuteilen, Ateliers abzuhalten oder die alltäglichen Dienste zu verwalten usw.



**Teilen von Erfahrungen** wird zum Hauptziel der Freundschaftsbeziehung.

Aber diese Beziehung ist nicht immer einfach. Man muss sich mit Rivalität, Neid und Ausschlussmechanismen auseinandersetzen, die das Kennenlernen anderer Arten von Beziehungen verhindert usw. Der Jugendliche lernt, **Konfliktsituationen** infolge dieser Unstimmigkeiten zu lösen.

Es ist wichtig, den jugendlichen Pfadfindern sowohl in der Truppe, als auch bei den Pionieren, Aktivitäten nur unter Mädchen und Aktivitäten nur unter Jungen anzubieten: sie ermöglichen den Jugendlichen, sich in einem Alter, in dem das Anbandeln auch die Gedanken beherrscht, ein wenig Distanz zum anderen Geschlecht zu nehmen.

Das Pfadfindertum kann durch den Versuch, **sich von Stereotypen zu lösen**, ebenfalls ein Ort der Bewusstwerdung der Kluft zwischen den Geschlechtern sein und jedem die Möglichkeit geben, sich freier zu entwickeln.

Das *Rudel* ist eine gleichbleibende kleine Gruppe, die aus sechs Wölfen unterschiedlichen Alters besteht. Dieser Raum, der vom Leben in der Gemeinschaft und von Spielen geprägt und mit einer kleinen Familie vergleichbar ist, ermöglicht den Wölfen, mit der Zeit immer mehr Verantwortung zu übernehmen und echte Momente der Eigenständigkeit zu erleben.

## Die Bedeutung?

Die Wölflinge finden sich auf natürliche Weise in kleinen Gruppen zusammen. In diesen Gruppen **fühlen sie sich wohl, sie haben Vertrauen**, vergnügen sich und machen möglichst viele Erfahrungen. Das Rudel bietet echte Gelegenheiten zum **Austausch von Erfahrungen und Entdeckungen**. Es entspricht der Gewohnheit und den Bedürfnissen der Wölflinge.

Im Rudel kann jeder Wölfling:

- sich und die anderen besser kennenlernen;
- in der Meute und im Rudel Mitbestimmung erleben;
- seine Fähigkeiten aufwerten;
- innerhalb der kleinen Gruppe Verantwortung übernehmen;
- einen Teil seiner Eigenständigkeit erlangen;
- sein Zugehörigkeitsgefühl zur kleinen Gruppe entwickeln, um die Integration in der Meute zu erleichtern;
- mehr über Unterschiede erfahren;
- seinen Sinn für die Öffnung gegenüber anderen entwickeln;
- mit anderen Wölfen Spaß haben, bei denen es sich nicht um auf natürliche Weise ausgewählte Freunde handelt.

**„Wir wollen einen vertrauensvollen Menschen.“**

Unser Erziehungsziel

Der Wölfling entwickelt im Rudel sein Selbstvertrauen und sein Vertrauen in andere. Indem er in dieser kleinen Gruppe agiert, findet er leichter seinen Platz innerhalb der Meute.

## Was erlebt man im Rudel?

- Spiele;
- den Rat des Rudels;
- Mowhas (*Ateliers*);
- große Jagden (*Projekte*);
- Dienstleistungen.

Baden-Powell sprach die Idee der Mitbestimmung bereits in seinem berühmten Satz „Ask the boy“ – „Frag den Jungen“ an. Die Wölflinge befinden sich in einem Alter, in dem sie zu vielen Dingen eine Meinung haben. Sind sie nicht am besten dazu in der Lage zu entscheiden, wie sie in ihrer kleinen Gruppe leben möchten?

Deine Aufgabe besteht somit darin, gemeinsam mit den Wölfen alles daran zu setzen, das Leben innerhalb des Rudels noch effizienter und angenehmer zu gestalten.

**„Der Pfadfinder ist solidarisch und ein Bruder aller.“**

4. Artikel des Pfadfindergesetzes

Durch das Rudelleben können die Wölflinge, im Laufe des gesamten Jahres, dieses Gefühl der Solidarität, Brüderlichkeit und der Zugehörigkeit zu ihrer kleinen sozialen Gruppe entwickeln.





## Deine Aufgabe

Deine Aufgabe als LeiterIn besteht darin, die Mitglieder des Rudels im Laufe des gesamten Jahres in den Projekten, die sie umsetzen, bei Spielen und bei ihren Lernerfahrungen **zu unterstützen, zu ermutigen** und (erneut) **zu motivieren**.

Auch wenn die Bildung der Rudel in Mitbestimmung erfolgt, ist es wichtig, dass der Staff ein oder zwei **Kriterien festlegt** (über die nicht diskutiert werden kann), um **für jede der Rudelgruppen ein Gleichgewicht zu schaffen**. Beispiele: Anwesenheit von Mädchen und Jungen, jeder Wölfling hat mindestens einen Freund in seiner Gruppe, die Wölflinge sind unterschiedlichen Alters, ausgeglichen im Hinblick auf die Kompetenzen und Fähigkeiten des Einzelnen usw. Du schaffst es mit Sicherheit nicht, ein hundertprozentiges Gleichgewicht in deinen Rudelgruppen zu bringen, versuche aber, einen möglichst hohen Ausgleich in den Gruppen herzustellen.

**Es ist möglich, einer so jungen Person Verantwortung zu übertragen und es funktioniert!**

## BEWÄHRTE VERFAHREN

- Wenn du mehr als 24 Wölflinge in deiner Meute hast, sollte die **Zahl der Rudel erhöht werden** und nicht die Anzahl der Wölflinge in jeder Gruppe.
- Organisiere von Zeit zu Zeit einen **Rudelrat**, bei dem du mit ihnen über ihre Aufgabe und ihre Aktionen sprichst.
- Damit das Rudel sich als typische Gruppe sieht, solltest du den Rudeln **regelmäßig zu erlebende Momente des Alltags** anbieten (z.B. sie den Nachmittagsnack an einem anderen Ort rund um das Lokal einnehmen lassen).
- Damit alle zufrieden sind, warum nicht Aufgaben vorsehen, die über ein **halbes Jahr** dauern?



## Deine Wölflinge verstehen

Im Rudel erfährt das Kind mehr über **den Wert von strukturierteren und gleichbleibenden Gruppen**. Durch das Leben im Rudel lernt der Wölfling sich auszudrücken, anderen zuzuhören, Entscheidungen zu treffen und diese zugunsten des Lebens im Clan zu respektieren.

**Die kleine Gruppe bildet sich bei den Wölflingen auf natürliche Weise**, aber es kann bisweilen dauern, bis sie zusammenfindet. Die Wölflinge bilden kein Rudel nur weil man sie zusammenstellt. Sie brauchen Zeit, ein gemeinsames Ziel, Beziehungen, die sich im Laufe der Zeit herausbilden, und Projekte, die gemeinsam umgesetzt werden.

**„Die Hälfte des Wertes unserer Erziehung besteht darin, dass dem Pfadfinder Verantwortung übertragen wird.“**

Baden-Powell, *Headquarters Gazette*, 1910

Eine Idee der Umsetzung

Eigenschaften des Rudelführers

Entwerfe das Profil des Rudelführers mit dem ganzen Rudel, indem ihr euch an den Eigenschaften der Charaktere des *Dschungelbuchs* orientiert. Achtung, beschränke die Liste auf eine überschaubare Anzahl von Eigenschaften.

Ein Rudelführer sollte etwa sein wie:

- **Kala-Nag**, hat ein offenes Ohr für die anderen, ihre Bedürfnisse und ihre Wünsche;
- **Phao**, der das Rudel dazu bringt, gemeinsame Entscheidungen zu treffen;
- **Rikki-Tiki-Tavi**, ein Freund von allen;
- **Mowgli**, derjenige, der es ermöglicht, gemeinsam Lösungen zu finden;
- **Darzee**, immer lächelnd und gut gelaunt;
- **Kleiner Toomaï**, der das Rudel motiviert;
- **Mang**, der auf alles achtet;
- **Baloo**, der alle zu Wort kommen lässt;
- **Won-Tolla**, derjenige, der sich traut, um Hilfe zu bitten, wenn er sie braucht;
- **Bagheera**, der erfahrene Führer;
- **Hathi**, derjenige, der sich Respekt verschafft, indem er die anderen Wölflinge respektiert;
- **Graubruder**, ist den Mitgliedern seines Rudels treu;
- **Bandar-Log**, der dafür sorgt, dass das Rudel Spaß hat.

RUDELBILDUNG DURCH

Gegen Mitte Oktober, nach zwei oder drei Treffen, aber vor dem ersten Weekend der Meute

Am Folgetag der ersten Bindung (am Samstagmorgen des ersten Weekends)

**1 Profil des Rudelführers**  
Das typische Profil des Rudelführers in der Meute erstellen.

**2 Spiel der Talente**  
Stationsspiele ermöglichen dem Wölfling seine Talente in verschiedenen Bereichen zu entdecken. Am Ende des Spiels schreibt der Wölfling auf zwei Wäscheklammern seine Haupttalente auf.

**3 Gerechte Bildung der Rudel**  
Jeder findet, durch eines seiner beiden Talente, seinen Platz in einem Rudel.

**4 Mit dem Rudel starten**  
Die Aufgabe jedes Einzelnen im Rudel anhand seiner Talente bestimmen.  
Den Namen und den Ruf des Rudels festlegen.

Beispiel einer Talentkarte

Es kann sein, dass du den ein oder anderen etwas persönlicher und intensiver begleiten musst, damit er sich eines Talent bewusst wird, das er vorher nicht kannte. Ebenso hat ein Wölfling, der sich ausschließlich als sportlich bezeichnet, mit Sicherheit noch andere Fähigkeiten. Deine Aufgabe besteht darin, auch diese zu entdecken. Achte darauf, ein Kind nicht in eine Schublade zu stecken, indem es allein auf die Rolle reduziert wird, die es im Rudel übernommen hat.

<p><b>Ich bin:</b> <input type="checkbox"/> ein Junge <input type="checkbox"/> ein Mädchen</p> <p><b>Mein Alter:</b> _____ Jahre.</p>	<p>Hier befinde ich mich</p> <p>■ Anfänger ■ Fortgeschrittener ■ Champion</p>
<p><b>Die Talente</b></p> <p>Ich finde die Lösung bei Spielen, Rätselraten, Bilderrätseln usw.</p> <p>Ich achte auf meine Sicherheit und die Sicherheit der anderen.</p> <p>Ich bin sportlich und stehe für Fairness.</p> <p>Ich bin der Friedenswächter unter den Wölflingen.</p> <p>Ich schlage originelle Ideen vor.</p> <p>Ich bin geschickt mit meinen Händen.</p>	
<p><b>Meine zwei größten Talente sind:</b></p> <p>■ _____</p> <p>■ _____</p>	



## MITBESTIMMUNG

### Leiterverhalten

- Lässt alle Wölflinge zu Wort kommen.
- Teilt die Meute in kleinen Gruppen, um einen besseren Austausch zu haben.

### Leiterverhalten

- Dem Wölfling helfen, sich zu jedem Punkt seiner Talentkarte zu positionieren.
- Im Hinterkopf behalten, dass in jedem Wölfling mehrere Talente schlummern.

### Leiterverhalten

- Achte darauf, dass sich der persönliche Ausweis jedes Rudels auf gerechte Weise füllt.

### Leiterverhalten

- Achte darauf, dass jeder Wölfling eine Aufgabe hat, die ihm Spaß macht und die ihm entspricht.

## Beispiel zur Rudelbildung

1. Gruppier die Wölflinge entsprechend dem Talent, das jeder Einzelne einem Rudel zur Verfügung stellen möchte.

2. Erstelle einen großen persönlichen Ausweis pro Rudel, zum Beispiel mit drei Kriterien, durch die ein gutes Gleichgewicht der Gruppe angezeigt werden kann (hier kannst du Kriterien einfügen, die für dein Staff unverzichtbar sind):

Mädchen	Jungen	1 <sup>tes</sup>	2 <sup>tes</sup>	3 <sup>tes</sup>	4 <sup>tes</sup>
X X X X	X X	X	X X	X X	X

Talent 1	Talent 2	Talent 3	Talent 4	Talent 5	Talent 6
	X X	X	X X	X	

3. Sobald ein Wölfling zu einer Gruppe dazu kommt, macht er drei Kreuze im persönlichen Ausweis des Rudels (ein Kreuz pro Zeile). Wahrscheinlich müssen noch einige Veränderungen vorgenommen werden um das Gleichgewicht zu berücksichtigen.

4. Achte darauf, dass jeder Wölfling einen Freund im Rudel hat.

## Jeder Wölfling erhält eine Aufgabe

Indem der Wölfling zum ersten Mal Verantwortung übertragen bekommt, werden seine Fähigkeiten in den Dienst des Rudels gestellt. Er wird eigenständiger und ist sich seiner Talente bewusst. Damit jeder Wölfling seine Aufgabe im Rudel festlegt, verwende seine frisch erneuerte Talentkarte.

Und wenn sich die Zusammenstellung des Rudels in einer Fantasiewelt stattfindet, wie zum Beispiel im Kino, im Sport oder in vergessenen Zivilisationen?

Ein paar Beispiele:

Die Aufgaben im Rudel ausgehend von den Talente	Thema 1: Die Welt des Kinos	Thema 2: Eine Sportmannschaft	Fähigkeiten und Verantwortung
Der Ratleiter	Der Produzent	Der Sporttrainer	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Erteilt das Wort.</li> <li>■ Holt von allen die Meinung ein.</li> <li>■ Sorgt für den reibungslosen Verlauf des Rates.</li> </ul>
Der Kommunikationsleiter	Das Drehbuch	Der Pressesprecher	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Kommuniziert mit den anderen Rudeln und dem Staff.</li> </ul>
Der Künstler	Der Filmkomponist	Der Tänzer/der Akrobat	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Animiert und sorgt für Stimmung.</li> <li>■ Erfindet ein Lied, einen Sketch, einen Tanz usw.</li> </ul>
Die Rudelleiterin	Der Regisseur	Der Konditionstrainer	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ In Verbindung mit dem vom Rudel erstelltem Profil.</li> </ul>
Das Genie	Der Drehbuchautor	Die Taktikerin/die Strategin	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Findet die Lösungen von Rätselaufgaben.</li> <li>■ Arbeitet die Spielstrategien aus.</li> <li>■ erinnert sich an die Spielregeln.</li> </ul>
Die Abenteurerin	Die Regieassistentin	Der Co-Trainer	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Denkt an die gesamte einzuplanende Ausrüstung (Wasserflasche, Decoder, Notizbuch).</li> <li>■ Achtet auf die Sicherheit.</li> </ul>

## Der Rudelruf

Dieser Ruf gibt für die Wölflinge des Rudels das wieder, was sie gerne zusammen sein oder erleben möchten. Darüber hinaus weist sich das Rudel im Zusammenhang mit diesem Ruf eine Farbe oder einen Namen zu. Dies stärkt weiter das Zugehörigkeitsgefühl zur gleichen kleinen Gruppe.



Die *Patrouille* ist eine Erlebnis- und Aktionsgruppe, die aus sechs bis acht Jugendlichen besteht, die von einem oder einer Älteren angeführt wird und in der die Meinung jedes Einzelnen berücksichtigt wird. Die *Eclaireure* teilen hier einfache Lebensmomente: schlafen, essen, einrichten, sprechen, ihre Meinungen gegenüberstellen, Abenteuer erleben usw. Mit jeder Menge Spaß bauen, erfinden, verwirklichen und handeln sie.

## Die Bedeutung?

In einem Alter, in dem die Gruppe von Freunden einen hohen Stellenwert einnimmt, ist die *Patrouille* ein **idealer Lebensraum** für die *Eclaireure*. Diese kleine Gruppe Ebenbürtiger (in der erfahrene Pfadfinder und Neuankömmlinge, Große und Kleine, Ernsthaftige und Lustige, Stimmungskanonen und Introvertierte usw. gemischt werden) wird während einem Jahr alles gemeinsam erleben, was ihnen ermöglicht, sich besser kennenzulernen, sich zu unterstützen und sich gegenseitig zu motivieren.

**„Wir wollen einen sozialen Menschen.“**

Unser Erziehungsziel

Das Leben in der *Patrouille* begünstigt den Aufbau authentischer und harmonischer Beziehungen unter Gleichaltrigen.

Das Gefühl der Zugehörigkeit zu einer kleinen Gruppe ist für deine *Eclaireure* somit sehr wichtig. Damit sich jeder in seiner *Patrouille* wohlfühlt, ist es wichtig, dass sie sich mit eigenen Symbolen, die sie charakterisieren, ausstatten:

- Ein **Patrouillenname**: Jedes Jahr wird ein Name, der Ruf und der Schulterknoten der *Patrouille* (der an der linken Schulter angebracht wird) in Verbindung mit dem Namen, ausgewählt.
- Ein **Patrouillenplatz**: Ein Raum oder der Teil eines Raums, der jedes Jahr dekoriert wird. Wenn kein Raum vorhanden ist, kann ein Gegenstand bestimmt werden, der dem entspricht (Tally, Aushang, Patrouillenkoffer usw.).

- **Regeln und Gepflogenheiten**: Ein Patrouillenkodex, Traditionen, die zu den Mahlzeiten, beim Aufstehen usw. eingeführt werden.
- Ein **Tally**: Ein vergoldetes Buch, eine Fotopinnwand, eine Webseite usw., um einen Nachweis oder eine Erinnerung zu dokumentieren.
- **Lieder**: Erstellung eines Patrouillenliederbuches mit den 20 besten von der Gruppe ausgewählten Liedern (bestimmte Lieder können auch überarbeitet werden, indem eigene Liedtexte der *Patrouille* erfunden werden).

Die *Patrouille* verleiht eine gewisse **Stabilität** im Hinblick auf der mit der Pubertät verbundenen Zerbrechlichkeit, da diese kleine Gruppe das ganze Jahr hindurch zusammenlebt. Durch das *Spiel*, die *Ateliers*, die *Hikes* usw., kurz durch die **Aktion**, die in der *Patrouille* erlebt wird, lernt der *Eclaireur* den Sinn des Dienstes, die Mitbestimmung, die Aufteilung von Aufgaben, die Übernahme von Verantwortung, die Regelung von Konflikten usw. kennen.

Mehr als die *Patrouille* selbst, sind die Aktivitäten der *Patrouille* der Schlüssel zu einem behutsamen Lernprozess in einem vertrauensvollen Rahmen.

Nicht zuletzt kann die *Patrouille* auch der bevorzugte Ort sein, um **eine Funktion in der Patrouille** auszuprobieren. Unter anderem haben die Jugendlichen im Alter von 15 oder 16 Jahren, wenn sie die Rolle des PF übernehmen, die Aufgabe, eine Gruppe Gleichaltriger auf organisatorischer und beziehungs technischer Ebene zu leiten.

**Die größte Herausforderung der Organisation der Patrouille ist die Verantwortung des Eclaireurs und die Entwicklung der Solidarität mit den Mitgliedern seiner Patrouille.**





## Die Bildung der Patrouillen und die Wahl des PF's

Es gibt kein Standardschema. Nur ein gleichbleibendes Merkmal: „*Ask the boy*“, das heißt die aktive Beteiligung jedes Eclaireurs im Zuge des gesamten Prozesses, um gemeinsam zu entscheiden:

- ob die Patrouillen von Jahr zu Jahr mehr oder weniger gleich bleiben oder ob sie vollständig neu gebildet werden;
- ob die Truppe gemeinsam über die Bildung der Patrouillen entscheidet oder ob der Staff die endgültige Entscheidung trifft;
- ob die PF's in der Truppe oder in der Patrouille gesucht, gewählt oder ernannt werden;
- ob neue Eclaireure ihre Patrouille wählen oder umgekehrt;
- usw.

**Im Idealfall** muss jede Patrouille unter sich wählen können, wer ihr PF wird. Der Staff erklärt vorab die Aufgabe, damit die Wahl angemessen ist (siehe Funktionen der Patrouille, auf Seite 100).

Im Laufe der Zeit gehen einige Eclaireure und andere stoßen dazu. **Die Zusammenstellung der Patrouillen** verändert sich. Wenn das passiert, ist es normal, dass man gemeinsam neu über den Namen, die Symbole und die Gepflogenheiten des Lebens in der Patrouille entscheidet.

**„Die Patrouille ist für jede Person ein Ort der Entwicklung. Den Ältesten bietet sie die Gelegenheit, Verantwortung zu übernehmen und ihre Eigenschaften als Führer zu erproben. Sie lehrt die Pfadfinder, die persönlichen Interessen denen der gesamten Gruppe unterzuordnen [...] und einen Gruppengeist auf der Grundlage von Kooperation und guter Kameradschaft aufzubauen.“**

Baden-Powell, *Aids to Scoutmastership, World Brotherhood, 1944*

## Der Rat der Patrouille

Ist der **Ort, an dem alles entschieden wird**, was das Patrouillenleben betrifft: Jeder muss sich hier wohlfühlen, um sich äußern zu können. Er kann ein Moment sein:

- der **Information**: Jeden in Kenntnis setzen (z.B. nach einem Rat der PF's);
- der **Klarstellung**: Schauen, dass sich jeder in der Patrouille wohlfühlt, jeder seine Meinung zu den erlebten Aktivitäten abgibt, ein Problem zwischen mehreren Eclaireurs geklärt wird;
- der **Organisation**: Gerechte Aufgabenverteilung eines Projektes, Koordination der Einzelaktionen, um zu vermeiden, dass zwei Personen unwissentlich das gleiche tun;
- der **Entscheidung**: Unter mehreren möglichen Optionen auswählen (eine vom Staff vorgeschlagene Aktivität, das Thema des Lagers usw.), Funktionen der Patrouillen festlegen (die Aufgaben einer Funktion festlegen und entscheiden, wer sie ausübt);
- der **Unterstützung**: Jedem Eclaireur helfen Bilanz über seine Entdeckungen zu ziehen, Ratschläge bei den Vorbereitungen eines *Badges* geben, den *Truppenrat* vorbereiten (die Fragen und die Vorschläge ausarbeiten, Auswahl der vorzustellenden Abenteuer, Vorbereitung der Auswertungen);
- der **Kreation**: Außergewöhnliche Ideen für Abenteuer (wie das *Hike*, das *Weekend der Patrouille* usw.), sich trauen, neue Wege zu gehen und die Dinge anders zu machen als sonst.

Damit der Rat reibungslos abläuft, wird jemand benötigt, der sich um die Leitung kümmert und der darauf achtet, dass die Arbeit „regelkonform“ erfolgt. In den meisten Fällen wird er vom PF geleitet. Aber es spricht nichts dagegen, diese Aufgabe einem anderen Mitglied der Patrouille anzuvertrauen.

Da die **Leitung** eines Rats nicht immer einfach ist, können die Leiter dem Eclaireur, der ihn leitet, auf bestimmte Punkte hinweisen. Zu diesem Zweck kannst du das Merkblatt *Patrouille Pass* zu Rate ziehen, in dem die Leitung des Rats behandelt wird.

**„Wir wollen einen partnerschaftlichen und solidarischen Menschen.“**

Unser Erziehungsziel

Die Eclaireure lernen innerhalb der Patrouille auf natürliche Weise, mit den anderen zusammenzuleben, sich zu unterstützen und sich gegenseitig zu helfen.



## Das Tally (Tagebuch)

Seit Beginn der Pfadfinderbewegung **berichten** Patrouillen, Truppen und Einheiten **von ihren Abenteuern** in großen Büchern namens „Tally“. Heutzutage gesellen sich außerdem verschiedene technologische Hilfsmittel dazu (das Tally kann in der Form eines Blogs, einer Gruppe in einem sozialen Netzwerk usw. geführt werden), jedoch ist das frühere Verfahren weiterhin von Bedeutung.

Dem Eclaireur ermöglicht das Tally, seiner Fantasie und seiner **Kreativität** freien Lauf zu lassen. Es ist einer der Räume, in denen der Eclaireur sich unter Berücksichtigung der Pfadfinderwerte ausdrücken und verschiedene handwerkliche und literarische Techniken ausprobieren kann. Es macht ihm große Freude, die Seiten dieser Sammlung zu gestalten, zu verfassen und sie anschließend zu veröffentlichen, zu verbreiten und zu wissen, dass andere ein wenig von dem lesen, was er erlebt hat, und es mit ihm teilen werden.

Du kannst ebenfalls das Merkblatt *Un tally, en blog ou sur papier* (Ein Tally, als Blog oder auf Papier) im Patrouille Pass einsehen, das auf [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be) heruntergeladen werden kann.



## Deine Aufgabe

Jede Patrouille braucht von den Leitern **Hilfe und Anregungen für die Funktionsweise**. Und darin liegt die Herausforderung: es zu schaffen, den Patrouillen einen Impuls zu geben und ihnen gleichzeitig einen großen Freiraum zu lassen. Denn Freiheit bedeutet nicht machen lassen: eine Patrouillenversammlung muss natürlich von den Eclaireuren vorbereitet werden, aber das Programm muss dir vorgelegt werden, damit du **bestätigen** kannst, was geplant wurde. Du überprüfst somit, dass das, was bei den Patrouillenversammlungen passiert, sehr wohl Bezug zum **Pfadfindertum** hat.

Du musst daher bei diesen Versammlungen verfügbar sein. Du stehst der Patrouille zur Seite, um darauf zu achten, dass sie das **Programm** einhält, das sie sich festgelegt hat, und du greifst ein falls die Aktivität „außer Kontrolle gerät“.

Schließlich organisierst du nach der Patrouillenversammlung eine **Auswertung** mit dem PF und ihr plant eventuell neue Freizeitgestaltungen.



Um deine Betreuerrolle der Patrouillen zu optimieren folgen nun ein paar Einstellungen und Ratschläge, die du dabei im Hinterkopf haben solltest:

- Die Patrouille verkleinert sich natürlich nicht für eine Spielmannschaft. Es ist wichtig, **Räume** (in einer Patrouillenecke, bei einem Hike, beim PF, bei einem Leiter in seiner Anwesenheit zur Begleitung eines Projekts usw.) und **Momente** (ein vollständiges Treffen, eine halbe Stunde am Anfang oder am Ende eines Treffens, einen Mittwoch Nachmittag, ein vollständiges Wochenende usw.) anzubieten, damit **die Eclaireure sich begegnen und gemeinsam Dinge umzusetzen**.
- Wenn du den Patrouillen anbietest, **gemeinsam eine Aktivität zu erleben**, hilf ihnen dabei, ein Ziel wie zum Beispiel die Vorbereitung eines *Projekts* (Patrouillenhike, Kochtag usw.) festzulegen, eine Aktivität auszuwerten, eine sympathische Aktivität in der Patrouille (Besichtigung, Sport, Kultur usw.) oder eine Feier (Geburtstag, Empfang eines Neuzugangs usw.) zu realisieren, ein Problem zu regeln, eine Diskussion zu einem gesellschaftlichen Sachverhalt anzuregen usw.
- Auch wenn nicht immer ein Wort darüber verloren wird, ist es sinnvoll darauf hinzuweisen, dass die meisten Patrouillen bereits spontan eine Reihe von **Projekten** umsetzen: die Bauten während des Lagers (siehe *Woodcraft* auf Seite 80), ein Weekend mit der Patrouille im Laufe des Jahres (siehe *Patrouillenhike* auf Seite 76) usw.

Der Staff kann im Laufe eines Jahres immer größere *Projekte* vorschlagen. Zum Beispiel:

- er bittet eine Patrouille zunächst darum, die Vorbereitung eines Sportdienst bei einem großen Spiel zu übernehmen (relativ kurze Aktivität);
- danach vertraut der Staff ihr die Feierplanung des Einheitsfestes an (längerfristige Aufgabe);
- und schließlich können die Leiter die Organisation eines vollständigen Patrouillentags, zur Umsetzung des *Hiks* während des Lagers, voll und ganz der Gruppe überlassen (hohes Maß an Eigenständigkeit).

Mit Hilfe des Staffs werden diese Projekte besser strukturiert, begleitet und ausdefiniert.



- Jeder Eclaireur ist bei der Erfüllung seiner Aufgabe mit ganzem Herzen und Freude dabei, wenn er bei der **Entscheidung** beteiligt war: achte auf **die Aufgabenverteilung der Patrouille** (siehe Seite 100).
- Alle Eclaireure sind am Ende ihres Truppenwegs die Ältesten: sie müssen für ihre **Rolle als Vorbild, gutes Beispiel und treibender Motor** sensibilisiert werden. Es ist nicht das Hauptziel, die Rolle des PF's zugewiesen zu bekommen: man kann ein „guter Pfadfinder“ sein, ohne die Funktion des PF's ausgeübt zu haben.
- Der **Wechsel zur Truppe** erfolgt häufig zeitgleich mit dem Wechsel in die Mittelschule. Sowohl bei den Eclaireuren als auch in der Schule werden die Großen (Wölflinge) wieder zu den Kleinen (Pfadfindern). Damit der Empfang der Neuankömmlinge so reibungslos wie möglich erfolgt, kannst du die Punkte **Bindung** (Seite 218) und **Totem** (Seite 220) zu Hilfe nehmen.



## RÜCKBLICK

Beim ersten Treffen nach dem Wechsel haben wir ein Spiel zur Zusammenstellung der Patrouillen organisiert. Wir haben Regeln für die Bildung der Patrouillen aufgestellt.

In jeder Patrouille müssen sein:

- mindestens ein Älterer;
- mindestens ein Neuer;
- mindestens 2 Mädchen und 2 Jungen;
- höchstens 7 Eclaireure.

Nach der Zusammenstellung der Patrouillen sollten die Eclaireure einen neuen Namen und einen Ruf aussuchen. Die Eclaireure freuten sich, dass sie wählen konnten, mit wem sie in diesem neuen Jahr ihre Zeit verbringen werden.

Bericht während einer T3 Eclaireur-Schulung



## Deine Pfadfinder verstehen

Für die Jugendlichen ist die Gruppe ein Zufluchtsort: in ihr kann jeder seine Freiheit ausleben und der Kindheit entinnen. Daher ist das Patrouillensystem so wichtig. Um das Interesse des Einzelnen in der Patrouille zu wecken, ist es wichtig, Projekte und Aktivitäten anzubieten, bei denen sie lernen, gemeinsam groß zu werden.

In der Patrouille lernt der Pfadfinder:

- Projekte vorzuschlagen und Ideen zu unterbreiten, denen die anderen zustimmen müssen;
- seine Ansichten zu verteidigen, eine Sache zu unterstützen;
- mit Ablehnung fertig zu werden;
- Vorschläge oder Angebote zu formulieren;
- die Ideen der anderen anzunehmen.

Die Gruppe hat einen erheblichen Einfluss auf die Jugendlichen: Sie vergleichen sich mit den Gleichaltrigen und haben das starke Bedürfnis, dazuzugehören. Der Jugendliche nimmt die Regeln, Ideen, die Kleidung, die Abzeichen und die Redeweise seiner Gruppe an: Er wählt eine Gemeinschaft, in der er sich wohl fühlt.

Auch wenn der Jugendliche dazu neigt, innerhalb der Normen der Gruppe zu leben, verliert er dadurch dennoch nicht seine Kritikfähigkeit. Für den Jugendlichen ist es am schwierigsten, ein Gleichgewicht zu finden zwischen einer Anpassung an seine Gruppe, um dazuzugehören, und der Behauptung seiner eigenen Persönlichkeit.

Um gemeinsam große Momente zu gestalten: siehe *Vivre en patrouille - das Leben in der Patrouille* (im *Patrouille Pass* auf [www.lasscouterie.be](http://www.lasscouterie.be) oder als Download auf [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be)).



Eine *Patrouillenfunktion* ist eine besondere Aufgabe, die einem Eclairer von den anderen Mitgliedern seiner oder ihrer Patrouille über einen kürzeren oder längeren Zeitraum, von einigen Tagen (über den Zeitraum der Umsetzung eines Projektes) bis zu einem ganzen Jahr anvertraut wird. Die Ausübung einer *Patrouillenfunktion* bedeutet, seine Energie und persönlichen Fähigkeiten in den Dienst der anderen zu stellen. Es bedeutet auch, der Bürge und der Verantwortliche für eine oder mehrere Aktivitäten zu sein.

**„Der Pfadfinder schenkt und verdient Vertrauen.“**

1. Artikel des Pfadfindergesetzes

Wenn der Eclairer in seiner Patrouille eine Funktion übernimmt, wird ihm eine besondere Aufgabe anvertraut. Das Gruppenleben wird erleichtert und die Beziehungen in ihr sind angenehm.

### Die Bedeutung?

Die Jugendlichen erinnern uns ständig daran, dass sie Raum benötigen und sich diesen wünschen, um verschiedene Dinge aufzubauen und sich selbst zu entwickeln. Die Funktionen der *Patrouille* sind zusammen mit den *Projekten* die beiden vorrangigen Hilfsmittel, die jedem Eclairer dabei helfen, **eigenständig** zu werden.

Das Pfadfindertum ermöglicht jedem, **das Beste aus sich herauszuholen**: Jeder Eclairer erlangt hier ein gehöriges Maß an Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten. Durch die *Funktionen der Patrouille*, bei denen die Aufgaben aufgeteilt und die Fähigkeiten anerkannt werden, wird jeder einbezogen und fühlt sich nützlich: Dies schafft eine positive Dynamik!

Nicht zuletzt trägt die Aufteilung der Aufgaben innerhalb der Patrouille dazu bei, auf behutsame Weise zu lernen, Verantwortung zu übernehmen: Jede *Patrouillenfunktion* kann von einem Leiter, von den Ältesten und von anderen Pfadfindern der Patrouille begleitet werden.

**Die große Herausforderung der Funktionen der Patrouille besteht darin, die Eclairere in die Mitbestimmung einzubeziehen, dem Eclairer Verantwortung zu übertragen und die Entwicklung des Vertrauens in sich selbst und andere voranzutreiben.**



**„Der Pfadfinder ist hilfsbereit und setzt sich für eine gerechtere Welt ein.“**

3. Artikel des Pfadfindergesetzes

Indem der Eclairer sich in den Dienst der Patrouille stellt, bringt er sich in das Gruppenleben ein und ermöglicht seinen reibungslosen Ablauf.



### Wann?

Bestimmte *Patrouillenfunktionen* werden für das ganze Jahr vergeben: zum Beispiel die des *Patrouillenführers* oder des *Kassierers*. In dem Fall kann die Zuweisung der Funktionen am Anfang des Pfadfinderjahres, das heißt gegen Mitte Oktober erfolgen. Andere Funktionen können nur über den Zeitraum eines bestimmten und konkreten Projektes zugewiesen werden (Koch, Kartograf usw.).

Die Funktionen können also regelmäßig erneuert werden: wenn die Ältesten gehen, wenn sich die Anforderungen ändern oder wenn neue Interessen aufkommen und den Wunsch wecken, sich einzubringen.

### Für wen?

Die Übernahme einer *Patrouillenfunktion* erfolgt idealerweise ab Ende des zweiten Jahres in der Truppe. Der Eclairer wird so genügend Zeit gehabt haben, seinen Platz in der Gruppe zu finden und sich in den für seine Patrouille nützlichen Bereichen zu spezialisieren. Natürlich übt er auch nach diesem dritten Jahr Funktionen aus. Darüber hinaus übt er im Laufe seines Werdegangs bei den Eclaireren mit Sicherheit wechselnde Funktionen aus und sorgt dafür, die Informationen im Zusammenhang mit dem Bereich, für den er zuständig war, an seinen Nachfolger weiterzugeben.

Die Ausübung einer *Patrouillenfunktion* kann gewiss eine Art der Bereitstellung der eigenen Kompetenzen zugunsten der Patrouille darstellen, die man im Rahmen eines **Badges** oder eines besonderen **Brevet** erworben hat.

## Eine Idee zum Ablauf

Die Funktionen werden im *Patrouillenrat* beschlossen: die Eclaireure legen gemeinsam ihre Anforderungen fest; anschließend werden die Verantwortungen, entsprechend den Wünschen und Kompetenzen jedes Einzelnen, zugewiesen. Auf diese Weise kann jeder Bemerkungen machen, seine Meinung kundtun und mit den Entscheidungen einverstanden sein.

Im *Patrouillenrat* wird auch weiterhin die Ausführung der verschiedenen Funktionen ausgewertet.

Wenn einem Eclaireur eine Funktion zugewiesen wurde, wird er dadurch nicht von der Teilnahme an anderen **kollektiven Aufgaben** freigestellt: es handelt sich dabei lediglich um eine Aufgabe, die er oder sie im Besonderen erfüllt. Darüber hinaus bedeutet eine Funktion nicht, alles ganz allein zu erledigen und zu entscheiden: sie bedeutet in erster Linie, **darauf zu achten, dass in dem betreffenden Bereich alles getan wird.**



### 1 Gemeinsam die Funktionen und die zu erledigenden Aufgaben auflisten

Bei dieser Gelegenheit kann es hoch hergehen: alles, was einem durch den Kopf geht, soll gesagt werden. Dafür bringt einer der Eclaireure ein großes Blatt Papier mit zwei Spalten an einer Wand an: In der ersten Spalte werden die Bezeichnungen der Funktionen zusammengefasst und in der zweiten die verschiedenen damit verbundenen Aufgaben. Sobald jemand eine Idee hat, trägt er sie in die Tabelle ein. Man muss keine Angst haben, etwas zu wagen: zunächst sollten möglichst viele Funktionsvorschläge gesammelt werden, angefangen bei den sehr ernst gemeinten bis hin zu den unmöglichsten Ideen.

### 2 Die benötigten Funktionen individuell auswählen

Nach der Erstellung der Liste erhält jeder ein Blatt Papier mit drei Spalten. Denn nun geht es darum, die Funktionen auszuwählen, die die Patrouille braucht, die Aufgaben zu bestimmen, die von der verantwortlichen Person erfüllt werden sollten und schließlich festzulegen, welche Eigenschaften erforderlich sind, um diese Funktion zugewiesen zu bekommen.



### 3 Abstimmung

Schlage zunächst eine schnelle Runde zur Vorstellung der verschiedenen von den Eclaireuren ausgewählten Funktionen vor. Einige von ihnen sind im Hinblick auf die zu erledigenden Aufgaben vielleicht identisch und tragen nur verschiedene Namen (wie zum Beispiel Kassierer und Buchhalter): in dem Fall reicht es aus, sie unter dem gleichen Namen aufzulisten.

Anschließend füllt einer der Eclaireure ein abschließendes Merkblatt für jede Funktion aus, in dem die zu erfüllenden Aufgaben und die erforderlichen Eigenschaften aufgeführt werden. Um mehr Spaß bei der Sache zu haben, kann man auf dem Blatt auch eine Zeile vorsehen, in der amüsante Namen für die Funktion vorgeschlagen werden (die zum Beispiel den Initialen PF für den Patrouillenführer entsprechen). Darin wird ebenfalls aufgeführt, wie oft die Funktion genannt wurde.

#### Koch

Anz.: 7

- Verwaltung der Versorgungskiste (Kochutensilien + Zutaten).
- Erstellung eines Kochbuchs.
- Zusammenstellung von Tipps und Tricks für das Lager.

#### Eigenschaften

- fantasievoll
- Koch

#### Spaßname

- Einkauf und Kost
- Kompottpüree

#### Material und Kassierer

Anz.: 6

- Auflistung und Wartung des Materials.
- Buchführung.
- Erstellung von Budgets.
- Karten kaufen.

#### Eigenschaften

- ordnungsliebend
- gut in Mathe
- peinlich genau

#### Spaßname

- Lagerkohle
- Positives Konto

#### Trainer

Anz.: 3

- Vorbereitung der Gymnastik.
- Die sportlichen Aktivitäten leiten.
- Neue Sportarten anbieten.

#### Eigenschaften

- sportlich
- fantasievoll

#### Spaßname

- Körpererertüchtigung
- Liegestützencoach

#### PF

Anz.: 7

- Die Patrouille führen.
- Wenn erforderlich, Entscheidungen treffen.
- Eine gute Atmosphäre aufrechterhalten.
- Projekte leiten.
- Verbindung zum Staff.

#### Eigenschaften

- anderen gegenüber aufmerksam
- ruhig
- erfahren

#### Spaßname

- Alles unter einen Hut bringen
- Funkelnder Kapitän

#### Erste Hilfe

Anz.: 5

- Verwaltung der Patrouillenapotheke.
- Auf Hygiene und Sauberkeit achten.
- Auf die Sicherheit achten.
- Notfallnummern auflisten.

#### Eigenschaften

- aufmerksam
- ruhig

#### Spaßname

- Vertrauen und kleine Wehwechen
- Übertrieben Vorsichtig

#### Naturfreund

Anz.: 3

- Trennen von Abfällen.
- Saisonale Produkte fördern.

#### Eigenschaften

- Interesse am Umweltschutz
- ordnungsliebend

#### Spaßname

- Müllwagen
- Kom-Post

#### Schriftführer

Anz.: 4

- Führung des Tally.
- Plakate in den Lokalräumen anbringen.
- Schriftwechsel.

#### Eigenschaften

- ordnungsliebend
- lesbare Schrift

#### Spaßname

- Geschichtenerzähler und Protokollführer
- Stift und Papier

#### Vergnügung

Anz.: 4

- Gestaltung der Veillée.
- Ein Musikinstrument beherrschen.
- Ideen für kleine Spiele, Jubelrufe und Lieder sammeln.
- Verwaltung des Materials kleiner Spiele.

#### Eigenschaften

- kreativ
- guter Sänger

#### Spaßname

- Zu allem fähig
- Spiel und Spaß

#### Multimedia

Anz.: 2

- Erstellung einer Webseite.
- Verwaltung eines digitalen Fotoalbums.
- Ausleihen eines Beamers.

#### Eigenschaften

- Computer-Fachmann
- erfinderisch

#### Spaßname

- Patrouillencyber
- PC



Die Funktionen sind in jeder **Patrouille** anders: während eine Patrouille sechs Funktionen braucht, hat eine andere vielleicht nur vier.

Darüber hinaus müssen die Funktionen innerhalb der Patrouille **klar festgelegt** werden, auch wenn die Bedeutung nicht unbedingt in jeder Gruppe identisch ist.

Und selbstverständlich kann die Liste je **nach Bedarf** und Projekte erweitert werden: Vielleicht braucht man eines Tages jemanden, der sich im Bereich der Orientierung spezialisiert, der Baupläne vorlegt oder der vor einer Wanderung die Recherche übernimmt ...

## 4 Gemeinsam über die Aufteilung entscheiden

Für jede Funktion und in der Reihenfolge der Liste erfolgt erneut eine kurze Vorstellung. Jeder Eclaireur schlägt eine oder zwei Personen vor, die für die Funktion in Frage käme(n) (die Patrouille legt im Vorfeld fest, ob der Eclaireur sich selbst nominieren darf oder nicht).

Der *Patrouillenrat* legt weiterhin die maximale Anzahl der Funktionen fest, die jeder Eclaireur ausüben darf. Wenn eine Person von einer großen Mehrheit gebilligt wird und wenn sie dem Engagement zustimmt, wird ihr die Aufgabe übertragen und die Gruppe wählt einen Verantwortlichen für die nächste Funktion.

### ■ Und wenn am Ende **nicht alle betreffenden Eclaireure eine Funktion ausüben?**

Das ist nicht schlimm: es sollten keine Funktionen zum Spaß erfunden werden.

### ■ Und wenn ein Eclaireur sich für alles anbietet?

Die Rolle des Leiters der Diskussionsrunde besteht darin, erneut zu erklären, dass jeder einen Platz haben soll und dass sein Enthusiasmus, so schön er auch ist, ihn nicht daran hindern soll, die zuerst übernommene Verantwortung zu erfüllen.

### ■ Und wenn ein Eclaireur sich für nichts anbietet?

Vielleicht traut er sich nicht, vielleicht hat er Angst, sich einzubringen? Bei der Gelegenheit kann ein Älterer eine Aufgabe vorschlagen, die auf ihn zugeschnitten ist, die ihm hilft, Vertrauen zu gewinnen und sich dadurch einzubringen.

### ■ Und wenn ein Eclaireur sich für eine Funktion anbietet, die er nicht erfüllen könnte?

Lernen muss begleitet werden: dies ist die Gelegenheit für die Ältesten, ihm zu zeigen, zu erklären und beizubringen, wie er Fortschritte machen kann.

**„Das Patrouillensystem hat bei richtiger Anwendung einen wichtigen Stellenwert bei der Ausbildung des Charakters. Dieses System bringt jeden Pfadfinder dazu, sich über den Teil der Verantwortung bewusst zu werden, den er zum Wohle der Patrouille übernehmen kann.“**

Baden-Powell, *Aids to Scoutmastership*,  
World Brotherhood, 1944

## Eine besondere Funktion: PF

### Chef, Koordinatorin, Kapitän der Patrouille oder einfach Patrouillenführer oder PF

PF zu sein bedeutet in erster Linie, sich in den Dienst der Patrouille zu stellen. Die Funktion des PF's ist weder ein Privileg noch eine Belohnung oder eine Schuld. Es ist eine Aufgabe, die ebenso anspruchsvoll wie lohnenswert ist. Es ist eine Verantwortung. Ein PF muss beweisen, dass er organisieren, zuhören, geduldig und bescheiden sein kann und dass er Lust hat, mit seiner Patrouille etwas aufzubauen. Im Gegenzug bekommt der PF Hilfe von den Leitern und eignet sich solide Erfahrungen in der Führung einer Gruppe an.

## Die Aufgaben des PF's

- Dafür sorgen, dass jeder Eclaireur innerhalb der Patrouille seinen Platz hat.
- Ein vertrauen-, respekt- und sicherheitsvolles Klima schaffen.
- Mit gutem Beispiel voran gehen.
- Die Patrouille motivieren und mobilisieren.
- Auf die gute Organisation der Patrouille und der Truppe achten.
- Bürge für die bei einem Patrouillenrat getroffenen Entscheidungen sein.
- Er delegiert unter Zuhilfenahme der Funktionen der Patrouille und übernimmt gegebenenfalls die Verteilung der Aufgaben.

## Die Wahl des oder der PF's

Im Idealfall erfolgt die Ernennung des PF's ebenso wie andere Funktionen der Patrouille im Patrouillenrat. Natürlich muss die Wahl in Kenntnis aller Umstände erfolgen. Dafür muss:

- die Patrouille genau wissen, was in der Zukunft vom PF verlangt wird (die Leiter können den Patrouillen helfen, die Sachverhalte zu klären);
- der PF hat schon gewisse Erfahrungen in der Truppe und in der Patrouille gesammelt.

In der Realität wählen einige Patrouillen tatsächlich einen PF aus ihrer Mitte aus; andere organisieren Wahlen innerhalb der Truppe, um die PF's auszuwählen und sie anschließend innerhalb der Patrouillen zuzuweisen. Wieder andere schlagen den Eclaireuren vor, sich selbst entsprechend den von den Leitern festgelegten Kriterien in Arbeitsgruppen aufzuteilen.

Es gibt noch viele weitere Möglichkeiten des Ablaufs.



## Ein PF-Weekend

Anfang des Jahres kann der Staff nach der Bildung der Patrouillen und wenn die Eclaireure innerhalb dieser Gruppen nur wenig Zeit hatten, um sich kennenzulernen, ein PF-Weekend organisieren. Dabei wird die Gelegenheit zum Innehalten geboten, um bessere Fortschritte zu erzielen. Die PF's und die Leiter versammeln sich, um:

- sich noch besser kennenzulernen;
- über die Rolle des PF's zu sprechen;
- den PF Hilfsmitteln zur Führung eines Rates, zur Schlichtung eines Konflikts und zur Lösung eines Problems zu geben;
- die Jahres- und Zeitplanung der verschiedenen Möglichkeiten in der Patrouille usw. zu besprechen.

Du kannst alle Ältesten zu diesem Wochenende einladen, weil sie ebenfalls eine wichtige Rolle im Alltag der Patrouille und in der Truppe einnehmen.

## Der PF Rat

Bei diesem Rat kommen die PF und der Staff zusammen und verfolgen drei Ziele:

- **Unterstützung der PF bei ihrer Aufgabe:** der Moment gemeinsam eine Bestandsaufnahme zu den Fortschritten und Problemen des Einzelnen zu machen; die Leiter bieten daraufhin eine Unterstützung, einen Eingriff zur Betreuung des PF's an;
- **Den Patrouillenalltag koordinieren,** dafür sorgen, dass sie gemeinsam funktionieren: die Gelegenheit Themen wie die Zusammensetzung der Patrouillen, die Truppenregeln, die Aktivitäten, die Geldverwaltung, die Ausrüstung, die Räumlichkeiten, die Vorbereitung des Lagers, der Empfang von Neuankömmlingen, wichtige Momente (Versprechen, Totem, Hike, usw.) zu besprechen ;
- **Vorbereitung bestimmter Aktivitäten,** um die der Truppenrat gebeten hat zu, organisieren.

Um die Dynamik jeder Funktion zu erhöhen, können deine Eclaireure *Funktionsräte* abhalten. Beispiele: Rat der Köche: Die Verwalter und Köche der Patrouille erstellen einen Speiseplan für das Lager und tauschen Rezepte oder Tipps und Tricks aus oder es wird ein Rat der Kassierer abgehalten, um zu erklären, wie die Buchhaltung geführt wird.



*„Um im Patrouillensystem zu erstklassigen Ergebnissen zu kommen, sollte den PF's eine weitreichende und tatsächliche Verantwortung übertragen werden: Wenn ihr ihnen nur teilweise Verantwortung überträgt, erhaltet ihr nur Teilergebnisse.“*

Baden-Powell, *Headquarters Gazette*, 1914



## Deine Aufgabe

Als LeiterIn **bietest** du den Patrouillen an, sich die Funktionen so aufzuteilen, wie ihr es auch innerhalb eures Staffs macht. Gleichzeitig betreust du die Patrouille bei ihrer Festlegung der notwendigen Funktionen, beim Ablauf ihrer Einführung und ihrer Umsetzung.

Das Pfadfindertum ist ein Ort des Lernens. Und die Funktionen der Patrouille leisten einen Beitrag dazu. Deine Aufgabe besteht darin, darauf zu achten, dass die **Herausforderungen**, die deine Eclaireure auswählen, **so dosiert werden**, dass sie ihren Fähigkeiten entsprechen und unnötige Gefahren vermieden werden. Deine Eclaireure müssen betreut werden, ihre Initiativen müssen gelenkt werden und ihnen muss gleichzeitig die Möglichkeit gegeben werden, ihre eigenen Erfahrungen zu sammeln.

Legt im Staff Animationsmomente fest, damit die Funktionen der Patrouille **nützlich sind und eingesetzt werden**. Bei Projekten der Patrouille, Weekends oder Versammlungen der Patrouille erlebt die kleine Gruppe Zeiten der Eigenständigkeit, in denen es notwendig ist, dass jedes ihrer Mitglieder bestimmte Aufgaben übernimmt.

## Deine Eclaireure verstehen

Eigenständigkeit bedeutet autonom zu handeln. Sie beschreibt ebenfalls die Fähigkeit, Entscheidungen zu treffen und deren Folgen zu tragen. In der Pubertät wächst der Jugendliche aus der kindlichen Abhängigkeit heraus und in die Eigenständigkeit des Erwachsenen hinein.

Der Jugendliche neigt dazu, mehr Freiheiten einzufordern als er zu bewältigen in der Lage ist. Es ist nicht einfach für ihn, lange Lernphasen hinzunehmen. Indem er jedoch anerkennt, dass Eigenständigkeit erlernt werden muss, akzeptiert er, dass er Räumlichkeiten und Gelegenheiten braucht, um sich weiterzuentwickeln. **In der Truppe baut der Pfadfinder mit den anderen etwas auf.**

Der Jugendliche hat das Bedürfnis von den anderen **anerkannt, akzeptiert und geschätzt** zu werden; er braucht die Kameradschaft und die Ermutigungen durch seinem PF und seine Leiter, um seinen Selbstwert zu steigern und zu beobachten, wie seine Kompetenzen sich erweitern. Diesen Sachverhalt kann man sowohl in der Schule als auch in der Freizeit beobachten: der Jugendliche gibt sein Bestes, wenn er eine **positive Beziehung** zu demjenigen eingeht, der da ist, um ihm Dinge beizubringen, wenn er regelmäßig ermutigt wird und wenn das Umfeld ihm Motivationen bietet.

Freude, Trauer, Angst, Überraschung, Stolz, Scham, Bewunderung, Liebe und Feindseligkeit sind so viele Gefühlszustände, die während der Animation auftauchen können, derer man sich bewusst sein muss und die es zu berücksichtigen gilt, wenn man PF oder Mitglied des Staffs ist.

## RÜCKBLICK

Vor einigen Jahren beschloss die Truppe als Lager eine Fahrradtour zu unternehmen. Jede Patrouille musste somit einen „Mechaniker“ ernennen, damit dieser alle etwas komplexeren Reparaturarbeiten ausführen kann, die eventuell auf der Fahrt anfallen können.

Bei einer Versammlung besuchten alle Mechaniker mit einem der Leiter einen Radprofi, um zusätzliche Informationen zu erhalten und ein Mindestmaß an Arbeiten ausführen zu können. Danach erstellten sie zusammen eine Liste der Ausrüstung, die jede Patrouille erwerben muss, um diese Funktion bestmöglich zu erfüllen.

Bericht während einer T3 Eclaireur-Schulung

Für die gemeinsame Organisation, schaue unter *Vivre en patrouille* (das Leben in der Patrouille) (im *Patrouille Pass*, erhältlich über [www.lascouterie.be](http://www.lascouterie.be) oder als Download unter [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be)).



Die Verwirklichung der eigenen Träume verlangt bei den Pionieren ein Mindestmaß an Organisation, insbesondere wenn man möchte, dass jeder in den Vorgang eingebunden wird. Um dies zu realisieren, ernennt man Führer, die für die Koordination, der Umsetzung der im Rat beschlossenen Projekte, verantwortlich sind. Sie werden von einem Team unterstützt, deren Zusammensetzung je nach Größe der Gruppen, der Anzahl der laufenden Projekte und der aktuellen Anforderungen variiert.

### Die Bedeutung?

Sich in kleinen Gruppen zu organisieren ermöglicht:

- leichter seinen Platz zu finden;
- seinen Teil der Verantwortung zu übernehmen und seine Eigenständigkeit zu entwickeln;
- neue Kompetenzen anzueignen und diese zu verbessern;
- das Vertrauen in sich selbst und in andere aufzubauen;
- sich an einem gemeinsamen Ziel zu beteiligen.



**„Macht nicht zu viel anstelle der Pfadfinder: achtet darauf, dass sie es sind, die tätig werden. Wenn ihr möchtet, dass eine Sache getan wird, macht sie nicht selbst, so lautet die Devise.“**

Baden-Powell, *Aids to Scoutmastership, World Brotherhood, 1944*

### Wann und für wen?

Im Laufe eines Jahres oder im Lager. Sie sind abhängig von den Bedürfnissen und Wünschen, die die Pioniere verwirklichen möchte.

Alle Pioniere sind betroffen: **sowohl Pioniere als auch Leiter können zu Führern ernannt werden.**

### Wie werden die Führer und die Teams eingesetzt?

#### 1. Projekte auswählen

Organisiere einen Rat, bei dem ihr überlegt und anschließend entscheidet, was ihr gerne gemeinsam unternehmen möchtet.

**Es ist wichtig, sich Zeit zum Überlegen zu nehmen.** Es gibt Kreativtechniken, um die Bedürfnisse und Wünsche der Pioniere herauszufinden und neue Wege zu gehen. Sie ermöglichen es, diesen Moment dynamisch und spielerisch zu gestalten. Du findest sie in dem Heft *Des projets pour grandir*.

Nachdem die Ideen vorgebracht wurden, fasst die Pioniergruppe sie zusammen, sortiert sie aus und passt sie so an, dass diejenigen ausgewählt werden, die allen Anforderungen gerecht werden.

Zum Beispiel:

- Ein Liverollenspiel organisieren;
- Das Lokal durch den Bau eines Tisches, Dekorationen an den Wänden usw. umgestalten.;
- Anfertigung eines Videofilms, bei dem sich die Pfadfinder für die Feier des Einheitsfestes in Szene setzen;
- Pionier-Weekend im Februar;
- Durchführung einer Dienstleistung (siehe Seite 60);
- Organisation eines Pionieraustauschs mit den Nachbareinheiten;
- usw.

### Die soziale Entfaltung

#### Eines der drei Grundprinzipien des Pfadfindertums

Durch die soziale Entfaltung können authentische Beziehungen innerhalb aller Gruppen aufgebaut werden, von denen wir ein Teil sind. Dies ist was Baden-Powell das soziale Prinzip nennt (Pflicht gegenüber anderen). So kann die Organisation mit anderen, um ein gemeinsames Ziel zu erreichen, eine Quelle zahlreicher Entdeckungen sein: zuhören, eine Meinung teilen, entscheiden, Kompromisse eingehen, einen Zwischenruf akzeptieren usw. Es sind so viele grundlegende Haltungen zu erlernen, um gemeinsam und im Respekt jedes Einzelnen etwas aufzubauen.

## 2. Einen Projektleiter pro Projekt ernennen

Für jede vorgemerkte Idee ernennt die Pioniergruppe einen Projektleiter, dem gegebenenfalls (je nach Umfang des zu koordinierenden Projektes) ein Co-Projektleiter zugeteilt wird. Personen, die Interesse an dieser Aufgabe haben, können sich natürlich melden.

Bevor der Rat die Projektleiter ernennt, solltest du diese Aufgabe klar definieren, damit jeder sich in Kenntnis der Sachlage äußern kann. Der Projektleiter ist verantwortlich für die reibungslose Umsetzung des Projektes (zum Beispiel: Einhaltung der Fristen, Verteilung der Arbeitsaufgaben innerhalb seines Teams usw.). Er achtet darauf, dass alles innerhalb der Fristen erledigt wird, aber er muss nicht alles alleine machen!

**Wenn jeder für alles verantwortlich ist, dann ist niemand für irgendwas verantwortlich.**

Wenn die Projektorganisation eines Teams ohne Führer anvertraut wird, besteht die Gefahr eines Stillstandes: keiner ist dafür verantwortlich die Initiative zu ergreifen. Wenn jemandem die Leitung des Projektes anvertraut wird, gibt es eine klar bezeichnete Person, mit einem Team das ihn in seinem Auftrag unterstützt. Diese Art von Organisation ermöglicht der Pioniergruppe, mehrere Projekte gleichzeitig unter einen Hut zu bringen und jeden in den Prozess einzubinden.

## 3. Bildung der Gruppen

Nach der Ernennung der Führer bestimmt die Pioniergruppe das Team. Erstelle zum Beispiel eine Tabelle (mit einer Spalte pro Projekt) und bitte anschließend jeden, einschließlich der Leiter, seinen Vornamen in eine oder mehrere Spalten einzutragen. Weise darauf hin, dass es hierbei um die Aufteilung der Arbeit geht, wobei jeder die Projekte auswählt, die er gerne organisieren möchte. Dadurch kann ein Team für jedes Projekt bestimmt werden.

Wenn du die Tabelle mit deinen Pionieren erstellst, solltest du die drei nachstehenden Elemente berücksichtigen:

- die Anzahl der Personen pro Pioniergruppe;
- die Anzahl der bisweilen gleichzeitig durchgeführten Projekte;
- die Anzahl der Personen, die für die Organisation jedes Projekts benötigt werden.



### Projektleiter und PF, das gleiche Streben?

Der Führer kann mit einem PF verglichen werden, da er ebenfalls ein Team koordiniert, für eine reibungslose Aufgabenverteilung bei der Durchführung des Projektes sorgt und darauf achtet, dass sich jeder wohl fühlt.

Im Gegensatz zu den Patrouillen sind die kleinen gebildeten Gruppen bei den Pionieren jedoch nicht von Dauer. Ihre Zusammenstellung ändert sich je nach laufendem Projekt und den aktuellen Erfordernissen.

### Die sieben Projektphasen: wann, wer, wo?

- 1 **Vorstellung:** im Rat der Pioniergruppe.
- 2 **Entscheidung:** im Rat der Pioniergruppe.
- 3 **Organisation:** die Führer und ihre Teams.
- 4 **Vorbereitung:** die Führer und ihre Teams, sogar, je nach Anforderung des Projekts, die gesamte Pioniergruppe.
- 5 **Umsetzung:** die gesamte Pioniergruppe.
- 6 **Auswertung:** die Führer und ihre Teams (für die von ihnen durchgeführten Organisations- und Vorbereitungsphasen und im Rat der Pioniergruppe).
- 7 **Feiern:** die gesamte Pioniergruppe.

Weitere Informationen zu den sieben Projektphasen und den Techniken zur Animation jeder dieser Phasen findest du im Leitfaden *Des projets pour grandir*, den du auf [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be) heruntergeladen kannst.

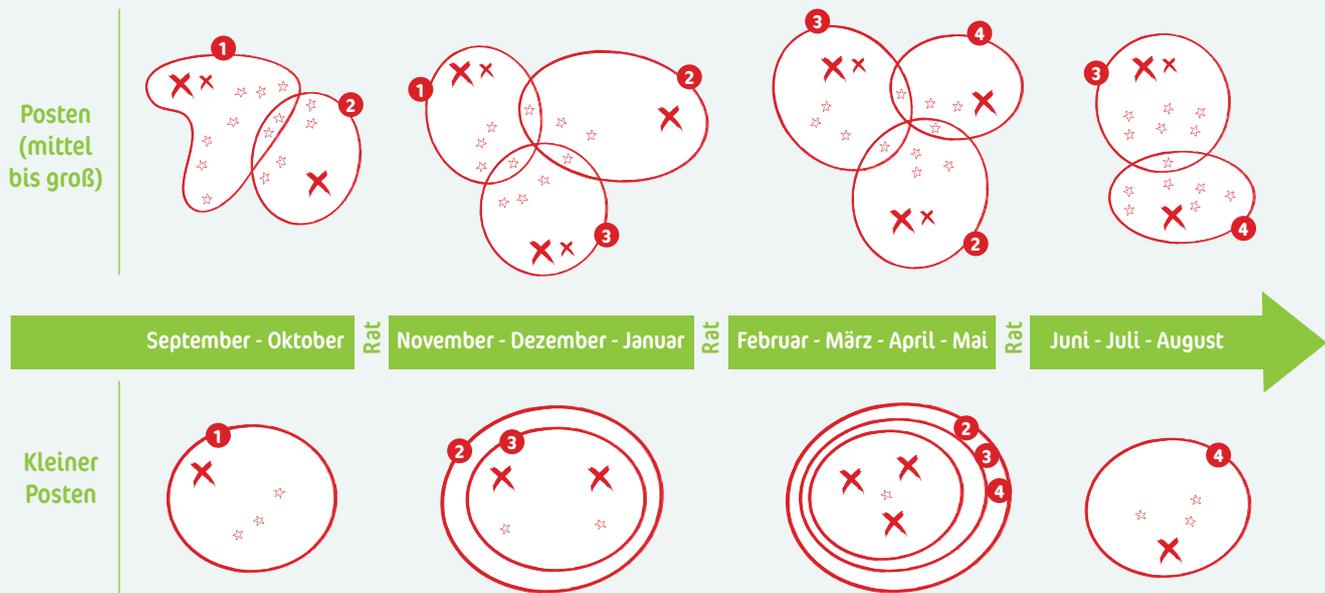


## Bewegung macht sich bemerkbar!

Bei den Pfadfindern kommt keine Langeweile auf! Im Laufe des Jahres organisieren und bereiten alle Teams Projekte vor, die die Pioniergruppen gemeinsam umsetzen wollen.

**X** Führer      **X** Co-Führer      ☆ Teammitglied

○ Ein Projekt ( 1 Das Lokal renovieren.    2 Das Einheitsfest    3 Inter-Posten organisieren. )  
 ( 4 Das Lager vorbereiten. )



Drei Schwerpunkte zu diesem Thema:

1. Wenn das Projekt abgeschlossen ist, wird das Team aufgelöst. Die Pioniere beschließen im Rat der Pioniergruppe, wer zu welchem noch aktivem Team beitrifft. Alle **sind immer beschäftigt**: wenn es nur ein laufendes Projekt gibt, machen alle Mitglieder der Pioniergruppe mit.
2. Je nach Größe der Gruppe sind die Teams mehr oder weniger zahlreich und die Personen sind in ein oder

mehrere Projekte eingebunden. Ein Pfadfinder oder ein Leiter kann so, nach Lust und Laune und entsprechend den Erfordernissen der laufenden Projekte, **Mitglied mehrerer Teams gleichzeitig sein**.

3. **Die Zusammensetzung der Teams ändert sich im Laufe des Jahres**: der Rat überprüft sie je nach Notwendigkeit und der aktuellen Projekte. Zum Beispiel in der Woche vor dem Einheitsfest, beschäftigen sich alle Pioniere, unabhängig von den noch laufenden Projekten, mit den letzten Vorbereitungen.

## Deine Aufgabe

Egal ob du ein **Teammitglied** oder der **Führer** bist (zum Beispiel für das große Lager), **deine Rolle als Coach bleibt immer die gleiche**. Hier einige Punkte auf die du besonders achten solltest:

- Achte darauf, dass nicht immer die gleichen Pioniere Projektleiter sind. Es ist wichtig, allen die Möglichkeit zu geben, diese Verantwortung zu übernehmen.
- Die Pioniere sollten im Rahmen ihrer Projekte betreut, angeregt und unterstützt werden.
- Die Pioniere sollten bei bestimmten Aufgaben intensiver begleitet werden. Deine Unterstützung ist beispielsweise von entscheidender Bedeutung, um eine ordentliche Unterkunft für das Pionierweekend zu finden. Du hast Erfahrung in diesem Bereich und du weißt, worauf zu achten ist, wenn du ein Lagerort suchst und/oder besichtigst.

- Vermeide endlose Diskussionen zu einem Projekt, damit die Motivation nicht auf halber Strecke versickert.
- Hab Geduld: es ist einfacher und schneller, die Dinge als Leiter selbst zu erledigen. Aber in dem Fall hältst du die Pioniere davon ab, ihre Handlungs- und Umsetzungsfähigkeiten zu entdecken und zu entwickeln, obwohl genau das die Aufgabe des Leiters ist.





## Animation der Führer

Bevor die Führer die Dynamik innerhalb der Teams freisetzen, **treffe dich mit ihnen, um sie bei ihrer Aufgabe zu unterstützen** (vor allem wenn sie diese Verantwortung zum ersten Mal tragen). Deine Aufgabe besteht darin, sie anzuleiten, ohne sie zu lenken, sie zu begleiten, ohne die Dinge an ihrer Stelle zu erledigen.

Du kannst ihnen beispielsweise dabei helfen:

- Treffen mit den anderen Pioniergruppen zu organisieren, um das Projekt voranzutreiben;
- Die Organisation der Teams zu planen, indem du ihnen erklärst, wie alle zu erledigenden Aufgaben aufgelistet werden, um das Projekt zu einem guten Abschluss zu bringen, aber auch, wie man einen Terminplan erstellt und die Aufgaben verteilt;
- usw.

Vergewissere dich über den Projektverlauf der verschiedenen Führer, indem du mit ihnen regelmäßig Bilanz ziehst.

## Regelmäßige Einberufung und Animation des Rates

Beim Rat nimmt jeder an den Diskussionen und an den Entscheidungen die den Alltag der Pioniere betreffen, teil. Der Rat erfüllt hier mehrere Aufgaben:

- Bildung oder Überprüfung der Zusammenstellung von Teams entsprechend den Erfordernissen oder den laufenden Projekten.
- Bilanz ziehen über den Fortschritt der verschiedenen Projekte, um sicherzustellen, dass alle einbezogen wurden. Ein Pfadfinder, der nicht in der Organisation eines Projektes eingebunden ist (da er bei einem anderen Projekt ist), muss dessen Fortschritt verfolgen können, gegebenenfalls reagieren können und sich angesprochen fühlen.
- Gegebenenfalls Anpassung eines Projektes, Neudefinierung eines Ziels, Treffen einer wichtigen Entscheidung.
- usw.

Regelmäßig **Bilanz ziehen** kann die **Motivation** während des gesamten Projektes **aufrechterhalten**, da die Pioniere somit die Fortschritte und Konkretisierung sehen können.

## Zu beachtende Punkte

### Über jedes Projekt Notizen machen

Es ist wichtig, bei jedem Projekt einen Nachweis dessen zu dokumentieren, was gesagt und getan wurde, um die Nachverfolgung sicherzustellen und sich die Verteilung der Aufgaben und die Fristen in Erinnerung zu rufen. Ihr könnt beispielsweise eine Tabelle pro Projekt erstellen, die am Treffpunkt ausgehängt wird und in der alle Informationen aufgeführt werden).

- Projekttitel: Theateraufführung im Seniorenheim
- Name des Führers: Agathe
- Namen der Teammitglieder: Gino, Castor, Sarah, Alezan, Husky und Ahmed

Ein ausführlicheres Beispiel für diese Tabelle (Organisation und Planung) befindet sich im Heft *Des projets pour grandir*, das auf [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be) heruntergeladen werden kann.



Egal welche Basis ausgesucht wurde, achte dass sie allen zusagt und während der Treffen verwendet werden kann.

Nach der Auswertung des Projekts und der Feier kann die Pioniergruppe das Plakat des Projektes behalten und ihm eine persönliche Note verleihen. Die Pfadfinder könnten zum Beispiel „Es ist vollbracht!“ quer darüber schreiben und einige Fotos von den Vorbereitungen und/oder der Umsetzung des Projekts aufkleben.

## Die Versammlungen entlasten

Durch die Aufteilung der Projekte in Teams kann man sich auch außerhalb der Versammlung treffen, insbesondere auch, weil bestimmte Aufgaben nur außerhalb der Einheit ausgeführt werden können (Beispiel: Besichtigung eines Weekendortes). So kannst du dich **bei den Versammlungen anderen Aktivitäten widmen** (*Spiele, Ateliers, Begegnungen* usw.), um den Pfadfindern ein vielfältiges und qualitativ hochwertiges Pfadfinderanimationsprogramm anzubieten.

## Deine Pioniere verstehen

Gemeinsam Projekte auf die Beine stellen, bedeutet das Gleiche wie der Gruppe und deinem Leben Sinn geben. **Ihre Durchführung in kleinen Teams erleichtert die Umsetzung, vor allem dann, wenn die Pioniere zahlreich sind.** Dies ist die Gelegenheit für jeden Pionier, Verantwortung zu übernehmen, Aktionen durchzuführen, ein Ziel zu erreichen, stolz auf sich und die anderen zu sein und positive Schlüsse aus den eigenen Fehlern zu ziehen.

Die Pioniere werden ihre Kreativität, Initiative und Reife unter Beweis stellen, ihre Bedürfnisse, Wünsche und Kompetenzen erforschen und sich auch mit ihren Entmutigungen oder ihren Grenzen auseinandersetzen.

Deadline	Was?	Wer?
19/09	Die Pioniergruppe beschließt, im Seniorenheim ein Theaterstück aufzuführen.	Agathe wird zur Führerin ernannt und Gino, Castor, Sarah, Alezan, Husky und Ahmed zu den Teammitgliedern.
24/02	Kontaktaufnahme zum Leiter des Seniorenheims.	Gino.
28/02	Besichtigung der Einrichtung, Ausmessung der Bühne, Angaben zur Tonausrüstung, Publikum und Imbiss.	Gino und Agathe.
04/03	Auszüge aus Theaterstücken auswählen. Lieder und Musik auswählen.	Alezan und Husky. Sarah.
15/03	Bühnenbild anfertigen.	Das Team wird durch Sigrid, Yvan und Marek erweitert.
30/03	Seinen Text perfekt beherrschen.	<b>Regisseur:</b> Alezan. <b>Schauspieler:</b> Husky, Sarah, Ahmed und Castor.
05/04	Aufführung im Seniorenheim: die Pioniergruppe ist beteiligt, einige als Schauspieler, andere als Requisiteure oder als Ton- und Lichttechniker.	



# 4

## DIE ENTDECKUNG



Anhand der durchgeführten Aktivitäten verwirklicht jeder Pfadfinder persönliche Entdeckungen. Im Anschluss macht er einen Entwicklungsprozess durch, der ihm ermöglicht, das Erlernete zu verstehen und er wird somit offener für neue Erfahrungen.

# AUF ENTDECKUNG BEI DEN PFADFINDERN

Das Pfadfindertum zielt auf die Entfaltung der Persönlichkeit des Einzelnen in allen Entwicklungsbereichen ab: emotional, sozial, physisch, intellektuell und spirituell (oder moralisch). Davon ausgehend ist der oder die PfadfinderIn jeden Alters dazu eingeladen, verschiedene Erfahrungen zu machen, um mehr über die Welt, die anderen und sich selbst zu lernen. Durch die Auswertung, die er oder sie lernt persönlich durchzuführen, kann er oder sie ein bewusster Akteur seiner eigenen Entwicklung sein.

## Das persönliche Prinzip oder die Pflicht gegenüber sich selbst

### Eines der drei Grundprinzipien des Pfadfindertums

Jeder Einzelne trägt die Verantwortung dafür, alle Charaktereigenschaften, die er in sich trägt, im Rahmen seiner Kapazitäten bestmöglich weiterzuentwickeln. Durch das Angebot von Entdeckungsaktivitäten hilft der Leiter dem Pfadfinder, sich dieser Eigenschaften bewusst zu werden.

## „Der Pfadfinder gibt immer sein Bestes.“

### 7. Artikel des Pfadfindergesetzes

Diese wenigen Worte wirken sehr anspruchsvoll. „*Sein Bestes geben*“ wirft jeden auf seine persönliche Verantwortung und sein Bewusstsein zurück. Es kann für einen Jugendlichen einfach sein, eine Arbeit auszuführen, um sich ihrer zu entledigen; aber es kann viel wertvoller für ihn sein, sich in Projekten, Aktivitäten oder einer Gruppe einzubringen, bei denen er sein Bestes geben kann.

Es geht hierbei darum **auf dem eigenen Niveau, entsprechend den eigenen Fähigkeiten und unter Akzeptanz der eigenen Schwächen zu agieren**. Denn wenn er erst einmal die eigenen Grenzen erkannt hat, kann er, wenn er sich dazu entschließt, sie erweitern.

**Der Begriff der Anstrengung** wird von jedem anders ausgelegt. Es ist eine vollkommen persönliche Angelegenheit: Fünf Kilometer in zwei Stunden zu laufen, kann für einen Wölfling leicht erscheinen, während es für einen anderen unüberwindbar scheint. Deine Aufgabe besteht somit darin, Freizeitbeschäftigungen anzubieten, die den Fähigkeiten der von dir betreuten Pfadfinder angepasst sind und die im Hinblick auf die Mühen, die sie einfordern, ausgewogen sind, damit jeder in der Aktivität seinen Platz finden kann.

Unter diesen Bedingungen wird sich das Kind oder der Jugendliche bei dir sicher fühlen und er wird sein **Selbstvertrauen** aufbauen.



## An jeder neuen Entdeckung wachsen

Unser Erziehungsauftrag besteht darin, dem Kind und später dem Jugendlichen dabei zu helfen, Schritt für Schritt seine Identität aufzubauen und die eigene Fähigkeit zu entwickeln, alle Facetten der eigenen Persönlichkeit in einem kohärenten Lebensentwurf zu vereinen.

## FÜNF ENTWICKLUNGSBEREICHE

### EMOTIONALER BEREICH

#### Sich seiner selbst bewusst werden

- Die eigenen Gefühle erkennen.
- Mehr über sich selbst erfahren.

#### Sich ausdrücken

- Seine Gefühle und Empfindungen auf unterschiedliche Arten zum Ausdruck bringen (Worte, Gesten, künstlerischer Ausdruck).

#### Seine Identität aufbauen

- Sich akzeptieren.
- Sich Entwicklungsziele setzen.

#### Eigenständig werden

- Abstand von der Realität nehmen.
- Sich das Recht auf Fehler zugestehen.
- Entscheidungen treffen.
- Die Folgen der eigenen Entscheidungen tragen.

#### Sich einsetzen

- Stellung beziehen.
- Bei Schwierigkeiten Ausdauer zeigen.
- Lebensentscheidungen festlegen.

### INTELLEKTUELLER BEREICH

#### Informationen einholen

- Neugierig sein.
- Erforschen, untersuchen und beobachten.

#### Informationen bearbeiten

- Analysieren, aussortieren, einordnen.
- Daten speichern.
- Herausforderungen annehmen.

#### Probleme lösen

- Erfinden, erschaffen.
- Experimentieren.
- Hypothesen aufstellen und Schlüsse daraus ziehen.

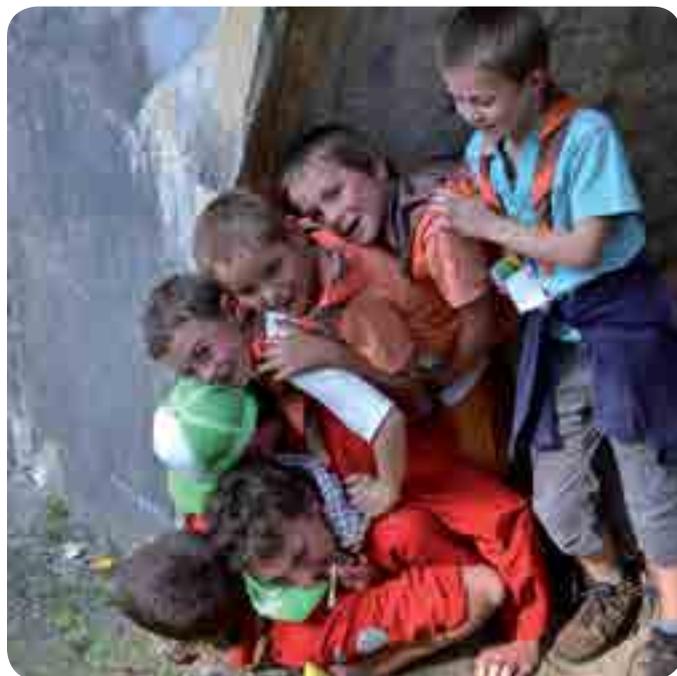
## MORALISCHER UND SPIRITUELLER BEREICH

### Moralische Ebene

- Die Werte des *Pfadfindergesetzes* im Alltag umsetzen, um sich mit ihnen vertraut zu machen.
- Seiner Bindung an diese Werte Ausdruck verleihen, insbesondere durch das *Versprechen*.
- Im Einklang mit diesen Werten leben und sie durch persönliches Engagement in die Tat umsetzen.
- Diese Werte vermitteln.

### Spirituelle Ebene

- Sich mit den spirituellen Werten des Lebens auseinandersetzen, zu der Überzeugung kommen, dass es eine Macht gibt, die den Menschen übersteigt.
- Das spirituelle Erbe der eigenen Gemeinschaft kennenlernen und verstehen.
- Sich auf die Suche nach dem Sinn des Lebens machen.
- Daraus Schlussfolgerungen für den eigenen Alltag ziehen.
- Die spirituellen Entscheidungen der anderen respektieren.



## SOZIALER BEREICH

### Kommunizieren und Kontakt aufnehmen

- Ein Gespür für Beziehungen entwickeln: Unterschiede akzeptieren, annehmen und den anderen zuhören.
- Sich Kompetenzen im Bereich der Kommunikation aneignen.
- Stereotypen und Vorurteile ablehnen.

### Zusammenarbeiten und Verantwortung übernehmen

- Lernen, zusammenzuarbeiten und Kritikfähigkeit entwickeln.
- Eine Rolle in einer Gruppe haben.
- Gemeinsame Regeln aufstellen, einhalten und bewerten.
- Ein Projekt leiten.
- Verantwortung übernehmen.

### Solidarität an den Tag legen und anderen einen Dienst erweisen

- Ein Zugehörigkeitsgefühl zu einer Gruppe Gleichaltriger entwickeln.
- Sich in den verschiedenen kleinen oder großen Gemeinschaften, zu denen man gehört, integrieren.
- Einen Sinn für Dienstleistung und Solidarität entwickeln.

Die fünf Entwicklungsbereiche hängen voneinander ab. Selbst wenn du deine Aktivität auf einen bestimmten Bereich konzentrierst, sind die anderen Bereiche ebenfalls davon betroffen.

## PHYSISCHER BEREICH

### Sich kennenlernen

- Die Funktionsweise und die Grenzen des eigenen Körpers kennenlernen und sich den Veränderungen anpassen.
- Die eigenen Bedürfnisse verstehen und gerecht werden, gleichzeitig den Körperrhythmus und die Umwelt respektieren (Trinken, Essen, Schlaf, Hitze usw.).
- Defizite und Handicaps integrieren.

### Sich achten

- Den eigenen Körper achten und Missbrauch vermeiden.
- In guter physischer Verfassung bleiben: Körperpflege, Hygiene, körperliche Aktivitäten usw.

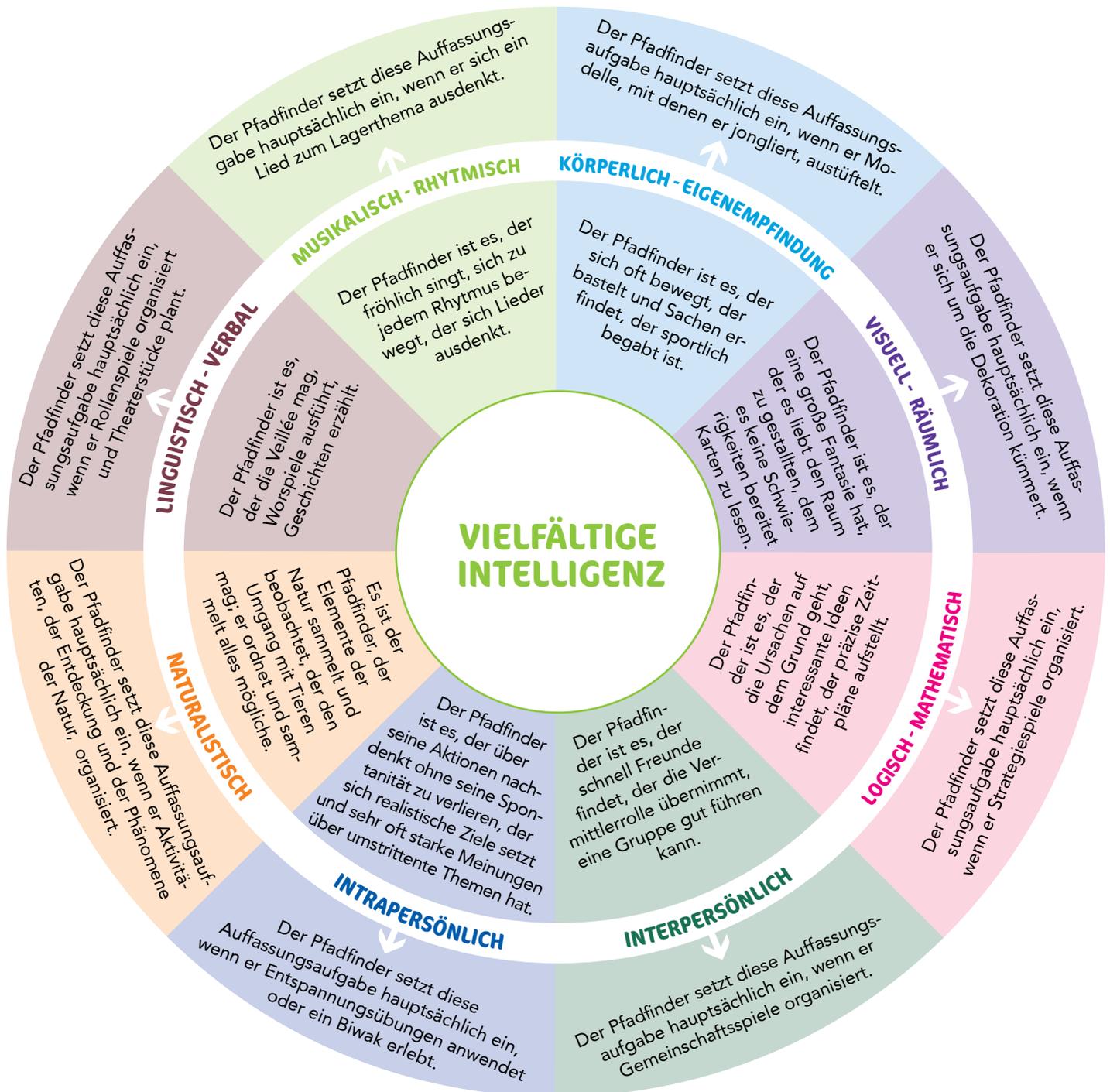
### Sich entwickeln

- Seine fünf Sinne entwickeln.
- Sich Schritt für Schritt an einen heranwachsenden Körper anpassen.

## Eine andere Sichtweise

Du hast eine Gruppe von Kindern oder Jugendlichen vor dir. Betrachte sie aufmerksam. Du kennst sie in- und auswendig: du hast bereits eine Fülle von Details im Kopf, die jeden von ihnen charakterisiert. Du weißt, welche Pfadfinderin die schnellste Läuferin ist, wer am leichtesten Nachrichten entschlüsselt, wer die Abende animiert. **Die Menschen haben nicht alle die gleichen Stärken, aber alle haben Talente in bestimmten Bereichen.**

Laut der Theorie des Psychologen Howard Gardner **besitzt jeder acht Intelligenzen, die er in unterschiedlichem Maße einsetzt.** Als Leiter, dem die harmonische Entwicklung der dir anvertrauten Pfadfinder am Herzen liegt, stellen wir dir dieses Modell vor, das die fünf Entwicklungsbereiche ergänzt.



Du kannst ebenso wie bei deiner übrigen Animation durch eine aufmerksame Beobachtung der Pfadfinder herausfinden, welche(s) Intelligenzmodell(e) er vorzieht. **Dann kannst du verschiedene Aktivitäten planen, die alle Intelligenztypen ansprechen**, damit das Kind oder der Jugendliche:

- sich mit seinen Unterschieden anerkannt fühlt und sich in seinem eigenen Rhythmus entwickeln kann;
- sich in den Bereichen, in denen er bereits sehr weit fortgeschritten ist, perfektionieren und auf diese Weise seine Selbstwert aufbauen kann;
- neue Dinge lernen und so seine Kompetenzen erweitern kann.

Das *Projekt* (siehe Seite 56) und die Theorie der verschiedenen Intelligenzen ergänzen sich sehr gut, um eine Animation anzubieten, die reich an Entdeckungen ist und an den Bedürfnissen und Fähigkeiten eines jeden Pfadfinders angepasst ist.

## Innehalten und ein Biwak durchführen

Im Pfadfindertum wird jedes Kind ermutigt, Verantwortung für seine allgemeine Entwicklung zu übernehmen: Baden-Powell bezeichnete dies als die „Pflicht gegenüber sich selbst“. In diesem Rahmen und nachdem der Pfadfinder neue Entdeckungen gemacht hat, sollte es eine **Gelegenheit zur Bewusstwerdung** der zurückgelegten Wegstrecke und der weiteren Zukunftsplanung geben. Du kannst deinen Pfadfinder zum Beispiel anbieten, ein Biwak abzuhalten: siehe Seite 120.

## Durch die Aktion eine Entdeckung machen

Wer von einer neuen Entdeckung spricht, redet häufig von einer Aktion: diese beiden Elemente unserer Methode sind eng miteinander verbunden. Die *Spiele* oder die *Projekte* beispielsweise sind Momente, in denen der Pfadfinder ein aktiver Teilnehmer ist. Das gleiche gilt für Entdeckungsaktivitäten: **Der Pfadfinder steht im Zentrum seiner Lernerfahrungen**. Er steckt sich Ziele, setzt die von ihm gewählten Aktionen um und wird sich seiner Entwicklung bewusst.

Es sollten Momente der Entdeckung begünstigt werden, die **von den Pfadfindern untereinander** ausgelebt werden können, wodurch deine Animation ebenfalls bereichert wird. Die Vorgehensweise des *Alpha-Badge* (siehe Seite 136) bei den Pfadfindern ist ein gutes Beispiel dieser Austauschmethode. Sie schlägt eine Art Tutor zwischen den Älteren und den neuen Pfadfindern vor, wobei die Älteren den Jüngeren eine Reihe kleiner Ateliers anbieten und so ihre Integration in die Truppe unterstützen.



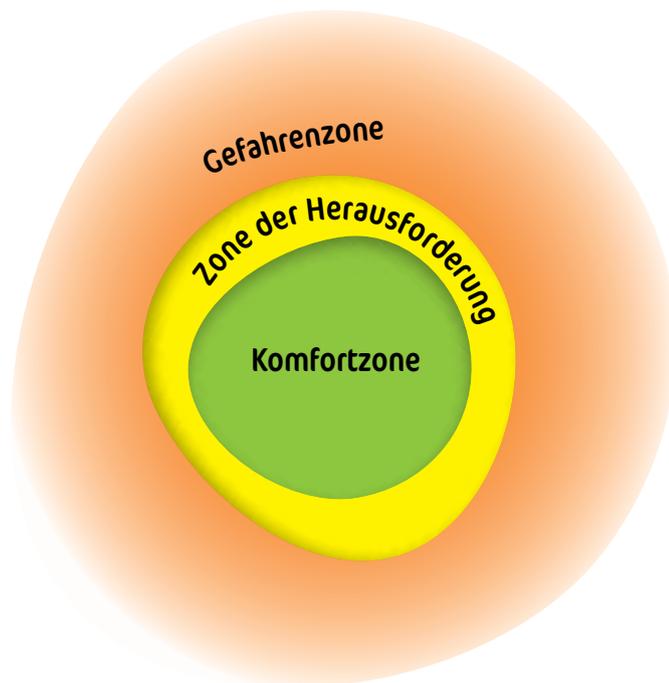
## Über sich selbst hinauswachsen

Aus emotionaler Sicht können unsere Erfahrungen in drei Bereiche unterteilt werden.

### Komfortzone

Der Bereich, der von Vertrauen, Sicherheit und Gewohnheit geprägt ist und in dem wir nicht unbedingt Fortschritte machen, da wir es vermeiden, aus der Routine auszubrechen und Aufgaben zu übernehmen, die uns vertraut sind.

Die Komfortzone ist wichtig: wenn man keine hat, bedeutet dies, in Unzufriedenheit zu leben. Wenn wir uns aber mit ihr zufrieden geben, laufen wir Gefahr, uns einzuschränken und dass uns viele bereichernde Aspekte des Lebens entgehen.



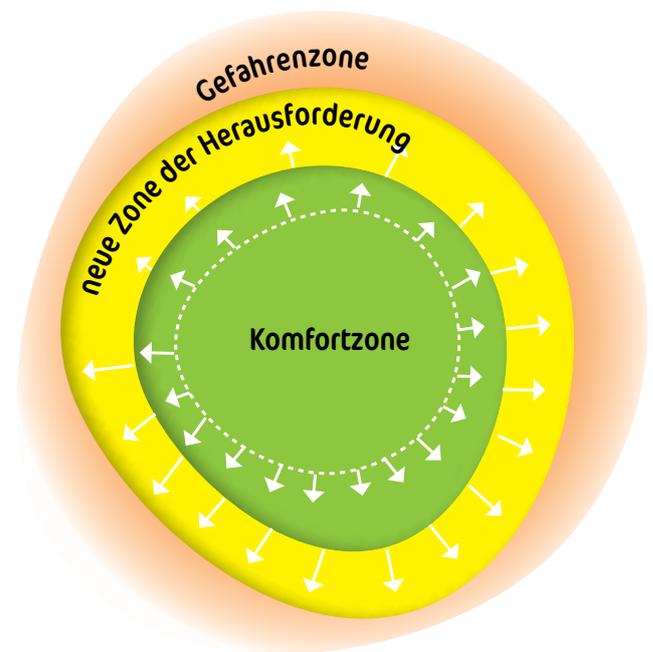
### Zone der Herausforderung

In der Herausforderungszone ist jede Situation eine Lerngelegenheit. Wir können immer eine Lehre daraus ziehen, unabhängig davon, ob das Endergebnis gut ist oder nicht. Wir wissen, dass wir uns in der Zone der Herausforderung befinden, wenn wir sagen können: „Ich weiß nicht, ob ich es schaffen werde, aber ich werde aus dieser Erfahrung lernen.“ In dieser Zone empfinden wir die meiste Freude.

Manchmal sind wir dazu aufgefordert, etwas zu tun, was uns in die Gefahrenzone führt. In diesem Fall können wir Aktionen durchführen, die uns wieder in die Zone der Herausforderung zurückbringen und die uns ermöglichen, uns wieder dem Projekt zu widmen. Dazu gehören unter anderem: einen Schritt zurück zu machen, um zu lernen, die erforderlichen Recherchen durchzuführen oder den Kontakt zu einer Person aufzunehmen, die mit dem Thema besser vertraut ist.

Jede **Meisterung einer Herausforderung** ermöglicht der Person, ihre Komfortzone und generell ebenfalls ihre Herausforderungszone **zu erweitern**.

### Bei einer erfolgreichen Herausforderung





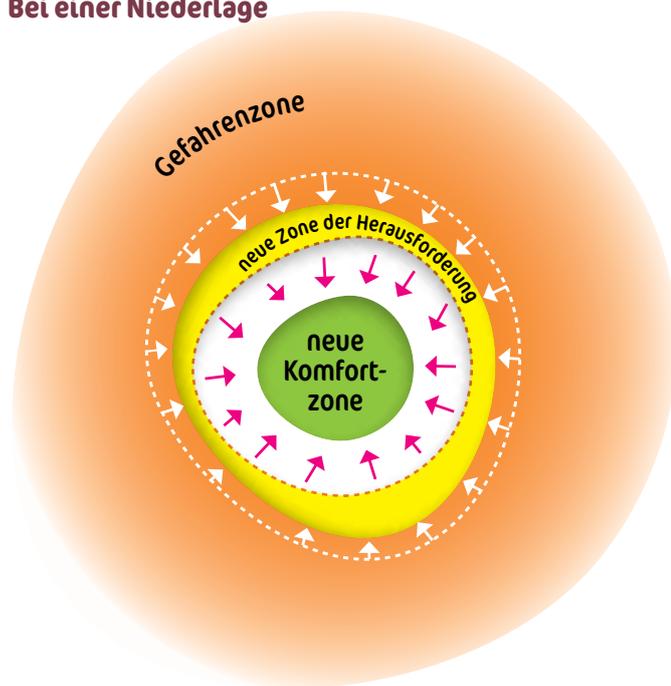
## Gefahrenzone

Damit es uns im Leben gut geht, ist uns daran gelegen, dass unsere Komfortzone so groß wie möglich ist und somit ihre Grenzen auszuweiten.

Wenn wir uns aber für ein zu schwieriges oder ambitioniertes Ziel entscheiden oder wenn man es uns aufträgt, **ist ein Fortschritt unmöglich**. Panik, Beklommenheit, Angst ... All das lähmt uns. Die Gefühle sind zu stark und wir wissen nicht, wie wir reagieren sollen. Negative Erfahrungen in der Gefahrenzone können darüber hinaus dazu führen, die Komfortzone wieder zu verkleinern.

Wir müssen das Ziel daher anpassen und in die Zone der Herausforderung, in der wir Fortschritte machen, zurückbringen. Dies kann insbesondere durch die Aufteilung eines zu komplexen anfänglichen Zieles in mehrere zweitrangige Ziele geschehen: anstatt einen großen Sprung zu machen, werden in kleinen Sätzen Fortschritte erzielt.

### Bei einer Niederlage



### Diese drei Bereiche stellen sich bei jedem Einzelnen anders dar.

Bei einem Spiel möchte ein eher sportlicher Pfadfinder einen Hindernislauf machen, ein anderer möchte lieber seine Stärken bei Denksportspielen, wie der Entschlüsselung kodierter Nachrichten unter Beweis stellen (was nicht heißt, dass er nicht ab und zu auch Sport treibt). Diese beiden Pfadfinder befinden sich in ihrer Komfortzone. Ihr Unterschied besteht im Umfang dieser Zone. Im ersten Fall drückt sie sich nur körperlich aus; im zweiten Fall intellektuell und sportlich.

Achte bei den von dir angebotenen Aktivitäten auf jeden, damit jeder Pfadfinder Erfahrungen macht, die es ihm ermöglichen, sich in seiner eigenen Herausforderungszone zu entfalten.

## Über sich selbst hinauswachsen

Im Pfadfindertum streben wir die Erziehung von Kindern und Jugendlichen an und möchten sie wachsen lassen. Dafür können wir ihnen Herausforderungen anbieten. Die Pfadfinder müssen sich bei allen von dir angebotenen Aktivitäten sicher fühlen, um die Zone der Herausforderung zu betreten und ihre Komfortzone zu erweitern. Die Pfadfinder entwickeln sich in ihrer Herausforderungszone: bringe sie nicht in ihre Gefahrenzone.

- Wenn ein Pfadfinder Angst im Dunkeln hat, können sich Nachtspiele schnell in eine Qual verwandeln. Beginne das Spiel am Abend (wenn es noch hell ist), um ihm dabei zu helfen, Zutrauen in der Dämmerung zu gewinnen. Du solltest weiterhin darauf achten, dass ihm immer jemand zur Seite steht, der ihm Sicherheit vermittelt. Diese Verantwortung kann einem anderen Pfadfinder oder einem Leiter übertragen werden.
- Bei einer Fahrradtour weisen nicht alle die gleiche Geschicklichkeit auf zwei Rädern auf. Plane verschiedene Routen ein, damit der Tag eine Herausforderung für jeden bietet. Dafür muss jeder Pfadfinder genau beobachtet werden.
- Es bestehen irrationale und unkontrollierbare Ängste. Wenn Menschen mit ihrer Phobie konfrontiert werden, versetzt es sie direkt in die Gefahrenzone. Es ist daher kontraproduktiv, sie an diesen Punkt zu bringen. Manchen wird schon auf der ersten Stufe einer Trittleiter schwindelig, zwingt sie nicht dazu, sich abseilen zu lassen.



## Deine Aufgabe

### Von ihren Wünschen und Bedürfnissen ausgehen

„Ask the boy“: befrage den Pfadfinder, was er machen möchte. Dies ist die grundlegende Idee unserer Bewegung. Deine Aufgabe besteht somit darin, dem Pfadfinder dabei zu helfen, seine Vorlieben, Wünsche und Träume auszudrücken und ihm anschließend Aktivitäten anzubieten, die dem entsprechen, was er gerne ausprobieren möchte.

Darüber hinaus kannst du ebenfalls durch Gespräche mit ihm, indem du ihn bei Spielen oder bei der Teilnahme an einem Rat beobachtest, ein Bedürfnis verstehen oder **entschlüsseln**, dessen er sich selbst vielleicht gar nicht bewusst ist. Durch den Blick, den du auf sie hast, und durch die besondere Beziehung, die du zu deinen Pfadfindern pflegst, stellst du fest, was für sie nützlich sein könnte und du machst ihnen neue Vorschläge.

Du kannst dem Kind somit Aktivitäten **nahe legen**. Du kannst sein Selbstvertrauen stärken, indem du ihm vermittelst, dass du der Ansicht bist, dass er in der Lage ist, eine Sache zu meistern, an die er noch nicht mal zu denken gewagt hat.



**„Die Kenntnisse, nach denen man gesucht hat, bleiben; diejenigen, die man nicht gesucht hat, gehen verloren.“**

Baden-Powell, *Headquarters Gazette*, 1916

## RÜCKBLICK

In einer Truppe gibt es einen Pfadfinder, der leidenschaftlich gerne kocht, der sich aber nicht wohl genug fühlt, um sich gegenüber den anderen Pfadfindern seiner Patrouille durchzusetzen. Dank eines Vertrauensbeweises seines Leiters (ein Schulterklopfen im Sinne eines „Du kannst das“) traut er sich, die Verantwortung für den „Schlemmertag“ im Lager zu übernehmen und setzt diese Aufgabe unter Berücksichtigung der Meinung seiner Patrouillenmitglieder um. Er hat die Leitung über alle anderen Pfadfinder und bereitet eine köstliche Paella auf einem Holzfeuer zu.

Deine Aufgabe besteht darin, **zu unterstützen und Talente zu entdecken** und du gehst im richtigen Moment helfend zur Hand. Leiter für die Gruppe und Coach für jeden Einzelnen: du kümmerst dich um alle und achtest auf die individuellen Rhythmen und Interessen.

### Sich Gelegenheiten zunutze machen

Eine andere Quelle für neue Erfahrungen, die auch sehr reizvoll sein kann, ist ein unvorhergesehenes Ereignis. Bei einem Hike, einem Spiel oder einer abendlichen Runde stoßen die Pfadfinder auf etwas Neues; und das hinterlässt Spuren bei ihnen.

## RÜCKBLICK

In einer Rasselbande entdecken die Baladins bei einem großen Spiel im Wald einen riesigen Ameisenhaufen und sind so beeindruckt, dass sie fast vergessen zu spielen. Die Leiter, die auf das Interesse, das die Kinder dieser Insektenkolonie entgegenbringen, aufmerksam geworden sind, machen einfach eine Pause während des Spiels, damit die Baladins in die Betrachtung dieser Gesellschaft im Miniaturformat eintauchen können.

Bei der anschließenden Leiterversammlung denken sie sich eine Reihe von Aktivitäten aus, die den Pfadfindern gefallen könnten und die ein wenig umfassender vorbereitet werden müssen:

- Einladung eines Försters ihrer Region, der ihnen diese Tiergruppe näher bringen kann;
- Ein *Atelier*, bei dem die Pfadfinder eine riesige Pappmachéameise anfertigen;
- Besuchs eines Museums, das Insekten ausstellt;
- Den *Naschkoffer* mit Büchern über das Thema ergänzen;
- Ein Lied, mit den Kindern, zum Thema der kleinen Tierchen erfinden;
- usw.

### Ein gutes Gleichgewicht

Zahlreiche Aktivitäten tragen zur Bereicherung mehrerer Facetten der Persönlichkeit des Einzelnen oder gar von allen bei. Andere wiederum weisen nur ein sehr eingeschränktes Spektrum auf. Achte daher auf ein Gleichgewicht, um regelmäßig alle Bereiche der Person zu „nähren“.

Von einer Sektion zur anderen



## Bei den Baladins



Der Enthusiasmus der Kinder und ihre Neugier begünstigen neue Entdeckungen. Spiele und Ateliers sind die Welt, die sich ihnen anbietet. Die Leiter bauen ihr Selbstvertrauen auf, um ihnen zu ermöglichen, sich zu entwickeln.

Jeder Baladin kann sichtbare Spuren seiner Entdeckungen in einer persönlichen **Schatzkiste** aufbewahren, die er oder sie selber bastelt: Zeichnungen von **Biwaks**, Bastelarbeiten, Andenken an Spiele oder auf dem Weg gefundene und in seinen Augen wertvolle Gegenstände.



## Bei den Wölfingen

Im Alter von 8 bis 12 Jahren steigert sich die Konzentrationsfähigkeit. Die Neugier ist fast grenzenlos. Der Wölfling hat Wissensdurst und er ist lernwillig. Die vier Jahre im Rudel sind eine ununterbrochene Aneinanderreihung neuer Entdeckungen.

### Traces de loup (Wolfsspuren)

Diese vier Hefte begleiten die Wölflinge während der Meute. Darin wird der Werdegang der Wölflinge vom Alltag bis zu bestimmten besonderen Momenten festgehalten. So können Spuren von dem Erlebten, von Entdeckungen festgehalten werden und man kann eine Verbindung zwischen der Meute und dem Zuhause herstellen, sowie Fragen beantworten, die die Kinder sich stellen.

Jedes Jahr wird der Wölfling, speziell bei einem Biwak, herangeführt, Bilanz über seine Beziehungen zu den Anderen zu ziehen: die **Zeit des Fellwechsels**.



## Bei den Eclaireuren

Mit dem **Alpha-Badge** stellt die Truppe Mittel zur Verfügung, die es den neuen Eclaireuren ermöglichen, verschiedene Bereiche zu erforschen.

Zielgerechte Erfahrungen werden mit den „**Badges**“ gesammelt. Sie sind der Ausdruck einer persönlichen Wahl auf der Grundlage eines Bedürfnisses des einzelnen Pfadfinders, der Patrouille oder der Truppe. Sie stellen in keiner Weise eine Aufforderung zum Wettbewerb dar: was zählt ist der Lernprozess, bei dem der Eclaireur die handelnde Person ist.

Durch die „**Brevets**“ können die Älteren sich bestimmte Kompetenzen mit externen Partnern aneignen, die der Truppe zugutekommen: Sie befassen sich mit Themengebieten, die für die Gesellschaft nützlich sind (Erste Hilfe, Wissen über den Wald, Rettungsschwimmen, Zeichensprache usw.).



## Bei den Pionieren

Die zunehmende Eigenständigkeit bei den Entdeckungen findet ihren Höhepunkt im **Exploit**. Dies ist eine Herausforderung, die der oder die PionierIn sich selbst stellt und bei der er oder sie vom Posten Hilfe und Unterstützung bekommt. Auf diese Weise wenden sie die erlangten Kompetenzen an, entwickeln sie weiter oder setzen neuen Kompetenzen um.

Die **Explorations** und die **Pi-Days** bieten dem oder der PionierIn im letzten Jahr die Möglichkeit, die Rolle des Leiters für sich zu entdecken, die ihm oder ihr wenige Monate später angeboten wird. Sie entdecken die Besonderheit der erzieherischen Beziehung. Sie beginnen so langsam die Animation zu gebrauchen und anzuwenden.

Das Verlassen des Postens bedeutet, seinen Status als Teilnehmer des Pfadfindertums aufzugeben, um sich anderen Verpflichtungen zu widmen. Dabei geht es darum, sich des Weges bewusst zu werden, den man zurückgelegt hat, und welche Lehren ihn gekennzeichnet haben.

Die Entdeckung ist ein Element unserer Methode, die dem Pfadfinder eine Orientierung gibt und die sein Selbstvertrauen steigert, damit er seine eigene Geschichte schreibt.

Bei den Pfadfindern ist das *Biwak* eine Aktivität, bei der die ganze Gruppe, jedoch jeder für sich, nachdenkt. Das Kind oder der Jugendliche macht eine Bestandsaufnahme zu seinen vergangenen und künftigen Entdeckungen. Er oder sie nimmt sich Zeit zum Innehalten, wird sich aller Erlebnisse und seines Rhythmus bewusst, freut sich über seine Stärken und seine neuen Fähigkeiten und packt all diese neuen Dinge in sein Gepäck.

Stell dir vor du bist in den Bergen. Du kletterst und kletterst und kletterst, immer weiter. Nachdem du ein gutes Stück des Weges zurückgelegt hast, merkst du, dass du eine Pause machen musst, du nimmst deinen Rucksack ab und setzt dich auf einen Felsen.

Zunächst atmest du tief durch, bewunderst die umgebende Landschaft, du erblickst die Wanderwege, auf denen du kurze Zeit vorher entlang gelaufen bist, die sich winzig klein unter dir entlang schlängeln und du beglückwünschst dich zum zurückgelegten Weg. Dann isst du eine Kleinigkeit, stellst dein Zelt auf, richtest dich für die Nacht ein und genießt diese Momente der Erholung.

Schließlich nimmst du deine Karte zur Hand und entscheidest, welchen Weg du am nächsten Tag einschlagen wirst.

Du hast gerade "ein Biwak" auf einer Wanderung erlebt.

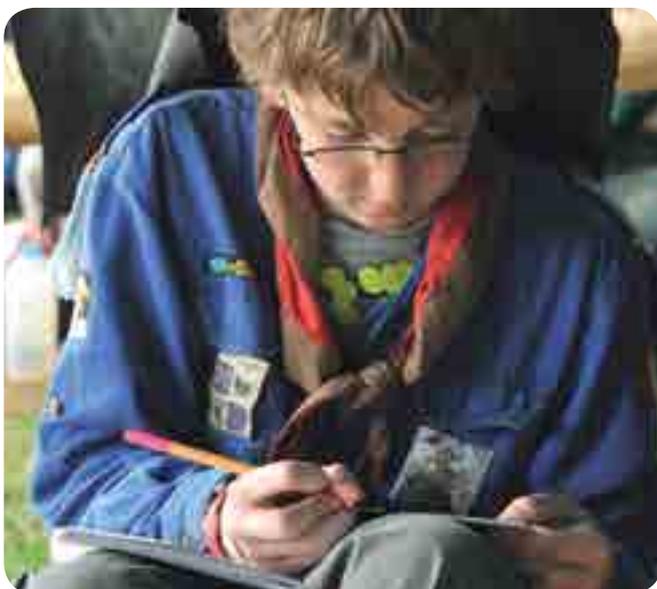


## Wann und für wen?

Ein *Biwak* ist eine Animation, das sich an **alle Pfadfinder** richtet.

Damit das *Biwak* motivierend wirkt, muss es recht **kurz** sein. Es wird **gelegentlich** umgesetzt: Die Häufigkeit ist abhängig davon, was die Gruppe und die betroffene Allgemeinheit erlebt hat. Wenn man zu lange wartet, läuft man Gefahr, von dem Gedanken abzukommen.

Das *Biwak* wird jedem angeboten und individuell umgesetzt. Alle Pfadfinder werden gleichzeitig dazu eingeladen, damit sie von einem Gruppengefühl und einer motivierenden Dynamik profitieren können.



*„Mach deine Klettertour in der Gruppe, aber wenn du einen schönen Gipfel erreichst, der dir ein fast irreales Panorama bietet, entferne dich von den anderen und denke nach. Präge dir gleichzeitig die traumhafte Inspiration dieses Anblicks ein. Wenn du wieder auf den Boden kommst, fühlst du dich körperlich, geistig und seelisch wie ein anderer Mensch.“*

Baden-Powell, *Rovering to Success*, 1922

*„Wir wollen einen vertrauensvollen Menschen.“*

Unser Erziehungsziel

Das *Biwak* ist ein Ort der **Erkenntnis**, der dem Pfadfinder ein vorbehaltloses Selbstvertrauen anbietet: dieser macht sich bewusst, was er bereits alles kann und welchen Weg er zurückgelegt hat. Durch diese Zeit des Nachdenkens kann er sich neuen Herausforderungen stellen und **neue Wünsche und Bedürfnisse**, die sich aus vergangenen Erfahrungen ergeben, äußern.

Das *Biwak* bedeutet innehalten und nachdenken um besser voranzukommen.



## Ideen der Umsetzung

### Der Empfang

Du versammelst die Pfadfinder an einem ruhigen und komfortablen Ort. Du erklärst ihnen das **Ziel** dieses besonderen Moments: jeder hält inne, um Bilanz über die bisherigen Erlebnisse, Erfahrungen und Entdeckungen zu ziehen.

Jeder Pfadfinder macht sich erneut darüber Gedanken, was er erlebt hat, wobei er sich an **drei Achsen** orientiert:

- woher er kommt, was er entdeckt hat und was er neues gelernt hat;
- wie weit er gekommen ist, was er mag;
- wohin er gehen wird, was er gerne noch umsetzen möchte.

Du kannst die **Atmosphäre** und/oder den Ort ändern, um den Pfadfindern zu ermöglichen, noch leichter in diesen Moment der Überlegung einzutreten. Zum Beispiel:

- du lässt leise im Hintergrund Musik laufen;
- du dekorierst einen Raum, einen Weg, einen Gang oder gar einen Bereich im Wald;
- du erzählst eine Geschichte;
- du organisierst eine Fackelwanderung bis zu einer Waldlichtung;
- der Staff verkleidet sich und führt einen kleinen Sketch auf;
- usw.

Um jede der Fragen zu vertiefen, kannst du dir Anregungen aus den **fünf Bereichen** holen:

- **emotional:** Selbstvertrauen, Beziehung und Aufbau der eigenen Identität;
- **intellektuell:** Kenntnisse, Fähigkeiten, verschiedene Kompetenzen;
- **moralisch und spirituell:** Regeln, Normen, Werte, Vorbilder, Ideale;
- **physisch:** Stärken, Gleichgewicht, Naturverbundenheit (mit den dazugehörigen Grenzen);
- **sozial:** Verhältnisse zu anderen, kleine und große Gruppen, Beziehungen.

Diese Überlegungszeit sollte sich nicht ewig in die Länge ziehen. Bei den Aller kleinsten ungefähr zehn Minuten und bei den Jugendlichen kann es bis zu einer halben Stunde dauern.

### Der Ablauf

Gemeinsam, den Ablauf des Weekends, des Lagers oder der letzten Versammlungen Revue passieren lassen: verschiedene Etappen, bedeutende Ereignisse usw. werden behandelt.

Visuelle Techniken können den Pfadfindern dabei helfen, sich zu erinnern:

- eine Wäscheleine, an der man im Laufe des Lagers Gegenstände anbringt, die symbolisch für das Erlebte stehen (ein Badeanzug für einen Ausflug ins Schwimmbad, ein Schuh für das *Hike*, ein Stück Holz für den Abend am Lagerfeuer usw.);
- eine Tafel oder Plakat mit einigen Fotos, die bei wichtigen Ereignissen aufgenommen wurden;
- ein Wandgemälde (das im Laufe der Zeit und der Abenteurer gemalt wird);
- ein Tally, ein Tagebuch, in Papierform oder als Video;
- usw.



### Die Schatzkiste

In diesem persönlichen Karton bewahrt der Baladin sorgsam all die kleinen Dinge auf, die für ihn wichtig sind. Beim *Biwak* kann sich die *Schatzkiste* als äußerst nützlich erweisen, weil sie eine Gedächtnisstütze für den kleinen Pfadfinder ist.

### Hilfsmittel

Um das Aufkommen oder die Äußerung von Ideen zu erleichtern, kannst du ein attraktives und konkretes Hilfsmittel verwenden (Zeichnung, Bastelarbeit, Montage usw.). Dieses Hilfsmittel ist entweder für den gemeinsamen oder persönlichen Gebrauch vorgesehen und ermöglicht einen Nachweis, der geäußerten Wünsche und Bedürfnisse festzuhalten.

Die Hilfsmittel sollten offene (die Antwort wird mit „der Pfadfinder ...“ ausgedrückt) und persönliche Fragen zulassen (Sätzen in der „Ich“-Form). Diese Fragen orientieren sich an den drei großen Achsen, aber du kannst sie auch in mehrere kurze Sätze unterteilen. Zum Beispiel:

- „Was hat mir gefallen, was fand ich lustig oder erstaunlich?“;
- „Was habe ich entdeckt, gelernt oder neues erlebt?“;
- „Was möchte ich noch entdecken, unternehmen oder lernen?“.

Pass die Hilfsmittel an das Alter deiner Pfadfinder, an das Thema deines Lagers, deines Weekends oder der Fantasiewelt an. Bei einer Aktivität zum Thema Piraten kannst du zum Beispiel eine Biwak-Hilfe in Form eines Schiffes anbieten.

### Der Ausdruck

Jeder Pfadfinder denkt in Ruhe für sich selbst nach. Anschließend äußert er sich anhand des Hilfsmittels, was ihm gefallen hat und was er entdeckt hat. Er formuliert weiterhin neue Wünsche, wenn er welche hat.

### Der Austausch

Du bietest den Pfadfindern, die es wünschen, an, sich in kleinen Gruppen zu unterhalten: Jeder kann von seiner Entdeckung berichten, von seinen Wünschen erzählen usw. Sie können feststellen, dass andere Kinder und Jugendliche ihre Interessen teilen. Dieser Austausch wird angeboten und nicht aufgezwungen.

### Der Nachweis

Weise deine Pfadfinder darauf hin, dass sie ihre Biwak-Unterstützung behalten und an einem für sie besonderen Ort aufbewahren können.

**Piratenflagge:** die Flagge eines Schiffes bezeichnet die Matrosen an Bord. Sie steht somit für die Kenntnis, die der Pfadfinder von sich selbst hat.

**Was ich über mich selbst erfahren habe.**

**Der Ausguck:** von dort oben kann der Pfadfinder sehen, wohin seine Reise geht und Pläne für die Zukunft machen.

**Das möchte ich gerne als nächstes machen.**

**Das Segel:** die Freude, derer sich der Pfadfinder während eines Biwaks bewusst wird, ist wie ein Segel, das man hisst und in dem der Wind sich fängt, sodass man die Fahrt beschleunigen kann. Sie verleiht ihm Flügel und baut ihn auf für nachfolgende Erlebnisse.

**Was mir am meisten gefallen hat.**

**Der Bug:** er steht in erster Linie für die neuen Stärken, die es ermöglichen, neue Wege zu gehen.

**Meine neuen Stärken.**



**Der Laderaum:** er ist die Schiffsbasis und für den Pfadfinder die Grundlage der von ihm entwickelten freundschaftlichen Beziehungen.

**Was ich über die anderen erfahren habe.**

**Die Kapitänskabine:** die Reife des Kapitäns verleiht ihm ausreichend Distanz, die ihm ermöglicht, Stellung zu beziehen.

**Meine neuen Erkenntnisse.**





Du bietest den Kinder und Jugendlichen an, ihre Hilfsmittel selbst anzufertigen und weil dafür einige Vorbereitungen nötig sind, ist es manchmal besser, den Moment der Bastelarbeit von der Reflexionsphase zu trennen, um die ruhige Atmosphäre zu bewahren, die erforderlich ist, um sich zu konzentrieren. Die Hilfsmittel sind zwar wichtig, aber der persönliche Fortschritt steht an erster Stelle.

## Deine Aufgabe

Zunächst sorgst du dafür, dass jeder Pfadfinder den Sinn des Vorgehens versteht: du erinnerst an das Ziel des *Biwaks* und weist auf die drei Achsen hin, an denen es sich orientiert. Du zeigst dich **begeistert**, damit die Kinder und Jugendlichen spüren, wie wichtig die Aktivität ist.

Danach setzt du **Bedingungen** ein, die für die persönliche Überlegung günstig sind: du wählst einen gemütlichen Ort und schaffst eine ruhige und beschauliche Atmosphäre. Während dieser Aktivität stehst du zu Verfügung: du kommst bei jedem vorbei, stellst sicher, dass alle verstanden haben, worum es geht und bietest denen, die nicht mehr weiter kommen, deine Hilfe an.

Die Leiter können **das Spiel mitspielen** und zur gleichen Zeit wie die Pfadfinder ein *Biwak* machen: das zeigt ihnen noch einmal mehr, wie wichtig und bedeutungsvoll dieser Prozess ist.



## Von einer Sektion zur anderen

### Bei den Baladins



Achte bei den Jüngeren darauf, dass das *Biwak* nur eine kurze Periode umfasst, weil die Kinder sich nur schwer daran erinnern, was sich sechs Monate vorher ereignet hat. In diesem Alter ist es daher wichtig, den **Rückblick** vergangener Aktivitäten genau nachzuvollziehen.

Anhand der regelmäßig durchgeführten *Biwaks* versteht der Baladin besser, was man ihm anbietet und er setzt es eigenständig um.

### Bei den Wölfingen



Das ist das Alter in dem sich das Kind voll und ganz der Entdeckung des Gruppenlebens widmet. Es entdeckt soziale Phänomene und dass das Empfinden einer Situation von Person zu Person unterschiedlich sein kann.

Mit den Wölfingen wird gelegentlich ein *Biwak* abgehalten. Ein besonderer und wichtiger Moment ist die *Zeit des Fellwechsels*. Einmal im Jahr wird jeder Wölfing während einer Animation dazu eingeladen, über seine **Lebensweise** „im Hier und Jetzt“ mit den anderen Wölfingen des Rudels nachzudenken.

### Bei den Eclaireuren



Das *Biwak* ist für den Eclaireur eine Gelegenheit herauszufinden, in welchen **Bereichen** er oder sie gerne noch mehr erfahren möchte. Diese Überlegung kann ihn oder sie dazu bringen, ein Badge oder ein Brevet, entsprechend seiner oder ihrer Bedürfnisse und Wünsche, auszuwählen.

### Bei den Pionieren



Nach einem *Biwak* kann der oder die PionierIn **Themen** ausmachen, die ihn oder sie interessieren. Er oder sie kann sich von seinen oder ihren Überlegungen inspirieren lassen, um ein *Exploit* auszuwählen, das seinen oder ihren Wünschen entspricht.

Das *Biwak* macht dann vollständig Sinn, wenn es im Zusammenhang mit der Methode der *Begegnungen* (siehe Seite 190) durchgeführt wird.

Um nicht an die eigenen Ideen festzuhalten, werfe ein Blick auf [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be) unter *Biwak*.

Ein *Atelier* ist eine Möglichkeit für eine kleine Gruppe von Kindern oder Jugendlichen eine Technik oder ein Hilfsmittel kennenzulernen und auszuprobieren.

Diese Aktivität entspricht, ebenso wie zahlreiche andere Aktivitäten, Baden-Powells Idee von „Ask the boy“: befrage die Pfadfinder was sie machen möchten. Du lädst das Kind oder den Jugendlichen ein, **dir seine Wünsche** im Hinblick auf das Erlernen neuer Techniken **mitzuteilen**.

**„Der Pfadfinder respektiert seinen Körper und entfaltet seinen Geist.“**

10. Artikel des Pfadfindergesetzes

Um Andere, die Natur usw. achten zu können, muss man zunächst **sich selbst** mit all seinen Qualitäten, Fehlern und Grenzen **respektieren**. Der Pfadfinder entfaltet seinen Geist: Er ist offen, neugierig, lernbegierig, stellt Fragen und sucht nach Antworten. All dies ermöglicht ihm, Fortschritte zu erzielen und **sich zu bereichern**, sei es auf intellektueller, spiritueller, sozialer, emotionaler oder physischer Ebene.

## Wann und für wen?

Die Ateliers können im Laufe des Jahres oder während des Lagers angeboten werden. Sie können eine halbe Stunde oder über zwei oder drei Versammlungen andauern: der oder die PfadfinderIn beginnt, sich mit der vorgestellten Technik vertraut zu machen, er oder sie macht ein Umsetzungsversuch und verbessert sich mit der Zeit.

Unabhängig vom Jahreszeitpunkt, zu dem es abgehalten wird, kann die Planung eines Ateliers aufgrund eines laufenden Projekts notwendig werden oder sich aus den Wünschen und Bedürfnissen der Gruppe entwickeln.

Das Atelier ist ein Animationsangebot, das sich an alle Pfadfinder richtet und vorzugsweise in kleinen Gruppen abgehalten wird.

## Drei Richtwerte

### Eigenständigkeit

Eines der Ziele eines *Ateliers* ist die Förderung der Eigenständigkeit: Der Pfadfinder lernt hier, Dinge selbst herzustellen, zu verwenden oder auszudenken. Die Techniken sind noch sachdienlicher, wenn sie eine bestimmte Erwartung erfüllen. Am Ende der Animation kannst du sie auswerten, indem du dir die Frage stellst: „Kann jeder Pfadfinder diese Technik ohne mich wieder einsetzen?“.

Für den Anfang entscheidet sich der Pfadfinder für einen der angebotenen *Ateliers*; anschließend kann er Techniken vorschlagen, über die er gerne mehr erfahren möchte, zum Beispiel nach einem *Biwak*. Schließlich kann er vorschlagen, anderen eine Technik zu vermitteln, die er beherrscht, oder sich selbst Lernquellen suchen.

Die Baladins können beispielsweise üben Schnürsenkel zu binden. Bei den *Eclaireuren*, während dem *Alpha-Badge*, sind es die Älteren, die die *Ateliers* für die Jüngeren leiten.



### Erfolg

Der Pfadfinder begibt sich in eine Lernsituation: Er widmet ihr Zeit, hat seine Mühen, probiert und startet einen neuen Versuch und dieser Prozess der Recherche und des Herantastens hilft ihm dabei, sich weiterzuentwickeln. Schlussendlich sollte das Atelier aber ein konkretes Ziel verfolgen: eine Bastelarbeit, eine Aufführung, Erneuerung der Räumlichkeiten, eine Fahrradtour, ein Austausch usw. Es führt zu einer **Realisierung**, die die Ernsthaftigkeit und Wirksamkeit der Vorgehensweise widerspiegelt.

### Originalität

Biete *Ateliers* an, **bei denen neue Wege gegangen werden** und die es ermöglichen, neue Horizonte zu öffnen. In den Bibliotheken sind seit vielen Jahren technische Bücher zu jedem Thema und für jedes Alter zu finden. Viele Ideen lassen sich auch im Internet entdecken.

Du kannst auch einen externen „Fachmann“ hinzuziehen (zum Beispiel eine Mutter, die Bildhauerin ist), der die Kompetenzen hätte, die du dir bisher womöglich nicht angeeignet hast. In dem Fall solltest ihr den Ablauf der Aktivität gemeinsam planen, damit sie den festgelegten Herausforderungen und Zielen gerecht wird.



## Drei Etappen eines pädagogischen Ablaufs

Der Pfadfinder nimmt seinen Lernprozess selbst in die Hand: dir werden drei Etappen vorgeschlagen, um dem schrittweise gerecht zu werden.



### Ein Beispiel

Bei der Dekorationsgestaltung von Tieren für das Einheitsfest, schaut der Pfadfinder sich zuerst die Klebetechnik an und erstellt dabei einige Girlanden aus Seidenpapier. Der Pfadfinder versucht anschließend, das gleiche Modell, was er sich vorher angeschaut hat, herzustellen. Schließlich entwirft der Jugendliche selber ein Tier und schmückt es.

## Deine Aufgabe

Das *Atelier* ist eine angenehme Möglichkeit, um **anregende und authentische Beziehungen zu jedem** in der kleinen Gruppe **aufzubauen**. Die Gespräche, die sich ergeben während alle gemeinsam mit der gleichen Sache beschäftigt sind, können zu einer Art von Achtsamkeit und Kommunikation, die es zu fördern gilt, führen.

Wenn du ein *Atelier* planst, musst du die von dir vorgestellte Technik nicht unbedingt perfekt beherrschen. Gemeinsam ausprobieren, sich herantasten, sich zu dem, was ausprobiert wurde, austauschen und akzeptieren, dass das Endprodukt nicht perfekt ist: all dies führt zu einem **Austausch**.

Du räumst jedem Pfadfinder das **Recht auf Fehler** ein. Du schenkst ihm Vertrauen, was ihm ermöglicht, Neues zu wagen, auszuprobieren und zu entdecken. Durch Zuhören und Ratschläge bringst du ihn dazu, sich Fragen zu stellen und Kreativität an den Tag zu legen.

Achte bei Entdeckungsaktivitäten darauf, motivierende Bedingungen zu schaffen, indem du dir **Ateliers** ausdenkst, die weitgehend an die Kompetenzen der Pfadfinder **angepasst** sind. In einem Klima der gegenseitigen Unterstützung und des Vertrauens, solltest du die Nachforschung und die Eigenständigkeit fördern.



## Von einer Sektion zur anderen

### Bei den Baladins

Der Baladin muss Vertrauen gewinnen und herausfinden wo seine Grenzen sind. Das *Atelier* ermöglicht sich zu testen, Dinge auszuprobieren, Erfolg oder Misserfolg zu haben und wieder von vorne zu beginnen. Er bietet aufgrund der kleinen Teilnehmerzahl einen sicheren Rahmen und begünstigt eine besonders gute Beziehung zum Leiter, die dabei geknüpft werden kann.

#### Beispiel (sozialer Bereich)

Es gibt zahlreiche Gesellschaftsspiele, bei denen man zusammenarbeiten muss, die den Kindern zugänglich sind und die in Ludotheken angeboten werden. Die Baladins lernen die Regeln dieser Spiele, damit sie alleine spielen können.

Im Alter zwischen 6 und 8 Jahren entwickelt sich die Psychomotorik (Genauigkeit, Gelenkigkeit, Stärke bei Hand- und Fingerbewegungen). Sie ist mit Sicherheit nicht bei allen auf dem gleichen Stand.

Dies ist ein Punkt, den die Baladinsleiter bei den *Ateliers* berücksichtigen sollten, und zwar sowohl während der Vorbereitung (zur Anpassung des Schwierigkeitsgrads der Technik) als auch bei der Durchführung (bei der jedes Kind mit seinem eigenen psychomotorischen Gepäck ankommt und der angebotenen Aktivität mehr oder weniger leicht folgen kann).





## Bei den Wölfingen



Der Wölfling verfügt über technische Fertigkeiten, die ihm zahlreiche Bereiche öffnen: ein *Atelier*, das in einem Klima abgehalten wird, in dem jeder lernt, den anderen zu helfen und zu respektieren, was er produziert hat, regt die Neugier des Kindes an sowie sein Bemühen, ein Ergebnis „der Großen“ zu erzielen.

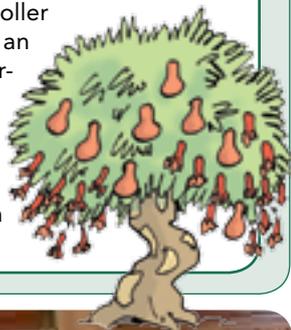
In der Meute werden die *Ateliers Mohwas* genannt, genauso wie im Dschungel. Dabei werden Kenntnisse vorgestellt, die ihnen helfen, im Hinblick auf ihre technischen Fähigkeiten zu wachsen und ihre Kreativität und soziale Umgänglichkeit zu fördern.

### Beispiel (intellektueller Bereich)

Die Wölflinge durchstreifen den Wald auf der Suche nach Tierfährten. Mit den Leitern fertigen sie Abdrücke an. Sie nehmen ein Buch zu Hilfe und lernen, anhand der Abdrücke, das Tier wiederzuerkennen.

### Währenddessen im Dschungel

Der Mowha ist ein prachtvoller Baum mit roten Blumen, an dessen Fuß Balu die Meisterwörter, die Gebräuche und das Gesetz des Dschungels an Mogli und den Wölfingen weitergibt: er ist der Ort des zu vermittelnden Wissens.



**„Das Kind möchte Dinge unternehmen; daher sollten wir es dazu ermutigen, indem wir ihm die richtige Richtung weisen und ihm die Möglichkeit geben, die Dinge auf seine Art zu tun. Wir sollten zulassen, dass es Fehler macht, denn durch die Fehler, die es begeht, macht es seine Erfahrungen.“**

Baden-Powell, *Headquarters Gazette*, 1916

## Bei den Eclaireuren



Das *Atelier* ermöglicht dem Eclaireur, sich Techniken anzueignen, um mit den anderen gemeinsam etwas aufzubauen. Diese Kompetenzen werden bei den Versammlungen nach dem *Atelier* oder während des Lagers angewendet: Der Pfadfinder erlebt ein hohes Maß an Zufriedenheit, wenn er sieht, dass das, was er gelernt hat, nützlich ist und angewendet wird.

### Beispiele (physischer Bereich)

- Die Eclaireure machen ein *Atelier*, bei dem sie Jongliertechniken entdecken. Bei dem Einheitsfest bringen sie anderen das Jonglieren bei. Im Lager verschönern sie die Veillée mit Jongliervorführungen.
- Der Leiter zeigt den Eclaireuren einige Skateboardtechniken, die diese dann ausprobieren. Das *Atelier* wird mit einem Hindernislauf abgeschlossen.



## Bei den Pionieren



Die *Ateliers* helfen den Pionieren ihre Wünsche und Bedürfnisse besser wahrzunehmen. In einer Lebensphase, in der sie Entscheidungen treffen müssen, die ihre Zukunft beeinflussen, ordnen sie genauer ein, was sie mögen.

Bestimmte Techniken können ein erhöhtes Anforderungsniveau erfordern. Die Pioniere befassen sich zum Beispiel mit der Anfertigung eines Videos von ihrem Lager oder des Einheitsfestes. Sie lernen, wie man gute Fotos macht, welche technischen Einschränkungen sich beim Hochladen ergeben und sie informieren sich über die Gesetzgebung im Hinblick auf das Recht am eigenen Bild.

Diese Aktivität kann von einem Mitglied des Staffs geleitet oder von einem externen „Fachmann“ durchgeführt werden.

### Beispiele (emotionaler Bereich)

Die Pioniere erlernen Schauspieltechniken (sich auf der Bühne bewegen, den ganzen Körper einsetzen, eine tragende Stimme entwickeln usw.). Sie setzen das Erlernete um und führen beim Einheitsfest ein Theaterstück auf.

### Weitere Ideen findest du:

- Unter [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be) - *Ateliers*.
- In der Broschüre „*Les ateliers, tout un programme*“.



Die *Schatzkiste* ist eine große persönliche Dose, ein Karton den der Baladin auf seine Weise schmückt. Jeder bewahrt darin sorgsam all die kleinen Dinge auf, an denen er hängt. Es sind sichtbare Nachweise seiner Entdeckungen. Diese Kiste ist sein Eigentum. Er hat sie angefertigt oder geschmückt, er entscheidet, was er darin aufbewahrt und was er daraus zeigen möchte.

### Die Legende der Baladins

Ana und Kringel beschließen an einem Tag an dem es regnet und sie all ihre Andenken im Wohnwagen verstauen müssen, ihre Schatzkiste zu basteln. Man kann keinen Schritt mehr machen, der Wohnwagen platzt aus allen Nähten. Kringel möchte nichts wegwerfen. Alle Gegenstände erinnern ihn an sehr glückliche Momente.



Die ganze Geschichte findest du unter [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be) – Unsere Veröffentlichungen auf Deutsch – Die Legende der Baladins.

Es gibt sie auch in einer kostenlosen Kinderausgabe: verteile sie an alle Baladins deiner Sektion.



### „Öffnet eure Augen.“

„Damit nichts eurer Aufmerksamkeit entgeht: ein Knopf, [...] eine Feder oder ein Blatt können einen hohen Stellenwert einnehmen.“

Baden-Powell, *Scouting for Boys*, 1908

### Die Bedeutung?

#### Ein emotionales Sicherheitsgefühl aufbauen

Einen eigenen Gegenstand wie die Schatzkiste zu haben, hilft dem Baladin bei den Versammlungen oder im Lager, sich sicher zu fühlen. Was er in seiner Kiste legt, ist wichtig für ihn, und zu wissen, dass man ihn respektiert, ist ein Zeichen der Anerkennung. **Etwas zu haben für das man verantwortlich ist**, ermöglicht dem Kind Vertrauen zu bekommen und sich in emotionaler Sicherheit zu fühlen. Es fühlt sich geschätzt.



#### Vertrauen

Der Baladin entscheidet selbst was er in seiner *Schatzkiste* legt. Jeder verpflichtet sich, die Kiste der anderen zu respektieren: man öffnet die Kiste nicht ohne die Genehmigung ihres Eigentümers, man geht mit den Kisten behutsam um, um sie nicht zu beschädigen usw. Dank der gemeinsam aufgestellten Regeln vertraut der Baladin den anderen und die anderen vertrauen ihm.

### Wann die Schatzkiste gestalten?

Es gibt keine Regel. Du kannst die Gestaltung der *Schatzkiste* bei einem wichtigen Ereignis bei den Baladins vorschlagen. Das kann an dem Tag sein, an dem ihr voll geladen, mit kleinen auf dem Weg gefundener Dinge, aus dem Wald zurückkehrt oder der Tag, an dem ihr wunderbare Bastelarbeiten angefertigt habt, die gut aufbewahrt werden sollten. Du kannst es auch zu Beginn des Jahres vorschlagen, damit die Baladins sich im Laufe der Zeit bei den Versammlungen ihrer Entdeckungen bewusst werden.

Wenn dein Lokal die Aufbewahrung der *Schatzkisten* während dem Jahr nicht ermöglicht oder wenn deine Sektion kein Lokal hat, ist das Lager ebenfalls eine gute Gelegenheit, um sie anzufertigen.



## Für wen?

Die *Schatzkiste* ist **etwas persönliches**. Jeder hat seine eigene und gestaltet sie individuell. Vielleicht fertigen nicht alle Baladins ausgiebig dekorierte Schatzkisten an. Es haben nicht alle Lust auf Bastelarbeiten oder fühlen sich nicht dazu in der Lage, eine anzufertigen. Du kannst sie, um sie zu beruhigen, sofort darauf hinweisen, dass jeder machen kann, was er möchte und dass die Kisten nicht miteinander verglichen werden.



## Ideen zur Organisation

### Entdecken

Um die Anfertigung der *Schatzkiste* einzuleiten, wird natürlich die Geschichte aus dem Buch, die *Legende der Baladins*, erzählt. Setze dich mit deinen Baladins zusammen und erzähle ihnen die Geschichte der Kisten von Kringel, Ana und den anderen. Du kannst auch die Gelegenheit nutzen und die Frage stellen: „Was kann man denn damit machen?“ (Basteleien, ein Schneckenhaus usw.).

#### Deine Aufgabe

- Die Geschichte erzählen oder nachspielen, einigen Baladins helfen, die Geschichte den anderen vorzustellen.
- Den Baladins das Lied beibringen.
- Sicherstellen, dass alle verstanden haben.

Dies ist der ideale Moment den Baladins das Lied der *Schatzkiste* beizubringen; die ist eine andere Weise zu verstehen, worum es sich handelt. Du findest es in Französisch auf der CD Balablues.

In meine Schatzkiste lege ich hinein, alle meine Schätzelein.	Dans mon coffre à trésors, Moi, je mets ce que j'adore.
In meine Schatzkiste lege ich hinein, auch jenes noch so kleine Teil.	Ce que j'adore mais encore.
Mein Talisman aus Stein, eine Feder aus goldenen Farben, Den Zettel noch so klitzeklein, den ich immer aufbewahre.	Mon caillou fétiche, Une plume dorée, La toute petite fiche, Que j'avais gardée.



### Anfertigen

Nach der Geschichte schlägst du den Baladins vor, ihre eigenen Kisten anzufertigen. Achtung! Plane den Moment im Voraus: Jeder Baladin sollte einen leeren **Schuhkarton** mitbringen (denke dran ein paar in Reserve bereitzuhalten, für diejenigen die ihn vergessen haben).

Während der Bastelarbeiten kann man das Lied anhören und lernen.

#### Deine Aufgabe

- Das Material bereitstellen.
- Ermutigen, beglückwünschen.

### Während der Bastelarbeiten

Du solltest für das Dekorieren reichlich Material bereitstellen: Filzstifte, Buntstifte, Malfarbe, Pinsel, farbige Etiketten, kleine Aufkleber, Krepppapier, Klebstoff, Klebeband, Bänder, Muscheln, kleine Plastikmännchen usw. und **etwas, womit angezeigt werden kann, wem die Kiste gehört**. Es ist wichtig, dass jeder sofort seine Kiste wiederfindet, ihr Leben verleiht, bevor darüber gesprochen wird, was mit ihr gemacht wird.

### Ein Kodex für die Schatzkiste

Nachdem die Schatzkisten angefertigt wurden, müssen noch ein paar Dinge klargestellt werden. Dafür solltest du einen Rat mit den Baladins abhalten. Die Fragen, die beantwortet werden, müssen im Kopf der Baladins vollkommen klar sein. Es bringt nichts, stundenlang darüber zu sprechen oder alles vollständig zu erklären. Ein paar praktische Fragen können auch im Laufe der Zeit beantwortet werden, wenn diese sich ergeben.

- Kann ich sehen, was in den Schatzkisten der anderen ist?
- Kann man alles hineintun, was man möchte?
- Muss ich zeigen, was ich in meiner habe?
- Kann man sie mit nach Hause nehmen?
- usw.

Alle Vorschriften, die von den Baladins beschlossen und von den Leitern erklärt wurden, werden an einem **für alle sichtbaren Ort** zusammengefasst. Zum Beispiel auf einem großen Blatt Papier oder einer Tafel. Die Zusammenfassung dieser Ideen kann einer Art Kodex für die *Schatzkiste* sein.

Ein Hauptaugenmerk: die Vorschriften sollten mit Hilfe von Symbolen oder Zeichnungen dargestellt werden, damit die ganz Kleinen, die noch nicht lesen können, sich ebenfalls daran orientieren können.

## Was kann man hineintun?

Jeder Baladin entscheidet darüber, was er in seine *Schatzkiste* legt.

- **Erinnerungen an Aktivitäten:** das Rezept des Apfelkuchens, ein Stück Kordel, mit dem die Prinzessin gefangen gehalten wurde, den Schatzplan von Adalbert Kourkof, die *Leben*, die man beim letzten Spiel gewonnen hat usw.
- **Kleine Schätze aus der Natur:** ein schöner Stein, eine Feder, ein Schneckenhaus, ein Tannenzapfen usw.
- **Eigenen Anfertigungen:** ein Foto des japanischen Gartens der Naturgruppe, das Armband das in einem Ateliers gemacht wurde usw. Die kleinen Geschenke, die man erhält: Geburtstagskarten, eine von Thomas angefertigte Zeichnung usw.
- **Eindrücke seiner gemachten Biwaks:** eine Zeichnung, eine Bastelarbeit usw.
- **Die Briefe,** die die Eltern während des Lagers schicken, der Zahn, den man während eines Weekends verloren hat usw.

Es ist wichtig genau zu erklären was nicht in die Schatzkiste gehört. Um böse Überraschungen und schlechte Gerüche zu vermeiden, dürfen keine Lebensmittel oder Tiere (weder lebende noch tote) hineingetan werden. Man darf auch kein Material der Animation, das allen gehört wie z.B. Leim, Schere, Buntstifte usw. darin aufbewahren.

## Und wenn die Baladins nichts hineintun?

Das Ziel dieses Hilfsmittel ist, dass die Kiste existiert und nicht dass sie gefüllt wird. Was zählt ist, dass der Baladin, wenn er ein konkretes Andenken aufbewahren möchte, einen Platz dafür hat. Aber man kann keinen dazu zwingen, Erinnerungen aufzubewahren. Einfacher gesagt könnte der Baladin auch einfach vergessen, dass es die Kiste gibt. Von Zeit zu Zeit kannst du ihn den Vorschlag machen, seine Fundstücke in seine Kiste aufzubewahren.



## Die Schatzkiste kann auch als Briefkasten dienen

Man könnte anbieten, einen Schlitz in die Schatzkiste zu machen, um als „Briefkasten“ zu dienen und eine kleine sympathische Nachricht, die Geburtstagskarte oder Glückwünsche zur Geburt der kleinen Schwester usw. hineinstecken. Und wenn ein Baladin im Lager noch keinen Brief bekommen hat, kann man ihm auch eine **kleine, aufmunternde Nachricht** zu stecken.

### Deine Aufgabe

- Deine Aufgabe besteht darin, die Baladins daran zu erinnern, dass es die Schatzkiste gibt, ihn einzuladen, dieses wunderschöne Blatt, das er dir gerade gezeigt hat, und die Zeichnung, auf die er so stolz ist, hineinzulegen.
- Wenn ihr von einem Spiel zurückkommt, kannst du den Baladins beispielsweise sagen, dass sie die Papiere mit den Zeichen in ihre Schatzkiste legen können.
- Nach einer langen Pause der Aktivitäten, insbesondere zu Beginn des Lagers oder nach einer Ferienzeit, könntet ihr das Lied der Schatzkiste erneut singen und die Strophen ändern, um die Gegenstände zu benennen, die deine Baladins tatsächlich in ihre Schatzkisten gelegt haben.

## Wo werden die *Schatzkisten* aufbewahrt?

Die Schatzkisten werden im Idealfall an einem **Ort** aufbewahrt, der für die Baladins **immer zugänglich** ist. Sie sollten keine Leiter benutzen müssen, um an ihre *Schatzkiste* zu kommen.



## Sonderfälle

- Was macht man mit den **Baladins im zweiten Jahr**, die bereits ihre Schatzkiste haben? Anstatt ihnen vorzuschlagen, einem anderen, jüngeren Baladin zu helfen seine Schatzkiste anzufertigen (was ja etwas sehr persönliches ist), kannst du ihnen die Möglichkeit geben, eine **neue** zu machen oder diejenige, die bereits vorhanden ist, **auszubessern und zu verschönern**. Du kannst sie auch bitten, die Geschichte der *Schatzkiste* zu erzählen oder zu erklären, was man damit macht.
- Man könnte auch vorschlagen die Schatzkisten mit auf **Lager** zunehmen. Dadurch kann man eine Verbindung herstellen zwischen dem, was bei den Versammlungen und während dem großen Lager erlebt wird.
- Und wenn ihr eines Nachmittags beim Betreten eures Lokals feststellt, dass **etwas sehr schlecht riecht** und es sich wahrscheinlich um den Inhalt einer der Schatzkisten handelt, was tun? Wenn möglich sollte die Schatzkiste mit dem betreffenden Baladin geöffnet werden. Wenn aber die Schatzkiste von Lucie sehr schlecht riecht und sie genau bei der Versammlung fehlt, kannst du sie natürlich öffnen.
- Und wenn ihr trotz Kodex und den *Vorschriften* eine Respektlosigkeit gegenüber den anderen Schatzkisten feststellt? Man kann einfach darüber sprechen und sogar *Herrn Ehrlich* einsetzen, um zu zeigen, dass es keine Freude macht, wenn man die kleinen Geheimnisse des anderen nicht respektiert.



## Die Begutachtung der Schatzkiste

Von Zeit zu Zeit können alle zur gleichen Zeit die *Schatzkisten* öffnen. Jeder taucht dann in seine Erinnerungen und Entdeckungen ein. Die Geschichte aus dem Buch, die *Legende der Baladins*, ermöglicht es, diesen Moment einzuleiten und unterstreicht vor allem, wie wichtig es ist, sich **darüber einig zu werden, dass die kleinen Geheimnisse jedes Einzelnen zu respektieren sind**. Achte darauf, dem Kind die Freiheit zu lassen, sich zu weigern, seine Schätze den anderen zu zeigen.

Die Begutachtung der Schatzkiste ist auch eine Gelegenheit ein Biwak über all das, was man vor einiger Zeit gerne hatte und entdeckt hat, abzuhalten: all diese Dinge, die man sehen und anfassen kann, helfen dabei, sich zu erinnern.



## Deine Baladins verstehen

Im Alter zwischen 6 und 8 Jahren braucht man manchmal **konkrete und anfassbare Nachweise** dessen, was man erlebt hat. Das Kind trägt ein Vermögen zusammen, das ihm ermöglicht, **sich dessen bewusst zu werden, was es entdeckt** und was es umsetzen kann. Sie ist eine Quelle der Genugtuung: „*Stimmt, ich kann Armbänder machen!*“ Es ist außerdem beruhigend, Dinge aufbewahren zu können, die dem Kind wichtig sind, und dafür verantwortlich zu sein. All dies trägt zu einem **Gefühl der emotionalen Sicherheit und des Vertrauens** bei, das das Kind in diesem Alter braucht, um sich weiterzuentwickeln.



Die *Zeit des Fellwechsels* ist ein typisches *Biwak* der Meute. Jeder Wölfling hält inne, um sich bewusst zu werden, was er in seiner Beziehung zu den anderen erlebt, gemocht, gelernt und entdeckt hat.

### Währenddessen im Dschungel

Kaa wechselt seine Haut wenn diese zu klein wird. Man beobachtet auch Veränderungen im Fell der Wölfe: es wird mit der Zeit immer heller. Deine Wölflinge wachsen auch von Jahr zu Jahr: Die *Zeit des Fellwechsels* hilft ihnen, konkret Bilanz aus ihrer Entwicklung zu ziehen.



Die vollständige Geschichte von Kaa findest du im Buch *Dschungel der Meute*, das auf [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be) heruntergeladen werden kann.



### Die Bedeutung?

Die wichtigste Herausforderung der *Zeit des Fellwechsels* besteht aus der **Sozialisierung** des Wölflings, da in diesem Alter und dank der Angebote der Leiter, er oder sie den Wunsch entwickelt zuzuhören, sich zu behaupten, zu respektieren, zu verstehen, teilzunehmen und gemeinsam mit den Anderen zu handeln: "*In der Meute lebt der Wölfling vollkommen mit den anderen*".

Der Wölfling hat ein Alter erreicht, das ihm ermöglicht, **über seine vergangenen Aktionen nachzudenken**. Er ist somit bereit, sich darüber zu äußern, was seiner Ansicht nach im Rudel gut oder weniger gut funktioniert, und seine ersten Feedbacks auf seine Person zu erleben.

Indem der Wölfling sich die Zeit nimmt, in einem bestimmten Moment ein wenig innezuhalten, kann er:

- mehr über **sich selbst** in seinen Beziehungen zu den anderen **erfahren**;
- sich bewusst werden, dass er innerhalb eines Jahres ganz einfach **gewachsen** ist;
- sich **des Platzes** bewusst werden, den er **in der Meute** einnimmt und wie er im vollen Umfang mit den anderen lebt;
- sich ein **relationales Ziel** für die zweite Jahreshälfte setzen.

**„Wir wollen einen sozialen Menschen.“**

Unser Erziehungsziel

Das Pfadfindertum leistet einen Beitrag zur Entwicklung aller Kinder. Wir möchten, dass aus ihm unter anderem ein sozialer Mensch wird, der authentische und bereichernde Beziehungen zu den anderen aufbaut. Er lebt sowohl mit der Gesellschaft, als auch mit den Gruppen, zu denen er gehört, in Harmonie.



**„Wir wollen einen bewussten und kritischen Menschen.“**

Unser Erziehungsziel

Ein bewusster und kritischer Mensch kennt seine Grenzen und seine Kapazitäten. Er analysiert die Realität, trifft Entscheidungen, ergreift Initiativen und Verantwortung.

### Wann?

im Idealfall erfolgt die *Zeit des Fellwechsels* Mitte des Jahres bei einer Versammlung oder einem kleinen Lager. Aufgrund seiner Besonderheit fordert dieses Ereignis vom Staff eine gewisse Aufmerksamkeit und Vorbereitung.

### Warum ab dem zweiten Trimester?

- Der Wölfling braucht Zeit, um sich kennenzulernen und konkret erlebte Situationen in Erinnerung zu bringen.
- Du brauchst als Leiter eine bestimmte Zeit, um deine Wölflinge kennenzulernen und ihnen Aktivitäten anzubieten, die am besten zu ihnen passen.

### Warum nicht im Lager?

- Das Lagerprogramm ist bereits sehr voll und reich an Aktivitäten. Es besteht das Risiko, dass die *Zeit des Fellwechsels* nicht den Rahmen erhält, den sie verdient hat.
- Das Lager erfolgt spät im Jahr, um die erwähnten Sozialisierungsziele umsetzen zu können.

## Für wen?

Dieses pädagogische Angebot richtet sich an die **gesamte Meute**. Während der Aktivität werden die Wölflinge allerdings in verschiedene Untergruppen aufgeteilt: Rudel, Altersgruppe und gemischte Gruppe.

Aufgrund der Überlegung die sie hervorruft, handelt es sich bei der *Zeit des Fellwechsels* vor allem um einen **individuellen Prozess**. Selbst wenn ein Austausch unter Gleichaltrigen möglich ist, drückt jeder Wölfling seine Meinung aus.

## Ideen zur Umsetzung

### 1. KAA IST VERSCHWUNDEN

Die Schlange hat wie jedes Jahr, zur gleichen Zeit, ihren Baum verlassen und ihre **abgestoßene Haut** zurückgelassen, die aus bunten **Schuppen** besteht. Wegen all den von Kaa verstreuten Schuppen, sucht nun jeder Wölfling seine **alte Bastelarbeit**, in die er sein persönliches Ziel gesteckt hat.

#### Und wenn man es zum ersten Mal macht?

Gehe direkt zum Aktivitätsparcours der Zeit des Fellwechsels über. Du setzt die erste Etappe im nächsten Jahr, mit der in diesem Jahr gebastelten Schlange Kaa, um.

Am Ende der Versammlung oder des kleinen Lagers besteht die Herausforderung der Meute darin, die neue Haut von Kaa nachzubilden, und zwar nach dem Vorbild der Wölflinge, aus denen die Meute aktuell besteht.



Die Anzahl der Schuppen entspricht der Anzahl der Wölflinge der Meute des Vorjahres. Jede Schuppe ist eine Rolle Toilettenpapier, deren Farbe mit der Fellfarbe des sich entwickelnden Wölflings übereinstimmt (von rot bis weiß).

#### Was tun mit den Wölflingen des ersten Jahres, die noch keine Schuppen haben?

Gib ihnen die von Kaa zurückgelassene Karte, damit sie herausfinden, wo sie sich versteckt. **Die Jüngeren Wölflinge führen den Rest der Meute** zur festgelegten Strecke.

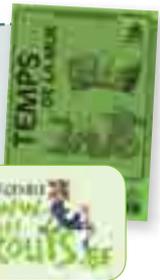
#### Und was ist mit den Wölflingen, die zur Truppe übergewechselt sind?

Dies ist die Gelegenheit, sie wiederzusehen, um ihnen in Form eines Erinnerungsgeschenks, ihre letzte Schuppe zu überreichen.

2. AKTIVITÄTEN-PARCOURS

Um die Wölflinge dazu zu bringen, über die **Qualität ihrer Beziehungen zu den anderen** nachzudenken, kannst du eine Reihe von Aktivitäten durchführen, die im nachstehenden Schema vorgestellt werden.

Jede Etappe des Parcours wird in dem Heft *Zeit des Fellwechsels (Temps de la mue)* erläutert, das auf der Website [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be) heruntergeladen werden kann.



**Zeichne mir den Frieden**

**Beispiel einer Aktivität für die Wölflinge des 2. Jahres**

Bitte die Wölflinge einen Moment darzustellen, z.B. wo jeder es geschafft hat, mit einem anderen Frieden zu schließen, wo er sich entschuldigt hat. Sie zeigen und erklären ihre Zeichnung den anderen Wölflingen. Du beendest die Aktivität, indem du den Wölflingen einige Fragen zu den angesprochenen Themen stellst, damit sie verstehen, was sie gelernt haben.

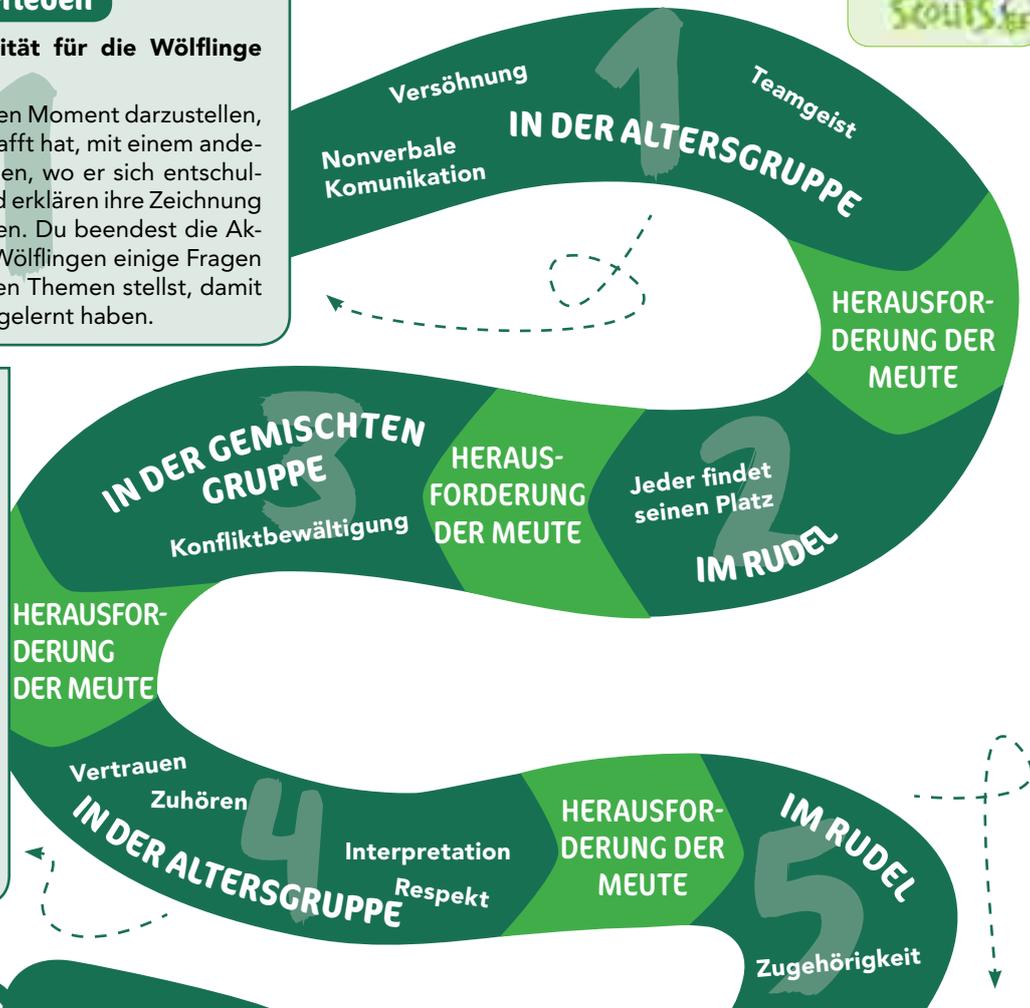
**Der Taubstumme**

**Beispiel einer Aktivität für die Wölflinge des 4. Jahres**

Ein Wölfling verschließt seine Ohren, um nichts mehr zu hören. Ein anderer Wölfling stellt sich zwei Meter von ihm weg und versucht, ihm einen Satz verständlich zu machen, ohne zu sprechen (Beispiel: sich häuten wie Kaa, Nahrung suchen wie Sahi). Dem tauben und dem stummen Wölfling muss es gelingen, miteinander zu kommunizieren, während eine andere Gruppe von Wölflingen sie daran hindert.

Der Wölfling kann während des gesamten Parcours seine *Traces de loup* vervollständigen, damit er bei seinen Überlegungen weiter kommt.

Die *Traces de loup* sind kostenlos erhältlich: verteile sie an alle Wölflinge deiner Meute.



**Das Akrostichon**

**Aktivitätsbeispiel im Rudel**

Jedes Rudel schreibt den Namen auf den sie sich gegeben hat und sucht nun mit jedem Anfangsbuchstaben ein Wort oder ein Satz das die kleine Gruppe beschreibt. Beispiel für das rote Rudel:

- Risikoreich
- Offen
- Treu

**HERAUSFORDERUNGEN DER MEUTE**

Fordere nach jedem Aktivitätenparcours deine **Meute heraus, die Zusammenarbeit und das Zugehörigkeitsgefühl des Clans** zu behandeln:

- **kooperativer Weitsprung:** Dabei geht es, so weit wie möglich zu springen, indem die Ergebnisse aller Weitsprünge zusammengezählt werden;
- **der kooperative Bleistift:** es wird ein auf ein Blatt Papier gezeichnetes Labyrinth verteilt. Die kleinen Sechsergruppen müssen den Weg, der aus dem Labyrinth

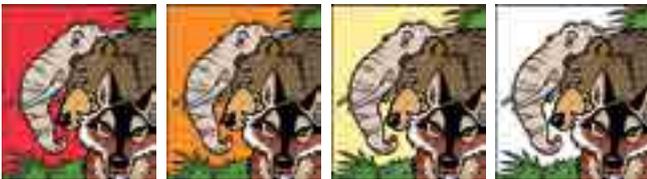
- hinausführt, mit einem einzigen Stift zeichnen;
- **Kleiderkette:** alle beteiligen sich an der Bildung einer möglichst langen Kette mit Hilfe von Kleidungsstücken, die jeder mitgebracht hat;
- **Feueralarm, alle solle sich retten:** Das Lokal muss so schnell wie möglich durch ein Hindernisparcours verlassen werden, den man nur mit Hilfe der anderen Wölflinge überwinden kann. Es darf kein Wölfling im Lokal zurückbleiben.
- **Deine Ideen?**

## 3. SEINE EIGENE SCHUPPE BASTELN

Nach Abschluss dieser Aktivitäten **setzt sich** jeder Wölfling ein **Ziel** für die kommenden Monate: was kann ich in der Beziehung zu den anderen Wölfen verbessern. Dieses Ziel kann auch durch eine Zeichnung dargestellt werden, dieser in die Schuppe geklebt wird.

Man kann als Symbol für die körperlichen Veränderung z.B. ein aktuelles Foto des Wölflings an die Innenseite der Schuppe kleben und im nächsten Jahr die Veränderung entdecken.

Jeder Wölfling färbt und **dekoriert seine Schuppe**, die seine Zeit des Fellwechsels darstellt. **Die verwendete Hintergrundfarbe steht für sein Alter** (rot von 8 bis 9 Jahren, Orange von 9 bis 10 Jahren, gelb von 10 bis 11 Jahren, weiß von 11 bis 12 Jahren).



### Einige Tipps, die den Wölfen helfen, ihr Ziel auszudrücken:

- In der „Ich“-Form ausdrücken.
- Sich auf konkrete Aktionen beziehen.
- Eine Verhaltensweise ändern oder verbessern.
- Dem eigenen Alter und der eigenen Persönlichkeit entsprechen.
- Sein Ziel/Vorhaben positiv formulieren.

### Beispiele für Ziele:

- Ich akzeptiere, dass andere Wölflinge besser sind.
- Ich sage wenn ich mit etwas einverstanden bin oder nicht, was ich empfinde.
- Wenn ich mich mit einem anderen Wölfling streite, beende ich den Streit, um mit ihm darüber zu reden.
- Ich ergreife im Rat das Wort.
- Ich lasse den Wölfling zu Ende sprechen bevor ich mich einmische.

### Benötigtes Material

- 1 Toilettenpapierrolle pro Wölfling
- Musterklammern
- Leim
- verschiedene Materialien in rot, gelb, orange und weiß (Farbe, Federn usw.)

Am Ende dieser Aktivität erhält jeder sein **neues Wolfsfell**, das durch ein Abzeichen symbolisiert wird, das das letzte ersetzt.



## 4. KAA IST WIEDER DA

Nach der Färbung und Verzierung der Schuppen muss Kaa nur noch wieder zusammengesetzt werden. Dafür nimmst du den Kopf des Vorjahres (oder du machst einen neuen, wenn du die *Zeit des Fellwechsels* in deiner Meute zum ersten Mal durchführst).

Durch die Verbindung der verschiedenen Schuppen mit den Musterklammern **fertigt die Meute Kaas neue Haut an**, die nun wieder zu ihrem Baum kann. Den Baum, den sie nur verlässt, um sich im nächsten Jahr wieder zu häuten.

### Deine Aufgabe

Die *Zeit des Fellwechsels* ist ein **Schritt der persönlichen Überlegung**, der vom Wölfling selbst kommen muss. Der Leiter ist da, um Überlegungen durch Fragen anzuregen oder die Vorhaben der Kinder eventuell umzuformulieren.

Der Leiter achtet darauf, dass jeder Wölfling seine Überlegungen auf **konkrete Situationen** stützt, die mit seinem Leben und seinen eigenen Erfahrungen als Kind verbunden sind.

Die *Zeit des Fellwechsels* ist ebenso wie jedes andere *Biwak* ein Angebot zum Nachdenken.

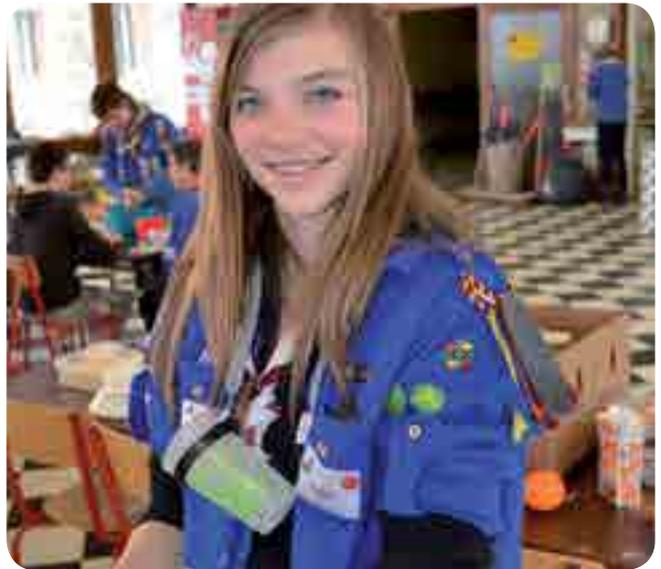
Es ist sinnvoll, dem Wölfling wiederholt deutlich zu machen, dass dieses Verfahren **seine eigenen Erlebnisse und seine Fortschritte** betrifft, dass er mit dir darüber sprechen kann, aber dass es **keine Pflicht gibt, sie den anderen zu präsentieren**.

Alpha ( $\alpha$ ) ist der erste Buchstabe des griechischen Alphabets und das *Alpha-Badge* beschreibt den Beginn einer ganzen Reihe von Entdeckungen, die in der Truppe erlebt werden. Das *Alpha-Badge* setzt sich aus praktischen Ateliers zusammen, die für die neuen Eclaireure organisiert werden. Es leitet die anderen Badges ein und ermöglicht ein Entdeckungsbereich kennenzulernen und auszusuchen. Die Eclaireure wählen gemeinsam die Techniken aus, die aktuell in der Truppe eingesetzt werden.

### Die Bedeutung?

Das *Alpha-Badge* lässt ausdrücklich unter den Eclaireuren einen Wissensaustausch zu. Einerseits ermöglicht dies den **Jüngeren** innerhalb eines eigens für sie aufgebauten Moments, einen besonderen Kontakt zu den **Älteren** aufzubauen; andererseits haben die Älteren die Gelegenheit, einen Rat abzuhalten, um die verschiedenen Ateliers auszudenken und zu planen, die für die neuen Eclaireure im Truppenleben von Nutzen sein können.

Das *Alpha-Badge* ist ein Angebot für die **Eclaireure des ersten Jahres** und erfolgt **am Anfang des Jahres**, zwischen September und Dezember.



**„Wir wollen einen partnerschaftlichen und solidarischen Menschen.“**

**Unser Erziehungsziel**

Beim *Alpha-Badge* bieten die Älteren Ateliers für die Jüngeren an: Sie zeigen sich solidarisch, um die neuen Eclaireure zu mehr Eigenständigkeit zu verhelfen. Die Älteren und die Jüngeren arbeiten Hand in Hand, damit dem Jüngeren wirklich etwas beigebracht wird.

### Ideen zum Ablauf

#### Ateliers auswählen

Bei einer ersten Versammlung organisieren die Leiter einen Rat mit den Älteren: sie erfassen die verschiedenen Themen, von denen sie denken, dass sie für die neuen Eclaireure interessant sein können. Danach listen die Älteren Ateliers auf, unter denen die Jüngeren auswählen können.

#### Vorbereitung der Ateliers

Anhand der Liste wird jedes Atelier von den Älteren mit Hilfe der Leiter vorbereitet: Sie bestimmen, wie viele Gruppen gebildet werden müssen, die Anzahl der Teilnehmer, die in jeder Gruppe akzeptiert werden können, das einzuplanende Material, die Aufteilung der Ateliers entsprechend den zur Verfügung stehenden Einsatzkräften usw.

#### Umsetzung der Ateliers

Bei der nächsten Versammlung nehmen die Eclaireure an den von den Älteren geleiteten Ateliers teil.

#### Bestandsaufnahme der neu erworbenen Kompetenzen

Nach den Ateliers wird ein Moment der Überlegung eingeplant. Während die Jüngeren sich auf die Techniken konzentrieren, die sie gerade erlernt haben, ziehen die Älteren Bilanz aus ihrer Art, ein Atelier zu leiten oder zu erklären und eine Technik vorzuführen.

#### Verleihung des Alpha-Badges

Den Eclaireuren wird ein Abzeichen überreicht um den Start der Badges zu signalisieren.

Die fünffarbige Spirale des Abzeichens steht für die verschiedenen Bereiche der Entdeckungen:

- gelb für das **Emotionale**;
- blau für das **Intellektuelle**;
- weiß für das **Spirituelle**;
- grün für das **Physische**;
- rot für das **Soziale**.

Der Knoten in der Mitte erinnert daran, dass der Pfadfinder sich jeden Tag für die anderen einsetzt.



## Deine Eclaireure verstehen

Spaß am Erfolg und der Stolz sind starke **Antriebe** für das eigene Handeln. Die Eclaireure kosten ab der Ankunft bei der Truppe von den Neuerungen während den Spielen, den Herausforderungen usw. Aber die Pubertät liefert den Jugendlichen auch Spannungen; sie **möchten** geliebt werden und **brauchen** gleichzeitig die Anerkennung in ihrer Andersartigkeit.

Beim Alpha-Badge lernt der neue Eclaireur die Glückwünsche, **Ermutigungen** und Unterstützungen seines Umfelds zu schätzen, unabhängig ob sie von den Älteren der Truppe oder vom Staff kommen.

**Für gemeinsame Entdeckungen: Azimut**, erhältlich über [www.lascouterie.be](http://www.lascouterie.be) oder als Download auf [www.less-couts.be](http://www.less-couts.be) – unsere Veröffentlichungen auf Deutsch.

Das Azimut ist kostenlos: verteile es an alle Pfadfinder deiner Truppe.



Die *Badges* ermöglichen den Eclaireuren anhand eines von Leitern oder Älteren entwickelten Programms, ein oder mehrere Bereiche kennen zu lernen oder sich zu verbessern.



### Die Bedeutung?

Die *Badges* sind für den Eclaireur die Gelegenheit „Lernen zu lernen“.

Zunächst kann durch das weite Feld der Entdeckungen die **Neugier** des Jugendlichen geweckt werden: Der Eclaireur kann seine **Spezialisierung** auf der Grundlage seiner Vorlieben, der Anforderungen seiner Patrouille oder Truppe und der Erfordernisse der durchzuführenden Projekte auswählen.

Danach ist der Eclaireur sein eigener Herr und Meister. Die verschiedenen Ziele, die er sich setzt, entsprechen vollkommen seinen Bedürfnissen und es bereitet ihm **Freude** zu lernen.

Schließlich verleiht der Abschluss eines *Badges* dem Jugendlichen ein Gefühl der **Kompetenz**, der Befähigung und des anerkannten Talents.

Bei den verschiedenen Etappen zur Erlangung seines *Badges* wird der Eclaireur von einem **Leiter** oder einem **Älteren** unterstützt. Diese Unterstützung wird am Anfang enorm sein aber mit der Zeit immer weniger.

Ein *Badge* wird maßgeschneidert erworben: Zwei verschiedene Personen einer gleichen Gruppe können für das gleiche *Badge* unterschiedliche Aktionen ausführen. Das ist logisch, weil die Ausgangssituationen und die Herausforderungen, die der Einzelne sich stellt, unterschiedlich sind.

Unter den Eclaireuren der Truppe sind einige lernbereiteter als andere. Deine Aufgabe besteht darin, sie darin zu ermutigen, sich Herausforderungen zu stellen, die ihren Kapazitäten entsprechen.





**„Der Pfadfinder respektiert seinen Körper und entfaltet seinen Geist.“**

10. Artikel des Pfadfindergesetzes

Der Pfadfinder steigt in die Dynamik der Badges und der damit verbundenen Entdeckungen ein, um sich in allen Bereichen weiter zu entwickeln.

## Wann und für wen?

Während der gesamten Truppenzeit sind die Badges ein Angebot für alle Eclaireure, ab dem 22. Februar (Geburtstag von Baden-Powell) des ersten Jahres (nachdem ihnen ihr Alpha-Badge verliehen wurde).

Im Idealfall wird die Ausführung eines Badges zweimal pro Jahr geplant: einmal von September bis Februar (wenn die Jüngeren das Alpha-Badge machen) und ein zweites Mal von Februar bis zum großen Lager. Bestimmte wichtige Daten (Fristen, festgelegte Etappen) können in den Schulferien fallen. Der Abschluss des Badges kann für die Ersten um den 22. Februar und den anderen während dem Lager verliehen werden.

Für die Eclaireure des ersten Jahres, die im Zuge des Alpha-Badges gerade erst die fünf Entwicklungsbereiche kennengelernt haben, ist die zweite Jahreshälfte ideal, um mit der Absolvierung eines ersten Badges zu beginnen, das während dem Lager abgeschlossen werden kann.

## Eine Idee zum Ablauf

### Erklärungen

Egal ob in der Truppe oder in kleinen Gruppen, innerhalb eines Spiels oder bei einer Versammlung, über zehn Minuten oder über einen gesamten Nachmittag, nimm dir Zeit, um deinen Pfadfindern das Prinzip der Badges zu erklären. Alle sind unterschiedlich und haben ihre Persönlichkeit: jeder Eclaireur geht mit der Auswahl des Badges bis zur abschließenden Auswertung, eine Herausforderung an und wird dabei von einem Leiter oder einem Älteren unterstützt.

### Sammeln von Ideen

Die größte Bremse ist häufig die Sorge, keine sachdienlichen Ziele zu finden. Um allen zu ermöglichen, konkrete Beispiele zu finden, kannst du ein Postenspiel oder ein Angriffs- und Verteidigungsspiel anbieten, bei dem eine der Aufgaben darin besteht, zu jedem Thema möglichst viele Ideen anzubringen (die zehn Badges werden auf Seite 141 vorgestellt).

### Individuelle Betrachtung

Jedem Eclaireur sollte Zeit gegeben werden, damit er die Kompetenzen ausgrenzt, die er in dem Bereich bereits erlangt hat und welche er gerne erwerben möchte.

Es ist interessant, den Eclaireuren des letzten Jahres die Wahl zu lassen ein weiteres Badge durchzuführen oder die Jüngeren zu begleiten.



Das Azimut ermöglicht den Eclaireuren, den Ablauf ihres Badges aufzulisten.



## Ziele

Jeder Eclaireur gibt an, was er gerne lernen möchte oder was für die Projekte erforderlich ist, die die Truppe oder Patrouille gerade durchführt. Er erklärt anschließend die Auf-listung seiner Ziele.

Damit jedes Ziel verwendet werden kann, entspricht es einer kurzen und genauen Frage, auf die nur mit ja oder nein geantwortet werden kann. Ein Beispiel für das *Pilotenbad-*ge: „Kenne ich die Sicherheitshinweise des Hikebooks, die während der Reise der Patrouille auf einer Strecke in die Praxis umgesetzt werden müssen?“



Zwei Beispiele der Zielsetzungsneuformulierung, damit diese klar und einschätzbar sind.

Badge	Vages Ziel	Genaueres und messbares Ziel
Berichterstatter	Mich über die Totems der anderen informieren	„Ich fertige für den 22. Februar ein Totem-Informationsblatt über alle Totems meiner Patrouille an. Ich füge es im Tally der Patrouille ein. Es beinhaltet folgendes: der Vorname des Eclaireurs, sein Foto, sein Totem und sein Adjektiv, ein Foto und die Eigenschaften des Tieres sowie die Totemfarben. Ich unterstreiche die Charakteristiken, die besonders auf dem Eclaireur zutreffen.“
Sportler	Neue Sportarten erlernen	„Ich passe zum 15. Mai die traditionellen Fußballregeln an. Ich bringe das benötigte Material ein und ich bereite einen Vortrag der neuen Regeln vor. Ich organisiere ein 30 minütiges Spiel. Am Ende des Spiels muss die umgestaltete Sportart 2/3 der Eclaireure gefallen.“

## Planung und Umsetzung

Der Eclaireur wählt mehrere Aktionen (zum Beispiel zwischen drei und sechs) und bestimmt ein Enddatum für jedes Ziel, wobei er sich an besonderen Ereignissen orientiert und diese aus einer Reihe von Daten, die vom Staff festgelegt wurden, auswählt. Jede Aktion muss vorbereitet werden, benötigt eine Vorrecherche und eine Dokumentation, die im Azimut festgehalten wird.

### Wie viel Zeit soll den Badges bei den Versammlungen gewidmet werden?

Bestimmte Aktionen können während einer Versammlung durchgeführt werden. Sie sind somit bei der Jahresplanung zu berücksichtigen. Insgesamt sind einige Stunden ausreichend: eine Stunde bei der ersten Versammlung, danach alle zwei Wochen eine Zwischenbesprechung zur Bestandsaufnahme.

Dein Interesse, deine Anregungen und Ratschläge motivieren die Pfadfinder, ihre Ziele umzusetzen.



## Auswertung und Abzeichen

Wenn das letzte Ziel erreicht wurde, macht der Eclaireur zusammen mit der Person, die ihn unterstützt hat, alleine, in der Patrouille oder in der gleichen Badgegruppe, eine Bestandsaufnahme der zurückgelegten Wegstrecke. Der Eclaireur entscheidet selber am Ende der Auswertung ob er das Badge erhalten soll oder nicht.

Der Aufnäher wird ihm bei einer Versammlung oder in einem anderen besonderen Moment überreicht (zum Beispiel: bei einer Veillée für die Troubadoure oder am Ende einer Mahlzeit für die Köche).

### Kann man bei einem Badge „durchfallen“?

Verwerfen oder auf einen späteren Zeitpunkt verschieben, ja, durchfallen nein. Das Badge erhält man, wenn die gesetzten Ziele erreicht wurden, weil es die Tatsache symbolisiert, dass bestimmte Kompetenzen erworben wurden.

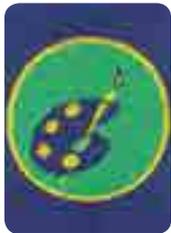
**„Unsere Kriterien zum Erhalt der Badges bedeuten nicht, dass man ein bestimmtes Kenntnis- oder Fähigkeitsniveau erlangt hat, sondern die Vielzahl der Bemühungen, die man an den Tag gelegt hat.“**

Baden-Powell, *Aids to Scoutmastership*, 1919



## Die zehn Badges

Es gibt zehn *Badges* in verschiedenen Bereichen: sie ermöglichen jedem Eclaireur, genaue und stichhaltige Ziele nach seinen Fähigkeiten und Interessen, neue Entdeckungen festzulegen.



### KÜNSTLER

**Schöne Dinge mit seinen eigenen Händen erstellen.**

Malen; schnitzen; ein Kunstwerk erschaffen; Gedichte schreiben; Dekore für das Einheitsfest realisieren; die Gruppenräume verschönern; Theater; Körpersprache; Masken; schminken; Bau eines Lagermodells usw.

### BASTLER

**Werkzeuge oder Techniken beherrschen, die den Alltag erleichtern.**

Mechanik- und Klempnerarbeiten; ein Fahrrad reparieren; Seifenkisten bauen; löten; Elektroarbeiten; das Werkzeug instandhalten usw.



### LAGEREXPERTE

**Sich mit wenigen Mitteln möglichst komfortabel einrichten.**

Ein Zelt aufbauen und instandhalten; Auswahl einer passenden Gegend; Feuerkunde; Woodcraft; richtiges Rucksackpacken usw.

### BERICHTERSTATTER

**Versicke auf verschiedenste Weise Informationen und entziffere verschlüsselte Nachrichten, die du von den anderen erhältst.**

Eine Fotoreportage oder ein Video einer Aktivität, ein Interview oder eine Umfrage durchführen; Einrichtung und Bedienung einer Radiostation, seine Sektion in dem Viertel bekannt machen, eine Website erstellen usw.



### BRUDER ALLER

**Auf andere zugehen, dafür sorgen, dass jeder seinen Platz in der Gruppe hat, Werte ansprechen.**

Aufnahmefeier; Tag der offenen Türe, auf die Integration von Neuankömmlingen achten; eine Überlegung zu Ansichten und Erlebnissen anregen; eine Feier vorbereiten usw.

### KOCH

**Die Mahlzeiten planen und zubereiten.**

Menüs aufstellen; das Budget einteilen; eine Spezialität des Hauses zubereiten; das Küchenmaterial instandhalten usw.



### NATURFREUND

**Entdecke, verstehe, respektiere und schütze deine Umwelt.**

Bau einer Wetterstation; Sternkunde; ein „grünes“ Lager planen; Teichsäuberung; Bäume und Vögel erkennen usw.

### PILOT (FÜHRER)

**Sich mit seiner Patrouille sowohl in der Stadt als auch im Wald zurechtfinden und fortbewegen.**

Eine Karte, das Azimut, die Lambert-Koordinaten, den Fahrplan der öffentlichen Verkehrsmittel, einen Stadtplan lesen; sich orientieren, die Sicherheitsmaßnahmen bei Reisen kennen und anwenden; eine Hikestrecke zeichnen usw.



### SPORTLER

**Die Grenzen des eigenen Körpers kennen, neue Sportarten entdecken, den Lebensstil einer Sportskanone führen.**

Wettkämpfe planen; den Frühsport leiten; gesunde Ernährung; seine Fähigkeiten in den verschiedenen Sportarten ausbauen; neue Techniken beherrschen usw.

### TROUBADOUR

**Gut Atmosphäre und Stimmung in die Gruppe bringen.**

Kleine Spiele leiten; Aufbau einer Spieldatenbank; Nachtwanderung führen; ein Witzrepertoire führen, Witze erzählen; Sketche vorführen; ein Musikinstrument spielen; Lieder anstimmen usw.



## Deine Aufgabe

- Ihr **einigt** euch mit dem Staff über die genaue Organisation der *Badges*. Animiert einer der älteren Eclaireure? Ist der Eclaireur „verpflichtet“ ein *Badge* zu machen? Welche Arten von *Badges* werden angeboten?
- Ihr **legt die verschiedenen Animationsarten fest**: entweder kümmert sich jeder Leiter mit Hilfe der Älteren um zwei oder drei Themen oder jeder Leiter begleitet die Eclaireure einer Patrouille oder der Eclaireur wählt eine Person, die ihn begleitet, unter den Leitern und Älteren aus, oder ...
- Ihr **bereitet eine Vorstellung** und eine Technik zur Auswahl des *Badges* vor, die den Eclaireuren angeboten wird. Eine recht einfach umzusetzende Technik besteht darin, eine Fotoausstellung zu machen, in der die *Badges* präsentiert werden, die die Eclaireure der vorangegangenen Jahre gemacht haben, um zu inspirieren und zu zeigen, was man machen kann.
- Ihr **legt die praktische Umsetzung der *Badges* fest**: bei Versammlungen, in kleinen Gruppen, individuell ...
- Ihr **plant die großen Jahresetappen**, damit die Eclaireure ihre persönlichen Ziele auf die Daten legen können, die im Hinblick auf den Terminkalender der Truppe am günstigsten sind.

### Jeder Eclaireur profitiert von einer Unterstützung

Nach jeder Frist werden in der Patrouille mit der Person, die ihn begleitet, oder mit einem Leiter Gelegenheiten einer aktuellen Bestandsaufnahme eingeplant. Bei dieser Gelegenheit können die Eclaireure ihr ursprünglich geplantes Programm eventuell ändern, sich anpassen oder sich gegebenenfalls umorientieren.

Der Eclaireur wird seine **Ziele** festlegen; deine Aufgabe besteht darin, sie so zu formulieren, dass sie wertvoll, messbar und zeitlich geplant sind. Sie müssen dem Kompetenzniveau des Jugendlichen angepasst werden: sie sollten anregend, realistisch, nicht zu einfach und nicht zu kompliziert sein.

Du achtest darauf, dass der Jugendliche, den Plan, den er sich festgelegt hat, einhält und seine **Herausforderungen** meistert.

Du schaffst Räume, in denen er zu seinem **bisherigen Ablauf** Stellung beziehen und ihn auswerten kann. Das Verfahren der *Badges* ist für den Eclaireur außerdem eine gute Gelegenheit, um ein *Biwak* zu seiner Entwicklung abzuhalten: er macht sich Gedanken darüber, was er entdeckt hat, was er sonst noch entdecken möchte, was ihm gefallen hat usw.



Der Eclaireur entdeckt mit Sicherheit Leidenschaften, die du manchmal in die richtige Bahn lenken musst und die der Jugendliche lernen muss zu analysieren. Wenn der Eclaireur hingegen auf Schwierigkeiten stößt, solltest du darauf achten, konstruktive Kritik zu üben indem du nach neuen Wegen suchst.

## RÜCKBLICK

Für unser Einheitsfest sollte jede Patrouille aktiv an der Veranstaltungsorganisation teilnehmen. Einer der Eclaireure hat sich für sein *Troubadour-Badge* folgendes Ziel gesetzt: „Eine Animation für alle anwesenden Personen gestalten“. Er entwickelte, leitete und verwirklichte dann mit ein paar anderen Eclaireuren, die von seinem Ziel motiviert waren, ein Spiel im Stil der Fernsehshow *Familienduell*. Es war ein voller Erfolg!

Bericht während einer T3 Eclaireur-Schulung

## RÜCKBLICK

Bei den letzten Lagern waren die Bauten nicht so prickelnd. Einer unserer Eclaireure beschloss daher, sein *Camper-Badge* zu machen, um seine Patrouille zu fördern und das Woodcraft des Lagers so originell wie möglich zu gestalten ... Er machte Pläne, Modelle usw., um „einen Pfahlbau zu errichten, ohne den Boden aufzugraben und für den maximal 15 Stangen benötigt werden“.

Bericht während einer T3 Eclaireur-Schulung



## Deine Eclaireure verstehen

In der Jugend macht das Gehirn große Entwicklungssprünge: es ist die Phase des **formalen Denkens**. Der Jugendliche:

- kann **Strategien** ausarbeiten und Probleme lösen, weil er seine Bedürfnisse besser erfasst;
- kann die **Informationen** zusammenfassen, analysieren und herausfiltern;
- kann anhand seiner Erfahrungen oder Beobachtungen allgemeine **Schlussfolgerungen** ziehen;
- stellt Systeme und **Theorien** auf, erschafft andere Welten.

Die *Badges* eignen sich somit besonders gut für einen Jugendlichen dieses Alters, weil sie bewirkt, dass er sich in einer von ihm gewählten Spezialisierung kompetent und anerkannt fühlt.

*„Ein richtiger Eclaireur ist der geduldigste aller Menschen: er ist nicht besorgt, wenn ihm etwas nicht sofort gelingt, sondern er wartet und arbeitet ruhig und bestimmt an großen wie an kleinen Dingen, bis er schließlich das gewünschte Ergebnis erhält.“*

Baden-Powell, *Yarns for Boy Scouts*, 1909



Für die gemeinsame Entwicklung: das *Azimut* ist erhältlich über [www.lascouterie.be](http://www.lascouterie.be) oder als Download auf [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be) – unsere Veröffentlichungen auf Deutsch.

Das *Azimut* ist kostenlos: verteile es an alle Eclaireure deiner Truppe.



Fachleuten und Personen außerhalb der Gruppe begegnen, um ihr Fachwissen in Bereichen wie Natur (mit einem Förster), soziale Beziehungen (mit einem Verband, der sich für sehbehinderte und blinde Menschen einsetzt), Sicherheit (mit Feuerwehrleuten) usw. auszutauschen. Die *Brevets* sind eine Gelegenheit, um zu einer handelnden Person in der Gesellschaft zu werden und damit die Truppe und das Pfadfinderwesen auch extern anerkannt werden.

## Die Bedeutung?

Neben der Lernmethode, wie die *Ateliers* und die *Badges*, kommen mit den *Brevets* zwei weitere Aspekte zum Vorschein:

- die Tatsache dass man aus der Truppe heraus kommt und sich trotzdem weiterhin in der Pfadfinder-Lernphase bewegt;
- der Aspekt des verantwortungsvollen Handelns als Bürger, da das Brevet Techniken betrifft, das sich an andere richtet (zum Beispiel: das Erlernen der Zeichensprache ermöglicht die Begegnung mit anderen Personen, egal ob Pfadfinder oder nicht).

## Wann und für wen?

Die *Brevets* werden den älteren PfadfinderInnen der Truppe angeboten (3. und 4. Jahr). Sie können innerhalb des Jahres unabhängig von der Zeit gemacht werden. Den Pfadfindern werden zwei Umsetzungsarten angeboten:

- entweder meldet sich der Pfadfinder zu einem *Eclaireur-Brevet-Weekend* an, das vom Verband im Oktober und im März organisiert wird;

**„Der Pfadfinder engagiert sich dort, wo er lebt.“**

### 2. Artikel des Pfadfindergesetzes

Die Methode der *Brevets* entspricht dem Aspekt unserer Bewegung, sich aktiv einzubringen, etwas zu unternehmen und zu einer Veränderung beizutragen. Durch das Lernen mit kompetenten Fachleuten öffnen die Pfadfinder ihre Horizonte und Kompetenzbereiche, um sich anschließend selbst zu engagieren und zu aktiven und verantwortungsvollen Bürgern zu werden.

- oder er folgt dem Prinzip der *Badges* und lädt einen externen Partner ein, der sein Wissen mit ihm teilt (ein Vater, der Schreiner ist und ihm eine Technik erklärt, die beim Woodcraft ausprobiert werden kann, ein Sportlehrer, der ihn auf originelle Mannschaftssportarten aufmerksam macht usw.).

## Eclaireur-Brevet-Weekend

### Natur und Wald

Die Leidenschaft mit einem Förster, anhand verschiedener Aktivitäten, mitten in der Natur teilen.



### Soins-Ô-Scouts (Erste-Hilfe)

Lernen, bei kleinen Unfällen im Alltag effizient einzugreifen, indem die Teilnehmer in konkrete und realistischere Situationen versetzt werden.



### Zeichensprache

Die Grundlagen der Zeichensprache erlernen, um mit Taubstummten und hörgeschädigten Menschen kommunizieren zu können und so einen kleinen Einblick in ihr tägliches Leben zu bekommen.



### Rettungsschwimmer

Erlerne auf spielerische Art und in realistischen Beispielsituationen Rettungstechniken, damit Pfadfinderaktivitäten am Wasser fortan nichts mehr im Wege steht!



### Sicherheit

Die Teilnehmer erlernen mit Profi-Einsatzkräften Verhaltensweisen, die die Menschen im Alltag und in Gefahrensituationen schützen.



### Kochen

Tipps und Tricks für eine einfache und ansprechende Küche erlernen, erstelle Menüpläne und vergiss dabei die Hygienebestimmungen nicht!



### Kommunikation

Anhand von Spielen und Schauspielen lernen anders zu kommunizieren und sich in keiner Situation aus der Ruhe bringen zu lassen.



### Ungewöhnliche Sportarten

Frei nach dem Motto „mens sana in corpore sano“ (ein gesunder Geist in einem gesunden Körper) erfahren, wie man ohne großen Aufwand jedoch mit viel Spaß, aktiv werden kann!





## Deine Aufgabe

Als Leiterin oder Leiter leitest du die Teilnahme an einem Brevet ein und stellst den Älteren die zwei möglichen Organisationsarten vor.

Die Eclaireure können sich mit der Umsetzung befassen, indem du sie mit Eltern und Bekannten der Einheit in Verbindung bringst, die über ein Wissen verfügen, das sie weitervermitteln können.

Erzähle deinen Eclaireuren von den Weekends, die vom Verband angeboten werden: sie ermöglichen das Zusammenreffen mit passionierten Erwachsenen, die sich freuen, den motivierten Jugendlichen ihr Spezialgebiet näher zu bringen. Sie begünstigen auch den Austausch mit anderen Eclaireuren des gleichen Alters, die aus verschiedenen Truppen und verschiedener Herkunft stammen. **Jeder Pfadfinder realisiert, dass er Teil eines Verbandes und nicht nur einer Einheit ist;** dieser Austausch erweitert diese Lernerfahrungen um eine besondere Dimension.



## Deine Eclaireure verstehen

Die Jugendzeit ist eine Übergangsphase zum Erwachsenenalter und eine Entwicklungsphase, in der **die gemachten Erfahrungen sich häufig als entscheidend**, für künftige Entscheidungen im beruflichen oder persönlichen Bereich, **erweisen**. Der Horizont des Jugendlichen beschränkt sich nicht mehr ausschließlich auf seine Familie und die Schule. **Außerdem entdeckt er mit Gleichaltrigen, die Welt, die ihn umgibt.** Sein Bedürfnis, zu einer Gruppe zu gehören, bewegt ihn, sich in Gemeinschaftsprojekten einzusetzen.

Angesichts dieser Feststellung ist es wichtig, den Jugendlichen zu helfen, ihre Zukunft besser zu gestalten, indem man ihnen die Mittel zur Verfügung stellt, um Handelnder ihres persönlichen, beruflichen und sozialen Werdegangs zu werden, indem man sie dazu ermutigt, Verantwortung zu übernehmen und sich zu engagieren. Der Wunsch „gemeinsam zu handeln“, der an dem Jugendlichen haftet, ermöglicht ihm, das Leben in der Gruppe, sowie Fähigkeiten an sich selbst zu entdecken, die im Schulalltag selten genutzt oder aufgewertet werden. **Die Jugendlichen engagieren sich schrittweise**, indem sie häufig mit Spielprojekten beginnen um sich zu orientieren und sich dann später einem freiwilligen Dienst oder einer ehrenamtlichen Tätigkeit zu widmen.

Das Leben bei den Pfadfindern zeichnet sich durch seinen menschlichen Reichtum und seinen breiten Umfang an Aktivitäten aus. Es stellt ein hervorragendes Sprungbrett für die Herausbildung des Engagements der Jugendlichen dar und ermöglicht ihnen, **sich zu entfalten**. Bei den Brevets wird ihnen die Entdeckung zahlreicher Themengebiete angeboten: Sport, Kultur, Umwelt, Abenteuer, Solidarität zwischen den Menschen oder in der Nachbarschaft, Bürgerbeteiligung usw.

Bei den Entdeckungsaktivitäten fühlt der Pfadfinder sich von den anderen gewürdigt, geachtet und geschätzt. Unter diesen Bedingungen findet er die Kraft und die Entschlossenheit, seine eigenen Projekte fortzusetzen.

**Für die gemeinsame Perfektionierung:** das Azimut ist erhältlich über [www.lascouterie.be](http://www.lascouterie.be) oder als Download auf [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be) – unsere Veröffentlichungen auf Deutsch. Das Azimut ist kostenlos: verteile es an alle Pfadfinder deiner Truppe.



## RÜCKBLICK

- Unser Lager sollte in der Bretagne am Meer stattfinden. Wir haben daher unsere PF's gebeten, ein Rettungsschwimmer-Brevet zu machen, um sich die Handlungsweisen anzueignen, die ihnen von Nutzen sein können.
- Unsere Truppe hatte die Idee, ihr Lager auf einem Floß auf der Semois abzuhalten. Wir forderten unsere Älteren auf, ein Rettungsschwimmer-Brevet zu machen.
- Wir haben all unsere Älteren auf das Pfadfinder-Brevets-Weekend geschickt, um dieses Weekend für eine Aktivität zu nutzen, die nur mit den Jüngeren der Truppe umgesetzt wird, damit diese untereinander engere Beziehungen knüpfen.

Bericht während einer T3 Eclaireur-Schulung



Der Exploit lädt den oder die PfadfinderIn des ersten Jahres dazu ein, sich einer Herausforderung zu stellen. Das Ergebnis ist weniger wichtig als der Prozess, der dort hinführt: Unabhängig vom Ausgang besteht der Zweck darin, sich ein persönliches Ziel festzulegen, um sich besser kennenzulernen und die eigenen Qualitäten und Fähigkeiten zu entdecken oder sich neue anzueignen.

## Die Bedeutung?

Für die Pioniere:

- **Kompetenzen** erwerben und entwickeln und selbst ein Projekt organisieren: sich ein Ziel festlegen, Etappen vorsehen, Verantwortung übernehmen, das Projekt zum Abschluss bringen, das Ergebnis auswerten usw.
- an die eigenen **Fähigkeiten glauben**, die Welt zu verändern und sein Leben aktiv zu gestalten: „Wenn ich meine Herausforderung meistern konnte, gibt es keinen Grund, warum es mir nicht auch in einem anderen Rahmen gelingen sollte“;
- das **Selbstvertrauen** stärken (sich im Hinblick auf die eigenen Fähigkeiten bestärken: ich kann etwas unternehmen) und die **Selbstachtung** steigern (ich bin es Wert, ich erlaube mir, etwas zu unternehmen).

**„Wir wollen einen bewussten und kritischen Menschen.“**

Unser Erziehungsziel

Der Pfadfinder trifft seine eigenen Entscheidungen und übernimmt Verantwortung, um sein Exploit zu einem guten Abschluss zu bringen. Durch die Unterstützung seines Leiters steigert er sich in bestimmten Fähigkeiten und entwickelt vielleicht sogar neue. Indem er die Dinge selbst durchführt, lernt er sich besser kennen.

Für den Posten:

- Erschaffung einer Wettbewerbssituation in der Gruppe, die Lust darauf macht, sich selbst herauszufordern und seine Fähigkeiten vollständig auszuschöpfen.

## Wann und für wen?

Nutze die Abwesenheit der Älteren (wenn sie auf *Exploration* oder *Pi-Days* sind), um den Pfadfindern des ersten Jahres vorzuschlagen, ein *Exploit* anzugehen.

**„Der Pfadfinder schenkt und verdient Vertrauen.“**

1. Artikel des Pfadfindergesetzes

Jeder Jugendliche braucht Vertrauen, um zu wachsen. Das Vertrauen, das ihm von seinem Leiter entgegengebracht wird, ist von grundlegender und wirklich tragender Bedeutung für das, was er bei den Pfadfindern erlebt und unternimmt. Der Jugendliche wagt etwas, ohne Angst vor Schikanen zu haben oder den Anforderungen nicht zu entsprechen. Er weiß, dass das Vertrauen, das ihm von seinem Leiter entgegengebracht wird, **über seine Fehler oder Erfolge** hinausgeht. In diesem günstigen Klima wird eine mögliche Niederlage als eine Gelegenheit wahrgenommen, sich wieder aufzurappeln und mehr über sich selbst zu erfahren.



Wie werden die Exploits angewendet?

# 1. AUSDENKEN

## Die Fantasie anregen, um Herausforderungsideen zu finden und anzunehmen.

Die Besonderheit des Exploits besteht darin, dass sie individuell ist. Dennoch spricht nichts dagegen, die Phase des Ausdenkens gemeinsam umzusetzen. Was kann man tun, um statische Versammlungen zu vermeiden, bei denen alle im Kreis und stiftkauend vor einem leeren Blatt Papier sitzen? Hier drei von vielen Ideen, damit dies gelingt.

### 1 EIN BIWAK ABHALTEN

Durch das *Biwak* kann der Pfadfinder Stellung zu dem beziehen, was er bei den Pfadfindern bereits gelernt hat und was er gerne noch entdecken oder vertiefen möchte. Weitere Informationen und konkrete Ideen findest du auf Seite 120.

### 2 SICH AUF DIE GESCHICHTE DES POSTENS ODER DER TRUPPE BASIEREN

Wenn die Methode der *Exploits* bereits im Posten existiert, kann man sich darauf beziehen: die Älteren, die es letztes Jahr erlebt haben, die *Saga* anknüpfen (siehe Seite 226), Fotos an den Wänden sind gute Mittel, um Ideen anzuregen. Du kannst dich auch auf die Badges und Brevets der Truppe beziehen, durch die die Pfadfinder im Vorfeld festgelegte Bereiche für sich entdecken und/oder sich darin perfektionieren. Die Pfadfinder sollten auf jeden Fall an ihre eigenen Träume herangeführt werden: „Was würde ich gerne vertiefen, entdecken, lernen? Gibt es einen Bereich, der mich besonders reizt?“

### 3 ANREGUNG: KANN EIN TRAUM WIRKLICHKEIT WERDEN?

**Das Prinzip<sup>14</sup>:** jeder Pfadfinder durchläuft individuell drei **voneinander abgetrennte** Phasen: (1) der Traum, (2) die Planung und (3) die Auswertung des Projekts. Damit diese Anregung auch richtig abläuft, ist es wichtig diese drei Dinge nicht auf einmal zu machen.

1. Die Augen schließen, um sich sein Exploit vorzustellen, auszu-denken, zu erstellen. „Was siehst, hörst und fühlst du? Wo bist du? Bist du allein? Mit anderen? Was machst du? Was machen die anderen?“

2. Über die Etappen, die erforderlichen Mittel usw. nachdenken, darüber, was eingesetzt werden muss, um zu **verwirklichen**, was man vorher erträumt hat.
3. Das Ergebnis der beiden ersten Phasen **untersuchen**. „Wird mein Traum durch die ausgedachte Verwirklichung richtig umgesetzt? Was behalte ich von dem, was ich mir ausgedacht habe? Was möchte ich verbessern? Was schließe ich aus?“

**Hinweis:** wenn der Pfadfinder nach Abschluss der dritten Phase nicht vollständig mit dem Ergebnis zufrieden ist, kehrt er zurück zur ersten Phase. Es ist alles andere als verlorene Zeit, die drei Phasen erneut durchzugehen: der Pfadfinder präzisiert und verfeinert sein Projekt jedes Mal, um seinem Traum alle Möglichkeiten zu geben, Gestalt anzunehmen.

**Tipp:** jede der drei Phasen mit einem bestimmten Raum in Verbindung bringen (drei verschiedene Stühle aufstellen; oder drei Blatt Papier auf den Boden legen; sich auf drei verschiedene Bäume setzen usw.)

**Timing:** die dritte Phase kann eventuell von den beiden anderen getrennt werden, aber die beiden ersten Phasen müssen unmittelbar aufeinander folgen. Diese Aktivität wird alleine umgesetzt, aber nichts hindert dem Pfadfinder daran, seine Erfahrungen mit anderen auszutauschen.

Du kannst auch eine der Animationstechniken anwenden aus dem Heft *Des projets pour grandir*, das auf [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be) heruntergeladen werden kann.



14. Nach der „Walt-Disney-Methode“: L’esprit de la magie. Relation à soi, relation à l’autre, relation au monde [Der Geist der Magie. Beziehung zu sich selbst, Beziehung zum anderen, Beziehung zur Welt], J. de Saint Paul, S. Tenenbaum, Dunod-InterEditions, Paris, 2005.

## 2. ENTSCHEIDEN

### Ein umsetzbares und konkretes Ziel festlegen.

Sobald die Pioniere einige Ideen haben, forderst du sie auf, eine von ihnen zu verwirklichen oder diese sogar gegebenenfalls mit mehreren zu kombinieren. Damit man nicht den Überblick verliert, solltest du jedem vorschlagen, seine ursprüngliche Idee zu **verfeinern**, die eigenen Wünsche zu konkretisieren und die Art, wie man dies erreichen möchte, zu **planen**.

**Beispiel:** „Du möchtest Gitarre spielen lernen, ok. Aber welche Art von Gitarre? Welche Stück möchtest du spielen können? Welches Ziel möchtest du erreichen? Möchtest du z.B. jedes Lied begleiten oder lieber eine Melodie alleine spielen können? Möchtest du es alleine, mit einem bekannten oder befreundeten Gitarrenspieler oder an einer Musikschule lernen?“

Nachdem der *Exploit* festgelegt wurde, **verkündigt der Pionier** dies offiziell dem Posten. Um die Aktion zu unterstreichen, kannst du dir eine ganze Reihe von **Symbolen** rund um diesen Moment ausdenken. Du kannst dem Pionier, der sich einem *Exploit* stellt, beispielsweise einen Fußabdruck schenken, um den ersten Schritt dieses persönlichen Projektes zu symbolisieren. Er erhält den zweiten Abdruck am Ende des Projekts.

### Wie kann man einem Pionier helfen ein umsetzbares und konkretes Ziel festzulegen?

Die Entscheidung beschränkt sich nicht auf ein einfaches Ja oder Nein. Die Reifung seiner Entscheidung kann zu einem wahren Antriebsmotor werden, die den Pionier in die Dynamik zur Umsetzung seines Projekts versetzt. Dafür ist es wichtig, dass das Ziel **präzise, realistisch, erkennbar und motivierend ist, aus dem Pionierbereich stammt, auf ihn abgestimmt sowie positiv formuliert** wird.

#### EINIGE FRAGEN ZUR ENTSCHEIDUNGSFINDUNG

##### Positiv formuliert

- Was genau möchtest du erreichen/erhalten/machen?

**Beispiel:** Um zu vermeiden dass die Kinder der benachbarten Schule in einer grauen Umgebung aufwachsen, möchte Charlotte die Mauer des Pausenhofs mit einem Gemälde verschönern.

##### Präzise

- Wo? Wann? Mit wem?

**Beispiel:** Auf welche Wand des Pausenhofs? Wirst du jedes Wochenende etwas malen oder die Schulferien dafür nutzen und wenn ja, welche? Brauchst du Hilfe?

##### Aus dem Pionierbereich

- Von wem hängt die Umsetzung dieses Ziels ab?
- Wer ist sonst noch beteiligt? Wer könnte dagegen sein?

##### Ziel:

- Vermeiden ein Ziel zu setzen, das nicht von einem selbst stammt.
- Wenn die Umsetzung des *Exploits* zum Teil den Einsatz anderer Personen erforderlich macht, dies berücksichtigen und planen.

gen und planen.

**Beispiel:** ein Gemälde malen, um den Schulhof zu verschönern, setzt das Einverständnis, die Abstimmung der Zugangszeiten zum Schulhof usw., voraus. Falls du Hilfe brauchst: sind die Personen, auf die du zählst, für dein Projekt verfügbar und wann? Wie viel Zeit können sie dem widmen?

##### Realistisch

- Wie wahrscheinlich ist ein Erreichen dieses Ziels unter Berücksichtigung der Umstände (Zeit, Kompetenzen, Material und Kosten)?

**Ziel:** vermeiden, sich auf ein Vorhaben einzulassen, das zum Scheitern verurteilt ist.

**Beispiel:** ist die Schule offen oder kann dir jemand in den Zeiten, in denen du malen kannst, Zutritt verschaffen?

##### Erkennbar

- Wie weißt du, dass du dein Ziel erreicht hast?

**Ziel:** Dem *Exploit* eine Grenze setzen, damit es sich nicht ewig in die Länge zieht.

**Beispiel:** eine Wand anmalen? Ein Mauerstück?

##### Motivierend

- Wofür/Für wen möchtest du dieses Ziel erreichen?
- Ist es wirklich wichtig für dich?

**Ziel:** Die *Exploits* aussortieren, die ausgewählt wurden, um „meinem Leiter eine Freude zu machen“, „den Freunden zu imponieren“ oder „weil jeder es macht“, die keine richtige Motivation darstellen.

**Beispiel:** du möchtest ein Gemälde in der Schule deiner Umgebung anfertigen, weil dein ehemaliger PF es gemacht hat und dir erzählt hat, dass es eine unvergessliche Erfahrung war. Aber wird es für dich auch so sein?

##### Auf dem Pionier abgestimmt

- Was wirst du durch die Umsetzung deines Ziels gewinnen/verlieren?
- Was wirst du gewinnen/verlieren, wenn du dein Ziel nicht umsetzt?
- Bist du mit all diesen Konsequenzen einverstanden?

**Ziel:** sich bewusst werden, dass das Projekt negative Folgen auf andere Pläne haben kann. Seine Entscheidung in Kenntnis der Sachlage treffen.

**Beispiel:** der Direktor deiner alten Schule gewährt dir nur Samstagnachmittag Zutritt zur Schule, genau dann wenn du Schauspielunterricht hast. Du möchtest aber an der Aufführung am Ende des Jahres teilnehmen, die von deiner Gruppe einstudiert wird. Ist das miteinander vereinbar? Gibt es andere Zeiten, in denen du deine Rolle üben kannst?

##### Was kann sofort umgesetzt werden?

Welche ist die kleinste Aktion, die für dein Ziel von Nutzen ist, die du sofort umsetzen kannst?

**Beispiel:** mit der Schulleitung telefonieren, um dein Projekt vorzustellen und sich konkret zu organisieren.



## 3. ORGANISIEREN UND 4. VORBEREITEN

### Den Pionier bei der Umsetzung seines Exploit unterstützen.

Damit das Projekt nicht nur auf Papier besteht, muss der Pfadfinder motiviert werden, die eigentliche Vorbereitung zu beginnen und die festgelegten Fristen einzuhalten. Er muss weiterhin **ermutigt werden** damit er bei seinem Exploit Fortschritte erzielt: es wäre gut, besondere Momente für einen Austausch zwischen dem Pionier und dir, bei den Versammlungen oder außerhalb, z.B. bei einem Telefonat, einzuplanen.

Jeder Pionier kann mit einer spezifischen Art, für diese besondere Herausforderung, von einem Staffmitglied unterstützt werden. Dieser Leiter kann ihn bei seinem Prozess führen und mit ihm **regelmäßig eine Bestandsaufnahme machen**.

**Beispiel:** „Einen Vortrag über tausend Dinge zur Respektierung der Umwelt vorbereiten, Ok. Aber neben dem ganzen Zusammentragen von Informationen und der Erstellung von Plakaten, Transparenten und einem PowerPoint musst

du dich dem Publikum stellen, ihm konkrete Erklärungen liefern, es überzeugen usw.“

### Wie kann man ein konstruktives und offenes Gespräch begünstigen?

Einige Grundsätze des Zuhörens, die dir helfen, den Pfadfinder zu begleiten, ohne an seine Stelle zu treten:

- Distanziere dich von deiner Art, die Dinge zu sehen und zu verstehen und versetze dich in die Lage des Pioniers: versuche wie er zu sehen, zu verstehen und zu empfinden.
- Wenn du es einmal geschafft hast, deine eigene Sichtweise aufzugeben, um seine anzunehmen, stelle Fragen, um die Informationen zu vervollständigen: „wer? was? wie? warum? was empfindest du?“
- Um sicher zu gehen, dass du die Situation aus der Sicht des Pioniers betrachtest, wiederhole: „du sagtest ..., habe ich das richtig verstanden?“
- Vermeide es Ratschläge zu geben (außer wenn der Pionier aus dem Pfadfinderrahmen oder dem rechtlichen Rahmen fällt); lass ihn seine eigenen Lösungen finden.

## 5. UMSETZEN

Bei der Umsetzung eines Exploits fungiert die Gruppe gleichzeitig als **Unterstützung** und **Zeuge**. Es ist auch eine Gelegenheit, um den gesamten Posten zusammenzubringen.

**Beispiel:** eine unterstützende Gruppe bilden, die den Pionier bei der Teilnahme an einem Marathon hilft; die Logistik des Rollenspiels

in Lebensgröße, das der Pfadfinder für den Postenaustausch organisiert usw.

Bitte den betreffenden Pionieren, den übrigen des Postens, die bei den Exploits nicht anwesend sein können, z.B. anhand einer Fotomontage, vorzustellen, was er realisiert hat.

**„Wenn dir zu einem gegebenen Zeitpunkt bestimmte Dinge schwierig oder gar unmöglich erscheinen, denke an einen Weg zum Erfolg und stelle dir anschließend vor, dass du Erfolg hattest.“**

Baden-Powell  
Rovering to Success, 1922

## 6. AUSWERTEN

Der Exploit ist keine Prüfung, die man besteht oder durch die man durchfällt, sondern eine Begegnung mit sich selbst, den eigenen Potentialen und Grenzen. Man bewertet eine Begegnung nicht wie eine Prüfung; die Kriterien sind nicht die einer Höchstleistung, sondern sie betreffen das, was der einzelne Pionier erlebt hat: Was habe ich erfahren? Was habe ich gefühlt? Was habe ich gelernt? Auch das Ergebnis ist nicht wichtig, sondern der gesamte Prozess, der zur Erfüllung des Exploits geführt hat, angefangen bei der Konzeption über die Vorbereitung bis hin zur Umsetzung.

Fragen zum Auswertungsprozess:

- Die Fragen, die ich mir stelle:
  - Was habe ich erfahren?
  - Was habe ich gefühlt?
  - Was habe ich gelernt?
- Was ich auswerte:
  - Mein Verhalten (was ich getan habe)
  - Meine Fähigkeiten (wozu ich in der Lage bin)
  - Meine Werte (was mich bei der Umsetzung meines Exploits getragen hat)

Ein Beispiel für die Auswertung eines Exploits findest du auf [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be).



## 7. FEIERN

Es ist wichtig, den Prozess des Exploits **unabhängig davon, ob die Ziele erreicht wurden oder nicht**, zu feiern, z.B. die Lehren und die vom Pfadfinder ausgeführte Arbeit. Bei dieser Gelegenheit erhält er auch seinen zweiten Fußabdruck, der das Ende seines Projekts symbolisiert.

Ebenfalls kann man die Bedeutung der Aktion unterstreichen und eine kleine Feier veranstalten, wenn alle Exploits abgeschlossen wurden.

### Deine Aufgabe

- **Unterstützen ohne etwas aufzuzwingen:** Du hilfst dem Pfadfinder, seine Träume zu verwirklichen. Dies bedeutet, Richtwerte zu vermitteln, zu führen, zu unterstützen und gleichzeitig Platz für Freiheit und Einfallsreichtum zu lassen.
- **Ermutigen:** Es gibt bestimmte Schwierigkeiten und manchmal Momente der Entmutigung. Der Pfadfinder braucht dich, um sich wieder zu motivieren oder sein Projekt eventuell anzupassen.
- **Unabhängig vom Ausgang des Exploits, sollten die Entdeckungen in den Vordergrund gestellt werden** sowie die Wichtigkeit des Prozesses und nicht des Ergebnisses unterstrichen werden. Entscheidend ist, das was man unternimmt, zum Abschluss bringt.
- Bei Schwierigkeiten sollte unterschieden werden zwischen der **Aktivität**, der umgesetzten **Kompetenz** und der **Person**: „Nur weil die Dinge nicht so laufen, wie du es dir wünschst, bedeutet das nicht, dass du nicht dazu in der Lage bist, es umzusetzen oder dass du eine Niete bist!“
- **Nicht zwingen:** der Exploit ist ein Angebot, das der Pfadfinder ausschlagen kann, wenn er sich in dieser Methode nicht wiederfindet.





## Zu beachtende Punkte

- Eine Herausforderung wählen, die auf die betreffende Person zugeschnitten ist und die in einigen Wochen gemeistert werden kann, ohne sich übermäßig abzumühen. Wenn der Pionier sich aber beispielsweise dafür entscheidet, Gitarrenunterricht an der Musikschule zu nehmen, dauert der *Exploit* natürlich länger. Das Ziel besteht darin, sich der Zeit bewusst zu werden, die dafür benötigt wird, um sich im Wissen um die Umstände für sein *Exploit* zu entscheiden.
- Den Terminplan des Postens berücksichtigen, um sicherzustellen, dass die vorgeschlagenen *Exploits* mit den übrigen Aktivitäten zu vereinbaren sind.

Wenn die Ausdenkungs- und Entscheidungsphasen für ein *Exploit* leicht während der Versammlung des Postens umgesetzt werden können, trifft dies nicht unbedingt auf die konkrete Vorbereitung zu. Dies ist abhängig von dem ausgewählten *Exploit* und dem Terminplan der Pioniere (vielleicht findet man während der Versammlung keine Zeit zur Vorbereitung des *Exploits*).

*Beispiel:* Bei einer Versammlung kann man beschließen, der körperlichen Vorbereitung für ein Triathlon den letzten Schliff zu geben oder sein Gitarrenstück zu wiederholen. Bei einem Freiwilligeneinsatz in einem Naturschutzgebiet muss man hingegen vor Ort sein.

- Es ist in allen Fällen und insbesondere dann, wenn der Pfadfinder sich für ein *Exploit* entscheidet, die ausschließlich in seiner Freizeit umgesetzt wird, wichtig, **regelmäßig Neuigkeiten von ihm zu erhalten** und sich für den Fortschritt seines Projekts zu interessieren.

## Exploit-Beispiele

### Künstlerischer Bereich

- Ein Gemälde zur Verschönerung der Mauern des Schulhofs.
- Mit einem Schreiner ein Möbelstück anfertigen.
- Einen Folkloreabend veranstalten.

### Sozialer Bereich

- Die Grundlagen der Gebärdensprache erlernen.
- Älteren Personen Unterricht geben, um ihnen beizubringen, das Internet zu nutzen.
- Ein Rollenspiel in Lebensgröße für den eigenen Posten und die Posten der nahegelegenen Einheiten konzipieren.

### Umweltbereich

- Einen Teich anlegen und darin Flora und Fauna ansiedeln.
- Einen Freiwilligendienst in einem Naturschutzgebiet absolvieren.
- Waldpilze unterscheiden lernen.

### Kulturbereich

- Teilnahme an archäologischen Ausgrabungen.
- Ein Stadtspiel für den übrigen Posten organisieren, um mehr über die Geschichte der Stadt/des Viertels der Einheit zu erfahren.
- Eine Ausstellung über das Leben, der Technik und der Werke eines Malers/Künstlers organisieren.

### Technischer Bereich

- Die Elektroinstallation der Lokale erneuern.
- Bühnenbilder für das Einheitsfest anfertigen.
- Nähen lernen und sein eigenes Pionierhemd anfertigen.

### Sportbereich

- Am Osterlauf teilnehmen.
- An einem Triathlon teilnehmen.
- Einen Tanz erlernen.

Wenn der *Exploit* Werte beinhaltet, könnte man diese Erfahrung auch mit der Methode der *Begegnung* (siehe Seite 190) und/oder des *Engagements* (siehe Seite 194) verknüpfen.

## Deine Pioniere verstehen

Die *Exploit*methode zielt unabhängig vom Ergebnis auf die Stärkung des Selbstvertrauens und des Selbstwertes ab. Der Pfadfinder ist jedoch ein großer Jugendlicher, der sich immer noch in Entwicklung befindet. Die Fundamente sind dauerhaft gelegt, aber das Dach kann noch wegfliegen. Wenn die Vorbereitung der *Exploit* mit Schwierigkeiten verbunden ist und wenn ihre Umsetzung über die Erwartungen des Pfadfinders hinausgeht, kann diese Erfahrung den Pfadfinder schwächen anstatt ihm beim Wachsen zu helfen. An dieser Stelle ist deine Rolle unersetzlich. Du solltest deinen Pfadfinder begleiten und seine Stärken und seine Fortschritte hervorheben. Die Verbesserungen seines Projekts können mögliche Enttäuschungen in Gelegenheiten umwandeln, sich eine bessere Art zur Erreichung seines Ziels auszudenken.

Die *Explorationen* ermöglichen den Pionieren des letzten Jahres, in einem betreuten und zeitlich beschränkten Rahmen, mehr über die Rolle der Leiterin oder des Leiters zu erfahren. Dabei handelt es sich um ein richtiges Einheitsprojekt, das gemeinsam umgesetzt wird. Die *Pi-Days* bieten den Pionieren die Gelegenheit, erstmals eine Leiterausübung zu erleben.

## Die Bedeutung?

### Die Explorationen

- Sich des **Erziehungsauftrags** des Pfadfinderleiters bewusst werden.
- **Sich in die Animation** reinknien, um mehr über die Rolle des Leiters zu erfahren.
- Die Animation innerhalb der verschiedenen **Sektionen** testen.
- Sich folgende Frage stellen: „**Möchte ich im nächsten Jahr Leiter werden oder nicht?**“
- Antworten auf die eigenen **Fragen** erhalten, gegebenenfalls im Hinblick auf die Rolle des Leiter bestärkt werden.
- Somit kennt er die Sachlage, falls er Interesse hat, nächstes Jahr Pfadfinderleiter zu werden.

### Die Pi-days

- Sich des Erziehungsauftrags des Pfadfinderleiters bewusst werden, das **Pfadfinderprojekt** entdecken und schauen ob dieses Engagement interessiert.
- Seinen **Ausbildungsweg** zum Leiter einschlagen.
- **Selbstvertrauen** im Hinblick auf die Leiterrolle **gewinnen**.
- **Technische Kenntnisse** für verschiedene Animationsaktivitäten aneignen.
- Pioniere aus **anderen Gegenden** treffen.
- Wenn dies noch nicht erfolgt ist, sich bewusst werden, dass man Mitglied eines **Verbandes** ist.

### Die Pioniere sind eine vollwertige Sektion!

In der Sektion der Pioniere endet der Pfadfinderparcours und bietet den älteren Jugendlichen eine vielfältige und qualitativ hochwertige Animation an. Hier handelt es sich nicht um die Vorstufe zur Pfadfinderanimation: **das Ziel besteht nicht darin, die künftigen Leiter der Einheit auszubilden.**

**„Nicht Eitelkeit sondern Selbstachtung führt dazu, dass man euch respektiert.“**

Baden-Powell, *Rovering to Success*, 1922



### Wann und wo?

Die Pfadfinder des letzten Jahres können im Laufe des gesamten Jahres in ihrer oder in einer benachbarten Einheit *Explorationen* machen.

Die *Pi-Days*, die Schulungen für die Pioniere des letzten Jahres, werden mehrmals im Jahr organisiert. Die Anmeldungen erfolgen persönlich: [lesscouts@lesscouts.be](mailto:lesscouts@lesscouts.be) oder 02.508.12.00..





## Wie werden die *Explorationen* angewendet?

### Dem Posten die *Explorationen* erklären

- Den *Explorationen* Sinn geben, indem das Erziehungsziel eines Pfadfinderleiters erklärt wird.
- Für die Pioniere des ersten Jahres: die Versammlungen werden beibehalten wenn die Älteren auf *Explorationen* oder *Pi-Days* sind.
- Erkläre die Rolle des Betreuers, eine Art Pate oder Patin für die *Explorationen* (siehe Kasten rechts).
- Bitte die Pioniere des letzten Jahres sich zu einem *Pi-Days* anzumelden.
- Frage die Pioniere des letzten Jahres mit welcher Sektion sie sich befassen möchten. Sie wählen mindestens zwei Sektionen aus, um ihre Erfahrungen zu variieren und zu vergleichen.
- Erklären, dass die Planung der *Explorationen* nach der Bestätigung durch den Einheitsrat im Lokal ausgehängt wird.
- Den Ablauf der *Explorationen* erläutern (siehe Folgeseiten).

Die *Explorationen* sind keine Auswertungen zur Überprüfung der Fähigkeiten der Pioniere zum Pfadfinderleiter. Der Einheitsleiter kann in dem Moment präsent sein, um diesen Punkt zu unterstreichen: er ist es, der die Leiter ernennt und nicht die Staffs. Der Einheitsleiter kann dir ebenfalls helfen, den Pionieren das Erziehungsziel des Pfadfinderleiters zu erklären.

### „Der Pfadfinder lacht und singt, selbst in schwierigen Situationen.“

#### 8. Article de la Loi scout

Während der *Explorationen* können Schwierigkeiten auftauchen: der Einheitsrat ist beunruhigt, sie finden keine Einigung über den Zeitplan; Anna, eine Pionierin bei der *Exploration*, fühlt sich unwohl, beim Gedanken während einer Staffversammlung dazwischen zu reden; Max, der Betreuer des Baladinsstaff, fühlt sich hilflos im Hinblick auf die korrekte Erfüllung seiner Aufgabe; Marco ist unzufrieden mit dem, was er bei seiner *Exploration* gemacht hat, er hat Selbstzweifel. Manchmal ist es schwer weiterzulächeln und wieder Fuß zu fassen. Zum Glück geschieht dies in einem Pfadfinderkontext mit Personen, die alle die gleichen Werte der Solidarität, des Zuhörens und des Wohlwollens teilen. Gemeinsam und im Vertrauen werden Schwierigkeiten anders überstanden.

## Eine Bezugsperson (m/w) für Pioniere bei der *Exploration*

Man braucht eine Bezugsperson **pro Staff**. Sie sollte idealerweise mindestens **zwei Jahre Erfahrung** als Leiter haben, das heißt sie befindet sich im dritten Leiterjahr. Ihre Aufgabe ist es:

- bei der Vorbereitung einer Aktivität zu helfen;
- die Auswertung mit dem Pfadfinder durchzuführen;
- dem Erlebten Sinn zu verleihen;
- Fragen aufzuwerfen.



## Die *Explorationen* im Einheitsrat ansprechen

### In Zusammenarbeit mit deinem Einheitsleiter:

- Du erklärst dem Einheitsrat das Thema und den Ablauf der *Explorationen*. Es ist ein Projekt der Einheit: **alle sind davon betroffen**. Die Staffs, die den Pionier während seiner *Exploration* empfangen, spielen bei diesem Vorhaben eine wichtige Rolle.
- Du schlägst **Termine** vor (wer geht wann wohin?), der vom Einheitsrat bestätigt werden muss. Diese Termine berücksichtigen natürlich alle Sektionen, die die Pioniere des letzten Jahres erkunden möchten.
- Du lädst die anderen Staffs ein um einen Betreuer zu bestimmen, die den Pionier bei seiner *Exploration* begleitet. Du erklärst die Aufgabe des Betreuers, damit dies für alle klar ist.

## Eine Exploration in zwei Schritten

Eine *Exploration* erfolgt in zwei Schritten, damit eine **pro-gressive** Entdeckung der Leiterrolle möglich ist.

### 1. ICH MACHE MICH MIT DEM GEBIET VERTRAUT



### 2. ICH ÜBERNEHME EINE PFADFINDERANIMATION



#### Erster Schritt: Ich mache mich mit dem Gebiet vertraut

Der Pionier macht sich mit seiner Zielgruppe vertraut (Baladins, Wölflinge oder Eclairreure) und erfährt mehr darüber, wie die Leiter mit den Pfadfindern umgehen. Je nach dem, was ihm lieber ist, kann er in dieser ersten Phase an der laufenden Aktivität teilnehmen oder sich etwas abseits halten.

Die Dauer dieser ersten Phase ist bei jedem Pionier unterschiedlich: einige fühlen sich schneller wohl als andere. Das Ziel besteht darin, sich dem Pionier anzupassen und zum zweiten Schritt der *Exploration* überzugehen, wenn er sich bereit fühlt.



#### Zweiter Schritt: Ich übernehme eine Animation

Sobald der Pionier sich in der Sektion vorbereitet hat, leitet er eine Aktivität: für diese Übung bietet sich ein großes Spiel an aber auch ein *Atelier*, eine *Veillée* oder ein *Rat* können diesen Zweck ebenso erfüllen.

Die Idee besteht darin, eine Aktivität zu wählen, bei der er sich wohl fühlt. Es geht nicht darum dem Pionier eine Aktivität unterzujubeln. Die Hilfe und Erfahrung des Staff sind bei der Vorbereitung von entscheidender Bedeutung.

**Das Kochen ist keine *Exploration*.** Die Aufgaben eines Kochs und eines Leiters sind unterschiedlich. Am Herd erhält der Pionier keinen guten Einblick in die Rolle des Leiters. Darüber hinaus improvisiert sich keiner als Koch: man braucht schon bestimmte Kompetenzen. Und die meisten Pioniere haben diese noch nicht.

#### Wie viele *Explorationen* sollen organisiert werden?

Eine *Exploration* (das heißt die beiden oben erläuterten Schritte) in zwei verschiedenen Sektionen (Baladins, Wölflinge oder Eclairreure) reicht aus, um die Rolle des Leiters auszuprobieren. So können die Pioniere im Laufe des Jahres auch an anderen Aktivitäten teilnehmen und müssen die Staffs nicht übermäßig in Anspruch nehmen.



## Bei jedem Schritt, drei Phasen

Die Vorbereitung, die Umsetzung und die Auswertung sind die drei unumgänglichen Phasen einer *Exploration*.

### 1 VORBEREITUNG WÄHREND EINER STAFFVERSAMMLUNG

Der Pionier nimmt an einer Staffversammlung teil hinsichtlich:

- des ersten Schrittes seiner *Exploration*, der Vorbereitung, um zu erfahren, in welchem Kontext sie erfolgt.
- des zweiten Schrittes der *Exploration*. Der Pionier ist ein vollwertiges Staffmitglied im Hinblick auf die Wahl, der Vorbereitung und die Leitung einer Aktivität. Die Teilnahme an den Staffversammlungen ist für ihn sehr lehrreich: er sieht, wie die Leiter sich auf die Aktion vorbereiten. Er stellt auch fest, dass die Rolle des Leiters viel mehr als nur drei Stunden pro Woche verlangt!



### 2 UMSETZUNG DER EXPLORATION

Bei der ersten Versammlung mit den Pfadfindern stellt der Staff den Pionier vor, damit er sich willkommen und wohl fühlt. Denn es ist nicht immer einfach, in eine Altersgruppe hereinzuschneiden, die nicht seine ist.

### 3 AUSWERTUNG

Am Ende jeder der zwei Schritte der *Exploration*, führt der Betreuer des Empfangstoffs eine Auswertung mit dem Pionier durch. Eine einzige Person reicht aus, da ein „Gerichtseffekt“ vermieden werden soll.

- Wie ist deine *Exploration* verlaufen?
- Was war für dich bedeutend?
- Welche drei Dinge sind dir bereits im Hinblick auf die Aufgabe des Leiters aufgefallen?
- Hast du dich während deiner *Exploration* wohlfühlt?
- Was erschien dir schwierig/leicht?
- usw.

Die Auswertung mit dem Pionier ist wichtig, da man sich durch das Kommentieren des Erlebten dessen besser bewusst wird.

Du kannst auch einen Moment einplanen, in dem die Pioniere in der *Exploration* über ihre Erfahrungen sprechen, sich über ihre Entdeckungen oder Ängste austauschen können usw. Dies ermöglicht dir, festzustellen, dass alles gut verläuft und du kannst sie an die *Pi-Days* Anmeldung erinnern.

## Die Pi-Days

Die Pioniere nehmen an einer **ersten Leiterausbildung** teil. Sie erfahren mehr über die Leiterrolle und das Konzept des Pfadfindertums. Sie können sich dabei das technische Rüstzeug für die Animation verschiedener Aktivitäten aneignen. Die *Pi-Days* sind darüber hinaus vergleichbar mit einem ersten Schritt zur Leiterausbildung (die T1).

Im Idealfall nimmt man zwischen dem ersten und zweiten Schritt der *Exploration* an einem *Pi-Day* teil, wobei die beiden Schritte zeitlich nicht zu weit auseinander liegen sollten. Der Pionier nimmt so an einem *Pi-Day* teil, um Antworten auf Fragen zu finden, die beim ersten Schritt seiner *Exploration* aufkamen. Ausgestattet mit einem umfangreicheren Rüstwerkzeug ist er selbstsicherer bei der nachfolgenden Umsetzung seiner *Exploration*, wenn er die Verantwortung für eine Animation übernimmt. Wenn dies nicht möglich ist, kann er auch nach der Umsetzung seiner *Exploration* in einer Sektion und vor der Umsetzung einer zweiten anderen Sektion an einem *Pi-Days* teilnehmen.



## Zu beachtende Punkte

**Die Explorationen betreffen nur die Pioniere des letzten Jahres**

Die Pioniere des letzten Jahres erlangen das Ende ihre Pfadfinderlaufbahn und einige möchten im nächsten Jahr vielleicht Leiter werden. Sie werden somit eingeladen, *Explorationen* umzusetzen, um die Animation zu testen und zu schauen, ob sie dieses Engagement reizt. Die Pioniere des ersten Jahres kommen dabei nicht zu kurz: du kannst ihnen den Exploit anbieten (siehe Seite 146), während die Älteren bei einer *Exploration* oder bei einem *Pi-Day* sind oder diesen günstigen Moment nutzen, um mit ihnen eine Aktivität zu machen.

Kurz gesagt, **alles zu seiner Zeit**: lassen wir die Pioniere des ersten Jahres neue Abenteuer im Posten erleben, bevor sie sich die Frage der Pfadfinderanimation stellen, die noch im nächsten Jahr zur Sprache gebracht werden kann.

**Die Rolle des Praktikumsmeisters vermeiden**

Die Pioniere sind da, um die Animation kennenzulernen. Sie sind nach den *Explorationen* keine einzigartigen Leiter und das ist auch nicht das Ziel. Der Staff wiederum ist da, um sie aufzunehmen, Ratschläge zu geben, zu unterstützen, zu bestärken und mit ihnen zu reden. **Man darf die Pioniere auf keinen Fall in Situationen bringen, in denen sie sich bewertet fühlen.** Das würde nur Stress hervorrufen und den Wunsch, vor dem Staff „einen guten Eindruck zu machen“. Dadurch würde das eigentliche Ziel der *Explorationen*, mehr über die Leiterrolle zu erfahren, vollkommen verfehlt werden. Es ist gut, sich daran zu erinnern, dass wir am Anfang auch unsere Unsicherheiten hatten und Unterstützung brauchten, ohne Angst zu haben, verurteilt zu

**Die Pioniere sind kein Plan B!**

Man könnte aus verschiedenen Gründen in letzter Minute einen Pionier abwerben, um ein Spiel zu leiten. Dadurch würden die Pioniere in den Dienst der anderen Sektionen gestellt werden, obwohl genau das Gegenteil interessant ist. Darüber hinaus ist es für den Pionier nicht leicht, in einem Spiel hereinzuschneien. **Er wurde nicht vorbereitet, es wurde nicht über das Vorgehen nachgedacht und das kann sich als stressig erweisen.** Einigen wird dadurch die Lust genommen!

Darüber hinaus wird der Alltag des Postens beeinträchtigt: es sind nur die Hälfte anwesend, obwohl eine Aktivität geplant war. Das ist für alle unerfreulich. Um diese Art von Unannehmlichkeiten zu vermeiden, müssen die *Explorationen* unbedingt im Einheitsrat geplant werden (wer geht wann, wohin?). Jeder Staff kann so sein Jahresprogramm mit dem Wissen erstellen, wann er Pioniere bei einer *Exploration* aufnimmt.

**Nehmen die Explorationen zu viel Zeit in Anspruch?**

Der Posten muss den gleichen Versammlungsrhythmus einhalten wie die anderen Sektionen. Ein Pfadfinderjahr ist voll mit verschiedenen und qualitativ hochwertigen Pfadfinderaktivitäten: *Spiele, Exploits, Begegnungen, Dienstleistung, Jahres- und Lagerprojekte, Ateliers* usw. **Die Programmkürzung innerhalb des Postens auf eine Animationsart würde dem Gleichgewicht schaden** und nicht alle Erziehungsziele oder Werte des Pfadfindertums übermitteln. Darüber hinaus wird die Motivation, durch verschiedene Aktivitäten, das ganze Jahr über aufrechterhalten.



## Zu viele Pioniere im letzten Jahr?

1. Die Zeit, die den Explorationen in den verschiedenen Sektionen gewidmet wird, ist wichtig, da sie für jeden Pionier einzeln organisiert werden muss. Die Pioniere könnten ihre *Explorationen* **zweigliedrig** umsetzen. Dadurch wird die Zeit, die man dafür während der Versammlung aufwenden muss, um die Hälfte reduziert und es ermöglicht den Pionieren gleichzeitig, sich gegenseitig zu unterstützen und sich wohler zu fühlen. Wir sollten trotzdem darauf achten, dass sie sich nicht ablenken lassen, da die Versuchung groß ist, zu quatschen anstatt seine *Explorationen* umzusetzen. Daher sollten die Anzahl der Pioniere, die ihre Exploration am gleichen Ort zur gleichen Zeit umsetzen, auf zwei begrenzt werden.

2. Wenn alle Pioniere einer Exploration im nächsten Jahr Leiter werden möchten, ist es nicht möglich sie alle aufzunehmen. Was tun?

Du kannst dich **an andere Einheiten wenden**, die vielleicht keinen Posten haben oder im nächsten Jahr zu wenig Leiter haben. Dies wäre eine gute Gelegenheit, mit anderen in Kontakt zu kommen, den Horizont zu erweitern, mehr über andere Animationen zu erfahren, Verbindungen zu knüpfen, Ideen zu sammeln und zusammenzuarbeiten. Dies ist auch eine schöne Art Pfadfindersolidarität zu erleben.

## Ein Notizbuch als Nachweis

Du kannst ein Notizbuch erstellen, das du jedem Pionier für seine Exploration aushändigst, damit er seine **Erlebnisse festhält**. Er könnte zum Beispiel seine Fragen notieren, was er entdeckt hat, was er mit Betreuern ausgewertet hat usw. Natürlich sind die Chancen, dass der Pionier es nutzt, höher je schöner es gestaltet ist.

## Deine Pioniere verstehen

Es wichtig, dass jeder Pionier bei seinen *Explorationen* begleitet wird. Die Teilnahme an einer Staffversammlung, das Aufkreuzen in einer Sektion, die nicht seine ist, eine Animation übernehmen usw., sind vollkommen neue Dinge für ihn. Es gibt ihm Vertrauen zu wissen, dass ein Staffmitglied ihm bei dieser neuen Erfahrung begleitet. So kann er **sich ernsthaft mit der Entdeckung der Leiterrolle befassen**. Ein Pionier des letzten Jahres ist ein Pfadfinder wie jeder andere: er braucht eine Orientierung und Sicherheit bei einem Vorgehen, das ihm nicht vertraut ist.





# 5

## DAS GESETZ UND DAS VERSPRECHEN



Unser *Gesetz* besteht nicht aus Vorschriften und Verboten. Es handelt sich eher um einen Leitfaden hin zu einem Ideal. Es drückt gemeinsame Werte aus, durch die jedem Pfadfinder angeboten wird, persönlich mit ihnen und durch sie zu wachsen.

# DAS GESETZ UND DAS VERSPRECHEN

Weltweit richten sich alle Pfadfinder nach *Gesetzen* und einem *Versprechen* in seiner eigenen Sprache. Sie sind inspiriert von jenen, die ursprünglich von Baden-Powell, dem Gründervater des Pfadfindertums, entwickelt wurden.

## Das Versprechen

*„Ich möchte, auf Ehre und Gewissen, mich der weltweiten Pfadfinder-Brüderlichkeit anschließen, die Welt verbessern und mich aktiv am Friedensprozess beteiligen.*

*Ich verpflichte mich, durch meine persönliche, soziale und spirituelle Entfaltung, jeden Tag nach den Werten der Pfadfindergesetze zu leben.“*

## Das Pfadfindergesetz

- 1 Der Pfadfinder schenkt und verdient Vertrauen.
- 2 Der Pfadfinder engagiert sich dort, wo er lebt.
- 3 Der Pfadfinder ist hilfsbereit und setzt sich für eine gerechtere Welt ein.
- 4 Der Pfadfinder ist solidarisch und ein Bruder aller.
- 5 Der Pfadfinder geht auf andere zu und respektiert seine Mitmenschen.
- 6 Der Pfadfinder entdeckt und achtet die Natur.
- 7 Der Pfadfinder gibt immer sein Bestes.
- 8 Der Pfadfinder lacht und singt, selbst in schwierigen Situationen.
- 9 Der Pfadfinder teilt und er verschwendet nichts.
- 10 Der Pfadfinder achtet auf seinen Körper und entwickelt seinen Geist.

**Das Versprechen ist untrennbar mit dem Gesetz verbunden. Es kennzeichnet die Bindung der im Pfadfindertum gelebten Werte und verpflichtet mit ihnen im Einklang zu leben und zu handeln.**



## Erziehung anhand bestimmter Werte

Unser Gesetz ist ein Hilfsmittel zu einer Erziehung anhand verschiedener Werte, die für ein Leben in der Gesellschaft von entscheidender Bedeutung sind: Vertrauen, Respekt, Solidarität und Austausch. Diese Werte sind anspruchsvoll und niemand setzt sie ohne weiteres um. Zuerst sollte man sie schrittweise entdecken, bevor man sich nach ihnen richtet, um sie anschließend als bevorzugte Orientierungshilfe bei Lebensentscheidungen zu verwenden.

### Die Pfadfinderwerte im Sinne der WOSM<sup>15</sup>

„Wie der Begriff selbst es schon sagt, ist ein Wert etwas Grundlegendes und Dauerhaftes und steht für etwas Wichtiges. Die Werte einer Person sind all die Dinge, die für diese Person wichtig sind, an die sie glaubt, die sie für entscheidend hält und die aus diesem Grund einen erheblichen Einfluss auf ihr Verhalten und ihr gesamtes Leben haben [...].

Die Werte werden in Grundsätzen ausgedrückt, bei denen es sich um Grundgesetze und Überzeugungen handelt, die ein Ideal und eine bestimmte Vorstellung von der Gesellschaft widerspiegeln [...]. **Diese Grundsätze sind keine abstrakten Ideen, sie prägen das Pfadfindertum in allen Bereichen und lenken die Lebensweise seiner Mitglieder.“**

15. Hauptmerkmale des Pfadfindertums, Weltpfadfinderbüro, Genf, September 1998.

## Positionierung gegenüber einem Ideal

Einer der reichhaltigsten Richtwerte des Pfadfindertums ist das Gesetz. Es ist gleichzeitig eine Erinnerung an die Grundwerte des Pfadfinderlebens und ein Hilfsmittel, um es Schritt für Schritt zu entdecken, zu verstehen und sich danach zu richten.

Das *Pfadfindergesetz* fordert jeden auf, sich im Hinblick auf zehn kurze Sätze zu positionieren. Der Pfadfinder kann sich, im Laufe seiner Lernprozesse und Erfahrungen, Schritt für Schritt einen **Bezugsrahmen** aufbauen, der den Werten des *Pfadfindergesetzes* entspricht.

### Sein Bestes geben

„Für jemanden, der sich der Bewegung anschließt, drücken die Grundsätze das aus, was er nach bestem Willen bereit ist zu akzeptieren und umzusetzen. Insbesondere im Falle von Kindern und Jugendlichen bedeutet „akzeptieren“ nicht unbedingt „vollständig verstehen“.

Das volle Verständnis für all das, was diese Werte implizieren, entwickelt sich im Laufe der Zeit, wenn die Person einen bestimmten Zeitraum in der Bewegung verbracht hat.“<sup>16</sup>

16. Hauptmerkmale des Pfadfindertums, Weltpfadfinderbüro, Genf, September 1998.

## Verbindung der drei Grundsätze: Angebot eines Ideals

### 2 FÜR DIE ANDEREN

Progressiv die Gemeinschaft erweitern, in die man sich integriert: sich selbst, die Pfadfindergruppe, die Einheit, die Gemeinde, die Gesellschaft, die weltweite Brüderlichkeit usw.

### 1 FÜR SICH SELBST

Jedem anbieten, sich in allen Bereichen entsprechend seinen Kapazitäten zu entwickeln.

### 3 FÜR DIE SPIRITUELLE ENTWICKLUNG

Durch die Einleitung von Fragen zur Ethik, zum Sinn des Lebens und des Todes, was die Menschen miteinander verbindet und den Menschen übersteigt (einschließlich der Einleitung religiöser Fragen).



## Spirituelle Animation oder anhand bestimmter Werte?

„Wir wollen einen besinnlichen Menschen.“

Unser Erziehungsziel

Bei den Pfadfindern gibt es zwei besinnliche Bereiche: moralisch, wir teilen die Werte und spirituell, wir geben unserem Leben einen Sinn.

### Sternstunde

Das Versprechen ist untrennbar mit den Werten des Pfadfindergesetzes verbunden. Es wird normalerweise bei den Eclaireuren erlebt, aber auch andere Momente, die darauf vorbereiten oder die es erneuern, können unseren Lebensweg bei den Pfadfindern begleiten:

- Herr Ehrlich bei den Baladins;
- die Botschaft an das freie Volk bei den Wölfen;
- das Engagement bei den Pionieren;
- und das Pfadfinderleiterversprechen.



Versprechen

Sternstunden

### Spezifische Animation

Spiele, Aktivitäten, Ateliers und Gespräche können mit dem Ziel, **unsere Werte zu teilen**, entwickelt werden. Bestimmte Angebote eignen sich besser für Versammlungen, andere eignen sich eher für das Lager.



## Animation anhand bestimmter Werte (Pfadfindergesetz)

Spezifische Animation

Im Alltag

### Im Alltag

Die Kinder erlangen, durch die Beziehung zu den Leitern, Vertrauen, das ihnen Sicherheit vermittelt. Mit der Zeit öffnet sich das Kind in der Gruppe und stellt fest, dass es möglich ist, **zu teilen und eine Form von Solidarität zu erleben**.

Bei den Jugendlichen wird die Brüderlichkeit sowie die Verantwortung innerhalb der *Patrouille* bei einem *Hike* erlebt, bevor diese Werte auch außerhalb der Truppe umgesetzt werden. Die Werte werden so auf natürliche Weise bei den Sektions- und des Einheitsaktivitäten übermitteln und **die Pfadfinder eignen sie sich schrittweise an**.



## Religiöse Offenheit

Wir möchten jeden bei seiner spirituellen Entwicklung begleiten, in dem Bestreben einer **Offenheit** und **Achtung der Überzeugungen aller Menschen**. Egal ob es sich um einen **religiösen Glauben** handelt, der von der **Mehrheit der Gruppe geteilt wird**, oder um eine **religiöse Minderheit**, jedem muss bei der Animation ein Platz eingeräumt werden. Im Alltag, im wöchentlichen Rhythmus oder in den Sternstunden des Pfadfinderlebens oder an wichtigen Feiertagen einer bestimmten Religion werden religiöse Gebräuche und Feste in der Gruppe geteilt.



## Religiöse Gebräuche und Feste

Das Pfadfinderleben wird von religiösen Gebräuchen und/oder Festen begleitet (Aufnahme, Übergang, *Versprechen*, *Totem-Verleihung* usw.), die durch **Riten** und einer **symbolische Sprache** die spirituelle Ausprägung hervorheben.

Religiöse  
Offenheit

Gebräuche  
und Feste

# Spirituelle Animation

Sensation-  
Animation

## Sensation-Animation

Spirituelle Animationshilfen stehen für jede Sektion zur Verfügung. Sie dienen dazu dem Leben einen **Sinn zu verleihen**, sich **über die Transzendenz** oder **dem Wunder** Gedanken zu machen. Die angebotenen Aktivitäten sind **einfach** und können jeder Gruppe angepasst werden.



Im  
Alltag

## Im Alltag

Spiritualität wird bei einem Gespräch am Lagerfeuer, beim Betrachten der Sterne, in Momenten der Bewunderung der schönen Landschaft sowie innerhalb tiefgehender und wahrhaftiger Beziehungen, erlebt.

**Gemeinsame Momente, Momente der Stille** oder **aussagekräftige Worte** ermöglichen den Pfadfindern, sich in diesem Bereich weiterzuentwickeln.

## Eine spirituelle Ausprägung

Durch eine Methode zur Erforschung der eigenen Innerlichkeit **findet** die spirituelle Entwicklung **auf natürliche Weise statt**. Sie ist direkt mit unserem Alltag verbunden und wird innerhalb der Werte, die durch unsere Aktivitäten und Erfahrungen entdeckt werden, erlebt.

Die im Gesetz enthaltenen **zwischenmenschlichen Werte** weisen auf **tiefere Werte** hin, die uns dazu bringen können, einen spirituellen oder religiösen Sinngehalt zu teilen.



# DIE ANIMATION ANHAND BESTIMMTER WERTE

Unser Gesetz ist (zusammen mit dem Versprechen) ein Hilfsmittel zur Erziehung anhand verschiedener, grundlegender Werte, die für ein Leben in der Gesellschaft von entscheidender Bedeutung sind. Diese Werte sind einfach, aber sie sind nicht angeboren. Man muss sie daher für sich entdecken und Erfahrungen mit ihnen sammeln, bevor man sich nach ihnen richtet. Auf diese Weise wird das Gesetz nicht als eine auferlegte Vorschrift erlebt. Es zeugt von dem, was man frei zu leben beschlossen hat und was uns dazu bewegt, zur Tat zu schreiten.



## Die Pfadfinderwerte

Die schrittweise Einbindung der Pfadfinderwerte kann auf verschiedenen Wegen erfolgen. Sie richtet sich nach einem Lernschema, das auf Erfahrung, Entdeckung und Erforschung basiert. Jeder kann sich nach ihnen richten, sie sich zu Eigen machen und sie anderen nahelegen.

- VERTRAUEN
- ENGAGEMENT
- LOYALITÄT
- DIENST
- GERECHTIGKEIT
- SOLIDARITÄT
- BRÜDERLICHKEIT
- ENTGEGENKOMMEN
- SELBSTACHTUNG
- ACHTUNG ANDERER
- NATUR
- STAUNEN
- NEUGIER
- OFFENHEIT
- AKZEPTANZ DER GRENZEN
- VERANTWORTUNG
- ANSTRENGUNG
- PERSÖNLICHE HINGABE
- MUT
- AUSTAUSCH
- EINFACHHEIT
- GROßZÜGIGKEIT

**„Das Pfadfindergesetz ist unsere bedingende disziplinarische Kraft. Der Pfadfinder wird nicht von Verboten regiert sondern von positiven Anweisungen geleitet. Das Pfadfindergesetz dient als Leitfaden für seine Handlungen und nicht zur Bestrafung seiner Fehler.“**

Baden-Powell, *Aids to Scoutmastership*, 1919

### Erfahren



### Verstehen



### Zustimmen



## EIN PFAD DER WERTE

Im Alltag können neue Werte entdeckt werden. Es handelt sich um eine intuitive Methode: was du bei den Versammlungen oder während des Lagers umsetzt, verankert bestimmte Grundlagen im Leben deiner Sektion.

Nach der Entdeckung der Pfadfinderwerte wählt der Wölfling den ein oder anderen Wert aus und denkt darüber nach. Er kann sie mit dem vergleichen, was er erlebt hat und versucht, sie in verschiedenen Situationen wiederzuerkennen.

In der Truppe (oder später während dem Pfadfinderparcours) fassen die Eclaireure diese Werte in Worte. Sie werden sich ihrer bewusst und sagen vor der übrigen Gruppe: „Sie betreffen mich“. Dies ist ein entscheidender Schritt zum Versprechen.

Herr Ehrlich

Botschaft an das freie Volk

Versprechen



## Mehrere Wege

Diese schrittweise Einbindung der Werte kann verschiedene Formen annehmen (siehe *Gesetz und Versprechen*, Seite 162-163):

- Informelle Bewusstseinsbildung im Alltag;
- Spezifische Momente der Animation anhand bestimmter Werte;
- Sternstunden, zu denen auch das Versprechen gehört.

## Bestimmte Animationen anbieten

Sich dieser Werte bewusst zu werden und alles gut zu verstehen, dafür eignet sich nichts Besser als den Worten Taten folgen zu lassen und Spiele oder Aktivitäten anzubieten.

Animationsvorschläge für alle Sektionen welche bestimmte Werte behandeln, sind unter [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be) verfügbar.



## Deine Aufgabe

### Die Werte konsequent mit Leben erfüllen

Der erste Weg die Pfadfindergesetze zum Leben zu erwecken, besteht darin, dass sie im Herzen deiner Animation gelebt werden.

In der Beziehung zu den Pfadfindern, in den Aktivitäten, die du für die Versammlungen oder das Lager ausgewählt hast, im Alltag oder in der Gruppe gibst du bestimmte Botschaften weiter. Du stellst **Zusammenhalt** unter Beweis. Wenn deine Worte das wiederspiegeln was du denkst und wenn deine Taten mit deinen Gedanken übereinstimmen, finden die Pfadfinder darin Richtwerte für ihre persönliche Entwicklung. Das Gesetz wird somit von jenen **getragen**, die es leben lassen und es nicht als eine Vorschrift (die von außen auferlegt wurde) betrachten.

## Besondere Momente schaffen

Auf den folgenden Seiten findest du pädagogische Anregungen, um Sternstunden zu erleben, die den Werdegang des Pfadfinders begleiten. Das *Versprechen* kennzeichnet die Bindung der Werte, aber andere Methoden bereiten darauf vor oder erneuern sie.

## Sein Versprechen ablegen oder erneuern

Das Versprechen wird nicht nur in der Truppe sondern auch in anderen Gruppen gelebt: im Posten oder in der Einheit, wenn man sich verpflichtet Einheits- oder Sektionsleiter zu werden. Es gibt Texte der persönlichen Verpflichtung, die an jeden angepasst sind: Pioniere, Leiter, Einheitsleiter usw. Mit diesen Texten kann auch das eigene Versprechen erneuert werden.

## Leben im Einklang



Nachdem er zum Ausdruck gebracht hat, dass er sich an die Werte hält, kann der Pionier bei den Pfadfindern oder andernorts im Einklang mit ihnen leben. Diese Werte können sich ebenfalls in Taten ausdrücken: dabei handelt es sich um den Moment des Engagements.

Engagement

## Übermitteln



Wenn wir die Richtigkeit dieser Werte und ihre positiven Auswirkungen auf unser Leben intensiv erleben konnten, können wir versuchen, sie zu teilen.

Die spirituelle Animation und die Animation anhand bestimmter Werte gehen von dem Erlebten im Alltag aus. Sie bieten eine Herangehensweise, welche die PfadfinderInnen selbst erleben oder entdecken können und die auf Intuition sowie der zwischenmenschlichen Beziehung basiert. Sie stützt sich, nicht nur im privaten Bereich, auf die Vorstellungskraft und Symbole; sie wird auch im Austausch und beim Teilen gelebt.

**Beantwortung von Fragen**

- Wer bin ich?
- Warum bin ich hier?
- Wie kann man zwischen Gut und Schlecht unterscheiden? Warum sollte ich gut sein? Warum gibt es so viel Schlechtes auf der Welt?
- Was ist der Sinn und Zweck meines Lebens?

Die spirituelle Animation bietet jedem Pfadfinder Richtwerte, um über die persönliche Überzeugung hinauszuwachsen.

Diese Richtwerte, die religiös sein können aber nicht müssen, ermöglichen ihm, das spirituelle Erbe seiner eigenen Gemeinschaft besser kennenzulernen und zu verstehen. Er kann seinem Leben dadurch Sinn verleihen und Schlussfolgerungen daraus ziehen, um unter Berücksichtigung der spirituellen Entscheidungen der anderen zu handeln.

Eine Animation, die von der Aktion ausgeht

**AKTION**

Im Spiel, bei Erforschungen und Experimenten können Fragen entstehen und man kann einen Sinn entdecken.

Paul: „Sag mal, denkst du, dass es auch ein Himmel für Hunde gibt?“

**REFLEXION**

Die Handlung einer Prüfung unterziehen, Werte (vor allem jene im Pfadfindergesetz) und einen spirituellen Sinn entdecken und teilen.

Lena: „Warum fragst du mich das?“

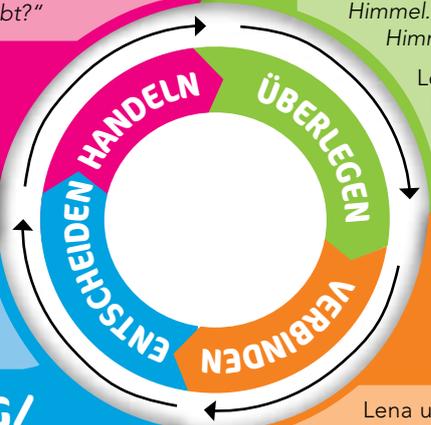
Paul: „Meine Hündin Maya ist krank. Oma war auch krank. Sie ist gestorben und jetzt ist sie im Himmel. Ich wünsche mir, dass Maya zu Oma im Himmel kommt.“

Lena gehen viele Gedanken durch den Kopf. Es ist gut, dass Paul ihr Vertrauen schenkt, aber sie weiß nicht, was sie antworten soll. „Du siehst traurig aus. Es ist gut, dass du mir davon erzählst.“

Lena geht in die Bibliothek. Sie bringt der Rasselbande ein Buch mit, das vom Tod eines Hundes handelt. Die Gruppe entscheidet sich, eine großes Bild anzufertigen, die die gelesene Geschichte illustriert.

**ÜBERTRAGUNG/  
SELBSTBESINNUNG/  
ENTSCHEIDUNG**

Gemeinsam eine Herangehensweise und eine Handlungsmethode auswählen.



Lena und Paul sprechen so über die schönen Momente, die sie gemeinsam mit ihren Großeltern erlebt haben, und über den Tod geliebter Menschen. Lena gesteht, dass sie nicht weiß, ob es ein Himmel für Menschen oder Hunde gibt, aber dass sie denkt, dass diejenigen, die man liebt, einen nie ganz verlassen werden.

**VERBINDUNG**

Ideen und Handlungsmöglichkeiten entwickeln und sie aus einer neuen Perspektive heraus äußern, nachdem ein Austausch der Ansichten zu dem Thema erfolgte.



## Die Bedeutung?

- Die spirituelle Entwicklung ist einer der fünf Bereiche (emotional, intellektuell, moralisch oder spirituell, physisch und sozial), in der jeder von uns wächst. Wenn man eine umfassende persönliche Entfaltung erreichen möchte, darf man diesen Bereich nicht außen vor lassen.
- Der spirituelle Grundsatz ist Bestandteil des Ideals, nach dem wir uns bei unserem Versprechen (zusammen mit dem persönlichen und dem sozialen Grundsatz), wie alle anderen Pfadfinder auf der Welt, richten.
- Es reicht nicht aus zu sagen: „Ich bin allen gegenüber offen, unabhängig von ihrem Glauben und ihren Überzeugungen“, sondern es ist noch besser, dies zu leben und in Handlungen zu übertragen.
- Es ist schwierig dieses Thema zu vermeiden, wenn man mit den Pfadfindern 24 Stunden am Tag zusammenlebt. Mit der Zeit wird einem besser bewusst, mit wem man die Sternstunden teilt.

## An wen richtet sie sich?

Die spirituelle Entwicklung betrifft **jede Sektion** und du selbst gehörst auch zu diesem Prozess. Es ist schwierig, bei spirituellen Animationsaktivitäten außen vor zu bleiben. Wenn du versuchst, diese mit einer gewissen Distanz umzusetzen, werden die Pfadfinder dich wahrscheinlich darauf ansprechen. Es geht nicht darum, den ganzen Raum einzunehmen. Meistens erwarteten sie einfach nur, dass du das sagst, was du denkst. Natürlich erscheint das am Anfang nicht leicht, aber auch du kannst deine Fähigkeiten in dem Bereich ausbauen.

## Wann?

Die spirituelle Animation steht allgemein mitten im Leben und insbesondere mitten im Leben der Pfadfinder. Unabhängig von der gewählten Form richtet sich die spirituelle Animation nach den fünf großen Rhythmen des Menschen:

- Tagesrhythmus** : Morgens, abends, bei den Mahlzeiten.
- Wochenrhythmus**: Versammlungen, besonderer Tag für das Gebet, Begegnungen oder Feste (Sonntag, Sabbat, Freitag usw.).
- Besondere Momente im Leben eines Menschen**: Geburt, Patenschaft, Übergangsriten ins Erwachsenenalter, Heirat, Beerdigungen.
- Momente im Leben der Pfadfinder**: Übergänge, Sternstunden der Bindung an die Werte, Lager, Einheitsfest, Verbandsereignisse (Ausbildung, Aktionen usw.).
- Religiöse Feiertage**: Ostern, Weihnachten, Aïd el Kebir, Jom Kippur.



## Grundlegend wichtige Elemente und eine mögliche religiöse Offenheit

Der spirituelle Bereich ist ein wichtiger Teil der Entwicklung jedes Pfadfinders. Er wird nicht nur für sich selbst sondern auch in persönlichen Gesprächen mit den Leitern und in gemeinsamen Momenten im Alltag mit der Gruppe gelebt. Diese Spiritualität entwickelt sich somit in informellen Momenten, bei bestimmten Gelegenheiten oder bei formelleren Anlässen (siehe Gesetz und Versprechen, Seiten 162-163).

Die religiöse Offenheit wird bei den gleichen Gelegenheiten gelebt, aber sie stellt vielmehr eine Möglichkeit dar und keine Verpflichtung. In diesem Zusammenhang muss jeder, wenn er es möchte, solche Momente erleben können, auch wenn er nicht die gleiche Glaubensrichtung wie die Mehrheit der Gruppe hat.



Beispiel von Grußkarten, die von einer Sektion anlässlich des Feiertags Aïd el Kebir angefertigt wurden.

## Deine Aufgabe

### Auf die Bedürfnisse und Sorgen achten

„Meine Pioniere sind sehr bewegt angesichts der Ungerechtigkeiten, die sie sehen. Ich habe sie eingeladen, sich in einem Zentrum des Roten Kreuzes mit Asylbewerbern zu treffen. Als sie mit der Realität dessen konfrontiert wurden, was ein Junge ihres Alters in Guinea erlebt hat, waren sie bestürzt.“

### Aufrichtig sein und unsere Grenzen akzeptieren

„Ich fühle mich nicht immer dazu in der Lage, auf existenzielle Fragen meiner Baladins einzugehen. Einer von ihnen fragte mich kürzlich, warum es so schwierig sei, alle zu lieben. Er erklärte mir, warum er den einen oder anderen in der Rasselbande weniger gut leiden konnte. Es ist nicht leicht, mit allen befreundet zu sein. Ich sagte ihm, dass mir es manchmal auch so ginge und dass ich mir Mühe gebe. Er antwortete mir, dass er wüsste, dass ein anderer Leiter mich nervt, aber dass ich versuche, cool zu bleiben. Unglaublich, diese Aufgewecktheit! Wir kamen beide zu dem Entschluss, dass es besser ist, gelassen zu bleiben.“

### Aktiver Partner bei Fragen sein

„Es wäre viel einfacher, wenn man immer nur mit ihnen spielen könnte, aber man verbringt 24 Stunden am Tag miteinander und lernt sich mit der Zeit besser kennen. Das Leben, die Liebe, der Tod, Gott, das Gute und das Böse in uns, es gibt so viele Themen, die sich so unweigerlich in den Gesprächen ergeben. Dies ist der Anfang vom Ende der Unbeschwertheit eines Pfadfinderleiters.“

### Anstoßgeber und Begleiter für Momente der Bewunderung

„Bei den Aktivitäten mit unseren Wölflingen, die wir durchführen um die Angst vor der Nacht zu besiegen, war uns nicht bewusst, dass wir eigentlich einen Sensation-Abend durchführten. Wir erkannten, wie sensibel unsere Wölfe auf Stimmungen reagierten. Selbst die Nervösesten schafften es, ruhig und leise zu sein, um in die Nacht zu horchen ...“

### Offen sein für den Ausdruck von Gefühlen und Emotionen

„Für die Totem- und Adjektivverleihung verlangt man neben anderen Aktionen von den Eclaireuren, sich im Laufe des Abends, an dem sie ihr Totem/Adjektiv verliehen bekommen, den anderen vorzustellen: ein Sketch, ein Brief, Pantomime, ein Lied ... Alles ist möglich. Eines Tages stellte eine eher zurückhaltende Eclaireurin einen Blumenstrauß zusammen, um uns damit zu erklären, wer sie ist. Da machte es absolut Sinn, als während der Feier die Ältesten der Truppe ihr ein Adjektiv gaben, welches sie für sie gefunden hatten: blühe auf. Genauso wie eine Mohnblume, die genauso wie diese Eclaireurin, all ihre etwas zerbrechliche Schönheit an den Tag legt, wenn man sie nicht mit der Wurzel herausreißt und sie nicht aufgibt...“



## Hindernisse beseitigen

Sowohl bei der allgemeinen spirituellen Animation als auch in der religiösen Offenheit können Schwierigkeiten auftauchen. Aber sie können umgangen werden.

### Spirituelle Animation

- Sie konfrontiert uns mit Fragen, bei denen wir Angst haben, dass wir keine Antwort finden und dass Emotionen aufkommen, derer wir nicht Herr werden.
- Sie scheint eine Angelegenheit für Spezialisten und Experten in der Pfadfinderanimation zu sein, aber im Grunde reicht es aus, ganz sich selbst zu sein.

### Religiöse Offenheit

- Sie verunsichert uns, weil sie von außen zu kommen scheint und ihre Sprache vollkommen anders ist als die in der Gruppe.
- Sie bietet unbekannt Methoden an wie zum Beispiel: Gebete, Feste, heilige Schriften usw.
- Sie ist abhängig von der Interaktion sowie vom Wohlwollen und Gefühlszustand des Einzelnen. Es kommen keine klaren Signale, die einen spüren lassen, ob man „richtig liegt“.

## Ein externer Ansprechpartner?

Die spirituelle Animation der Pfadfinder liegt in deinen Händen. Du kennst die Kinder und Jugendlichen, die dir anvertraut wurden, am besten. Dennoch kannst du insbesondere im Bereich der religiösen Offenheit **einen Fachmann hinzuziehen**: einen Priester, einen Pfarrer, einen Imam, einen Rabbiner, einen Kaplan, einen Mitarbeiter der Pfarre, der dich unterstützt, dir eine wertvolle Aussage für alle Pfadfinder bietet oder dir hilft, sinngebende Feste und Feiern zu planen und umzusetzen.

## Eine spirituelle Animation bedeutet:

- eine Pfadfinderanimation;
- eine für alle offene Animation;
- eine Animation, die vom Leiter nicht unbedingt verlangt, alles von sich preiszugeben;
- eine Animation, bei der es Platz für Antworten/Orientierungshilfen aus verschiedenen Religionen/Philosophien gibt;
- eine Animation, bei der es nicht unbedingt ein Resultat gibt.

Die Merkblätter *Sensation* sind ebenfalls Angebote, damit jeder, sowohl Leiter als auch Pfadfinder, sich innerhalb der spirituellen Animation wohl fühlt.

## „Eine aktive spirituelle Entwicklung, die offen ist für Unterschiede.“

Unsere Charta

Die spirituelle Entwicklung ist das Thema eines ganzen Absatzes unserer Charta, in dem mehrere Problematiken angesprochen werden:

- Unsere Bewegung ist **offen für alle**, ohne Ausschluss aufgrund der Herkunft, der Kultur oder des Glaubens. Diese Öffnung ermöglicht den Dialog.
- Spiritualität stellt einen **Faktor des gegenseitigen Verständnisses** zwischen den Menschen dar. Dieses Verständnis kann dabei helfen, Spannungen und sogar Sehnsüchte und Wünsche, die manchmal die Menschheit spalten, auf positive Weise zu beeinflussen.
- Unser erzieherischer Einfluss kann sich **nicht auf eine wohlwollende Neutralität beschränken**.
- Das Pfadfindertum ist ein **Ort des Austauschs und der Verbreitung von Ideen sowie für den Dialog**.
- Die Leiter sind **Anstoßgeber, die die Reflexion und den Austausch anregen** und sich dabei auf Richtwerte stützen, die unter anderem christlichen Ursprungs sind, um den Horizont der persönlichen Gedanken und Erfahrungen zu erweitern.
- Unser Verband verändert sich hin zu einem **Miteinander verschiedener religiöser und philosophischer Ansätze**.

## Sensation Merkblätter

Um mit deinen Pfadfindern eine spirituelle Animation umzusetzen, kannst du dich von den *Sensation* Merkblättern inspirieren lassen. Es gibt von ihnen rund zwanzig pro Altersgruppe, die verschiedene Fragen behandeln (Vertrauen, Dankbarkeit, Bewunderung, Gott, Liebe, Tod usw.). Sie sind herunterladbar auf: [www.less-scouts.de](http://www.less-scouts.de)



## Von einer Sektion zur anderen

## Bei den Baladins

Ab dem Alter von 6 Jahren öffnet sich das Kind der Welt. Es stellt Fragen, äußert Zweifel. Kleine Details können über lange Minuten seine Aufmerksamkeit erregen oder es still werden lassen, es völlig einnehmen oder es in Staunen und Bewunderung versetzen.

**Der Baladin lässt sich von dem unterbrechen, was er wahrnimmt.** Er oder sie lernt, dass es unsichtbare Realitäten gibt. Deine Aufgabe besteht darin, ihn auf diesem Weg zu unterstützen.



## Bei den Wölfen

Zwischen 8 bis 12 Jahren kann man beim Kind drei Kategorien von spirituellem Sinn unterscheiden.

- Das Bewusstsein **der Gegenwart und des Hier und Jetzt:** Der Wölfling ist sich seiner selbst und der gegenwärtigen Situation bewusst.
- Das Bewusstsein für das **Mysterium:** Dieses Bewusstsein übersteigt die Person vollständig, regt die Fantasie an, wird über Bilder und Symbole erlebt.
- Das Bewusstsein für **Werte:** Der Wölfling stellt sich ausgehend von diesen Werten, Fragen zum Sinn dessen, was er erlebt.

Die spirituelle Animation der Wölflinge geht idealerweise von der **Aktion** aus. Du kannst dich auf **Symbole und eine Vorstellungswelt** wie die des Dschungelbuches stützen, sowie auf **die Werte**, die sie in der Meute erleben.





## Bei den Eclaireuren



Der Eclaireur durchlebt eine Zeit der Unsicherheit und hinterfragt verschiedene Aspekte des Lebens, einschließlich seines Glaubens. Diese Hinterfragung führt nicht unweigerlich zu einem Bruch mit dem eigenen Glauben oder mit den persönlichen Werten. Der Jugendliche begibt sich vielmehr **auf die Suche nach einer persönlichen Identität**. Auf spiritueller Ebene bezieht sich die Hinterfragung an seine Fähigkeit zu glauben, Hoffnung zu bewahren und dem Leben zu vertrauen.

**Riten und Symbole** sind ihm dennoch immer zugänglicher. Ein Eclaireur kann die Botschaft über die Symbolik erfassen, aber er kann **ebenso bestimmte Praktiken ablehnen**, die ihm von der Schule oder seinen Eltern vorgelebt werden.

Bei dieser Identitätssuche kannst dich auf das *Versprechen* als Sternstunde der Animation anhand bestimmter Werte stützen. Die in der Gruppe entwickelten Werte erscheinen ihm sicher, weil er seine Erfahrungen mit ihnen gesammelt hat.

Gleichzeitig hilft ihm die **Pflege festgelegter Riten und Handlungen**, dieser Bindung einen Sinn zu geben. **In der Beziehung** und im Gespräch mit der kleinen Gruppe, in der Patrouille oder bei bestimmten Unterredungen mit den Leitern kann er bestimmte Ängste überwinden und sich so auf neuen Grundlagen entwickeln.

## Die spirituelle Entfaltung

Einer der drei Grundsätze des Pfadfindertums

Um uns einer Realität zu öffnen, die uns übersteigt, oder um unsere Innerlichkeit zu erweitern, muss sich jeder bessere Kenntnisse und ein Verständnis für das spirituelle Erbe der eigenen Gemeinschaft aneignen und gleichzeitig die spirituellen Entscheidungen der anderen achten.

Schritt für Schritt zieht man Schlüsse für das eigene Handeln im Alltag, indem man sich auf die Suche nach dem Sinn des Lebens begibt.

## Bei den Pionieren



Der Pionier öffnet sich immer mehr für die Welt, die ihn umgibt. Er sucht nach seinen eigenen Werten und Orientierungen, die seinen Idealen entsprechen. Es ist ihm ein Bedürfnis, dass **diese Richtwerte gerecht und stimmig** sind und dass die Erwachsenen in seinem Umfeld dies bezeugen.

Als LeiterIn der Pioniere **bist du ein erwachsenes Vorbild**, das ihm bei seiner Suche nach einer gerechteren Welt unterstützt. **Durch die Förderung der Begegnungen**, die den Horizont erweitern, spielst du eine wichtige Rolle bei seiner spirituellen Entwicklung. Der Pionier hat außerdem das Bedürfnis, diese Werte in Taten umzusetzen. Du kannst ihm dabei helfen, **sinngebende Handlungen** zu finden, die diese Werte konkretisieren. Dazu gehört, für die Pioniere im letzten Jahr, unter anderem das *Engagement*.

## Weiterführende Literatur:

- 

Der Leitfaden *Spirituelle Animation* besteht darin, den Erlebnissen innerhalb des Pfadfindertums einen Sinn zu verleihen, die spirituelle Entwicklung zu fördern und einen angemessenen Platz darin einzunehmen sowie Quellen für die Planung der Animation hinzuziehen (einschließlich vorgefertigter Vorschläge).
- 

**Richtlinien für die spirituelle und religiöse Entwicklung:** Diese Richtlinien wurden vom Weltbüro der WOSM verfasst, um die Pfadfinderverbände bei der Entwicklung der spirituellen Dimension ihrer Mitglieder zu unterstützen. In diesem Dokument wird der Rahmen dieser Entwicklung festgelegt. Es zielt weiterhin darauf ab, das Vertrauen der Leiter zu stärken, indem ihnen eine umfassende Liste an möglichen Erfahrungen an die Hand gegeben wird.



*Herr Ehrlich* ist eine Aktivität, die den Baladins angeboten wird, damit sie sich mit ihren eigenen Worten zu den Pfadfinderwerten äußern können, die sie im Alltag in der Rasselbande erlebt haben. Der Baladin spricht über seine Gefühle im Hinblick auf die von ihm erlebten Beziehungen und erfährt mehr darüber, was die anderen empfinden.



*Herr Ehrlich* ist ein allgemein gebräuchliches Hilfsmittel (eine Art Plakat) der Rasselbande, auf das die Baladins schreiben, schreiben lassen oder zeichnen können, was ihnen Spaß macht, was sie gemeinsam mit den anderen erleben. Der Baladin kann so im Laufe des Jahres oder während des Lagers darauf seinen Gefühlen und Anmerkungen Ausdruck verleihen. Er kann nachschauen, was sich darauf befindet, um die anderen besser zu verstehen.

### Wer ist Herr Ehrlich?

Herr Ehrlich ist ein Freund von Krin-gel. Er kündigt die Nummern im Zirkuszelt an. Wenn man in einem Zirkus arbeitet, lebt man mit vielen verschiedenen Personen zusammen: Akrobaten, Tierdompteure, Zauberer und vielen anderen. Es ist nicht leicht, sich mit allen gut zu verstehen. Herr Ehrlich hat dafür einen ganz eigenen kleinen Trick: jedes Mal, wenn ihm etwas gefällt, befestigt er Zettel mit lieben Worten an seinem weiten, roten Mantel.



Du findest die Geschichte von *Herrn Ehrlich* in der *Legende der Baladins*, als Download auf [www.less-couts.be](http://www.less-couts.be) oder über [www.lascouterie.be](http://www.lascouterie.be).

Die *Legende der Baladins* gibt es auch in einer kostenlosen Ausgabe für die Kinder: verteile sie an alle Baladins deiner Rasselbande.



### Die Bedeutung?

#### Die Pfadfinderwerte leben

*Herr Ehrlich* ist ein Ausdrucksmittel, das als **Unterstützung der Animation anhand bestimmter Werte** eingesetzt werden kann. Die Werte sind all die Dinge, die von Bedeutung sind und das, woran man glaubt und die Dinge, die Einfluss auf unser Leben haben. Bei den Werten, die wir im Pfadfinderalltag erleben, handelt es sich um zwischenmenschliche Werte.

- Sie verleihen unseren Aktionen einen **Sinn**.
- Sie werden in der Gruppe und sogar darüber hinaus **geteilt**.
- Sie werden in einer **Wechselbeziehung** von Geben und Nehmen gelebt.





## Dem anderen gegenüber aufmerksam sein

Durch die Hinzuziehung von *Herrn Ehrlich* wird der Baladin mit der Zeit feststellen, dass der andere nicht immer der gleichen Auffassung ist wie er: „Na so was, mir macht es Spaß, bei den Spielen vorzulaufen, um als Erster anzukommen, aber ich habe gesehen, dass Max sich ärgert, wenn man nie auf ihn wartet“. Mit Hilfe von *Herrn Ehrlich* kannst du ihn auch dazu ermuntern, **dem anderen gegenüber aufmerksam** zu sein, verschiedene Ansichten zu respektieren und die Dinge einzuschätzen, die zu tun oder zu lassen sind, **um gut miteinander zusammenzuleben**.

## In der Gruppe leben

Der Einsatz von *Herrn Ehrlich* kann auch dabei helfen, **den Begriff von Gut und Böse weiter zu differenzieren**. Für den Baladin setzt sich die Vorstellung von Gut und Böse einerseits aus der Meinung von Mama und Papa, der Leiter und der „Großen“ im Allgemeinen zusammen („Lügen ist schlecht, weil die Erzieherin es gesagt hat“). Andererseits hängt die Vorstellung von dem, was gut und schlecht ist, bis zum Alter von 5 bis 6 Jahren direkt von dem ab, was dem Baladin Spaß macht und was nicht („Joachim hat mich getreten und das hat mir wehgetan; also ist es schlecht, andere zu treten“). *Herr Ehrlich* kann jedem Baladin helfen zu bestimmen, was gut ist und was nicht so gut ist. Dies **kann sich von einem Kind zum anderen ändern**, weil jeder anders ist.



Während der Pfadfinderzeit ist dieses Angebot ein erster Schritt der Entdeckung und Bindung an bestimmte Werte (indem der Baladin sagt, was er fühlt, drückt er sich bereits ein erstes Mal aus).

## Wann?

Du weißt sicherlich am besten wann der Baladin es umsetzen kann. Selbst wenn zwischen den Baladins alles in Ordnung zu sein scheint, kommt es aufgrund von Missverständnissen wahrscheinlich zu kleinen Enttäuschungen. Du kannst einen Moment nutzen, in dem alle Kinder ruhig und gelassen sind und in dem es gut läuft. Du kannst ebenfalls einen kleinen Streit oder ein gegenseitiges Unverständnis zwischen zwei Baladins als Ausgangsposition nehmen. Bei der Gelegenheit können sie ihre Empfindungen auf der Beziehungsebene zum Ausdruck bringen.

## Für wen?

*Herr Ehrlich* richtet sich zunächst an den Einzelnen (den Baladin) und danach an die Gruppe. Der Baladin drückt aus, was er empfindet und die anderen werden sich dessen bewusst. Die Gruppe organisiert sich anschließend auf der Grundlage der Anmerkungen, die an *Herrn Ehrlich* befestigt wurden.

## Positive Ausdrucksweise

„Derjenige, der es sich zur Gewohnheit gemacht hat, die schöne Seite jeder Situation zu sehen, kann Schwierigkeiten und Gefahren leichtfertig überwinden und, was noch viel wichtiger ist, anderen in seinem Umfeld Hoffnung und Vertrauen vermitteln.“

Baden-Powell, *Paddle Your Own Canoe*, 1939

## Eine Idee zur Einführung von Herr Ehrlich



1. Der Rasselbande wird die Geschichte der *Legende der Baladins* und von *Herrn Ehrlich* erzählt. Nach dem Erzählen der Geschichte oder nachdem er seinen Auftritt hatte, nimmst du dir Zeit zu überprüfen, ob alle Baladins die Bedeutung von *Herr Ehrlich* verstanden haben.
2. Jetzt muss nur noch das unterstützende Hilfsmittel für die gesamte Rasselbande geschaffen werden. Ein Baladin kann sich zum Beispiel auf den Boden auf ein großes Blatt Papier legen, während ein anderer seinen Umriss zeichnet und diesen mit einem Hut versieht. Die Baladins können auch einen weiten Mantel nähen oder besorgen, den sie nach dem Bild der Rasselbande gestalten, oder eine Ankleidepuppe (wie eine Vogelscheuche), die *Herrn Ehrlich* darstellt. Jede andere kreative Idee, die die Gruppe sich ausdenkt und gemeinsam umsetzen kann, ist immer willkommen.
3. Nachdem das Hilfsmittel angefertigt wurde, erklärst du, wie ihr es verwenden werdet. Die Baladins können die Taten, Haltungen oder Gefühle der anderen, über die sie sich gefreut haben oder sich freuen würden, aufschreiben und/oder aufzeichnen (es geht um konkrete Beispiele):

### „Mit meinen Baladinsfreunde, macht es mir Freude...“

- wenn man mir hilft, meinen Teller Suppe aufzuessen;
- wenn man bei Ausflügen in den Wald auf mich wartet;
- mit allen zusammen zu spielen;
- jemandem in Schwierigkeiten zu helfen.“

Wenn der Baladin Handlungen oder Worte anspricht, die ihm nicht gefallen haben, kannst du ihm wenn möglich helfen, diese Idee positiv auszudrücken (was ihm Freude bereiten würde):

- „Es würde mir Freude machen, wenn es im Schlafraum ruhig ist.“ Anstatt: „Ich mag es nicht, wenn es laut ist und ich nicht einschlafen kann.“
- „Es gefällt mir, wenn man gut miteinander spricht (oder wenn man die Fähigkeiten jedes Einzelnen berücksichtigt)“. Anstatt: „Es gefällt mir nicht, wenn man mich zur Schnecke macht.“



### Kleine Tipps

Wenn ihr beschlossen habt, den Mantel von *Herrn Ehrlich* auf ein großes Blatt Papier zu zeichnen, kannst du das Plakat auf Styropor kleben. So können kleine Zettel mit Nadeln daran befestigt werden.

*Herr Ehrlich* sollte an einem ruhigen Ort, etwas im Hintergrund aufgestellt werden und nicht in einem Flur. Jeder sollte dort die Möglichkeit haben, nachzudenken, ohne geschubst zu werden, und für sich zu bleiben, wenn er es möchte.

### Zu beachtende Punkte

- **Herr Ehrlich ist kein Hilfsmittel der Abrechnung:** man spricht allgemein über Verhaltensweisen und Haltungen, die in den zwischenmenschlichen Beziehungen Freude bereiten und nicht über bestimmte Personen (die für diese Handlungen verantwortlich sind). Es wird also versucht, folgende Art von Sätzen zu vermeiden: „Es gefällt mir, wenn Pinah nicht den ganzen Platz am Tisch einnimmt.“ Wenn Gido den gesamten Platz einnehmen würde, wäre das genauso unerfreulich. Es werden also keine Namen genannt, auch wenn das Kind sich wahrscheinlich auf eine Situation bezieht, die es mit bestimmten Personen erlebt hat, um seine Meinung auszudrücken.
- **Herr Ehrlich ist kein Kontroll-, Druck- oder Moralhilfsmittel.** Es bringt nichts zu versuchen, den Baladins das sagen zu lassen, was wir, die Erwachsenen, hören möchten. Wenn Bodo ausgedrückt hat, wie er über Gido denkt, der ihn als Fettwanst behandelt, bringt es nichts, Gido vor Herrn Ehrlich zu führen und ihm zu sagen: „Siehst du wie gemein du bist und dass du Bodo weh tust! Du musst ihn um Verzeihung bitten!“ oder: „Oh, du wolltest Marina fertigmachen! Nun, schau mal, was neben Herrn Ehrlich geschrieben steht! Wir haben doch schon gesagt, dass es nicht schön ist, wenn man sich so verhält! Ich kann dich nicht loben!“ Aus diesem Grund darf kein Name auf dem Plakat stehen.

Dieses Hilfsmittel wurde nicht entwickelt, um das Schuldgefühl der Kinder zu verstärken, sondern um ihnen zu helfen, sich ihrer eigenen Gefühle und der Gefühle der anderen bewusst zu werden.



## Verwendungsideen

- **Ein Rat:** Nachdem erklärt wurde, was Herr Ehrlich ist, wird gemeinsam über die Art von Hilfsmittel entschieden, das man herstellen möchte.
- **Ein Atelier:** Die Herstellung von Herrn Ehrlich kann die Gelegenheit sein, neue Techniken zu erlernen.
- **Eine Animation, die auf den Aspekt der Innerlichkeit beruht:** Ausgehend von den Botschaften, die auf *Herrn Ehrlich* ausgedrückt wurden, stellt man sich gemeinsam die Frage: was bedeutet es, Freunde zu sein?

## Sich inspirieren lassen, um die Charta der Rasselbande zu erstellen

*Herr Ehrlich* kann als Inspiration dienen, um eine Charta zu erstellen. Bevor sie gemeinsam verfasst wird, kann man sich wieder alle kleinen Nachrichten ins Gedächtnis rufen, die an *Herrn Ehrlich* befestigt wurden. Dies ermöglicht herauszufinden, was jedem Freude bereitet, wenn man mit seinen Baladinsfreunden zusammen ist.

Es sollte dennoch darauf geachtet werden, die Charta und *Herrn Ehrlich* nicht miteinander zu verwechseln. Die Charta besteht aus Regeln des Zusammenlebens, an die sich alle halten müssen. *Herr Ehrlich* ermöglicht es, den eigenen Gefühlen im Hinblick auf zwischenmenschliche Werte Ausdruck zu verleihen. Es ist möglich, dass zwei Baladins verschiedene oder sogar gegenteilige Ansichten ausdrücken. Das ist eine der Bereicherungen von *Herrn Ehrlich*.

Beispiel: Laura gefällt es, wenn die Baladins während der Mahlzeit singen und Spaß haben. Robin hingegen mag es lieber, in Ruhe zu essen.

## Deine Aufgabe

- Sicherstellen, dass jeder Baladin verstanden hat, was von ihm erwartet wird.
- Den Grundgedanken festhalten, das auszudrücken, was einem im gemeinsamen Alltag Freude bereitet.
- Den Baladins helfen, ihre Gefühle auszudrücken ohne zu urteilen.
- Den Baladins beim Schreiben oder Zeichnen helfen, wenn sie dabei Schwierigkeiten haben (zum Beispiel aufschreiben, was sie dir diktieren).
- Der Gruppe ermöglichen, alles zur Kenntnis zu nehmen ohne zu urteilen.
- Regelmäßig daran erinnern, dass *Herr Ehrlich* mit neuen Botschaften bedacht werden kann; wenn die Leiter nicht an ihn erinnern, vergessen die Baladins bald, ihn weiter zu vervollständigen.
- Eine Gelegenheit einplanen, bei der alle zusammen die neuen Nachrichten an Herrn Ehrlich entdecken können.

Schreibe ruhig auch selbst etwas auf *Herrn Ehrlich*: Du gehörst zur Gruppe und kannst somit auch deine Gefühle ausdrücken.

## Deine Baladins verstehen

Im Alter zwischen 6 und 8 Jahren setzt man sich mehr und mehr mit den anderen, seinen Blicken, seinen Meinungen, seinen Ideen auseinander. Der Baladin beginnt zu verstehen, dass die Welt sich nicht ausschließlich um ihn dreht, dass die anderen andere Vorstellungen haben können als er selbst. Ein Kind ist nur in seltenen Fällen vor einem Alter von acht Jahren in der Lage, sich in den anderen hineinzuversetzen und sich vorzustellen, was er empfindet (Empathiefähigkeit). Um sich anderen zu öffnen, gut mit ihnen zusammenzuleben und eine richtige Beziehung zu anderen einzugehen, muss man jedoch langsam anfangen, sich von dieser eher egozentrischen Denkweise zu verabschieden.



Die *Botschaft an das freie Volk* ist ein Moment, in dem der Wölfling der Meute erläutert, wie wichtig aus seiner Sicht ein bestimmter Wert ist, um besser zusammenzuleben.

### Währenddessen im Dschungel

Die Meute ist das freie Volk, weil alle Wölflinge gemeinsam **entscheiden, was sie zusammen umsetzen und mit welchen Mitteln sie dies erreichen möchten**. Wenn die Wölflinge dem Sioni-Rudel beitreten, entscheiden sie sich dafür, nach einem gemeinsamen Gesetz zu leben: „Die Stärke des Packs ist der Wolf, die Stärke des Wolfs ist das Pack.“



### Die Bedeutung?

Indem der Wölfling seine Botschaft vorbereitet, **wird er sich bei der Meute gelebten Werte bewusst**. Er identifiziert die Werte, die ihm wichtig sind, und erfährt was es bedeutet, ein toller Wölfling innerhalb der Meute zu sein.

Sich vor Gleichaltrigen auszudrücken, verlangt vom Wölfling eine gewisse **Selbstsicherheit sowie die Fähigkeit**, vor anderen zu sprechen. Es kommt nicht jeden Tag vor, dass ein Wölfling seine Ansicht vor einer Gruppe darlegt.

Das **Feedback** das der Wölfling von der Meute erhält, ist positiv und **stärkt sein Selbstvertrauen**, was für die persönliche Entwicklung unverzichtbar ist.

„Wir wollen einen **bewussten und kritischen Menschen**.“

Unser Erziehungsziel

Ein bewusster und kritischer Mensch kennt seine Grenzen und seine Fähigkeiten. Er analysiert die Realität und trifft Entscheidungen. Durch seine Überlegungen zur Botschaft an das freie Volk erkennt der Wölfling, was es heißt ein toller Wolf zu sein und er versucht, sich dementsprechend zu verhalten, um sich anschließend zu verbessern.



Leitfaden der Pfadfinderanimation



„Wir wollen einen **ausgeglichener Menschen**.“

Unser Erziehungsziel

Ein ausgeglichener Mensch stellt einen Zusammenhang zwischen seiner Art zu denken, zu sprechen und zu handeln her. Der Wölfling ist noch nicht dazu in der Lage, aber die *Botschaft an das freie Volk* ist ein unverzichtbarer Schritt auf dem Weg dorthin: bevor ein Leben im Einklang mit den Werten möglich ist, muss der Sinn dieser Werte verstanden werden und man muss sie anhand eigener Erlebnisse durch Beispiele erläutern können.

### Wann?

Die *Botschaft an das freie Volk* wird beim zweiten Lager durchgeführt. Dies lässt sich durch verschiedene Gründe erklären:

- Der Wölfling hat bereits während zwei Jahren **das Gesetz der Meute kennengelernt**. Er kann Stellung beziehen und wiedergeben, was er für wichtig hält.
- Der durch die gesammelten Erfahrungen gestärkte Wölfling legt seine *Botschaft an das freie Volk* auf der Grundlage konkreter bereits erlebter Situationen dar.

Du kannst **anderen Wölflingen** der Meute eine Animation anhand bestimmter Werte vermitteln. Nachstehend findest du einen Vorschlag, du kannst dich aber auch von den Sensation-Animationen inspirieren lassen.

Anregungen für Animationen anhand bestimmter Werte oder Sensation findest du auf [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be).





## Deine Aufgabe

Als Leiter stellst du genügend **abwechslungsreiche Hilfsmittel** zur Verfügung, damit die Überbringer der Botschaft es schaffen, ihre bei den Wölfingen erlebten Werte gut zu erfassen und sie so auf ihre persönlichen Erlebnisse übertragen zu können.

Die *Botschaft an das freie Volk* ist ein **persönlicher Reflexionsprozess**. Der Leiter achtet daher darauf, dass:

- jeder Wölfling des zweiten Jahres **sich frei fühlt**, seine *Botschaft an das freie Volk* zu formulieren oder darauf zu verzichten;
- der Text des Überbringers der Botschaft wirklich sein eigener ist und nicht nur die Ideen des Paten oder der Patin oder die Worte wiederspiegelt, die der Staff gerne hören möchte.

Der Ablauf erfolgt entsprechend der **Reife der Wölflinge**. Wenn sich ein Wölfling erst im Alter von 10 oder 11 Jahren der Meute anschließt, liegt es an dir, ihm eine bestmögliche Animation anhand bestimmter Werte zuteil werden zu lassen.

## Deine Wölflinge verstehen

Beim Aufnahmeprozess der Werte befinden sich die Wölflinge in der Phase des **Verstehens**. Nach der Entdeckung der Pfadfinderwerte wählt der Wölfling den einen oder anderen von ihnen aus und denkt darüber nach. Er kann sie mit dem Erlebten vergleichen und versucht sie in verschiedenen Situationen wiederzuerkennen. Dieser Schritt ist unverzichtbar bei der Vorbereitung der Botschaft.

In diesem Moment drückt der Wölfling aus, dass er den einen oder anderen Wert versteht, jedoch **verpflichtet er sich nicht**. Dies liegt schlicht daran, dass seine intellektuelle Reife ihm noch nicht erlaubt, sich für immer festzulegen.



Nachdem der Wölfling seine Botschaft an das freie Volk verkündet hat, kannst du ihm das Abzeichen, das diese Etappe der Entdeckung der Pfadfinderwerte symbolisiert, überreichen.



Ideen der Umsetzung

Die *Botschaft an das freie Volk* richtet sich insbesondere an die Wölflinge, die zum zweiten Mal ein Lager erleben. Während der Vorbereitung wird jedoch die gesamte übrige Meute mit einbezogen, je nachdem, ob der Wölfling sein erstes, zweites, drittes oder viertes Lager macht.

Im ersten Lager: Mit bestimmten Werten jonglieren

Der Wölfling **entdeckt**, in Begleitung eines Leiters, **sechs Werte**, die bei der Meute anhand der 36 von Rudyard Kipling ausgedachten **Personen**, erlebt werden.

Du kannst das **selbst zu erstellende** Kartenspiel auf [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be) downloaden und findest dort, sowie in dem Buch *Dschungel der Meute* die Spielregeln.



Weitere Vorschläge:

- das Lied der Botschaft an das freie Volk lernen und verstehen;
- die Wölflinge anhand von Sketchen die Werte erraten lassen;
- eine Sensation-Aktivität über einen Wert wie Freundschaft, Großzügigkeit, Verzeihen, Teilen usw. durchführen.

Im zweiten Lager: Anregungen für das Versprechen.

- Die Geschichte der *Botschaft an das freie Volk* aus dem *Traces de loup* (orange) vorlesen oder erzählen.
- Die Lieder über die *Botschaft an das freie Volk* auf der CD *Rocking Loup* entdecken.
- Die Animation mit einer Geschichte beginnen (*Der kleine Prinz*, Antoine de Saint-Exupéry / *Les Philofables pour apprendre à vivre ensemble*, Michel Piquemal / Die Bücher von *Max und Lili*).
- Ein Parcours auf der Grundlage der verschiedenen Sinne durchführen. Du stellst den Wölflingen für jeden der Sinne einen bestimmten Gegenstand zur Verfügung, den er sich als ein Andenken an etwas, was er im Rudel erlebt hat, aussucht, und dann den anderen Wölflingen erklärt:
  - **Sehen:** Bitte jeden Wölfling des zweiten Jahres ein oder zwei Fotos der Sektion auszuwählen und die Gründe für seine Auswahl den anderen zu erläutern. Man kann auch alles verwenden, was die Wölflinge in ihren beiden ersten *Traces de loup* aufgeschrieben haben.
  - **Riechen:** lege Dinge in kleine Behälter, deren Geruch an Pfadfinder erinnert (ein Stück Holz, Gras, ein Stück Apfelstreuselkuchen, der beim letzten Lager von allen so geliebt wurde, usw.).
  - **Fühlen:** errichte eine Fühlstation mit verschiedenen Ge-

	Animation anhand bestimmter Werte
1. Lager	Mit den Werten jonglieren. ➔ <b>DIE WERTE KONKRET VERSTEHEN.</b>
2. Lager	Mehrere Aktivitäten erleben, um herauszufinden, was ein toller Wölfling ist sowie die Überlegungen, die der Botschaft dienlich sind, unterstützen. Am Ende dieser Animation erklärt jeder Wölfling, ob er in diesem Jahr seine <i>Botschaft an das freie Volk</i> durchführen möchte oder nicht. ➔ <b>SICH ZU DEN WERTEN ÄUSSERN UND SIE INTEGRIEREN.</b>
3. Lager	Sich an seine Botschaft des letzten Jahres erinnern und die Aufgabe des Paten klären. ➔ <b>DEN ANDEREN DIE WERTE ERLÄUTERN.</b>
4. Lager	Stellung zu den Werten beziehen, die während der vier Meutejahre entdeckt wurden. ➔ <b>DIESE WERTE BEI DEN ANDEREN ERKENNEN.</b>

- genständen, die gefunden werden müssen, und bitte die Wölflinge, einen oder zwei von ihnen auszuwählen. Sie erklären den anderen ihre Auswahl: ein Halstuch, Gras, Wasser, ein Pfeil und Bogen (das Thema des letzten Weekends war Indianer), ein Fotoapparat, der für den Fotowettbewerb des Rudels steht, usw.
- **Hören:** spiele mehrere Lieder oder nur Auszüge aus ihnen vor und bitte die Wölflinge, eines oder zwei von ihnen auszusuchen (Lieder von der CD *Rocking Loup*, aktuelle Lieder, der Ohrwurm des Lagers, das Lied eines gemeinsam gesehenen Films usw.).
- **Schmecken:** bereite mehrere Speisen zu, die die Wölflinge probieren, und bitte sie, zu erklären, was sie am liebsten mochten (Marshmallows, ein Spezialdessert des Lagers, die Trapperküche der Wanderung usw.).
- Schlussendlich kommt der Spiegel zum Einsatz: der Wölfling wird gefragt, ob er sich eine kleine Kiste mit einem „tollen Wölfling“, anschauen will. Bereite vorher eine kleine Kiste vor, an deren Rückwand du einen kleinen Spiegel anbringst. So erblickt er, wenn er sie öffnet, sein eigenes Spiegelbild. **Dann ist es Zeit für ihn, all die Entdeckungen, die er während dieser Zeit gemacht hat, niederzuschreiben.**



### Im 4. Lager: zu den Entdeckungen Stellung beziehen

Biete den Wölflingen des vierten Jahres an, **Stellung zu all ihren Entdeckungen zu beziehen**. Dafür identifiziert zu Beginn jeder Wölfling im Hinblick auf erlebte Situationen, an die er sich wieder erinnert, den oder **die Werte, die er in seiner ganzen Laufbahn als Wölfling in seinen Beziehungen zu den anderen Wölflingen praktisch umgesetzt hat**. Er präsentiert dem Rest der Meute beim **Frühlingslauf** (siehe Seite 216) das Ergebnis seiner Überlegungen beispielsweise anhand **eines Bildes**. Um dies zu erreichen, kann er:

- Erinnerungsmaterial von Spielen, Versammlungen und dem Lager verwenden;
- seine Notizen in den vier *Traces de loup* durchlesen;
- seine Erinnerungen und Entdeckungen aufzeichnen;
- ein Lied erfinden, das das Bild erklärt;
- ein Bild anfertigen, in dem er die Worte einschreibt, die ihm wichtig erscheinen;
- die Schuppen der *Zeit des Fellwechsels* anbringen und so seine persönliche Schlange Kaa erschaffen usw.

Die Leiter können ebenfalls das ein oder andere Erinnerungstück für die Wölflinge zusammentragen.



Aufgabe bei der Feiervorbereitung	Die Feier
Mit einem Leiter einen geeigneten Ort finden und für eine gute Atmosphäre sorgen.	
Die Botschaft zu zweit besprechen und verfassen: Pate und Überbringer der Botschaft.	<p><u>Einleitung</u> Ein Leiter liest oder erzählt die Geschichte der <i>Botschaft an das freie Volk</i> und erklärt der Meute den Sinn (<i>Traces de loup Orange</i>).</p> <p><u>Botschaft</u> Der Wölfling übermittelt seine Botschaft. Die Meute nennt ihm im Gegenzug eine oder mehrere Qualitäten. Um die Dynamik zu steigern, kann man auch das Lied der <i>Botschaft an das freie Volk</i> singen.</p> <p><u>Abschluss</u> Die Meute hat neue „Hüter des Dschungelgesetzes“. Sie müssen gefeiert werden!</p>
Wenn ein Wölfling im dritten Jahr kein Pate ist, wird er dazu eingeladen, sich mit den Wölflingen des vierten Jahres zusammenzutun.	
Jedem Überbringer der Botschaft eine oder mehrere Qualitäten zuweisen. Ein Geschenk für den Überbringer der Botschaft vorbereiten.	

### Im 3. Lager: sich an seine Botschaft erinnern

- Frage die Wölflinge, an welchem Teil **ihrer Botschaft sie sich erinnern**. Anschließend erhalten sie das *Traces de loup* des vergangenen Jahres, um sich davon inspirieren zu lassen und festzustellen, was sich seitdem geändert hat.
- Die kleine Gruppe **listet gemeinsam die Werte auf**, die sie innerhalb der Meute erlebt haben. Jeder Wölfling erklärt den anderen der Gruppe einen der Werte.
- Ein Rollenspiel machen, um die wichtigsten Verhaltensmuster eines Paten zu definieren (du kannst auch ihre Erfahrung als Kornak bei der *Ersten Bindung* verwenden, siehe Seite 212).

Den Wölflingen des dritten Jahres vorzuschlagen, Patin oder Pate eines „Botschafters“ zu werden, bedeutet eine Chance geben, damit dieser Wölfling und sein Patenkind, eine echte Beziehung anhand Entdeckungen und Gesprächen, aufbauen können.



### Zeit zwischen einem Paten und einem Botschaftüberbringer

Das Ziel dieser gemeinsam verbrachten Zeit besteht darin, dass zwei Wölflinge unterschiedlichen Alters **über die Werte sprechen, die sie innerhalb der Meute erlebt haben.**

- Der Botschaftüberbringer erläutert seinem Paten die verschiedenen Situationen seiner Entdeckungen, die er mit einem Leiter erlebt hat.
- Gemeinsam erkennen, der Botschaftüberbringer und der Pate verschiedene **Eigenschaften des Botschaftüberbringers**, die ihn einzigartig und für die Meute unverzichtbar machen.
- Schließlich schreiben sie einen **Text** von einigen Zeilen, in dem sie ausdrücken, **warum er ein toller Wölfling ist.**

Um den Wölflingen bei dieser Etappe zu helfen, nimm das orangefarbene *Traces de loup* zur Hilfe.

Der Pate und der Leiter haben nicht die gleiche Aufgabe bei der Vorbereitung der **Botschaft an das freie Volk**. Worauf es ankommt ist, dass der **Überbringer der Botschaft mit einem Ebenbürtigen und mit einem Erwachsenen über bestimmte Werte spricht**, da diese die Dinge nicht auf die gleiche Weise wahrgenommen werden.

### Eine Idee der Feier

#### Einleitung

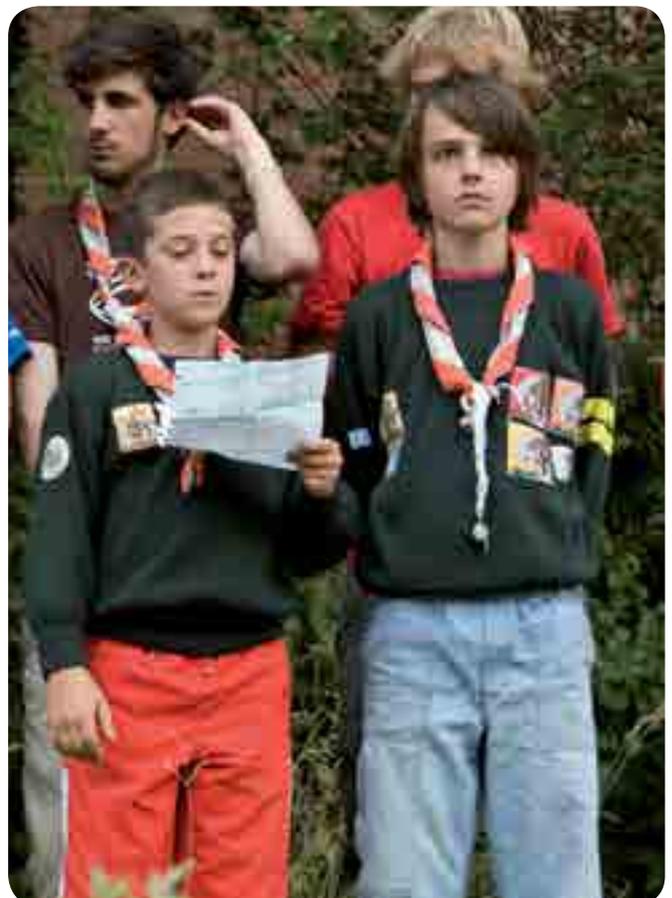
Der Staff stellt die **Geschichte der Botschaft an das freie Volk** vor (orangefarbenes *Traces de loup*). Bitte anschließend die Wölflinge, den Sinn dieser Animationstätigkeit und des Dschungelgesetzes zu erläutern: „*Die Stärke des Packs ist der Wolf, die Stärke des Wolfs ist das Pack.*“

**Stelle die gesamte Meute symbolisch auf einer großen Tafel vor.** Zum Beispiel durch eine Zeichnung der Meute um ein Lagerfeuer sitzend. Die Wölflinge werden durch die Botschaft dargestellt, die sie bei ihrer eigenen *Botschaft an das freie Volk* in den vorangegangenen Jahren an die Meute gerichtet haben. Es geht hierbei also darum, diese Darstellung mit den Worten der Botschaftüberbringer des aktuellen Jahres zu vervollständigen. Auf der Grundlage dieses Symbols ist es einfach zu erklären, dass die Meute sich aus Wölflingen zusammensetzt, die zahlreiche Qualitäten haben, die für ein gutes Zusammenleben unverzichtbar sind.

#### Botschaft

- **Akela** ruft einen Überbringer der Botschaft vor die Meute.
- **Der Wölfling** offenbart seine Botschaft, unterstützt von seinem Paten, der ihm zur Seite steht.
- **Die ältesten Wölflinge** wenden sich anschließend an den Überbringer der Botschaft und zählen die ein oder andere Qualität auf, die sie bei ihm oder ihr beobachtet haben. Ein Ältester übergibt anschließend das Geschenk, das speziell für den Überbringer der Botschaft vorbereitet wurde.
- **Ein Leiter** nimmt die Botschaft des Wölflings entgegen, um sie der symbolischen Darstellung der Meute hinzuzufügen.
- **Akela** schließt diese Botschaft ab und sagt dabei jedes Mal seinen Leitspruch: „*Gute Jagd für dich, Hüter des Dschungelgesetzes.*“

Um mehr Dynamik in die Feier zu bringen, kannst du den Gesang der **Botschaft an das freie Volk** einsetzen, den du auf der CD *Rocking Loup* findest.



## Abschluss

Die Meute hat von nun an neue Hüter des Dschungelgesetzes. Sie müssen gefeiert werden!

### BEWÄHRTE VERFAHREN

- Gala Dinner
- Fruchtcocktail in allen Farben
- Die ersten Fotos des Lagers zeigen
- Abend zum Thema des *Dschungelbuchs*, auch wenn das Thema des Lagers ein anderes ist



## 1. Vorschlag für eine Botschaft

- WOLF:** Weil die Stärke des Wolfs das Pack ist, hilft die Meute mir, mich zu verbessern bei ...
- MEUTE:** Weil die Stärke des Packs der Wolf ist, danken wir dir, dass du ...
- AKELA:** Koste weiterhin jeden Moment im Leben mit den anderen aus. Gute Jagd für dich, Hüter des Dschungelgesetzes.

## 2. Vorschlag für eine Botschaft

- WOLF:** Durch all das, was ich mit meinen Wölflingskameraden erlebt habe, habe ich die Qualitäten der Meute entdeckt. Ich möchte mein Bestes geben, indem ich ...
- MEUTE:** Durch das, was wir mit dir erlebt haben, entdecken wir deine Qualität als ...
- AKELA:** Koste weiterhin jeden Moment im Leben mit den anderen aus. Gute Jagd für dich, Hüter des Dschungelgesetzes.



## 3. Vorschlag für eine Botschaft

(Es handelt sich um das Lied *Meine Botschaft an das Rudel* von der CD *Rocking Loup*).

**WOLF:** À travers les grandes chasses,  
Tous les jeux et les camps,  
J'ai vécu avec vous tous  
De très très bons moments.  
J'ai découvert la nature,  
La devise et la loi  
Vivre avec les louveteaux,  
J'peux dire que c'est comme ça !  
En ce jour devant vous tous  
Avec un grand sourire  
Pour moi être un chouette louveteau,  
Voilà c'que ça veut dire...

**MEUTE:** Cela fait déjà deux ans  
Que tu es parmi nous.  
Cela fait déjà deux ans  
Que tu es chez les loups.  
Tu connais notre devise  
C'est loup de notre mieux.  
Et tu connais notre loi  
Qu'on applique en ce lieu.  
Nous te remercions d'être...

**AKELA:** Continue à vivre pleinement avec les autres.  
Bonne chasse à toi qui gardes la loi.

Das *Versprechen* ist der Bindungsakt der Pfadfinderwerte. Daher ist es untrennbar mit dem *Pfadfindergesetz* verbunden. *Gesetz* und *Versprechen* stehen darüber hinaus im Zentrum der Definition der Pfadfinderbewegung, die von Baden-Powell begründet und heute von der Weltorganisation der Pfadfinderbewegung (WOSM) fortgeführt wird.

**Die Bedeutung?**

Das *Versprechen* stellt einen Moment des Innehaltens und der Reflexion in der Jugendzeit dar und somit in einer Phase, die sich anbietet, Fragen zu stellen. Sie ermöglicht es, einen Richtwert mit der Patrouille, der Truppe, der Einheit und der gesamten Pfadfinderbewegung zu teilen.

Der Eclaireur wird dazu aufgefordert, eine Botschaft bzw. einen persönlichen Text zu schreiben. Oft ist es das erste Mal, dass er sich auf einen **Schriftsatz** stützt, um einen Akt der Bindung in Kenntnis der Sachlage durchzuführen.

Durch das Versprechen kündigt der Eclaireur an, dass er **Lebensentwürfe** hat; Er präsentiert sich als Bruder oder Schwester all jener, die beschlossen haben, die Werte des **Pfadfindertums** zu leben. Bei der gleichen Gelegenheit fordert er die anderen dazu auf, Zeugen seines Engagements zu sein und ihn zu unterstützen.

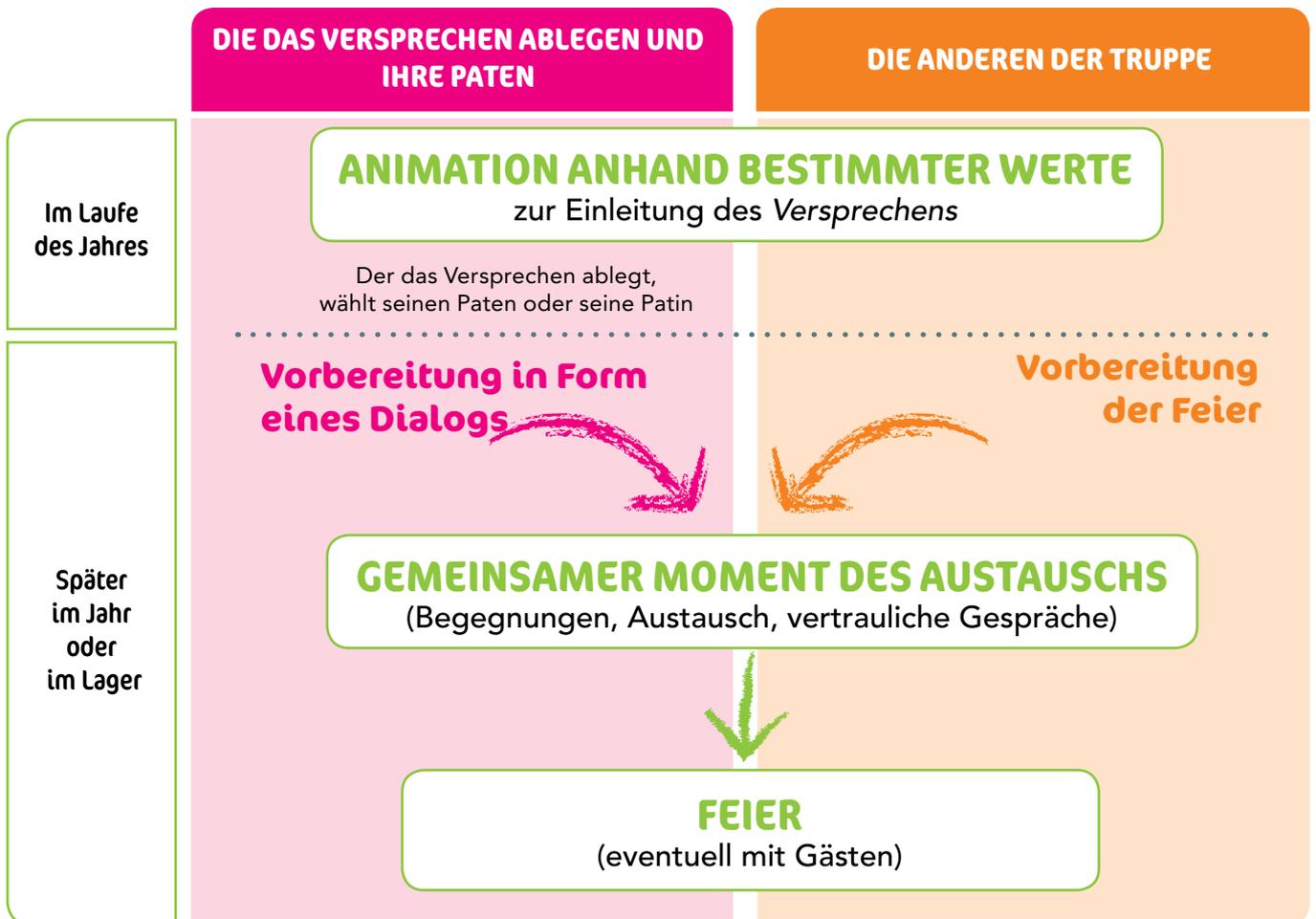
**Wann und für wen?**

Das *Versprechen* wird den Eclaireuren im **zweiten Jahr** angeboten. Da es sich um einen persönlichen Akt handelt, **muss der Pfadfinder sich bereit fühlen**, für das einzutreten, woran er glaubt. Aus dem Grund kann der Zeitpunkt, an dem diese symbolische Geste ausgeführt wird, bei jedem Eclaireur ein anderer sein.

Die Älteren, die ihr *Versprechen* im Laufe ihres zweiten Jahres nicht ablegen wollten, haben natürlich die Möglichkeit, länger nachzudenken und das Vorgehen der Bindung **nach** ihrem zweiten Lager in der Truppe durchzuführen.

**Das Gesetz: nicht nur im Lager ...**

5. DAS GESETZ UND DAS VERSPRECHEN





## Eine Animation anhand bestimmter Werte für die ganze Truppe

Im Laufe des Jahres entwickelst du während einer Versammlung oder eines Weekends für alle Eclaireure eine *Animation anhand bestimmter Werte*. Die Jüngeren entdecken so den **Gesetzestext** und machen es sich Schritt für Schritt zu Eigen; Die Älteren begleiten sie, teilen ihre Erfahrungen und vertiefen ihre Überlegungen. Für die Eclaireure des zweiten Jahres ist es der Moment, um mit den ersten Schritten des *Versprechens* zu beginnen.

Im Azimut findest du ein Kapitel über das Versprechen unseres Verbandes sowie der ganzen Welt. Die zehn Artikel des Gesetzes werden darin in einer den Eclaireuren angepassten Sprache kommentiert.

Das Azimut ist kostenlos: verteile es an alle Eclaireure deiner Truppe.



Diese Animation kann verschiedene Formen annehmen:

- ein **Aktivitätenspiel** mit einem oder zwei Artikeln des Gesetzes, die in jeder Etappe angesprochen werden; ein Leiter bittet die Eclaireure, anhand eines konkreten Anwendungsbeispiels im Alltag, darauf einzugehen;
- eine **Veillée**: der Staff stellt zehn Schilder auf, auf denen jeweils ein Satz geschrieben steht, der die Werte des Gesetzes beinhaltet; die Eclaireure schauen sich die Schilder an und gehen mit Post-its auf mindestens drei von ihnen durch eine Zeichnung, einen Text, einen Satz usw. ein; nach diesem Moment kann jeder frei die Gedanken der anderen Teilnehmer entdecken, um seine eigenen Überlegungen anzuregen;
- ein **Hindernisparcours** in der Patrouille mit einschränkenden Bedingungen wie zum Beispiel den Weg mit verbundenen Augen, zu zweit, Rückwärts usw. zurückzulegen; an jedem bewältigten Hindernis wird ein Zitat von Baden-Powell überreicht, über das man nachdenken und sich austauschen soll;
- eine **Variante des Gesetzes** zu einem bestimmten Thema: Die Eclaireure listen Themen für das Lager auf, lösen eines aus und schreiben das *Pfadfindergesetz* auf der Grundlage des vorgegebenen Themas neu;
- usw.

Nachdem sie Zeit damit verbracht haben, das Gesetz und die Werte, die es transportiert, mit der gesamten Truppe zu entdecken, nimmt jeder der das Versprechen ablegt, eine konkrete Handlung vor: er oder sie fragt einen der Älteren, ob er sein Pate sein möchte.

Der Pate oder die Patin des **Versprechenden** ist ein Älterer, Eclaireur oder Leiter, der ihn bei seiner Entwicklung hin zum *Versprechen* begleiten wird. Dabei handelt es sich um eine Person, die er für kompetent hält, der er vertraut und mit der er gerne und vollkommen aufrichtig spricht: sie ist der bevorzugte Gesprächspartner bei den geführten Gesprächen und Gedankengängen.

Der **Pate** oder die **Patin** wiederum:

- hat ein offenes Ohr für die Bedürfnisse und Empfindungen seines Patenkinde;
- legt Toleranz an den Tag im Hinblick auf die Sicht der Dinge;
- respektiert die Vorgehensweisen, Ideen und Gefühle seines Patenkinde;
- bewahrt den Überblick, hilft bei der Planung einer umzusetzenden Aktion;
- überlässt dem Patenkind die Hauptrolle: die Dinge sollten nicht für ihn, sondern mit ihm gemacht werden.

Diese Begleitung stärkt den **Selbstwert** des Paten oder der Patin, der/die seine/ihre Fähigkeiten vermittelt, eine besondere und gute Beziehung zu einem anderen Eclaireur pflegt und somit erfährt, dass jemand ihm vertraut und bestimmte Kompetenzen an ihm erkennt.

**„Wir wollen einen besinnlichen Menschen.“**

Unser Erziehungsziel

Beim *Versprechen* erkennt der Eclaireur die Werte, mit denen er seit einigen Jahren in Berührung kommt, an und versteht sie; er richtet sich nach ihnen und berücksichtigt sie, um sich als Jugendlischer in seinem Leben weiterzuentwickeln.



## Dialog Versprechende/Paten

Die Vorbereitung des *Versprechens* ist in erster Linie eine Zeit der Überlegung. Der das Versprechen ablegende Eclairer macht in Begleitung seines Paten oder seiner Patin zunächst eine **Stellungnahme zu dem, was er seit seinem Beitritt zur Pfadfinderbewegung im Hinblick auf die Werte des Pfadfindergesetzes entdeckt hat**. Anschließend **denkt er darüber nach, woran er glaubt**. Schließlich wird er sich im Rahmen des *Pfadfinderversprechens* bewusst, was das Verb „beipflichten“ bedeutet.

Die Vorbereitung ist eine unverzichtbare Etappe, um sich die nachstehenden drei Grundsätze zu Eigen zu machen: sie entdecken, darüber nachdenken, um sie zu verstehen und sie in den Text zu integrieren, den der Eclairer verfassen wird.

Die zum Pfadfindergruß erhobenen Finger repräsentieren unser Engagement im Hinblick auf die drei Pflichten: persönlich, sozial und spirituell.

### Der persönliche Grundsatz

Die eigenen Qualitäten so weit wie möglich und im Rahmen der eigenen Kapazitäten weiterentwickeln. Baden-Powell bezeichnete dies als die Pflicht gegenüber sich selbst.

### Der soziale Grundsatz

Er bezieht sich direkt auf die Solidarität und den Dienst anderen gegenüber. Nicht verschlossen bleiben, sich der Welt öffnen, indem man sich an den Orten in seiner Umgebung engagiert, an denen sich das öffentliche Leben abspielt, jeden Tag im Dienste anderer handeln. Baden-Powell bezeichnete dies als die Pflicht gegenüber Dritten.

### Der spirituelle Grundsatz

Dabei handelt es sich um die innere Entwicklung. Es gibt in der Welt nicht nur einen selbst und die anderen: es gibt auch all das, was unser Wesen übersteigt. Dies beinhaltet nach dieser spirituellen Realität, die dem Leben Sinn verleiht, zu suchen und offen für die Botschaften verschiedener Religionen zu bleiben sowie die spirituellen Entscheidungen der anderen zu respektieren. Baden-Powell bezeichnete dies als die Pflicht gegenüber Gott.



Plane eine „Tandem“-*Veillée* ein, wo die Pate/Patenkind-Gruppen während der Nacht um ein Lagerfeuer sich unterhalten können. Gib ihnen eine Liste mit offenen Fragen, auf deren Grundlage sie einen Dialog führen können.

#### Vorschläge der Fragen:

##### ■ Zum persönlichen Grundsatz:

- Was habe ich in meinem Leben schon erreicht und wovon bin ich besonders stolz?
- Welches Kompliment hat man mir schon mal gemacht, das mir gut getan hat?
- Mit welchen Qualitäten kann ich die Truppe bereichern?
- Was möchte ich nach dem Lager, im nächsten Pfadfinderjahr und nach dem Abschluss bei den Pfadfindern machen?

##### ■ Zum sozialen Grundsatz:

- Zu welchen Gruppen gehöre ich?
- Welchen Platz nehme ich innerhalb dieser Gruppen ein?
- Welche Verantwortung(en) bin ich bereit zu übernehmen?

##### ■ Zum spirituellen Grundsatz:

- Wie kann man zwischen Gut und Böse unterscheiden?
- Warum sollte ich gut sein?
- Warum gibt es so viel Leid um mich herum?
- Welche Werte habe ich bereits kennengelernt und an welche bin ich bereit zu glauben?
- Wie beeinflussen diese Werte meine Entscheidungen?
- Ist es wichtig für mich, einer Religion anzugehören?

Während der Zeit, die die Zweiergruppen am Feuer verbringen, werden sie neben den vorgegebenen Fragen wahrscheinlich noch auf andere Themen (die vielleicht nichts mit dem Pfadfindertum zu tun haben), die sie beschäftigen, zu sprechen kommen. Es ist zwar wichtig, ihnen diese drei Grundsätze, die Baden-Powell von fundamentaler Bedeutung waren, nahe zu bringen, aber es ist nur natürlich, dass die Jugendlichen ihre Gespräche auf andere Themen ausweiten und sich zu anderen Interessen austauschen.

## Allzeit bereit

Die drei Grundsätze geben wieder, was der Eclairer anzunehmen bereit sein muss und was er in seinem täglichen Leben in die Praxis umsetzen soll. Dennoch befindet sich der Jugendliche in diesem Lebensabschnitt noch vollkommen im Aufbau seiner Persönlichkeit. Du wirst daher sicher Widersprüche zwischen seinen Worten und seinen Taten beobachten, sowie zwischen dem, was er sagt und dem, was er tatsächlich tut.

Beim Vorgang des Versprechens zählt, dass der Pfadfinder an dieser Art zu handeln und zu denken festhält und dass er sich der Relevanz dieser Ideale bewusst ist, auch wenn er noch nicht in der Lage ist, vollständig das Gesamtbild dieser Ideale zu begreifen.





## Ein Text zum Engagement

Das *Versprechen* unterstreicht:

- die Tatsache, dass man nach den Werten des Pfadfindergesetzes und nach den drei Grundsätzen, wie Baden-Powell sie entwickelt hat, leben möchte;
- die Zugehörigkeit zu einer weltweiten Brüderlichkeit, die in allen Ländern existiert;
- den Willen, eine friedliche und eine bessere Welt zu schaffen.

Nachstehend seht ihr vier Vorschläge, die beim Verfassen des Textes der Bindung helfen können:

**1** Muster eines **Versprechenstextes** als Orientierung für alle Pfadfinder (es finden sich darin die drei weiterzuentwickelnden Ideen wieder):

*„Ich will (möchte) mich nach bestem Wissen und Gewissen der weltweiten Brüderlichkeit der Pfadfinderinnen und Pfadfinder anschließen, die Welt zu einem besseren Ort machen und mich am Aufbau des Friedens beteiligen.“*

*Ich verpflichte mich, jeden Tag die Werte des Pfadfindergesetzes bestmöglich durch meine persönliche, soziale und spirituelle Entfaltung zu leben.“*

**2** Hier ein anderer Vorschlag, der diejenigen, die das Versprechen ablegen, inspirieren könnte:

*„Ich bin ein Pfadfinder unter Millionen von anderen, von gestern, heute und morgen. Ich möchte mich mit ihnen am Aufbau des Friedens beteiligen. Ich glaube an eine bessere Welt. Ich möchte darin eine aktive Rolle spielen. Ich möchte mich für mich, für Dritte und für meine Spiritualität einsetzen. Ich erkenne im Pfadfindergesetz Werte wieder, die ich teile. Aus all diesen Gründen verpflichte ich mich, nach unserem Gesetz zu leben.“*

**3** Der Versprechende kann einen **noch spezifischeren Text** verfassen, der auf der Grundlage des Mustertextes des *Versprechens* aufgebaut wird und in dem er bestimmte Elemente, die er im Austausch kennengelernt hat, aufnimmt. Zur Personalisierung seines Textes kann er sein *Versprechen* kennzeichnen, indem er sich des nachstehend vorgeschlagenen Hilfsmittels bedient:

<input type="checkbox"/> Ich verspreche	<input type="checkbox"/> Ich will	<input type="checkbox"/> Ich entscheide	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> bei meiner Ehre und bei meinem Gewissen	<input type="checkbox"/> nach eigenem Ermessen	<input type="checkbox"/> nach reichlicher Überlegungen	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> nach dem Pfadfindergesetz zu leben	<input type="checkbox"/> meine Pfadfinderbrüder begleiten	<input type="checkbox"/> zur der weltweiten Weltpfadfinderbewegung zu gehören	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> die Welt zu verbessern	<input type="checkbox"/> mich für eine gerechtere Gesellschaft engagieren	<input type="checkbox"/> mich aktiv für die Menschenrechte einzusetzen	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> und für Frieden zu sorgen.	<input type="checkbox"/> und für Gerechtigkeit kämpfen.	<input type="checkbox"/> und das Interesse aller zu verteidigen.	<input type="checkbox"/>

### Ich engagiere mich,

<input type="checkbox"/> durch meine persönliche, soziale und spirituelle Entfaltung,	<input type="checkbox"/> mir selbst, euch und meinem Glauben gegenüber	<input type="checkbox"/> in Achtung meiner Pflicht mir selbst, den anderen und Gott gegenüber	<input type="checkbox"/>
---	--	---	--------------------------

### nach den Werten des Pfadfindergesetzes,

<input type="checkbox"/> im Alltag	<input type="checkbox"/> während meines gesamten Lebens	<input type="checkbox"/> mein Bestes zu geben	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> zu leben.	<input type="checkbox"/> zu handeln.	<input type="checkbox"/> und sie zu teilen.	<input type="checkbox"/>

**4** Der Eclaireur kann ebenfalls einen **selbstformulierten Text** verfassen. Damit dieser Wortlaut dem Mustertext entspricht, muss er immer folgende Elemente enthalten:

- einen Ausdruck in der ersten Person Singular;
- ein Verb, das die Bindung ausdrückt;
- einen Verweis auf die weltweite Brüderlichkeit;
- einen Ausdruck zu den Zielen der Pfadfinderbewegung (Erziehung von Kindern und Jugendlichen und Aufbau einer friedlichen Welt);

- ein Engagement unter Berücksichtigung der drei Grundsätze (persönlich, sozial und spirituell);
- eine Verpflichtung zu einer Entwicklung hin zum Ideal des *Pfadfindergesetzes*.

Diese vier Texte befinden sich auch im *Azimut*, die dem Eclaireur beim Verfassen des Textes und bei der Feier unterstützen können.

Das *Azimut* ist kostenlos: verteile es an alle Eclaireur deiner Truppe.



## Eine Aktivität für die anderen Eclaireure

Die praktische Organisation der Feier wird von anderen Pfadfindern vorbereitet als jenen, die das Versprechen ablegen, während diese ihre Besprechungen mit den Paten haben. Die Umgebung sollte schön und dem Zweck angepasst gesucht sein, sie sollte eine besondere Atmosphäre schaffen: Dekor in Verbindung mit dem Thema des Lagers, Einsatz von Fackeln, Suche nach einem besonderen Ort usw. Bei der Auswahl eines richtig originellen Liedes, Textes oder einer Geschichte kann der Fantasie freien Lauf gelassen werden.

Es sollte mit den anderen Eclaireuren auch ein kleines Geschenk vorbereitet werden, das den Versprechenden am Ende der Feier überreicht wird. Bei diesem Geschenk kann es sich um folgendes handeln:

- **ein Gegenstand zum Nachdenken:** zum Beispiel ein Notizbuch, in dem positive Aussagen nachzulesen sind, das der Eclaireur aufbewahrt, in dem der Text seines *Versprechens* eingetragen wird und in dem die Truppe mit ein paar Kommentaren, Fotos usw. zum übernommenen Engagement beisteuert;
- **ein symbolischer Gegenstand:** etwas Kleines, was der Pfadfinder bei sich tragen kann (zum Beispiel das Abzeichen des *Versprechens*, ein Halstuchknoten oder ein Pin);
- **ein Andenken:** eine Spur, die er bei sich zuhause aufbewahren kann und die den Eclaireur an sein *Versprechen* erinnert, das er vor seinen Kameraden abgegeben hat.

Das Engagement des Eclaireurs wird durch das Abzeichen des Versprechens symbolisiert, das er auf seinem Hemd tragen soll. Je nach dem, welchen Sinn es für ihn hat, trägt der Eclaireur entweder das Abzeichen mit dem Pfadfinderkreuz oder das Abzeichen mit dem weltweiten Pfadfinderlogo.



Die drei Lilienblütenblätter symbolisieren die drei Grundsätze, die beiden Sterne mit je fünf Spitzen die zehn Artikel des Gesetzes; die Kordel und der Kreuzknoten die Einheit und Brüderlichkeit in der Bewegung. Die acht Spitzen des Pfadfinderkreuzes wiederum, die von Jesus verkündeten Seligpreisungen.



## Ein gemeinsamer Moment

Bereite zum Abschluss der Vorbereitungsphasen der verschiedenen Beteiligten eine Aktivität vor, bei der die Truppe sich vollständig versammelt. Alle Eclaireure können sich so über das Erlebte austauschen. Organisiere eine Animation mit dem Ziel diese **Versammlungen**, den Austausch und die vertraulichen Gesprächen **zu begünstigen**.

Dabei kann es sich zum Beispiel um eine **Nachtwanderung** oder ein **Treffen** an einem Lagerfeuer handeln: die Leiter sind an mehreren Lagerfeuern auf der Lagerwiese verteilt und sie empfangen die Eclaireurgruppen, um mit ihnen über das Gesetz und die drei Grundsätze zu sprechen; die Pfadfinder, die sich nicht bei einem Leiter befinden, bleiben am Wachposten, um ruhig über ein anderes Thema zu sprechen, das sie interessiert.

## Ein Vorschlag für die Feier

Durch die Feier kann ein einmaliger gemeinsamer Moment erlebt werden, bei dem alle Versprechenden sich verpflichten und so den universellen Charakter des **Versprechens** hervorheben. Wenn dies für die Versprechenden und für den Rest der Truppe Sinn macht, können folgende Gäste eingeladen werden: ein Mitglied des Einheitsrates, ein Verbandskader, eine spirituelle Bezugsperson usw.

Die Feier beginnt mit einem Empfang, der vom Staff vorbereitet wird. Anschließend wird von einem oder zwei Eclaireuren erneut das Gesetz vorgelesen.

Danach erfolgt für den Versprechenden der Moment der **Bindung**. Dabei handelt es sich um den kürzesten und intensivsten Moment des Vorgangs.

- 1 Der Eclaireur, der sein *Versprechen* ablegen möchte, wird von seinem Paten oder seiner Patin vorgestellt, der/die den anderen kurz die verschiedenen Bestandteile des zurückgelegten Parcours erläutert.
- 2 Der das Versprechen ablegende Eclaireur erklärt, welche Überlegungen er im Hinblick auf die durch das *Pfadfindergesetz* angepriesenen Werte angestellt hat und stellt seinen Text des persönlichen Engagements vor.
- 3 Der Pate oder die Patin bringt anschließend seine/ihre Unterstützung zum Ausdruck.
- 4 Der Eclaireur verkündet sein Pfadfinderversprechen mit einem Pfadfindergruß.
- 5 Anschließend erhält er ein kleines Geschenk, das von der Gruppe vorbereitet wurde.
- 6 Schließlich grüßt er jeden der Leiter, danach die ganze Truppe, die seinen Gruß erwidert, und geht wieder zu seiner Patrouille zurück.

Die Feier des *Versprechens* ist eine Sternstunde, die von Liedern begleitet wird. Es wurde ein zusätzliches Lied komponiert, um diesen Moment zu feiern: es kann leicht gesungen und auf der Gitarre begleitet werden. Es heißt *Je promets* (Ich verspreche) und wurde im Hinblick auf Text und Musik mit der Unterstützung von Samir Barris komponiert. Dieses Lied kann neben dem berühmtesten *Lied des Versprechens* gesungen werden, das 1921 vom Jesuitenpater Jacques Sevin komponiert wurde. Du kannst eines von beiden, beide oder keines auswählen.



## LIED DES VERSPRECHENS

Jacques Sevin, 1921

1.  Avant tous je m'engage,  
Sur mon honneur  
Et je te fais hommage  
De moi Seigneur. 
- Refrain :  Je veux t'aimer sans cesse,  
De plus en plus ;  
Protège ma Promesse,  
Seigneur Jésus. 
2. Je jure de te suivre  
En fier chrétien  
Et tout entier je livre  
Mon cœur au tien. 
3. Fidèle à ma patrie  
Je le serai ;  
Tous les jours de ma vie  
Je servirai. 
4. Je suis de tes apôtres  
Et chaque jour  
Je veux aimer les autres  
Pour ton amour. 
5. Ta règle a sur nous-mêmes  
Un droit sacré ;  
Je suis faible, tu m'aimes :  
Je maintiendrai ! 

Die Verkündung des eigenen Textes bei der Feier der Versprechen ist kein Abschluss: vielmehr ist es der Beginn eines Bindungsprozesses, der bei den Pionieren im Rahmen des *Engagements* (siehe Seite 194) vertieft wird und sich noch weiter konkretisiert, wenn der Leiter Zeit, Talent und Herz investiert.

2007, zum hundertjährigen Bestehen der Pfadfinderbewegung, gab es einen Leitsatz: „Eine Welt, ein Versprechen.“ Dieser Leitsatz bezieht sich auf das Vorgehen, das die weltweite Pfadfinder-Brüderlichkeit miteinander vereint.

Du kannst den Eclaireuren, die bereits ihr Versprechen abgelegt haben, jedes Jahr anbieten, es zu erneuern, zum Beispiel am Ende der Feier, indem sie gemeinsam den Leittext aufsagen. Das ist die Gelegenheit sein Engagement, nach den Werten der Pfadfindergesetze zu leben, den Aufruf dazu zu hören, der weltweit von allen Pfadfindern geteilt wird, zu erneuern.



## JE PROMETS (ICH VERSPRECHE)

Samir Barris, 2013

1.  Un sourire, une main,  
Une épaule, un mot qui fera du bien  
Je les donne sans compter  
Toujours prêt à partager  
Dans la troupe, dans le monde,  
Je veux être quelqu'un sur qui l'on compte  
Par ciel gris, par ciel bleu,  
Je m'engage à faire de mon mieux 
- Refrain : Je promets je promets je promets je promets  
Cette Loi, je la fais mienne  
Je promets je promets je promets je promets  
Toujours prêt quoi qu'il advienne
2. Ah l'odeur de l'été  
Ah la chaleur de l'amitié,  
Pour la magie de tous ces instants  
Je suis reconnaissant  
Ah le goût de l'aventure,  
Comme il est bon d'habiter la nature.  
Tous ensemble, aux veillées,  
Nous chanterons sous la voûte étoilée 
3. Scout d'ailleurs, scout d'ici  
Vois-moi comme un frère, un ami  
Pour aujourd'hui, pour demain,  
Tous unis dans un projet commun  
De justice, de respect,  
D'accueil et de fraternité  
Oui, je veux le porter,  
Je m'y engage devant vous, rassemblés. 

Refrain (2x)

4. Près du feu, impatient,  
Je me lève car il est temps...  
Solennel, je me dresse,  
Je suis fier de faire ma promesse  
  
Je promets je promets je promets je promets  
je promets je promets je promets je promets  
je promets je promets je promets je promets  
je promets je promets je promets je promets

Refrain : Je promets je promets je promets je promets  
Cette Loi, je la fais mienne  
Je promets je promets je promets je promets  
Toujours prêt, quoi qu'il advienne  
Toujours prêt, quoi qu'il advienne  
Toujours prêt, quoi qu'il advienne.

Um das neue Lied des Versprechens der Truppe beizubringen, kannst du das MP3 auf [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be) herunterladen.



## Deine Aufgabe

Das Pfadfinderengagement ist eine hervorragende Gelegenheit, eine **Stellungnahme** über sich selbst zu machen, insbesondere bei Jugendlichen, die sich selbst suchen.

Als Staffmitglied bist du für deine Eclaireure eine **Unterstützung** und ein bevorzugter **Ansprechpartner**. Du bist vom Anfang an der Entwicklung dabei, in dessen Verlauf Pfadfinder es zu schätzen wissen, sich mit einer reiferen Person unterhalten zu können. Sei bei deinen Gesprächen mit den Eclaireuren **authentisch**. Wenn das Gesetz ein Ideal darstellt, nach dem jeder Pfadfinder streben sollte, lässt es an eine Perfektion denken, die von niemandem erreicht werden kann. Es ist besser mit den Jugendlichen ehrlich zu sein und ihnen ganz einfach von deiner Erfahrung zu erzählen anstatt zu versuchen, die Realität zu verschönern und um jeden Preis ein bestimmtes Bild des „Modellpfadfinders“ aufrechtzuerhalten. Wenn man mit ganzer Aufrichtigkeit mit ihnen spricht, ohne die eigenen Stärken und die Schwächen zu verdecken, wird dadurch auch Kohärenz mit unserem Erziehungsauftrag bewiesen.

## Einige Varianten

- Plane einen Tag des Versprechens, an dem jeder mit seinem Paten oder seiner Patin eine kurze Feier organisiert, deren Ort und Zeitpunkt er wählt und bei dem er aussucht, was verlesen und gesungen werden sollten.
- Die Atmosphäre im Lager bietet sich dazu an, Zeiten des Austauschs mit allen Pfadfindern in die Tat umzusetzen. Aber wieso sollte man nicht darüber nachdenken, das Versprechen zu einem anderen Zeitpunkt im Jahr abzulegen?

## RÜCKBLICK

Unsere Truppe, die seit mehreren Jahren kein Versprechen mehr erlebt hat, hatte beschlossen, es in den Mittelpunkt der Animation zu stellen. Um diesen Moment unvergesslich zu machen, organisiert der Staff den Zutritt außerhalb der normalen Öffnungszeiten zu den Burgruinen.

Die Pfadfinder, die das Versprechen ablegen wollten, wählten einen Paten oder eine Patin außerhalb der Truppe, da keiner der Truppe bisher sein Versprechen abgelegt hatte. Einige Eclaireure fragten ihre Taufpaten, andere ihre Großmutter oder einen Cousin, der Leiter einer anderen Truppe war.

Dieser Moment der Reflexion wurde durch ein vom Staff konzipiertes Heft unterstützt. Jeder Pfadfinder, der das Versprechen ablegen wollte, erhielt es zwei Monate vor der Feier und hatte so die Gelegenheit, mit seinem Paten/seiner Patin zu diskutieren und sich mit ihm/ihr auszutauschen.

Die Feier erfolgte am Abend, im Schein der Fackeln der wunderschönen Umgebung der Burgruinen des Osterwochenendes. Alle Paten/Patinnen, die nicht zur Truppe gehörten, waren anwesend, ebenso wie die Mitglieder des Einheitsstoffs.

Bericht während einer T3 Eclaireur Schulung

## RÜCKBLICK

In unserer Truppe fand die Feier nach einer Vorbereitungs- und Reflexionsphase bei einem Besuch der Eltern während des Lagers statt. Zu diesem Anlass machten die Pfadfinder, die nicht das Versprechen ablegten, ein riesiges Feuer in Form eines Pfadfinderkreuzes. Die Truppe versammelte sich dort und die Eltern umringelten sie, um zu zeigen, dass sie sie unterstützen.

Bericht während einer T3 Eclaireur Schulung





## Deine Eclaireure verstehen

In der Jugend entwickelt der Heranwachsende ein neues Bewusstsein für die Welt und ist dazu in der Lage, sich mit **abstrakten Fragen** auseinanderzusetzen. Die Frage in Verbindung mit der Identitätssuche „*Wer bin ich?*“ bringt den Jugendlichen dazu, sich existenzielle Fragen über sich selbst, über die Welt, Gerechtigkeit, Frieden und Umwelt zu stellen. Er entdeckt die **Werte** (bei denen es sich nicht unbedingt um jene im Pfadfindertum handeln muss), die die Akteure und unsere Gesellschaft lenken. Er eignet sich nach und nach Ideen an, die er außerhalb seiner Familie aufgreift. Er verfeinert sein Bewusstsein von Gut und Böse, er diskutiert mit den Jugendlichen seines Alters, wägt das Für und Wieder ab, stellt alles erneut in Frage.

Ebenfalls in dieser Phase taucht die Frage nach dem Sinn des Lebens in ihrer größten Klarheit auf. Da der Jugendliche sich längerfristig in die Zukunft versetzen kann, entwickelt er ein verstärktes Bewusstsein zu seinem von ihm zu erschaffenden Schicksal. Aufgrund der erneuten Infragestellung zahlreicher Aspekte seines Lebens macht der Jugendliche sich auf die Suche nach einer **spirituellen Identität**.

Wir neigen häufig dazu zu denken, dass die Jugendlichen religiösen oder spirituellen Fragen gegenüber gleichgültig sind; in Wirklichkeit aber **untersucht** der Jugendliche sie. Er hinterfragt seine Fähigkeit zu glauben, zu hoffen und dem Leben zu vertrauen. Er fragt sich, ob es etwas nach dem Tode gibt und er stellt sich Fragen, welche über sein persönliches Ich hinausgehen.

Der Vorgang des *Versprechens* ermöglicht dem Jugendlichen, die eigenen Vorstellungen mit denen der anderen abzugleichen, sich zu seinen Überzeugungen, seinen Ängsten, seiner Suche nach Werten und eventuell seinem Glauben auszutauschen.



**„Der wahre Weg des Glücks besteht darin, anderen dieses Glück zu vermitteln. Versucht, die Welt ein bisschen besser zu verlassen als ihr sie vorgefunden habt. Wenn die Stunde des Todes naht, könnt ihr glücklich sterben, wenn ihr daran denkt, dass ihr eure Zeit nicht vergeudet habt und dass ihr „euer Bestes“ gegeben habt. Seid stets bereit, glücklich zu leben und glücklich zu sterben. Bleibt immer eurem Pfadfinderversprechen treu, auch wenn ihr keine Pfadfinder mehr seid.“**

Baden-Powell, *letzte Nachricht an die Pfadfinder*, 1928



Das Heft *Das Pfadfindergesetz* und das *Versprechen* sowie das *Azimet-Heft* sind erhältlich über [www.lascouterie.be](http://www.lascouterie.be) oder können auf [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be) heruntergeladen werden.

Darin findest du Texte, die die Reflexion unterstützen sowie Hilfsmittel zum Verfassen des Engagementtextes.



Die *Begegnungen* bedeuten für die Pioniere, auf Personen zuzugehen, die beschlossen haben, sich für eine bestimmte Sache einzusetzen und die diesen Einsatz im Alltag umsetzen.

### Die Bedeutung?

- Über Werte nachdenken, die für jeden und jede ein Ansporn sind, und entdecken, dass es verschiedene Lebensweisen gibt.
- Die eigenen Ideen und Ansichten mit anderen abgleichen, sich von eventuellen Vorurteilen lösen, um einen differenzierteren Blick auf die Welt zu haben.
- Sich bewusst werden, dass jeder dort handeln kann, wo er lebt.
- Sich mit einem Bericht einer Frau oder eines Mannes auseinandersetzen, die oder der sich in der Gesellschaft für diese einsetzt.
- Das Stadium oberflächlicher Debatten zu abstrakten Werten hinter sich zu lassen (siehe Hilfsmittel auf der nächsten Seite).
- Anspornen, sich zu engagieren, eine Berufung zu entdecken oder sie sogar auszubauen.

**„Wir wollen einen partnerschaftlichen und solidarischen Menschen.“**

Unser Erziehungsziel

Menschen zu begegnen, die sich für andere „die Hände schmutzig machen“, ist ein Vorgehen, das sich der individualistischen Haltung des „Einzelkämpfers“, die in unserer heutigen Gesellschaft stark verbreitet ist, entgegenstellt. Die Pioniere werden so konfrontiert mit **Personen, die sich für und mit den anderen engagieren** und die sich für das Gemeinwohl einsetzen. Diese gleichzeitig bewegenden und tief sinnigen Lebensberichte geben der menschlichen Solidarität ein Gesicht.

### Wann?

Die *Begegnungen* können im Laufe des Jahres oder auch im Lager stattfinden. Eine Gelegenheit für eine Begegnung mit anderen kann sich auch unerwartet, während eines Wochenendes bei den Pionieren oder im Lager ergeben. Warum nicht diese Gelegenheit ergreifen und das geplante Programm ein wenig verwerfen und durcheinanderbringen?

Die Animationen des *Exploits* (siehe Seite 146), der *Begegnungen* und des *Engagements* (siehe Seite 194) können miteinander kombiniert werden, um dem Posten eine Entwicklung seiner Überlegungen zu den Werten zu bieten. In diesem Fall finden die *Versammlungen* vor dem *Engagement* und vor oder nach dem *Exploit* statt.

**Was bedeuten die Werte konkret?  
Die Welt zu verändern hört sich schön und gut an, aber wie soll man das anstellen?**



### Für wen?

Diese besonderen Momente werden allen Posten, aufgeteilt in kleinen Gruppen von rund fünf Pionieren, angeboten.

Die Aufteilung in kleinen Gruppen **vor der Begegnung:**

- bietet die Gelegenheit mehrere Personen denen man begegnen möchte, gezielt anzusprechen;
- ermöglicht, aufgrund eines gemeinsamen Verlangens und eines realen Interesses zusammenzukommen;
- erleichtert jedem Pionier, während der Vorbereitungsphase das Wort zu ergreifen und integriert zu werden.

Kleine Gruppen **während der Begegnung:**

- begünstigen die Nähe, die Schaffung einer angenehmen Atmosphäre;
- tragen dazu bei, einen Dialog aufzubauen und einen Diskurs anzuregen anstatt eine Art Konferenz abzuhalten;
- ermutigen den Ansprechpartner, auch von sich zu sprechen und nicht ausschließlich von dem, was er macht.

**Nach der Begegnung** macht die Dynamik der kleinen Gruppen den Austausch reichhaltiger und vielfältiger, weil sie dazu anregt, sich über das Resultat der verschiedenen Erfahrungen auszutauschen.

**„Ein Pfadfinder engagiert sich da, wo er lebt.“**

2. Artikel des Pfadfindergesetzes

Auch wenn dies als Projekt sehr ambitioniert erscheinen mag, besteht die Idee darin, dass die Pfadfinder Dinge verändern und die Welt zu einem besseren Ort machen. Die Welt beginnt auch und insbesondere bei dem, was uns nahe liegt. Personen zu begegnen, die bereits zur Tat geschritten sind, zeigt den Pionieren, dass sie an der Umsetzung ihrer eigenen Ideale und Ideen glauben können.



## Wie werden die Begegnungen umgesetzt?

### 1. Ausdenken und entscheiden

Du lässt die **Bedürfnisse und Wünsche** der Pioniere zum Vorschein kommen: *welche(r) Themenbereich(e) interessiert(en) euch? Wen würdet ihr gerne begegnen? Was in eurem direkten Umfeld empört/begeistert/spricht euch an?* Weitere Ideen: siehe untenstehendes Hilfsmittel.

Der Posten stellt die **Themen** heraus, die den größten Erfolg haben. Die Pioniere teilen sich, entsprechend ihrem Interesse an einer bestimmten Thematik, in kleine Gruppen auf.

Der Posten listet eine Reihe von **Personen** auf, die in den ausgewählten Bereichen aktiv sind und getroffen werden können (wobei gleich im Anschluss daran ihre Kontaktdaten notiert werden, wenn jemand sie hat): Bekannte, Familie, Vereine, Freunde (der Eltern oder sonstige), Schule, Kirchengemeinde, Internet usw. Die Einheitsequipe kann dir bei dieser Aufgabe eventuell helfen.

### BEISPIELE VON ZU BEGEGNENDEN PERSONEN

- ein erfahrener Pfadfinderleiter
- eine Streetworkerin
- eine Person, die Obdachlosen hilft
- eine Person, die Jugendlichen an Schulen für das Liebesleben und sexuelle Fragen sensibilisiert
- ein Ehrenamtlicher einer Hausaufgabenschule
- eine Begleiterin von Personen mit einer Behinderung
- eine Ehrenamtliche, die in einem Naturschutzgebiet arbeitet
- eine Person, die in einem Asylbewerberheim arbeitet
- ein engagierter Schriftsteller
- ein Clown, der Animationen für Kindern im Krankenhaus organisiert
- eine Person von der freiwilligen Feuerwehr
- eine Gefängnisbesucherin
- eine Aktivistin, die sich für die Rechte illegaler Einwanderer einsetzt
- ein Priester/Mönch/Rabbiner/Imam usw.
- eine Person, die sich für die Einhaltung der Menschenrechte einsetzt
- ein Krankenpfleger, der sich um alte oder kranke Menschen kümmert
- eine Entwicklungshelferin, die humanitäre Hilfsprojekte aufbaut

**Freiheit, Gleichheit, Brüderlichkeit. Wie vermeidet man eine hohle Debatte zu Werten, über die sich alle Menschen einig sind? Wie kann man weitergehen und eine wirklich grundlegende Reflexion anregen?**

### Hilfsmittel in einer kleinen oder großen Gruppe<sup>17</sup>

1 Findet heraus, ob es für euch wichtigere Werte als Essen und Trinken<sup>18</sup> gibt und gebt an in welchem Kontext.

2 Vergleicht diese Werte: nennt mehrere konkrete Lesarten der einzelnen Werte, stellt die Ähnlichkeiten und die Unterschiede fest, ohne die Wahl der einen oder der anderen zu verurteilen.

**Beispiel:** Die Treue wird unterschiedlich erlebt, je nach dem ob man es aus seiner oder aus der Sicht des anderen nachvollzieht. Im ersten Fall verweist sie vielleicht auf dem freiwillig gewählten Verbot mehrere Liebespartner zu haben; im zweiten Fall je nach Lust und Laune.

3 Wählt Vertreter anderer Kulturen, Ideologien oder anderer Orte auf der Welt aus und versucht euch vorzustellen, wie ihre Antworten auf die beiden vorangegangenen Punkte aussehen könnten (zum Beispiel ein muslimischer Entwicklungshelfer, ein afrikanischer Landwirt, ein asiatischer Unternehmer usw.).

#### Hilfsmittel:

- Du kannst dich auf einem Film, einer Reportage, einer Dokumentation über eine berühmte Persönlichkeit, die sich für die Gesellschaft eingesetzt hat (Nelson Mandela, Gandhi, Mutter Teresa, Aung San Suu Kyi, usw.) stützen.
- Kurze Presstexte oder Fotos aus verschiedenen Kontexten (zum Beispiel von Personen, die gemeinsam etwas aufbauen oder solche, die sich in einer geschlossenen Einrichtung oder einem Flüchtling-

salger befinden), stellen ebenfalls interessante Hilfsmittel zur Reflexion dar, um Werte zum Vorschein kommen zu lassen, damit jeder Pionier das umsetzt, was ihn bewegt.

Versetzt euch unabhängig vom gewählten Hilfsmittel in die Lage der betreffenden Person(en) und stellt euch vor, wie ihre Wertehierarchie aussehen könnte.

**Beispiel:** die Freiheit, für die Nelson Mandela sich einsetzt, definiert sich im Verhältnis zu anderen (seinem Volk) und nicht im Verhältnis zu sich selbst (er hat mehrere Jahre im Gefängnis verbracht). Dieser Wert ist für ihn wichtiger als sein Familienleben, sein Liebesleben usw., welche er geopfert hat, um seinem Kampf treu zu bleiben.

4 Jeder drückt individuell aus, wie er aktuell die Werte benennt und nach ihrer Wichtigkeit einstuft, die ihm wichtiger als Essen und Trinken sind.

### Zu beachtende Punkte

- Unabhängig davon, welche Personen als Hilfsmittel zur Reflexion in Punkt 3 gewählt wurden, besteht das Ziel nicht darin, ihre Werte mit denen des Pioniers zu ersetzen, sondern sich dessen bewusst zu werden, dass man ein und denselben Wert auf verschiedenen Weisen leben kann.
- Jeder Schritt des Hilfsmittels ist wichtig, damit der Pionier seine eigenen Werte besser identifizieren kann.

17. Adaptiert aus L. Fèvres, Ch. Servais, G. Soto, Guide du maître praticien en PNL, Lyon, Chronique Sociale, 2008.

18. Für bestimmte Menschen stellen essen, trinken, schlafen und ein Dach über dem Kopf zu haben lebenswichtige Themen dar. An verschiedenen Orten auf der Welt (siehe Punkt 3 des Hilfsmittels) steht sogar das Überleben an der Spitze der Wertehierarchie.

## 2. Organisieren und vorbereiten

Nachdem du mit den Pionieren die Themenbereiche ausgemacht hast, die sie interessieren, kontaktierst du Personen, die Erfahrungsberichte zu diesem(n) Thema(en) liefern können. Dein erster **Kontakt** mit dieser oder diesen Person(en) ist von entscheidender Bedeutung. Er ermöglicht dir, den Rahmen der Begegnung festzulegen. Es ist insbesondere wichtig, jeder dieser Personen genau klar zu machen, **was die Gruppe von ihr erwartet**: darüber zu sprechen, was sie macht, worin ihre Einwirkung besteht, die Gründe, die sie dazu gebracht haben, was ihr Handeln motiviert, ihr Werdegang, welche Werte, welches Ideal im Mittelpunkt ihres Engagements steht, was letzteres an positiven und negativen Aspekten beinhaltet, Beantwortung der Fragen der Pioniere usw.

Du oder ein Pionier der Gruppe kontaktiert die Person erneut, um einen Ort und ein Datum festzulegen, an dem alle Zeit haben.

Die Pioniere bereiten mit deiner Unterstützung das Treffen vor: sie vertiefen sich in das Thema, verfassen Fragen usw.

### Beispiel:

- Was für Vorstellungen/Eindrücke haben wir von der Person, ihrer Arbeit und ihrer Organisation bekommen?
- Welche Fragen stellen wir uns?
- Was möchten wir gerne hören, sehen, wissen? Zum Beispiel: wie kommt man dahin? Warum hat die Person diese Entscheidung getroffen? Ist das schwierig? Stellt man sich manchmal selbst wieder in Frage?

Wenn eine Austauschphase mit dem Rest des Postens vorgesehen ist, sollte das in diesem Stadium angekündigt werden. So denken die Pioniere daran, Spuren zu behalten und sich am Tag des Treffens mit dem erforderlichen Material auszustatten (Fotoapparat, Kamera, Diktiergerät, Notizblock usw.).

## 3. Umsetzen

- Die kleine Pioniergruppe trifft sich, unabhängig davon ob du sie begleitest oder nicht, zur vereinbarten Uhrzeit am vereinbarten Ort.
- Die Pioniere bringen das Material mit, das ihnen ermöglicht, Nachweise zu behalten.
- Sie bereiten ein kleines Geschenk vor, um der Person zu danken oder die Identität des Postens zu symbolisieren.
- Sie setzen sich beim Austausch ein, überwinden ihre Angst Fragen zu stellen und versuchen, von diesem Treffen so viel wie möglich mit zu nehmen.
- Du achtest darauf, jeder der Personen, die einen Teil ihrer Zeit den Pionieren gewidmet haben, zu danken.

## 4. Austauschen

Jede kleine Gruppe bereitet das vor, was sie unter Berücksichtigung der zeitlichen und logistischen Einschränkungen mit dem Posten austauschen möchte.

Es folgen ein paar inhaltliche Ideen, um die Pioniere bei der Vorbereitung ihrer Präsentation anzuregen:



- Wen haben wir getroffen?
- Was macht diese Person konkret?
- Welches Ideal und welche Werte regen sie an?
- Was war für uns von Bedeutung, was hat uns angesprochen?
- Welche Schlüsse haben wir daraus gezogen?
- Welche Arbeit muss in diesem Bereich gemacht werden?
- Gibt es eine Anekdote zu berichten? Gab es eine Sternstunde?

Kreativität und Fantasie kann freien Lauf gelassen werden, wobei diese natürlich den Inhalt bereichern werden! Die Präsentationen werden umso attraktiver und dynamischer, je origineller sie sind und je stärker sie sich voneinander unterscheiden.

Der gesamte Posten kommt zusammen. Du erinnerst daran, warum alle da sind und stellst das Programm auf (wer wird was vorstellen und in welcher Reihenfolge). Jede kleine Gruppe präsentiert anschließend, was sie für den Rest des Postens vorbereitet hat.

Nach jeder Präsentation gibt es Zeit zum Austausch, in der die Pioniere auf das eingehen können, was sie gehört haben und alle sind dazu eingeladen Fragen zu stellen, auszudrücken, was sie empfinden, Verbindungen zwischen verschiedenen Begegnungen oder Problemstellungen herzustellen usw.

Die Phase des Austauschs und der Präsentation in kleinen Gruppen ist sehr reichhaltig und kann tiefgehende Reflexionen anregen. Dinge müssen zur Sprache gebracht werden: indem das, was erlebt wurde, in Worte gefasst wird, kann man eine Distanz dazu gewinnen, seine Eindrücke mit bestimmten Menschen zu teilen, neue Vorstellungen feststellen, die nach den Begegnungen zum Vorschein gekommen sind, und vollständig erfassen, was man erlebt hat.

## 5. Bewahren

Wenn ein Andenken behalten wird, kann man die Begegnungen nachwirken lassen oder sich später wieder daran zurückerinnern, sei es durch Fotos, Videobilder (wenn die Art des Treffens dies zulässt), Inhalte auf Papier, ein Andenken, das man im Austausch für einen von der Gruppe geschenkten Gegenstand erhalten hat, eine Unterschrift usw.



## Deine Aufgabe

- Darauf achten, dass jeder einen Platz in einer kleinen Gruppe findet, deren Thema ihn interessiert.
- Die Gruppe dynamisieren: die Pioniere bei der Vorbereitung ermutigen und unterstützen und sie gegebenenfalls wieder in Schwung bringen.
- Sicherstellen, dass jede Gruppe einen Zeitpunkt und einen Ort mit der zu treffenden Person vereinbart hat.
- Daran erinnern, dass diese Begegnung respektvoll und mit einem offenen Ohr für alle erfolgt.
- Nach der Begegnung eine angemessene Atmosphäre schaffen, in der jede kleine Gruppe ihr Erlebnis vertrauensvoll mit dem Rest des Postens teilt.
- Die Phasen des Austauschs und der Diskussionen, die bei der Aufteilung der Begegnungen aufkommen können, managen.



## Zu beachtende Punkte

- Damit die Begegnung Früchte trägt, muss die berichtende Person **einen interessanten Lebensweg** vorweisen, von dem sie den anderen erzählt. Sie sollte sich bei den jungen Pionieren wohl fühlen. Dein erster Kontakt mit den Ansprechpartnern dient unter anderem dazu, dies zu überprüfen.
- Die Personen müssen zeitig **im Voraus** kontaktiert werden.
- Vorsicht bei Personen, die die Gelegenheit nutzen, um Werbung zu machen oder die versuchen, Jugendliche für ihren Verein zu gewinnen! Darum geht es nicht bei der Begegnung: mit der Person muss von Anfang an Klartext gesprochen werden, damit sie den **Sinn des Vorgehens** versteht und weiß, was man genau von ihr erwartet.
- Wenn ihr Recherchen im Internet durchführt, denkt daran, **den Wahrheitsgehalt der Angebote** im Internet und die Ernsthaftigkeit der zu treffenden Ansprechpartner **zu überprüfen**.

*„Die Unterdrückung von Egoismus und die Entwicklung von Nächstenliebe und Hilfsbereitschaft anderen gegenüber sorgen für einen vollkommenen inneren Wandel, der die Persönlichkeit verändern kann. Die Frage, die sie sich stellt, lautet nicht mehr: „Was kann ich im Leben haben?“, sondern „Was kann ich im Leben geben?““*

Baden-Powell, *Aids to Scoutmastership, World Brotherhood, 1944*

## Deine Pioniere verstehen

Im Alter zwischen 16 und 18 Jahren entwickelt der Pionier seine eigene Weltanschauung. Wie jeder ältere Jugendliche hat er die Modelle seiner Kindheit in Frage gestellt und ist nun **auf der Suche nach neuen persönlichen Richtwerten, die zu ihm passen**. In dieser Phase können jedoch geteilte Meinungen, die in diesem Alter üblich sind, dazu führen, dass er in seiner Entwicklung in die falsche Richtung gelenkt wird. Indem ihm geholfen wird, **seine Meinungen zu relativieren** und in einer von Offenheit und gegenseitiger Bereicherung geprägten Atmosphäre seine Werte denen von anderen gegenüberzustellen, kann er auf eine schöne Weise bei seiner eigenen Entwicklung begleitet werden.



# BE A PI

**Werde mit anderen aktiv!**

Dabei handelt es sich um ein Wochenende, das den Pionieren des ersten Jahres vorbehalten ist. Diese haben dabei die Gelegenheit, Personen zu begegnen, die es wagen, sich für die anderen „die Hände schmutzig zu machen“, die von Ihrem Engagement für die Gesellschaft berichten und die ihre Fragen beantworten. Sie treffen hier außerdem Pioniere aus anderen Regionen bei Animationsaktivitäten aller Art. Die Anmeldungen zu **Be a pi** erfolgen persönlich unter 02.508.12.00 oder [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be).



Das *Engagement* schließt, mit dem Vorschlag das Versprechen der Pioniere des letzten Jahres zu erneuern, die zwölfjährige Laufbahn eines Pfadfinders ab. Bei dieser Gelegenheit bestätigt er oder sie erneut seinen/ihren Wunsch, nach dem Pfadfindergesetz zu leben. Er oder sie denkt weiterhin über die Auswirkungen nach, die dieses Engagement auf sein/ihr tägliches Leben hat.

Das *Engagement* der Pioniere ist mit dem Versprechen der Eclaireure verbunden. Es stellt eine Erweiterung dar. Nachdem sie sich in der Truppe nach den Pfadfinderwerten gerichtet haben, gehen die Pioniere noch einen Schritt weiter und sie verpflichten sich, bei den Pfadfindern und anderswo in Übereinstimmung mit diesen Werten zu leben.

### Die Bedeutung?

- Seine Bindung an die Werte des *Pfadfindergesetzes* als **bevorzugten Richtwert** bei Entscheidungen im eigenen Leben erneut bestätigen.
- Entdecken, wie der Pionier die Pfadfinderwerte in Taten umsetzen möchte und welche Maßnahmen er ergreifen könnte, um nach diesen Werten zu leben.
- Die Reflexionen des Pioniers **zu seiner Identitätssuche** anregen und ihm bei seiner persönlichen Weiterentwicklung helfen, seine Entscheidungen in Übereinstimmung mit seinen Werten und Idealen zu bestimmen.

**„Wir wollen einen ausgeglichenen Menschen.“**

Unser Erziehungsziel

Bei seinem Engagement verpflichtet der Pionier sich, die Pfadfinderwerte im Alltag zu leben. Er stellt so einen **Zusammenhang** zwischen seiner Art zu denken, zu sprechen und zu handeln her. Im Rahmen des Engagements werden diese drei Elemente entsprechend übersetzt: „*ich möchte die Pfadfinderwerte zu bevorzugten Richtwerten bei Entscheidungen in meinem Leben machen*“, „*ich verpflichte mich formell vor meinem übrigen Posten dazu*“ und „*ich setze diese Werte konkret in meinem Alltag um*“.



**„Wir wollen einen besinnlichen Menschen.“**

Unser Erziehungsziel

Nachdem der Pionier darüber nachgedacht hat, wird er dazu eingeladen, sein Versprechen zu erneuern. Er bestätigt dadurch erneut, dass er nach den Werten des *Pfadfindergesetzes* leben möchte: er macht daraus einen **Leitfaden für Entscheidungen in seinem Leben**, im Hier und Jetzt und in der Zukunft.



### Wann und für wen?

Das *Engagement* wird im Posten auf der Grundlage von zwei wichtigen Momenten entwickelt:

- Teilnahme an einer Animation unter Berücksichtigung der Werte des *Pfadfindergesetzes* (vor dem Lager): diese Animation richtet sich an alle Pioniere;
- sein *Engagement* vorbereiten und feiern (während des Lagers). Die Vorbereitung erfolgt in zwei getrennten Gruppen, je nach dem, ob die Pioniere sich im ersten oder im zweiten Jahr befinden. Anschließend verpflichten sich die Pioniere des letzten Jahres im Zuge einer Feier vor dem gesamten Posten.

**„Aber wenn wir niemals träumen (...), werden wir auch keine Fortschritte machen.“**

„Wenn alle Menschen in sich einen Sinn für Brüderlichkeit entwickelt hätten, sich zur Gewohnheit gemacht hätten, zunächst die Bedürfnisse anderer zu berücksichtigen und ihnen die eigenen Pläne, Wünsche oder Interessen unterzuordnen, würden wir in einer ganz anderen Welt leben. Einige würden es als „utopischen Traum“ bezeichnen und als „einfachen Traum, für den es sich nicht lohnt zu versuchen, ihn Wirklichkeit werden zu lassen“. Aber wenn wir niemals träumen und uns niemals weit hinauslehnen, um zu versuchen, den Inhalt unseres Traums zu ergreifen, werden wir niemals Fortschritte machen.“

Baden-Powell, *Scouting Sketches*, 1925

## Eine Animation anhand der Werte des Pfadfindergesetzes erleben

VOR DEM  
LAGER

### 1. Sich das eigene Versprechen wieder in Erinnerung rufen

Zur Einleitung dieser Animationsaktivität, die für alle Pioniere bestimmt ist, frage sie, welche Erinnerungen sie von ihrem Versprechen und dem Moment, in dem sie sich vor dem Rest der Truppe an die Werte des *Pfadfindergesetzes* gebunden haben, noch besitzen. Um ihnen dabei zu helfen, sich weiter in ihre Erinnerungen zu vertiefen, rege sie dazu an, die Empfindungen, die mit diesem ersten Bindungsakt verknüpft sind, wieder wach werden zu lassen und zu beschreiben.

#### Und wenn ein Pionier nicht sein Versprechen abgelegt hat?

Dann erneuert er es natürlich nicht. Aber das ist nicht schlimm! Wenn du die anderen bittest, sich an ihr *Versprechen* zu erinnern (siehe oben), schlägst du jenen, die es nicht abgelegt haben, vor, über die Werte nachzudenken, die sie bei den Pfadfindern erleben und inwieweit diese für sie wichtig sind. Darüber hinaus nimmt im Moment des *Engagements* eben diese Verpflichtung die Funktion des *Versprechens* ein: der Pionier richtet sich nach den Werten des *Pfadfindergesetzes* und verpflichtet sich, bei den Pfadfindern und anderswo nach diesen Werten zu leben.

Verteile anschließend an alle Pioniere ein **Notizheft**, in dem sie ihre Überlegungen festhalten können. Es begleitet dann die Pioniere des zweiten Jahres bis zum Ende des Engagementprozess während des Lagers.

### 2. Die weltweite Dimension der Pfadfinderbewegung unterstreichen

Die Werte des *Pfadfindergesetzes* werden von den Pfadfindern auf der ganzen Welt geteilt. Dies ist die Gelegenheit zu unterstreichen, dass wir Teil dieser **weltweiten Brüderlichkeit** sind. Es war der Traum von Baden-Powell, dass aus diesem gegenseitigen Verständnis Frieden wachsen würde.

#### Wie soll man diese weltweite Dimension darstellen?

- Anhand von Fotos oder Videos, auf denen oder in dem Pfadfinder aus den verschiedensten Regionen zu sehen sind;
- Durch das Zusammentragen von Berichten von Pfadfindern verschiedener Länder, Kulturen und Religionen;
- Durch das Anhören eines Liedes, in dem die weltweite Brüderlichkeit besungen wird.



Am Ende dieses Moments lädst du jeden Pionier ein, seine Eindrücke in dem vorher erhaltenen Notizheft festzuhalten.

Einige Hilfsmittel sind auf der Website der Weltorganisation der Pfadfinderbewegung (WOSM) [www.scout.org](http://www.scout.org) erhältlich oder im Heft *Das Pfadfindergesetz und das Versprechen*, das heruntergeladen werden kann auf [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be).



### 3. Das Pfadfindergesetz neu entdecken

Das Ziel besteht darin, die Diskussion rund um jeden Artikel des *Pfadfindergesetzes* anzuregen, damit die Pioniere bei der Erneuerung ihres *Versprechens* wissen, wovon sie sprechen: vier Jahre sind seither vergangen, sie werden somit eine neue Ansicht zu jedem Artikel haben.

Um den Austausch rund um das *Pfadfindergesetz* anzuregen, kannst du verschiedene Hilfsmaterialien einsetzen, die sich leicht miteinander kombinieren lassen. Ein paar von ihnen werden nachstehend vorgestellt und können von den Pionieren selbst bearbeitet werden.

- **Lieder:** neue oder alte Lieder, die die Werte in Verbindung mit bestimmten Artikeln des *Pfadfindergesetzes* transportieren. Du kannst zum Beispiel für den Artikel „Der Pfadfinder ist solidarisch und ein Bruder aller“ unter anderem folgendes Lied vorschlagen: *De l'autre côté* von Antoine Hénaut (ein Lied, das anlässlich von Start, einem Ereignis zur Hundertjahrfeier unseres Verbands, entstanden ist und dessen Text auf [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be) erhältlich ist). Bitte jedem Pionier ein Lied auszusuchen, es anzuhören und anschließend über den Text und die Verbindung zum betreffenden Artikel zu sprechen.
- **Zitate:** du findest leicht Zitate zu Werten wie Solidarität, Gerechtigkeit, Vertrauen usw. Schlage zum Beispiel für den Artikel „Der Pfadfinder lacht und singt, selbst in schwierigen Situationen“ Zitate vor wie „Nachts ist es schön, an das Licht zu glauben!“ von Edmond Rostand. Jeder Pionier wählt ein Zitat aus und begründet seine Wahl.

- **Fotos:** stelle Fotos von Aktivitäten aus, die die Pioniere in diesem Jahr zusammen erlebt haben, aber auch Fotos aus Magazinen, Zeitungen, Büchern usw. Jeder wählt das Foto aus, das den vorgeschlagenen Artikel des *Pfadfindergesetzes* am besten repräsentiert. Fordere sie anschließend auf, eine Collage anzufertigen, indem sie alle ihre Fotos auf einem einzigen Untergrund aufkleben.
- **Origamis:** jeder Pionier fertigt ein Origami in Verbindung mit dem vorgestellten Artikel an (zum Beispiel einen Papierfrosch für den Artikel „*Der Pfadfinder entdeckt und achtet die Natur*“) und schreibt darauf, was dieser Artikel für ihn bedeutet und was er persönlich darüber denkt.
- **Kleine Spiele oder Herausforderungen:** die Pioniere machen kleine Spiele rund um einen Artikel des *Pfadfindergesetzes* (zum Beispiel kooperative Spiele für den Artikel „*Ein Pfadfinder schenkt und verdient Vertrauen*“) und im Anschluss erklärt jeder, was er empfunden hat.
- **Lebenserfahrungen:** zitiere den Pionieren einen Artikel des *Pfadfindergesetzes* und bitte sie anschließend, über eine Erfahrung nachzudenken, die sie in Verbindung damit persönlich bei den Pfadfindern oder anderswo gemacht haben (zum Beispiel „Ich bin zu einer Freundin gegangen, um sie zu trösten, als sie mir erzählte, dass ihr Freund ihr den Laufpass gegeben hat“, „Ich habe meinem kleinen Bruder geholfen, eines seiner Matheprobleme zu verstehen“ oder „ich hatte ein sehr bereicherndes Treffen beim Be a pi<sup>19</sup>“). Anschließend bittest du jene, die es wünschen, mit den anderen die Ergebnisse ihrer Überlegungen zu teilen.



19. *Be a Pi* ist ein Wochenende, das jedes Jahr für die Pioniere des ersten Jahres organisiert wird (für weitere Informationen siehe *Begegnung* auf Seite 190, [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be)).

- **Mind map:** schreibe einen Artikel des *Pfadfindergesetzes* in die Mitte eines großen Blattes. Davon ausgehend notiert jeder Pionier alles, was er damit assoziiert. Man könnte zum Beispiel für den Artikel „*Ein Pfadfinder geht auf andere zu und respektiert seine Mitmenschen*“, aufschreiben „einladen“, „dafür sorgen, dass sich jemand wohl fühlt“, „ein Gespräch beginnen“, „jemanden kennenlernen“, „sich für den anderen interessieren“ usw.
- **Zeitungsausschnitte:** verteile Zeitungen und Zeitschriften an die Pioniere. Bitte sie anschließend, eine Collage anzufertigen, um zu illustrieren, was dieser Artikel des *Pfadfindergesetzes* für sie bedeutet. Zum Beispiel stellen die Pioniere für den Artikel „*Der Pfadfinder ist hilfsbereit und setzt sich für eine gerechtere Welt ein*“ ihre Vision einer gerechteren Welt dar.
- **Reportagen/Filme/Dokumentationen:** schau sie dir mit den Pionieren an und leite danach eine Diskussion rund um die Ansichten des Einzelnen und die Artikel des *Pfadfindergesetzes*, die über das Video angesprochen werden können.
- **Geschichten und Erzählungen:** zahlreiche Erzählungen und Geschichten transportieren Werte. Schlage einige vor, die sich auf einen bestimmten Artikel des *Pfadfindergesetzes* beziehen. Jeder Pionier wählt eine von ihnen aus und tauscht sich anschließend mit den anderen darüber aus, wenn er es wünscht. Du findest unter anderem Erzählungen im Heft „*Îles de contes*“, das heruntergeladen werden kann auf [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be).
- **Animation anhand bestimmter Werte:** du kannst eine Animationsaktivität anhand bestimmter Werte in Verbindung mit einem Artikel des *Pfadfindergesetzes* umsetzen. Du findest unter anderem solche zu den Werten Solidarität, Gerechtigkeit und Vertrauen auf [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be).
- **Es gibt noch unzählige Möglichkeiten, die du dir selbst ausdenken kannst!**

Wenn bei den *Begegnungen* (siehe Seite 190) und/oder den *Exploits* (siehe Seite 146), die ihr erlebt habt, bestimmte Werte hervor kamen, kannst du das *Engagement* auch als ihre Erweiterung aufbauen.

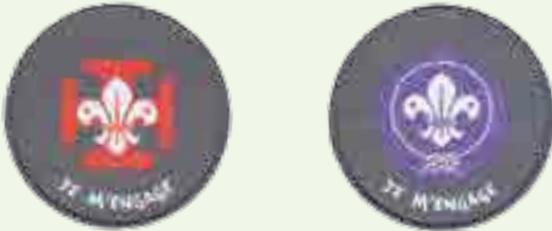
Die Pioniere benutzen während der gesamten Animation die Arbeitsmaterialien, die sie zuvor erhalten haben, um die Überlegungen **festzuhalten**, die jeder Artikel des *Pfadfindergesetzes* in ihnen hervorruft. Dies ist besonders wichtig für die Pioniere des zweiten Jahres, die die Materialien nutzen, um ihr *Engagement* im Lager vorzubereiten.

Diese Animation kann **verschiedene Formen** annehmen: ein gemeinsam verbrachter Abend, eine Schnitzeljagd, ein Fackellauf usw. Sie kann mit allen zusammen, in kleinen Gruppen, zu Zweit usw. umgesetzt werden. Du entscheidest, welche Form am besten zu deinem Posten passt.

#### 4. Austausch

Nachdem die Pioniere sich mit jedem Artikel des *Pfadfindergesetzes* auseinandergesetzt haben, schlägst du einen **Moment des Austauschs** in einer kleinen Gruppe vor. Was für Schlüsse habt ihr aus dieser Aktivität gezogen? Was war für euch von Bedeutung, was hat euch angesprochen und berührt? Was denkt ihr über das *Pfadfindergesetz*? Wie würdet ihr es definieren?

Zum Abschluss dieser Animation erhalten die Pioniere des zweiten Jahres ihr **Abzeichen des Engagements**. Je nachdem, welchen Sinn es für ihn hat, trägt der Pionier entweder das Abzeichen mit dem *Pfadfinderkreuz* oder das Abzeichen mit dem weltweiten *Pfadfinderlogo*.



Die drei Lilienblütenblätter symbolisieren die drei Pflichten; die beiden Sterne mit je fünf Spitzen die zehn Artikel des Gesetzes; die Kordel und der Kreuzknoten die Einheit und die Brüderlichkeit in der Bewegung und die acht Spitzen des Pfadfinderkreuzes die von Jesus verkündeten Seligpreisungen.

Diejenigen, die in der Truppe ihr *Versprechen* abgelegt haben, tragen ihr Abzeichen ab ihrer Ankunft beim Posten auf ihrem Pionierhemd. Diese Bindung hört nämlich im Wechsel zum Posten nicht auf. **Das Tragen seines Versprechensabzeichen auf dem Pionierhemd** ermöglicht es, die Kontinuität mit dem Engagement zu kennzeichnen. So nähern die Pioniere des letzten Jahres zu Beginn des Prozesses, am Ende der Animation rund um die Werte des Pfadfindergesetzes, ihr Abzeichen des Engagements anstelle des Versprechensabzeichens.



## Die Pioniere des zweiten Jahres

Sie bereiten den Moment vor, in dem sie ihr Engagement vor den anderen Pionieren zum Ausdruck bringen.

Diese Vorbereitung erfolgt in **mehreren Etappen**:

- 1 Jeder Pionier nimmt wieder das **Notizheft** zur Hand, das er erhalten hat, um nachzulesen, was er während der Animation vor dem Lager zu jedem Artikel des *Pfadfindergesetzes* notiert hat. Du kannst gegebenenfalls einen Moment des Austauschs zu einem bestimmten Artikel einplanen, über den die Pioniere gerne noch mal sprechen würden. Sie können so ihr Versprechen im vollen Bewusstsein erneuern.
- 2 Durch das Engagement verpflichtet sich der Pionier, nach den Werten des *Pfadfindergesetzes* und den drei Grundsätzen zu leben. Das eine geht mit dem anderen einher. Damit die Pioniere sich der Tragweite bewusst werden, bitte sie, ein Beispiel für jeden Grundsatz in Verbindung mit dem Pfadfinderleben oder außerhalb des Pfadfindertums zu nennen.
  - **Der persönliche Grundsatz:** dabei handelt es sich um die Verantwortung jedes Einzelnen, alle seine innewohnenden Charaktereigenschaften im Rahmen seiner Kapazitäten bestmöglich weiterzuentwickeln.
  - **Der soziale Grundsatz:** dabei handelt es sich um die Beziehung des Einzelnen zur Gesellschaft und seine Verantwortung innerhalb dieser Gesellschaft. Dies umfasst nicht nur die Familie, die lokale Gemeinde, das Land und die ganze Welt, sondern auch die Achtung anderer und der Natur.
  - **Der spirituelle Grundsatz:** dabei handelt es sich um die Beziehung des Einzelnen zu den spirituellen Werten des Lebens und die Überzeugung, dass es eine Macht gibt, die größer ist als der Mensch.

## Sein Engagement vorbereiten



### Die Pioniere des ersten Jahres

Sie bereiten die Feier des *Engagements* vor, um diesen Moment unvergesslich werden zu lassen.

Du findest vielerlei Ideen und Ratschläge in dem Heft *Cérémonies et célébrations scouts*, das auf [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be) heruntergeladen werden kann.



## Wie symbolisiert man sein Engagement?

Bitte deine Pioniere des letzten Jahres, jeweils zu zweit einen Gegenstand zu finden, der ihr *Engagement* symbolisiert. Jeder sollte einen finden. Diejenigen, die es wünschen oder die nicht den Gegenstand ausfindig machen können, der zu ihnen passt, können ihn vorstellen, indem sie ihn zum Beispiel aufzeichnen. Erkläre ihnen, dass sie diesen Gegenstand bei der Feier des *Engagements* den anderen Pionieren vorstellen werden.

Somit unternehmen die Pioniere zu zweit folgendes:

- jeder von ihnen sucht seinen symbolischen Gegenstand;
- sie sprechen über ihre Wahl und die Bedeutung des Gegenstandes.

- 3 Bitte anschließend jeden Pionier, allein darüber nachzudenken, welche **Auswirkungen** sein Engagement auf seinen Alltag haben wird: „was könnte ich tun, um nach den Werten des *Pfadfindergesetzes* und den drei Grundsätzen zu leben?“ Jeder listet eine Reihe konkreter

Handlungen auf, die er umsetzen kann, nachdem er sein Engagement zum Ausdruck gebracht hat. Dafür kannst du ihnen vorschlagen, eine Karte anzufertigen, die folgendes beinhaltet:

- auf der Vorderseite: die 10 Artikel des *Pfadfindergesetzes* und die drei Grundsätze;
- auf der Rückseite: die Liste mit den dazugehörigen Handlungen.

Diese Liste ist **vertraulich**. Wenn sie ihre Listen erstellt haben, nimmst du die Karte von jedem entgegen, um sie ihnen in einigen Wochen zu schicken. Achte darauf, die Vertraulichkeit ihrer Schreiben zu wahren. Du kannst sie beispielsweise darum bitten, ihre Karte in einen Briefumschlag zu stecken, bevor sie sie dir geben. Indem der Pionier diese Karte Zuhause erhält, kurz nachdem er den Posten verlassen und somit seinen Werdegang als Pfadfinder beendet hat, kann er sich in **Erinnerung rufen, welche Engagements er übernommen hat**. Dies ist eine gute Gelegenheit, um jeden dazu einzuladen, sie im Alltag seines Lebens bei den Pfadfindern (zum Beispiel wenn der Pionier Leiter wird) und anderswo zu bewahren.

- 4 Bitte jeden Pionier, den **Text** vorzubereiten, den er während der Feier des *Engagements* vor den Anderen des Postens verkünden wird. Du findest nachstehend drei Textvorschläge. Die Kraft des *Engagements* liegt nicht so sehr in den verkündeten Worten oder in der konkreten Form der Feier, sondern vielmehr in der Reflexion, die den Pionier dazu bringt, **sich vor allen festzulegen**.

### VORSCHLAG 1

(In Bezugnahme auf das *Versprechen*) „Bei meinem *Versprechen* wünschte ich mir mittels meiner Seele und meinem Verstand, mich der weltweiten Pfadfinderbrüderlichkeit anzuschließen, die Welt zu einem besseren Ort zu machen und zum Aufbau des Friedens beizutragen.“

(Erneuerung) „Ich erneuere heute als Pionier mein *Versprechen* und verpflichte mich, jeden Tag bei den Pfadfindern und anderswo durch meine persönliche, soziale und spirituelle Entfaltung nach den Werten des Pfadfindergesetzes zu leben.“

### VORSCHLAG 2

Seinen eigenen Text des *Engagements* verfassen, indem ein Element pro Zeile ausgewählt wird. Wenn dem Pionier kein Element der Zeile zusagt, kann er seines erfinden, sofern die Idee, die in jeder Zeile ausgedrückt wird, berücksichtigt wird.

#### Bei meinem *Versprechen*,

<input type="checkbox"/> wünschte ich mir	<input type="checkbox"/> wollte ich	<input type="checkbox"/> entschied ich mich	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> bei meiner Ehre und bei meinem Gewissen	<input type="checkbox"/> nach eigenem Ermessen	<input type="checkbox"/> nach reichlicher Überlegung	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> nach dem Pfadfindergesetz zu leben	<input type="checkbox"/> meine Pfadfinderbrüder begleiten	<input type="checkbox"/> zur Weltpfadfinderbewegung zu gehören	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> die Welt zu verbessern	<input type="checkbox"/> mich für eine gerechtere Gesellschaft engagieren	<input type="checkbox"/> mich aktiv für die Menschenrechte einzusetzen	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> und für Frieden zu sorgen.	<input type="checkbox"/> und für Gerechtigkeit kämpfen.	<input type="checkbox"/> und das Interesse aller zu verteidigen.	<input type="checkbox"/>

#### Und heute als Pionier

<input type="checkbox"/> erneuere ich mein Engagement	<input type="checkbox"/> bestätige ich erneut meinen Wunsch	<input type="checkbox"/> möchte ich mich weiterhin,	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> durch meine persönliche, soziale und spirituelle Entfaltung,	<input type="checkbox"/> mir selbst, euch und meinem Glauben gegenüber,	<input type="checkbox"/> in Achtung meiner Pflicht mir selbst, den anderen und Gott gegenüber,	<input type="checkbox"/>

#### mit den Werten des Pfadfindergesetzes, bei den Pfadfindern und anderswo,

<input type="checkbox"/> tagtäglich im Einklang zu leben.	<input type="checkbox"/> tagtäglich im Einklang zu handeln.	<input type="checkbox"/> tagtäglich im Einklang verhalten.	<input type="checkbox"/>
---	---	--	--------------------------

### VORSCHLAG 3

Ich bin ein Pfadfinder unter Millionen anderer von gestern, heute und morgen.  
 Ich beteilige mich mit ihnen am Aufbau des Friedens.  
 Ich glaube an eine bessere Welt.  
 Ich spiele darin eine aktive Rolle.  
 Ich engagiere mich seit meinem Versprechen weiterhin mir selbst, anderen und meiner Spiritualität gegenüber.  
 Ich habe im Pfadfindergesetz Werte gefunden, die ich weiter teilen möchte.  
 Aus all diesen Gründen erneuere ich mein Versprechen und ich verpflichte mich, jeden Tag bei den Pfadfindern und anderswo, nach den Werten des Pfadfindergesetzes zu leben.





## Sein Engagement feiern



### Sich vor dem Posten verpflichten

Zunächst zeigen die Pioniere des letzten Jahres den Gegenstand, den sie gewählt haben, um ihr Engagement zu symbolisieren, nach den Werten des Pfadfindergesetzes zu leben, und sie erklären den Anderen des Postens seine Bedeutung. Anschließend tragen sie den von ihnen vorbereiteten Text des Engagements vor.

### Die Feier des Engagements

Die Feier des Engagements ist eine Sternstunde, die mit dem gesamten Posten erlebt wird. Die Pioniere des ersten Jahres sind in der Organisation der Feier und der Dekoration eingebunden. Diese kann in eine Feier münden, die dazu beiträgt, dieses Ereignis unvergesslich zu machen.

#### Textvorschlag zur Einleitung der Engagementfeier:

„Erinnert euch an euer Versprechen bei den Eclaireuren\*... Ihr habt euch verpflichtet, wie Millionen anderer Pfadfinder weltweit nach den Werten des Pfadfindergesetzes zu leben. Dabei handelt es sich um einen Akt der Bindung, der sowohl stark als auch mutig ist, da die Werte der Pfadfinder anspruchsvoll sind.“

Seit eurem Versprechen seid ihr reifer geworden, ihr seid gewachsen, ihr habt ein gutes Stück des Weges zurückgelegt... Darum bieten wir euch heute, ihr die am Ende eurer Pfadfinderlaufbahn angelangt seid und euch für neue Horizonte öffnet, euer Versprechen zu erneuern und noch mal euren Wunsch zu bestätigen, die Pfadfinderwerte zu bevorzugten Richtwerten bei Entscheidungen in eurem Leben zu machen. Durch euer Engagement und nach reiflicher Überlegung laden wir euch jetzt dazu ein, euch zu verpflichten, bei den Pfadfindern und anderswo nach den Werten des Pfadfindergesetzes zu leben.“

\*dieser Punkt sollte den Pionieren angepasst werden, die nicht ihr Versprechen in der Truppe erlebt haben.



### Deine Aufgabe

- Den Pionieren zu verstehen geben, dass das Engagement einerseits darauf abzielt, das in der Truppe gemachte Versprechen zu erneuern und andererseits, im Hinblick der Bindung der Pfadfinderwerte noch einen Schritt weiter zu gehen, indem man sich verpflichtet, bei den Pfadfindern und anderswo (in der Familie, in der Schule und später im Beruf, mit Freunden usw.) nach diesen Werten zu leben.
- Jeden in seiner persönlichen Entwicklung achten.
- Den Pionieren zur Verfügung stehen, die ihre Gedankengänge mit dir teilen möchten.
- Der Zeitpunkt, wenn der Pionier über die Handlungen nachdenkt, die er in seinem Leben umsetzen möchte, um nach den Werten des Pfadfindergesetzes zu leben, ist ein persönlicher Moment, den es zu respektieren gilt.

### Deine Pioniere verstehen

#### Im Posten engagiere ich mich

In der Phase, in der der Pionier oder die Pionierin sich selbst, die anderen und die Welt hinterfragt, wird er dazu eingeladen, erneut seinen Wunsch zu bestätigen, nach den Pfadfindergesetzen zu leben. Zur gleichen Zeit stellt er oder sie fest, welche Auswirkungen seine Entscheidungen auf den Rest seines Lebens haben können. Darüber hinaus befindet er sich in einer entscheidenden Etappe seines Lebens (Ende der Pfadfinderlaufbahn, bei den meisten auch das Ende der Schulzeit, für manche der Beginn eines Studentenlebens usw.) und in dem Alter weiß man meistens nicht, wie die Zukunft aussehen könnte. Das Engagement bietet die Gelegenheit, zu all dem Stellung zu beziehen und über die Richtung, die man im eigenen Leben einschlagen möchte, nachzudenken oder diese zu bestärken.





# 6

## DIE SYMBOLIK



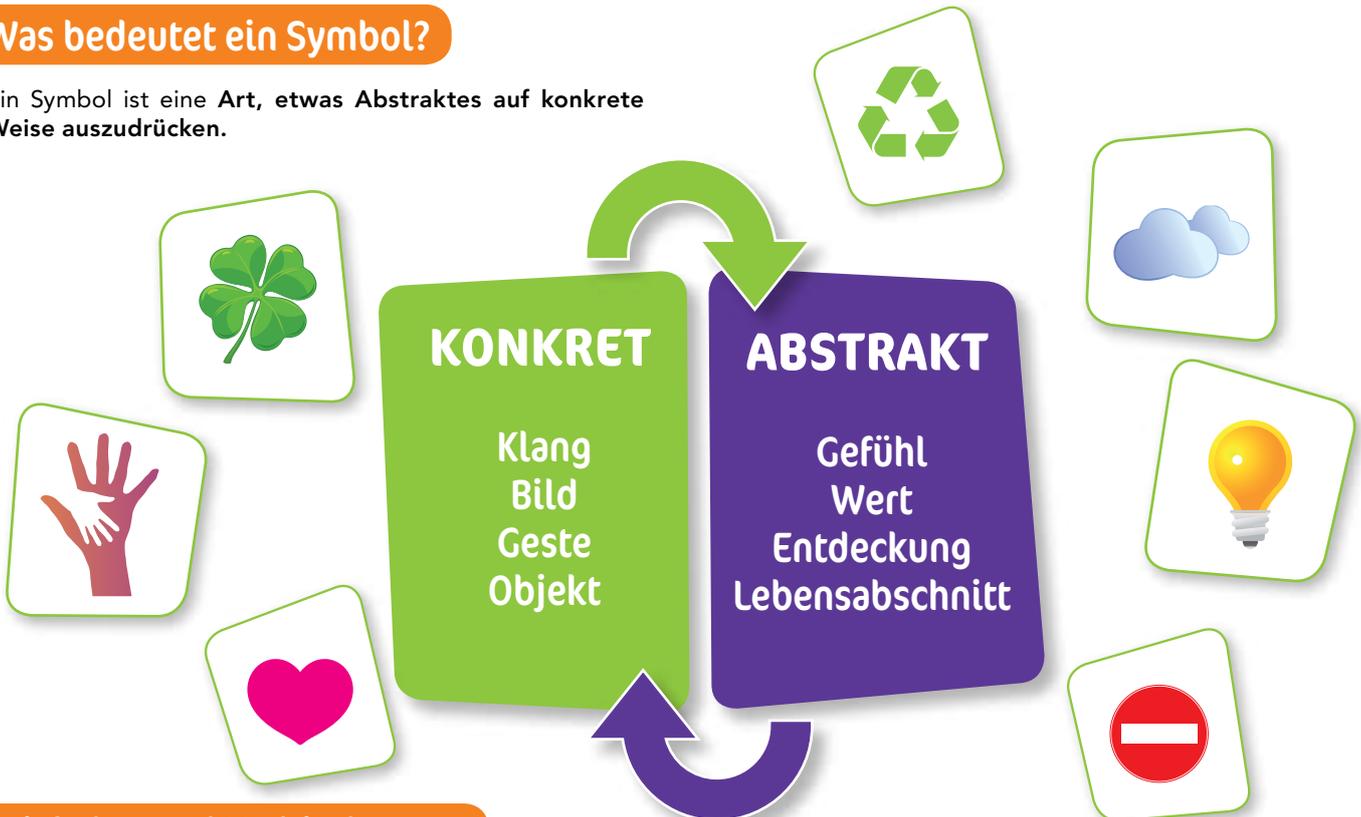
Die Pfadfindersymbolik besteht aus sinngetreuen Sprüchen, Handlungen und Ritualen. Sie stärkt die Gruppe, ermöglicht jedem, Orientierungspunkte zu finden und unterstützt das Gefühl der Zugehörigkeit einer weltweiten Bewegung. Einige dieser Wegweiser sind das Erbe der Bewegung. Andere entstammen einem imaginären Rahmen. Wieder andere werden aus der Gruppe heraus entwickelt.

# DIE SYMBOLIK

Zur Entwicklung des Gruppenzugehörigkeitsgefühls ist eine Vielzahl von sinngetreuen Sprüchen, Handlungen, Zeichen und Ritualen nötig. Bei den Pfadfindern sind einige dieser Wegweiser das Erbe der Bewegung. Andere entstammen einem imaginären Rahmen. Wieder andere werden aus der Gruppe heraus entwickelt. All diese Elemente werden innerhalb jeder Sektion regelmäßig neu entdeckt oder erneuert, um jedem zu ermöglichen, sich aktiv am Pfadfinderleben zu beteiligen und sich dabei wohlfühlen.

## Was bedeutet ein Symbol?

Ein Symbol ist eine Art, etwas Abstraktes auf konkrete Weise auszudrücken.



## Leitfaden und Verbindungen

Das Pfadfindertum verwendet Symbole nicht als Schmuck oder um ein sektenähnliches Universum zu schaffen, das keiner versteht. Sie sind keine Dekoration, sondern ein **sinngetreues Hilfsmittel** für die Personen, die sie teilen.

Die Symbole ermöglichen:

- unsere **Werte** gegenständlich darzustellen und sie in konkrete Gesten zu übertragen;
- **Verbindungen** und Intimität zu schaffen, da man sie miteinander teilt;
- ein Gefühl der Einigkeit und der **Zugehörigkeit** zu entwickeln;
- einen **Leitfaden** zum Erwachsenwerden festzulegen, weil sie für diejenigen, die sie verwenden einen Sinn haben.

### Traditionen?

Selbst wenn die Symbole schon seit langem existieren, werden sie nicht aus Tradition benutzt und „weil man es schon immer so gemacht hat!“. Es reicht nicht aus, sie zu teilen, sie **müssen** für alle, die sie nutzen einen Sinn haben und man muss **sich die Frage stellen** können: „Warum tue ich dies oder warum verwende ich dieses Wort oder diese Geste?“.



## Deine Aufgabe

- Achte darauf, dass jeder Pfadfinder **den Sinn** der in der Gruppe verwendeten Symbole **versteht**.
- **Biete erzieherische Symbole an**, die ihm ein Erwachsenwerden in vollem Vertrauen ermöglicht.

### „Sich als Mitglied der Brüderlichkeit der Eclaireure fühlen.“

„Ein Pfadfinder hat jetzt durch das Pfadfindertum die Möglichkeit, der Brüderlichkeit der Eclaireure beizutreten. Er kann Spuren hinterlassen und ihnen folgen, Zeichen geben, sein Feuer anzünden, sich eine Hütte bauen und sich sein Essen kochen.“

Baden-Powell, *Aids to Scoutmastership*, 1919



## Die Pfadfindersymbole

Es gibt in der Gesellschaft eine verbreitete karikaturistische Vorstellung eines Pfadfinders, der in seiner schönsten Uniform, mit kurzen Hosen und Hut, durch den Wald läuft. Aber unsere Symbole gehen über dieses Bild hinaus. **Sie transportieren ein gemeinsames Projekt.**

Zur Lebensweise der Pfadfinder gehören Einfachheit, Naturverbundenheit und Pfliffigkeit. Diese Atmosphäre hilft dabei, **sich wohl und den anderen nahe zu fühlen.**

### Auf weltweiter Ebene

Bestimmte Symbole kommen von sehr weit her und werden von den Pfadfindern rund um den Globus verwendet. Sie werden seit Generationen von Pfadfindern geteilt, verbinden uns mit der Geschichte und führen uns in die Zukunft. Auf diese Weise **ermöglichen sie den Pfadfindern** über den Sprachen, Kulturen und Religionen hinaus, **die Brüderlichkeit der Bewegung nachzuempfinden.**

**Das Wort „Scout“** bedeutet Aufklärer (Eclaireur in Französisch). Es kann Abenteuer, Verwegenheit, Beobachtungsgabe und einen Menschen symbolisieren, der darauf achtet, **anderen den Weg zu ebnen**. Heute ist das Wort Scout oder Pfadfinder die allgemeine Bezeichnung und der Begriff, unter dem die Bezeichnungen Baladin, Wölfling, Eclaireur und Pionier zusammengefasst werden.

**Die Uniform** ist das nach außen **sichtbare Zeichen, Dinge gemeinsam zu erleben**. Sie ist ein Zeichen der Brüderlichkeit in einer Gruppe. Das individuelle getragene Halstuch jeder Einheit zeigt die Pfadfinderzugehörigkeit an einem bestimmte Ort.



**Sich die linke Hand reichen:** die Pfadfinder begrüßen sich auf der ganzen Welt gerne auf die gleiche Weise: ein freimütiges Händeschütteln mit der linken Hand, zusammen mit einem Zeichen der rechten Hand (den Daumen auf dem kleinen Finger geknickt und die drei anderen Fingern, eng beisammen gestreckt). Einige schlagen dabei die Füße mit einem kurzen Schlag oder Klacken der Fersen zusammen. Dabei handelt sich jedoch nicht um einen militärischen Gruß.

Der Ursprung der Wahl der linken Hand geht zurück auf die Anekdote eines Sieges der von Baden-Powell geführten Militärtruppen, bei der er, als er die Kapitulation eines Stammesführers entgegennahm, sich zu diesem hinbewegte, um ihm die Hand zu schütteln und somit seine Wertschätzung auszudrücken. Der Stammesführer streckte ihm die linke Hand entgegen und sagte ihm, dass die Tapferen sich diese Hand reichen, weil sie die Hand des Herzens ist.

### Die Verbindung mit dem Gesetz und dem Versprechen

Das Gesetz hat, weil es ein gemeinsames Ideal und ein gemeinsames Projekt definiert, eine wichtige Symbolfunktion. Die Bindung an die Pfadfinderwerte und die damit einhergehenden Feiern sind **sinngetreue Rituale.**

### Der Pfadfindergruß

Die drei erhobenen Finger des Pfadfindergrußes symbolisieren die dreifache Entfaltung: auf persönlicher, sozialer und spiritueller Ebene durch das *Versprechen*.



### Das Logo der weltweiten Bewegung

Die drei Lilienblütenblätter symbolisieren diese Entfaltung. Die beiden Sterne mit je fünf Spitzen repräsentieren die zehn Artikel des **Gesetzes**; die Kordel und der Kreuzknoten verweisen auf die **Einheit** und **Brüderlichkeit** der Bewegung.



### Die Charta

Die *Charta* beschreibt die drei Grundsätze:

- **auf persönlicher Ebene:** Engagement der Pfadfinderleiter;
- **auf sozialer Ebene:** Aufnahme von allen;
- **auf spiritueller Ebene:** Eine aktive Entwicklung, die offen ist für Unterschiede.

### Die Devise der Pfadfinderleiter

Die vom Sänger Jean-Jacques Goldman entlehnte Formel „*Zeit, Talent und Herz*“ schlägt sich auch in den drei Grundsätzen nieder: **die Zeit**, die man anderen widmet, **das Talent**, das ich persönlich entwickeln muss, und **das Herz**, das ich habe, meiner Tätigkeit einen höheren Sinn zu verleihen.



### Keine Verpflichtung

Diese Symbole sind keine Pflicht um Pfadfinder zu sein; es handelt sich lediglich um **Hilfsmittel, die den Gruppen zur Verfügung stehen**, die entscheiden, ob sie sie einsetzen oder nicht, je nach dem, was sie gerade erleben.

### Die Freude des Beisammenseins

Elemente wie der Gruß, die Uniform oder Ausdrücke wie Truppe oder Patrouille kennzeichnen **den Wunsch, gemeinsam etwas Bedeutsames zu erleben**. Sie haben keinerlei Bezug zu einer paramilitärischen Bedeutung (der Verehrung von Stärke, des allmächtigen Anführers und der Auflösung der eigenen Persönlichkeit zugunsten der Gruppe). Bei diesen Symbolen geht es einfach um Freundschaft, Beziehungen und die Freude, beisammen zu sein. Baden-Powell war der erste, der von einer Unterscheidung von Pfadfindertum und Armee überzeugt war:

„*Militärischer Drill und Disziplin sind genau das Gegenteil von dem, was wir in der Pfadfinderbewegung lehren.*“ Rede beim Jamboree, 1925.

„*Die militärische Erziehung neigt dazu, die Individualität zu zerstören, während eines unserer Hauptziele darin besteht, den einzigartigen Charakter jedes Einzelnen herauszubilden.*“, Scouting for Boys, 1908.



## Von einer Sektion zur anderen

Jede Sektion hat ihre eigene Symbole. Dennoch verbergen sich hinter den verschiedenen Namen und Zeichen die gleichen erzieherischen Verfahren, die umgesetzt werden: die Begünstigung der Gruppenzugehörigkeit, Anregung und Aufwertung der Entdeckungen, die Öffnung gegenüber Dritten und deren Unterschiede, Erweckung im Sinne der Gesetzeswerte usw.

### Bei den Baladins

Im Alter von ungefähr sechs Jahren beendet das Kind die Phase des magischen Wunschdenkens, in der es hofft, dass seine Wünsche Wirklichkeit werden. Man kann ihn nicht mehr alles weismachen. **Wenn das Kind sich in eine Fantasiewelt begibt, dann weil es bereit ist, das Spiel zu spielen und sich mit den Charakteren zu identifizieren, mit denen es sich entwickelt und reift.**



### Die Legende des Baladins

Durch die Geschichten der *Legende der Baladins* kann das Kind seinen Platz in der Gruppe finden und die Welt, die es umgibt, besser erfassen. Natürlich ist die *Legende der Baladins* nicht der einzige angebotene Fantasierahmen. Die Ideen des Staffs bei einem Spiel, einem Ausflug oder einem Lager ermöglichen dem Pfadfinder, sich in einem vertrauensvollen Rahmen zu entwickeln. Die Pfadfinderleiter verleihen den Gesten, Zeichen, Ritualen usw. Sinn und sind gleichzeitig Orientierungshilfen für die Gruppe.



## RÜCKBLICK

Die Geschichte der **Weißer Robbe** wird häufig in den Meuten der Seepfadfindereinheiten eingesetzt. Held dieser Geschichte, die aus dem *Dschungelbuch* von Kipling stammt, ist die junge weiße Robbe Kotick. Seeschwein, der weise Alte, ist der Wächter der Traditionen auf See. **Diese Figuren machen für die Gruppen, die sie einsetzen, Sinn.**



### Bei den Wölfingen

Ab dem Alter von acht Jahren mag das Kind die Fantasiewelt noch immer, aber es kann die Dinge angemessen unterscheiden. Es bevorzugt Geschichten und Symbole, deren Codes und Regeln es kennt. Dadurch wird sein Gerechtigkeitsbedürfnis gestillt und es kann sich im Rudel und in der Meute entwickeln.



### Dschungel der Meute

Das von Rudyard Kipling geschriebene *Dschungelbuch* ist eine **sinnvolle und vielseitige Geschichte**. Der Roman kann als Lehre bezeichnet werden, in dem Mogli in einer auf den ersten Blick feindlichen Umgebung aufwächst, in der er mit der Zeit seinen Platz findet. Durch die Figuren, mit denen Mogli in Kontakt kommt (Balu, Baghira oder Graubrunder), lernt er den Dschungel und seine Bewohner kennen. Aber er lernt vor allem **sich selbst kennen, da die Figuren ebenfalls Stärken und Schwächen haben**. Von der Ankunft bei der Meute (der *ersten Bindung*) bis zum Abschied (dem *Frühlingslauf*), können alle Etappen, Aktivitäten, Spiele und der Lageralltag mit der Symbolik bereichert werden, die das *Dschungelbuch* bietet. Dieser von Baden-Powell für die Wölflinge ausgewählte Fantasiewelt wird **aufgrund des erzieherischen Potentials von vielen Wölfingen auf der ganzen Welt geteilt**.



### Und wenn man etwas anderes macht?

Es handelt sich um ein paar Vorschläge aus vielen. Einige Gruppen funktionieren mit anderen Figuren und Fantasiewelten. Das ist natürlich kein Problem. Und wenn die vorgeschlagenen Hilfsmittel dich interessieren, steht dir nichts im Wege, **die grundlegenden Ziele, die an jede Sektion angepasst sind, zu bewahren und sie in einer anderen Verpackung zu präsentieren**.

Weiterhin bedeutet die Existenz eines Fantasierahmens nicht den Tod der anderen, im Gegenteil! Es geht nicht darum, Ana, die kleine Stute oder Baghira in jeder Aktivität der Rasselbande oder der Meute unterzubringen. Es gibt auch Platz für kleine Marsmenschen, Dinosaurier, Indianer, die Welt der Insekten ...!

## Bei den Eclaireuren



Der Jugendliche, dessen Körper und Geist dabei ist, sich vollkommen zu wandeln, nimmt seine Umwelt verändert wahr. **Der symbolische Rahmen soll zwei wichtige Bedingungen erfüllen: er sollte ihm einen Platz und eine Struktur bieten.** Neben den gängigen Werten der Pfadfinderbewegung kann man folgende Devise des Pfadfindertums einmal genauer betrachten: „Allzeit bereit“. Sie erinnert daran, verfügbar zu sein und sich mit allen Mitteln, die man aufbringen kann, ins Abenteuer zu stürzen. Sie fordert einen dazu auf, mit Einfachheit sein Leben zu meistern.

### Das Totem und das Adjektiv

Auch wenn diese Symbole in der weltweiten Pfadfinderbewegung nicht weit verbreitet sind, haben sie einen tiefen Sinn für diejenigen, die sie verleihen und erhalten. **Das Totem ist ein Zeichen der Anerkennung und der Zugehörigkeit.** Es zeigt, dass man einen Eclaireur kennengelernt hat und dass er Teil der Gruppe ist. Es handelt sich um ein Ritual, das einen Höhepunkt in der Pfadfinderlaufbahn darstellt und durch das er seine Integration spüren kann.

## Bei den Pionieren



Die älteren Jugendlichen haben das **Bedürfnis**, die Gruppen und Orte, in denen sie Zeit verbringen, **mitzuprägen**. Ein gutes Beispiel dafür ist ihr eigenes Zimmer zu Hause. Der Bestand der im Pfadfindertum vorgeschlagenen Symbole ist nicht verbindlich. Jeder kann neue erfinden, wenn er darauf achtet, dass jeder Pfadfinder sich weiter entwickeln kann. Dies gilt für alle Sektionen und insbesondere für den Posten.

### Die Spur und die Saga

Durch die *Spur* kann der Pionier beim Abschied ein **sichtbares Zeichen seiner Zeit im Posten hinterlassen** (ein Handabdruck an der Wand, ein paar Zeilen im Gästebuch des Postens usw.).

Die *Saga* ist die Gelegenheit, einen Pionier, der den Posten verlässt, zu ehren. Sie schildert seine Persönlichkeit, Erinnerungen an seine Pfadfinderzeit, Anekdoten, die starken Momenten der Gemeinschaft usw.

## Die Leitsprüche

Sie bestätigen bildhaft und präzise **unsere gemeinsamen Ideale und Projekte** sowie eine ausnahmslose Beteiligung.



**Baladins:**  
„Alle Kameraden“

**Eclaireur:**  
„Allzeit bereit“



**Wölflinge:**  
„Unser Bestes“

**Pioniere:**  
„Weiter, stärker“



Erste Bindung

Aufnahme

Frühlingslauf

## Ein einmaliges Umfeld

Deine Sektion kann anlässlich eines Lagers, eines Projekts oder eines Themas **neue Elemente schaffen und andere umwandeln**: ein Lied, eine Geste, eine bestimmte Ecke im Lokal. Diese „hauseigenen“ Symbole haben eine begrenzte Lebensdauer, die auf die Anwesenheit ihrer Erfinder beschränkt ist; sehr schnell bedeuten sie keinem mehr etwas. Sie können verschwinden, um anderen die Möglichkeit zu geben, im Laufe eines Ereignisses hervorzutreten.

## Die Übergänge

Die Momente des Wechsels von einer Sektion in die andere sind für die Pfadfinder häufig eine heikle Angelegenheit. Man wird wieder „klein“, nachdem man zu den „Ältesten“ gehört hat. Man verlässt seine kleine Gruppe, seine Pfadfinderleiter, sein Lokal.

Deine Aufgabe besteht darin, diese Veränderungen zu erleichtern.

- Dies erreichst du anhand der **Begegnungen mit den anderen Sektionen** sowie durch eine positive und begeisternden Art über all das zu sprechen, was die betroffenen Pfadfinder in einigen Monaten erleben können.

**Beispiel:** Die Wölflinge werden dazu eingeladen, dies während eines symbolischen Moments zu erleben: beim *Frühlingslauf*.

- Der Gruppe und jene, die sie verlassen, wird die Möglichkeit gegeben, **sich zu verabschieden**, sich daran zu erinnern, was sie gemeinsam erlebt haben und sich **diese Erfahrung nochmal vor Augen zu führen**.

**Beispiel:** Bei seinem Abschied werden dem Pionier seine Pfadfinderleistungen in Form der Saga vorgetragen. Dies ist das letzte Geschenk, das er in seiner Pfadfinderzeit erhält: diejenigen, die bleiben, besingen seine Leistungen und feiern ihn so wie er ist. Man lädt ihn dazu ein, eine sichtbare *Spur* seiner Zeit in der Gruppe zu hinterlassen, ein Symbol, das ihm dabei hilft, sich neuen Projekten zuzuwenden.

## Aufnahme und Integration

Von der Aufnahme des jungen Baladin bis zum Abschied des Pioniers können die **Übergänge erleichtert werden**, damit sich jeder in der Gruppe willkommen fühlt. Jeder Pfadfinder kann sich so ohne Druck entwickeln.



Jede Gruppe kann einen neuen Bezugsrahmen schaffen, damit jeder spürt, dass er in ihr integriert ist.

Jede gelungene Integration ermöglicht anschließend demjenigen, der sich aufgenommen fühlt, auf andere Gruppen zuzugehen und sich anderorts zu integrieren (Freizeitgruppen, Schule oder Beruf).

Eine Welt der Symbole gibt einem das Gefühl der Zugehörigkeit zu einer Brüderlichkeit, für die man bereit ist, sich einzusetzen.



Kringel

### Was ist Die Legende der Baladins?

Hier handelt es sich um eine Fantasiewelt, die sich aus den verschiedensten Figuren zusammensetzt, die die Geschichten und Lieder, die den Rhythmus des Lebens in der Rasselbande bestimmen, verschönern.

Die Geschichten leiten die pädagogischen Ansätze der Sektion ein, bereiten auf das Lager vor und begleiten die Kinder in verschiedenen Momenten des Alltags. Mit *Der Legende der Baladins* können weiterhin die Werte des Pfadfindertums entdeckt werden.

### Wie wird diese Fantasiewelt integriert?

- Ein oder zwei pädagogische Ansätze im Laufe des Jahres oder im Lager umsetzen.
- Einen Lokalbereich sowie Kringels Wohnwagen einrichten.
- Ein neues Vokabular ausdenken (z. B.: die Kiste mit den Spielen wird zum *Naschkoffer*).
- Ein Ritual einführen (die Versammlung mit einigen Worten beginnen, die nur ihr verwendet. Zum Beispiel: „*Hallo liebe Artisten!*“).
- Ein Lied zum Vergnügen oder bei einem besonderen Anlass singen.
- Eine Geschichte aus *Der Legende der Baladins* zum Einschlafen vorlesen, sie in Form eines Sketches bei einer Veillée präsentieren oder als Ausgang für ein Spiel einsetzen.

Die Fantasiewelt der Legende der Baladins zielt nicht darauf ab, die einzige Welt darzustellen, in der die Baladins sich entwickeln können. Erlebt auch verschiedene andere Fantasiewelten, die aus Piraten, Drachen, der Natur usw., bestehen.



Herr Ehrlich



Gido

Bodo

Pinah

### Wann wird sie eingesetzt?

Du kannst dich mit der Welt der *Legende der Baladins* in kleinen Schritten vertraut machen, indem du dich regelmäßig mit ihr beschäftigst. Damit der Baladin sich mit den Figuren identifiziert, muss er sie kennenlernen. Es ist wichtig, nicht alles auf einmal machen zu wollen. Du wählst die Lieder und die zu erzählenden oder zu schauspielernden Geschichten, den Umständen entsprechend sowie unter Berücksichtigung der Wünsche und Bedürfnisse deiner Animation, aus. So integrierst du, im Laufe des Jahres und wenn es dir angemessen erscheint, bestimmte pädagogische Ansätze.



## Wer sind die Figuren?



Ana

**Ana** ist ein schelmisches Pony sowie die Freundin der Baladins, mit der sie lachen, schmusen können und der sie ihre Geheimnisse anvertrauen. Im Alter zwischen sechs und acht Jahren haben die Kinder häufig besondere Beziehungen zu Tieren.

**Kringel** ist ein alter Artist, der viel gereist ist und zu dem die Baladins Vertrauen haben. Er teilt seine Erfahrung und bringt ihnen viele Dinge bei. Er ist der Gründer der ersten Baladinsgruppe.

**Gido, Pinah und Bodo** sind Hauptpersonen im gleichen Alter wie die Baladins. Sie erleben Situationen in der Rasselbande oder im Alltag, die den Baladins helfen, sich mit ihnen zu identifizieren und gleichzeitig mit ihnen mitzufiebern. Das Kind fasst so Selbstvertrauen, indem es sich an Situationen die es kennt, orientiert.

## Geschichten und Lieder

Jeder Baladin bekommt ein Heft, das acht Geschichten der *Legende der Baladins* in vereinfachter und illustrierter Version, enthält. Zwischen den Geschichten finden sich Spiele und Ausmalbilder. Am Anfang des Heftes ermöglichen einige Seiten den Leitern, das Heft auf die Gewohnheiten der Rasselbande abzustimmen.

In einem anderen Heft für die Pfadfinderleiter befinden sich 24 Geschichten der *Legende der Baladins* in ihrer langen Version. Einige von ihnen sind in der Form einer Geschichte wiedergegeben, die den Baladins erzählt werden kann; andere können vom gesamten Staff oder mit Marionetten gespielt werden.

Die CD *Balablues* enthält zehn französische Lieder, die die Sternstunden des Lebens in der Rasselbande dynamisieren.



Karibu

## Die Bedeutung für die Animation?

Du verfügst über eine Fantasiewelt, die den Kindern im Alter von sechs bis acht Jahren angepasst ist. Sie ermöglicht dir, diese Welt in deiner Animation zu integrieren und schrittweise die pädagogischen Ansätze der Rasselbande einzuführen.

Der Einsatz dieses Fantasierahmens gibt dir die Möglichkeit, deinen Baladins bestimmte wichtige Momente der Rasselbande näher zu bringen. Du kannst sie dadurch bildhaft, anhand eines Beispiels konkret erklären. Eine kleine Geschichte kann viel aussagekräftiger sein als eine lange Rede, insbesondere wenn man Baladin ist. Du kannst die Geschichte und die Dekoration/Kostüme nach deinem Ermessen auswählen.

Du kannst *Die Legende der Baladins* über [www.lascouterie.be](http://www.lascouterie.be) oder [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be) erhalten.

*Die Legende der Baladins* gibt es auch in einer kostenlosen Ausgabe für die Kinder: verteile sie an alle Baladins deiner Rasselbande.

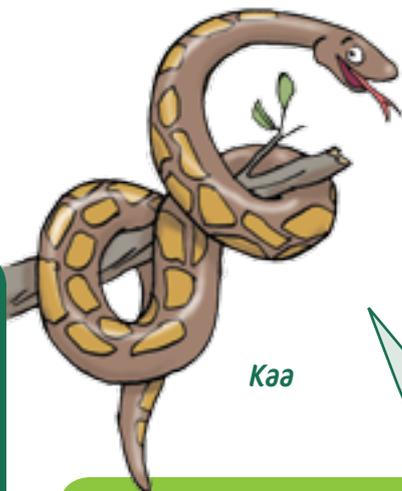


Oivistiti

## Rudyard Kipling

Dies ist der Autor, dessen Werk unsere Abenteuer stark inspiriert hat. Einige Daten zu diesem Autor:

- Er wurde am 30. Dezember 1865 in Bombay geboren und starb am 18. Januar 1936 im Alter von 70 Jahren in London.
- Er verbrachte einige Jahre seiner Kindheit in Indien, um später endgültig nach Großbritannien zu ziehen.
- Als britischer Journalist und Schriftsteller spezialisierte er sich auf Abenteuergeschichten für Jugendliche.
- Er schrieb *The Jungle Book* im Jahr 1894 und *The Second Jungle Book* im Jahr 1895.
- Im Jahr 1907, dem Jahr der Gründung des Pfadfindertums, erhält er den Literaturnobelpreis. Er ist zu der Zeit der jüngste Autor, dem diese Auszeichnung verliehen wurde.



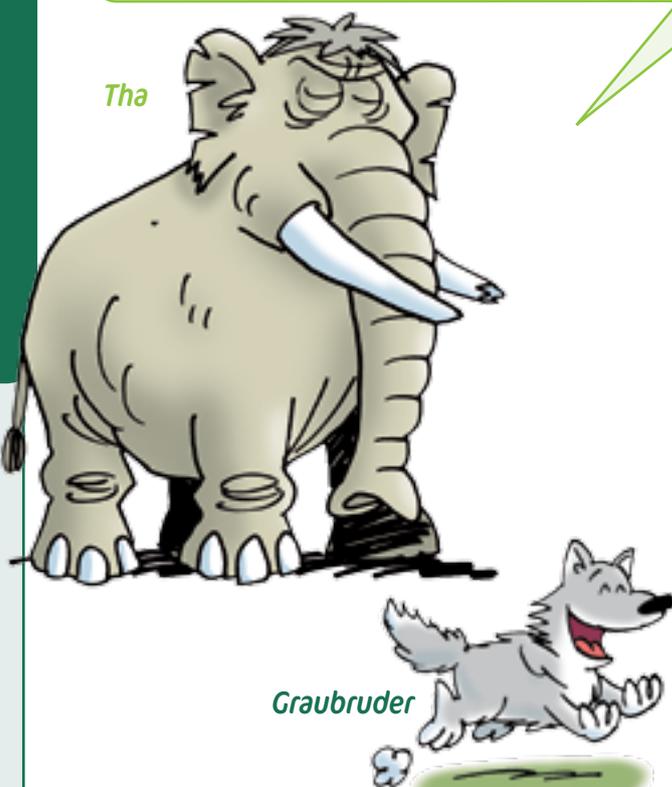
Kaa

## Warum das Dschungelbuch?

Baden-Powell war sich der Wichtigkeit einer vielseitigen Fantasiewelt für die Entwicklung der Kinder im Alter zwischen acht und zwölf Jahren bewusst.

Neben dem Spaß, den die Wölflinge beim Lesen der Dschungelgeschichten erleben, waren es noch andere, pädagogische Gründe, die Baden-Powell in seiner Wahl bestärkt haben.

- In diesen Geschichten werden **Symbole** und **Rituale** aufgegriffen, die dem Wölfling bei seinen Entdeckungen Sicherheit geben.
- Mogli erlebt viele **Abenteuer**, mit denen der Wölfling sich leicht identifizieren kann.
- Kipling verwendet eine **sehr bildreiche Sprache**, die dem Kind gefällt. Es versteht den Sinn der wichtigen Begriffe, die du nicht mehr jedes Mal definieren musst: das Rudel, der Rat, eine Jagd, das Dschungelgesetz usw.
- Die Verschiedenartigkeit der Figuren deckt eine Vielzahl **menschlicher Verhaltensweisen** ab.
- Mogli ist im freien Volk integriert, einer Gruppe, die nach Regeln lebt, die sie gemeinsam aufgestellt haben. Du kannst dich davon inspirieren lassen, um die Charta der Meute zu verfassen.



Tha

Graubrunder

»Etwas kommt den Hügel herauf«, flüsterte Mutter Wolf und stellte einen Lauscher hoch. »Aufgepasst!« In dem Gebüsch raschelte es leise, und Vater Wolf duckte sich, zum Sprunge bereit. Dann aber geschah etwas höchst Seltsames. Der Wolf war gesprungen, bevor er noch das Ziel erkannt hatte, und suchte sich nun plötzlich mitten im Satze aufzuhalten. Die Folge war, dass er vier oder fünf Fuß kerzengerade in die Luft schoss und fast auf derselben Stelle landete, von der er abgesprungen war.

„Ein Mensch!“ stieß er hervor. „Ein Menschenjunges! Sieh nur!“ Gerade vor ihm, an einen niedrigen Zweig geklammert, stand ein nackter, brauner Junge, der eben erst laufen gelernt hatte – ein ganz zartes, kleines, krauslockiges Wesen, das da in der Nacht zu einer Wolfshöhle gekommen war. Es sah dem Wolf ins Gesicht und lachte. „Was?“ fragte Mutter Wolf. „Ist das ein Menschenjunges? Ich habe noch nie eins gesehen. Bring es her!“ [...]

„Wie winzig! Wie nackt und – wie tapfer!“ sagte Mutter Wolf sanft. Der Kleine drängte die Wolfsjungen beiseite, um dicht an das warme Fell der Mutter zu gelangen. „Ooh, er sucht seine Nahrung ganz wie die anderen. Das also ist ein Menschenjunges? Sag, hat sich je eine Wölfin rühmen können, ein Menschenjunges unter ihren Kindern zu haben?“ „Hier und dort hörte ich davon, doch niemals in unserem Rudel oder zu meiner Zeit“, antwortete Vater Wolf. „Wahrhaftig, ganz ohne Haar ist der Körper. Mit einem Prankenschlag könnte ich es zerquetschen. Aber sieh doch, wie es aufschaut zu uns, und nicht ein bisschen Angst hat es.“ Da plötzlich wurde es dunkel in der Höhle. Dem Mondlichte wurde der Eintritt versperrt, denn Schir Khans mächtiger, eckiger Kopf und breite Schulter schoben sich in den Eingang. Tabaqui rief hinter ihm her mit schriller Stimme:

»Hier, mein Gebieter – hier ist es hineingegangen.«  
 »Schir Khan erweist uns große Ehre!« sagte Vater Wolf, doch Zorn glomm in seinen Augen. »Was wünscht Schir Khan?«  
 »Meine Beute! Ein Menschenjunges ist hier hereingeflüchtet! Seine Eltern sind davongelaufen. Gib es heraus! Es gehört mir!« [...]  
 »Wir Wölfe sind ein freies Volk«, sagte der Wolf. »Unsere Befehle nehmen wir nur von dem Führer des Rudels, aber nicht von irgendeinem gestreiften Viehmörder. Das Menschenjunge gehört uns. Wir können es töten oder am Leben lassen, ganz nach unserem Belieben!«  
 »Belieben oder Nichtbelieben! Was schwatzt du für dummes Zeug? Bei

## Die Bedeutung?

Die Fantasiewelt bietet eine Reihe von **Figuren** und **Momenten**, die den Rhythmus des **Wölflingsalltags** bestimmen.

Mogli ist ein Wölfling, der sich im Laufe von vier Jahren entwickelt. Die Wölflinge erleben die gleichen Prüfungen, Erfahrungen und Gefühle wie Mogli (Aufnahme, Neuheit, Zurückweisung, Andersartigkeit, Angst, Liebe, Freundschaft, Albernheit, Lernerfahrungen, Entdeckungen usw.).

Die Wölflinge brauchen konkrete Situationen, die ihnen ermöglichen, über die Ereignisse nachzudenken, die sie persönlich betreffen oder nicht. Der Rahmen des *Dschungelbuchs*, der reich an verschiedenen Figuren und konkreten Situationen ist, ermöglicht dem Wölfling außerdem, ein Distanz herzustellen, die notwendig ist, um eine bestimmte Situation zu verstehen.



## Geschichtlicher Hintergrund

1865, Bombay, in Indien. Kipling lebte bis zum Kind mehrere Jahre in diesem schönen Land. Im Alter von sechs Jahren zieht er mit seinen Eltern nach London. Mit 17 Jahren kehrt er als Journalist nach Indien zurück, um dort seine ersten Werke zu verfassen. Diese Geschichten sind zum Großteil von seinen Beobachtungen vor Ort inspiriert, zu einer Zeit, in der Indien noch unter der Kolonialherrschaft des britischen Weltreiches stand.



Messua

## Deine Aufgabe

Kipling bietet dir eine große Welt mit einer Vielzahl Geschichten an, die mit den Wölfen entdeckt werden können. Leg los und entführe sie tief in den Dschungel, um die Abenteuer in der Meute voll auszukosten. Lies ihnen am Abend und/oder am Lagerfeuer Auszüge aus dem Leben von Mogli vor.

Baghira



Du findest Geschichten im *Dschungel der Meute* und in den *Traces de loup*, unter [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be).

Die *Traces de loup* sind kostenlos erhältlich: verteile sie an alle Wölfe deiner Meute.

dem Ochs, den ich soeben schlug, soll ich hier stehen und mir die Nase wundstoßen am Eingang eurer Hundebehausung, um das zu verlangen, was mir gebührt? Schir Khan ist es, der mit dir spricht!« Des Tigers Gebrüll erfüllte die Höhle mit rollendem Donner. Mutter Wolf schüttelte ihre Jungen von sich ab; sie sprang vor, und ihre Augen starrten wie zwei grüne Mondsicheln in der Dunkelheit auf die beiden lohenden Lichter im gewaltigen Kopfe Schir Khans.

»Und ich, Raschka, der Dämon, bin's, der jetzt spricht und dir antwortet. Das Menschenjunge gehört mir, du lahmer Langri – und mein wird es bleiben. Es soll nicht getötet werden! Es soll leben, um mit dem Pack zu rennen und zu jagen, und zuletzt – sieh dich vor, du großer Jäger kleiner, nackter Jungen, du alter Paddenfresser, du Fischfänger! –, sieh dich vor, denn zuletzt, ganz zuletzt soll es dich hetzen, unser kleines Menschenjunges, ja, und soll dir das Fell über die Katzenohren ziehen. Und nun pack dich fort! Oder ich schwör's bei dem letzten Sambar, den ich schlug (ich vergreife mich nicht am hungrigen Herdenvieh), ich schwör's, du verbranntes Biest, lahmer sollst du zu deiner Mutter zurückkehren, als du zur Welt gekommen bist. Fort mit dir!« [...]

»Im eigenen Hof kläfft jeder Hund! Aber wir wollen doch erst einmal sehen, was das Rudel zu dieser Geschichte sagen wird. Mir allein gehört das Menschenjunge, und zwischen meine Zähne wird es doch noch kommen zuletzt, ihr buschschwänzigen Spitzbuben, ihr!« Mutter Wolf warf sich keuchend zwischen ihre Jungen nieder, und Vater Wolf sagte jetzt mit besorgter Miene: »Schir Khan hat nicht ganz unrecht. Das Menschenjunge muß dem Rudel gezeigt werden. Willst du es wirklich behalten?«

»Wirklich behalten?« fragte sie entrüstet. »Nackt und ganz allein kam es zu uns in der Nacht und sehr hungrig und hatte doch nicht ein bisschen Furcht. Sieh doch nur, jetzt hat es schon wieder eins meiner Kinder beiseite gedrückt. Und dieser lahme Viehschlächter hätte es beinahe verschlungen und sich dann zum Waingungafusse aus dem Staube gemacht, während die Dorfbewohner hier alle Schlupfwinkel durchsucht hätten, um Rache zu nehmen! Ihn behalten? Natürlich will ich das. Lieg still, kleiner Frosch. Oh, mein Mogli – denn Mogli, Frosch, werde ich dich nennen –, der Tag wird für dich kommen, diesen Schir Khan zu jagen und zu hetzen, wie er dich heute gehetzt hat!«

## Und Walt Disney?

1968 stellt Walt Disney den Zeichentrickfilm *Das Dschungelbuch* vor. Der Film ist von Kipling inspiriert, erzählt aber eine andere Geschichte vom *Dschungelbuch*.

### Die sieben Fehler:

- In der Fassung von Kipling sind es Vater Wolf und Raschka, die Mogli im Dschungel finden, und nicht Baghira.
- Im Trickfilm heißt Vater Wolf Rama, während Rama im Buch ein Büffel ist.
- King Louie existiert nicht, weil die Bandar-Log ein zu kurzes Gedächtnis haben, um sich an einen von ihm auserwählten Anführer zu erinnern.
- Kleiner Toomai ist der Sohn des Elefantenführers Großer Toomai und nicht von Hathi. Ein Elefantenführer ist ein Mensch, der wilde Elefanten abrichtet: er bringt ihnen Umgangsformen bei, um sie anschließen in den Dienst der Regierung zu stellen.
- Mogli ist einer der besten Freunde von Kaa seit er von der Bandar-Log entführt wurde. Nur das Volk der grauen Affen hat Angst vor der Schlange.
- Bei Disney muss Mogli das Rudel verlassen, um Frieden mit Schir Kahn zu schließen, während Mogli bei Kipling den Dschungel aus freier Wahl verlässt.
- Im Zeichentrickfilm entführen die Bandar-Log Mogli, um von ihm das Geheimnis des Feuermachens zu erfahren, während es bei Kipling geschah, um zu lernen, Hütten aus Lianen zu bauen.



Kleiner Toomai

## Wann?

Die Fantasiewelt des *Dschungelbuchs* ist für den Ablauf der **Alltagsmomente** der Meute sowie für die **Sternstunden** der Wölfe (*Erste Bindung*, *Zeit des Fellwechsels*, usw.) nützlich.

Du kannst daher problemlos ein anderes Thema für das laufende Jahr oder das Lager wählen und es für die Räte, die großen Jagden, die Aufnahme anhand der *ersten Bindung*, die *Botschaft an das freie Volk* usw. mit dem des *Dschungelbuchs* kombinieren.



Phao



Akela

Die *erste Bindung* ist nach einigen Versammlungen der organisierte symbolische Moment in der Meute. Dem neuen Wölfling wird somit bewusst, dass er ein vollwertiges Mitglied der Meute ist. Der neue Wölfling bestätigt der Gruppe, dass er das Abenteuer fortsetzen möchte.

### Währenddessen im Dschungel

Der neue Wölfling wird **dem Rat vorgestellt**. Die Regel besagt, dass sich zwei Personen, bei denen es sich nicht um seinen Vater und seine Mutter handelt, vor dem Rest der Meute zu seinen Gunsten sprechen. Bei Mogli sind es Balu und Baghira, die diese Rolle einnehmen. Dank ihres Fürsprechens wird das Menschenkind vom Clan aufgenommen.

Du findest die vollständige Geschichte von Mogli und seinen Brüdern im Heft *Dschungel der Meute*.



### Die Bedeutung?

#### Die Älteren, Akteure der Integration

- Die Wölflinge des dritten Jahres, die sich freiwillig melden, übernehmen die individuelle Begleitung der neuen Wölflinge. Dies ist der erste Schritt in der Begleitung der Jüngeren des Clans.
- Durch dieses Prinzip der individualisierten Begleitung wird **den Älteren Verantwortung übertragen**.

#### Der Neankömmling

- Durch die von den Älteren der Meute **vom ersten Tag an** organisierte Aufnahme gewinnt der neue Wölfling **Zutrauen**. Er weiß, dass ein bestimmter Wölfling auf ihn Acht gibt, ihm seine Fragen beantwortet und ihm dabei helfen wird, das Leben in der Meute zu verstehen.
- Er wird ihm helfen, die anderen Wölflinge und die alten Wölfe besser kennenzulernen.
- Dadurch wird der Übergang von den Baladins zu den Wölflingen gekennzeichnet und erleichtert.

#### Die Gemeinschaft der Meute

Es geht hierbei darum, einen wirklichen **Gruppenzusammenhalt** herzustellen, um vom Beginn des Jahres einen **starken und zusammengeschweißten Clan** zu bilden.



## Wann?

- Die **Aufnahme** erfolgt beim Übergang oder bei den ersten Versammlungen des neuen Wölflings. Dies ist ein besonderer Moment.
- Die **Begleitung** zur Integration erstreckt sich über ein paar Versammlungen, um sich besser kennenzulernen. Die neuen und alten Wölflinge beobachten sich, erfahren mehr über den anderen, gewöhnen sich aneinander und versuchen, den anderen zu verstehen... Sie werden zutraulich.
- Die **Integration** erfolgt beim Fest der *ersten Bindung*, zum Beispiel am ersten Abend des ersten Weekends bei den Wölflingen.

## Ideen der Umsetzung

### Vorbereitung der Integration der neuen Wölflinge (erste Versammlung)

Damit eine vertrauensvolle Atmosphäre entsteht, ist es wichtig, dass sich jeder neue Wölfling in der Meute aufgenommen und willkommen fühlt. Die Älteren bereiten eine originelle Aufnahme für ihn vor.

Zum Beispiel:

- Dekoration des Lokals mit einem oder mehreren Fotos jedes Wölflings;
- Einplanung eines Platzes (Stuhl oder Hocker) für jeden der Neuankömmlinge;
- Vorbereitung von Spielen oder Aktivitäten, die die erste Kontaktaufnahme erleichtern;
- die Wölflinge des vierten Jahres bereiten mit den Leitern Übergangsaktivitäten vor, um sie mit dem Rest der Meute umzusetzen;
- die Geschichte der Aufnahme von Mogli erzählen; die Leiter regen die anderen Wölflinge dazu an, sich zur Vorstellung der Geschichte zusammenzufinden.

### Die Begleitung durch die Kornaks (bis Mitte Oktober)

Die Wölflinge des dritten Jahres übernehmen die Rolle des Kornaks, des Führers. Bei Mogli sind es Baghira und Balu, die diese Rolle übernehmen. Sie bringen ihm alle Geheimnisse des Dschungels bei, damit das Menschenkind sich schnell integriert.

Du findest die vollständige Geschichte vom kleinen Toomai im Heft *Dschungel der Meute*.



Um die Integration in der Meute zu erleichtern, wird jeder neue Wölfling über mehrere Wochen **von einem Kornak** (Wölfling des 3. Jahres) begleitet. Die Kornaks können durch den Aufbau einer besonderen Beziehung zu einem der neuen Wölflinge und dank ihrer Erfahrung:

- die Funktionsweise und die Gewohnheiten der Meute **erklären**;
- den Wölfling **bestärken** und seine Fragen beantworten;
- die ersten Versammlungen in der Meute **leichter gestalten**;
- **eine starke Verbindung** zwischen dem neuen Wölfling und dem Rest der Meute **darstellen**;
- **darauf achten**, dass er sich wohl fühlt und gute Beziehungen zu allen Wölflingen pflegt;
- gegebenenfalls die Leiter **hinzuziehen**.

#### Ein paar Ideen zur Zusammenstellung des Duos Kornak und neuer Wölfling:

- eine einfache Auslosung, denn der Zufall kann manchmal einiges bewirken;
- der Staff bildet die Duos auf der Grundlage der Wünsche der neuen Wölflinge oder der künftigen Kornaks;
- ein Spiel, bei dem zu Beginn ausgehend von Gemeinsamkeiten (innerhalb des Pfadfindertums oder sonstige Gemeinsamkeiten) Zweiergruppen gebildet werden können.

Am Ende dieser individuellen Begleitung hilft der Kornak dem neuen Wölfling, einen kurzen Text zu verfassen, den er bei der Feier der ersten Bindung vorträgt.



**„Der Pfadfinder geht auf andere zu und respektiert seine Mitmenschen.“**

#### 5. Artikel des Pfadfindergesetzes

Dieser Artikel ist von entscheidender Bedeutung für die angemessene Integration eines Wölflings in der Meute. Auf seine Integration zu achten, bedeutet, ihn bereits als Person, mit all seinen Vorzügen und Schwächen, zu respektieren.

### Das Fest der ersten Bindung (Mitte Oktober, beim ersten Weekend der Meute)

Zum Abschluss der Integrationsphase organisiert die Meute eine Feier: **einen Rat bei Mondschein**. Bei diesem Rat stellen die Kornaks die Wölflinge vor, die sie über mehrere Versammlungen begleiten konnten. Jeder neue Wölfling äußert sich dem Clan gegenüber und erklärt, warum er weiterhin mit den anderen nach dem Gesetz der Meute leben möchte.

Das Sektionsabzeichen ist das erste Symbol der Zugehörigkeit zur Meute und wird als Geschenk durch die Leiter verliehen.

Die neu gebildete Meute ruft sich das Gesetz des freien Volkes in Erinnerung: **„Die Stärke des Packs ist der Wolf, die Stärke des Wolfs ist das Pack.“** Diese Feier wird mit einer großen und fröhlichen Sternstunde abgeschlossen. Die Meute feiert und freut sich über die neu gebildete Gruppe.

Um eine Atmosphäre zum **Rat bei Mondschein** zu schaffen, kannst du folgendes verwenden:

- ein Feuer, Kerzen oder Fackeln;
- Dekoelemente, die an den Dschungel erinnern;
- Verkleidungen für die Leiter;
- Schminke und Masken für die Wölflinge;
- eine Leseprobe aus dem *Dschungelbuch*;
- Lieder, Tänze und Musik.





## Deine Aufgabe

Auch wenn die Wölflinge bei diesem Vorgehen eine wichtige Rolle spielen, bleibst du als Erwachsener die Vorbildfigur bei diesem Integrationsprozess. Deine Aufgabe besteht darin, diesen Willen zur **Öffnung und Aufnahme** gegenüber jeder neuer Person, die sich zur Meute gesellen möchte, zu erwecken.

Achte darauf, dass jeder Wölfling einen Kornak hat, der ihn begleitet, **auch wenn er später im Jahr zur Meute stößt**. Damit eine wirkliche Begleitung erfolgt, sollte die Anzahl der neuen Wölflinge für jeden Kornak auf zwei beschränkt werden.

Du solltest den betreffenden Wölflingen **die Rolle des Kornaks erklären** und ihnen Ideen geben, welche Maßnahmen sie ergreifen können, um den jüngeren Wölfling zu integrieren. Man könnte zum Beispiel eine Nachbesprechung mit ihnen bezüglich dieser Rolle machen, und zwar kurz vor dem Fest der *ersten Bindung*. Wenn du einen Rat vor der ersten Bindung organisiert, nehmen die neuen Wölflinge natürlich auch daran teil.

Wenn dein Staff einen neuen Leiter aufnimmt, könnte man diese erste Bindung gleichzeitig mit der der Wölflinge stattfinden lassen.

## Deine Wölflinge verstehen

Die Integration eines neuen Mitglieds nimmt Zeit in Anspruch, weil sie drei aufeinanderfolgende Etappen beinhaltet:

Zu Beginn **entdeckt der Wölfling das Abenteuer und erlebt es**:

- 1 er beobachtet die anderen Wölflinge und die Gewohnheiten der Meute;
- 2 er wird sich des Platzes bewusst, den jeder Wölfling einnimmt, und wie der Clan funktioniert;
- 3 er bringt beim Fest der *ersten Bindung* der Meute gegenüber seinen Wunsch zum Ausdruck, vollständig dazugehören zu wollen.

Anschließend **beteiligt sich** der Wölfling: er nimmt auf natürliche Weise einen immer aktiveren Platz im Leben des Clans ein. Seine Beteiligung wird in den Räten, bei Beschlüssen, Aktivitäten oder Spielen im Laufe des Jahres beobachtet.

Schließlich **bringt** der Wölfling **sich ein**: er erwirbt eine gewisse Erfahrung in seinen Beziehungen zu den anderen und bei der Erlernung von Techniken. Er stellt diese neuen Kompetenzen in den Dienst der Gruppe. Diese Etappe beginnt im zweiten Jahr in der Meute.



## BEWÄHRTE VERFAHREN

Das Prinzip der **ersten Bindung** wird bei jeder Ankunft eines neuen Wölflings auf die gleiche Weise umgesetzt, und zwar unabhängig davon, zu welchem Zeitpunkt im Jahr er dazu stößt oder wie alt er ist.

Die Wölflinge des vierten Jahres haben die Aufgabe, ihre Erfahrung mit allen Wölflingen der Meute zu teilen und nicht nur mit den Neuankömmlingen.



Es ist niemals einfach, die Meute zu verlassen, mit der man Sternstunden erlebt hat. Bestimmte Handlungen und Sprüche können dem Wölfling aber dabei helfen, diesen Übergang von einem Universum in ein anderes leichter zu gestalten: von der Meute zur Truppe, von der Kindheit zur Jugend. Für ein zwölfjähriges Kind ist es wichtig, diesen Übergang zu einem neuen großen Abschnitt seines Lebens symbolisch zu kennzeichnen.

### Währenddessen im Dschungel

Der *Frühlingslauf* ist der Zeitpunkt, wenn Ferao den Frühling ankündigt, die Jahreszeit der Liebschaften, die im Dschungel bezeichnet wird als **die Zeit der neuen Sprechweise**. Alle freuen sich, außer Mogli. Es fühlt sich schlecht. Er ist zerrissen zwischen seinem Wunsch, bei seinen Wolfskameraden zu bleiben und der unwiderstehlichen Anziehungskraft, die das Menschendorf auf ihn ausübt.

Die Wölflinge des letzten Jahres würden ebenso gerne wie Mogli bei der Meute bleiben, fühlen sich aber auch von dem angezogen, was man bei den Eclaireuren erleben kann.

Du findest die vollständige Geschichte von Mogli und seinen Brüdern im Heft *Dschungel in der Meute*.



### Die Bedeutung?

Der *Frühlingslauf* verfolgt drei Hauptziele:

- Deine Wölflinge des letzten Jahres darin **bestärken**, was bei den Eclaireuren auf sie wartet und den Übergang (der manchmal schwierig ist) entdramatisieren;
- Sich **bedanken** für alles was sie in der Meute eingebracht und umgesetzt haben;
- Ihnen ermöglichen **sich zu äußern**, was sie in der Meute erlebt und entdeckt haben.

Diese Zeit, die als Fest begangen wird, hilft den Wölflingen, **ihre Selbstachtung zu stärken**.

### Wann?

Der *Frühlingslauf* erfolgt bei den **letzten Momenten während des Lagers**. So macht man sich die besondere Atmosphäre und die Anwesenheit aller Wölflinge zunutze.

Darüber hinaus können für die Vorbereitung dieses *Frühlingslaufs* bereits im Laufe des Jahres **Kontakte zur Truppe** und/oder zum Staff der Eclaireure aufgenommen werden.

### An wen richtet er sich?

Der *Frühlingslauf* ist ein besonderer Moment für den Wölfling, der zu Beginn des neuen Schuljahres zur Truppe stößt. **Es wird eine neue Seite im Pfadfinderleben aufgeschlagen: er verlässt vertrauensvoll die Meute.**

Auch wenn der *Frühlingslauf* sich speziell an die Wölflinge des letzten Jahres richtet, ist die gesamte Meute an seiner Vorbereitung beteiligt.

### Deine Aufgabe

Deine Aufgabe besteht zunächst darin, **dem Wölfling Sicherheit zu geben, indem du ihm alle seine Fragen beantwortest**. Es ist wichtig, keinerlei Grauzonen oder Unsicherheiten bezüglich des Lebens in der Truppe aufkommen zu lassen. Deine Aufgabe ist es natürlich, **dass er Geschmack bekommt, sich zur Truppe zu gesellen**, auch wenn diese deinen Wölflingen noch unbekannt ist.

Wenn für die Wölflinge Versammlungen vom Staff der Eclaireure organisiert werden, beteiligst du dich an den Vorbereitungen, um dich mit ihnen abzustimmen.

Achte darauf, dass jeder Wölfling ein Geschenk und/oder ein paar Zeilen von den anderen Wölflingen erhält.

Als Wölflingsleiter kannst du eventuell an Momenten **der Aufnahme der Wölflinge durch die Truppe** teilnehmen, falls diese stattfinden. Deine Anwesenheit kann ihnen Mut geben.

Wenn auch du den Staff wechselst und Leiter einer Rasselbande, einer Truppe oder eines Postens wirst, warum nicht auch zur gleichen Zeit diesen *Frühlingslauf* abhalten wie deine Wölflinge?

**„Wir wollen einen vertrauensvollen Menschen.“**

Unser Erziehungsziel

Im Verlauf der Spiele, Versammlungen und Entdeckungen während der vier Jahre in der Meute kennt der Wölfling sich immer besser und fühlt sich wohl dabei, das Leben mit anderen vollständig auszukosten. Das Vertrauen, das die Gleichaltrigen ihm schenken, hilft ihm dabei, seinen Horizont zu erweitern, um zu lernen etwas gemeinsam mit den anderen aufzubauen.

## Ideen zur praktischen Umsetzung

### ZUR BESTÄRKUNG

Der Wölfling, der zur Truppe wechselt, stellt sich viele Fragen. Er kann auch bestimmte Ängste haben. **Nimm dir Zeit ihn zu bestärken.**

- Der Wölflingsstaff nutzt ein **Weekend mit den Ältesten** der Meute, zum Austausch, Diskutieren und um schöne Momente der Truppe zu erwähnen usw.
- Um einen ersten **Kontakt mit der Truppe** herzustellen, trifft sich der Eclairerstaff **mit dem** künftigen Eclairer und lädt ihn/sie ein, gemeinsam besondere Momente zu erleben: einen Tag im Lager verbringen, erste Versammlung nur mit ihnen einplanen usw. Die Versammlung endet, indem ihnen das Abzeichen des *Frühlingslaufs* (ein Waschbär, der die Eclairere repräsentiert) als Symbol der Begegnung zwischen dem Wölfling und der Truppe verliehen wird.
- An einem Tag im Lager empfangen die Eclairere die Wölflinge und erklären ihnen, wer sie sind und was sie machen.



### ALS DANK

Der Wölfling, der zur Truppe wechselt, hat die Meute unter anderem durch seine Erfahrung, Persönlichkeit, Qualitäten und Kompetenzen bereichert. **Nimm dir Zeit, dich bei ihm zu bedanken**, weil er dazu beigetragen hat, dass die Meute sich weiter entwickelt.

- Die Wölflinge des ersten und zweiten Jahres fertigen individuelle Geschenke an (ein Kopfkissenbezug mit Widmungen, Fotorahmen mit Erinnerungsfotos usw.).
- Die Wölflinge des dritten Jahres senden eine Dankesbotschaft in Form eines freien Textes, eines Liedes, einer Zeichnung usw. aus.
- Die Wölflinge des vierten Jahres verfassen ein paar Zeilen für die Leiter, die ebenfalls die Meute verlassen.
- Im Rudel (ohne die Ältesten) stellen die Wölflinge drei Qualitäten heraus, die der Wolf, der sich verabschiedet, in der Meute entwickelt hat.

### IN WORTE FASSEN

Der Wölfling, der zur Truppe wechselt, zieht einen Rückblick über sein Leben in der Meute. **Lass ihm genügend Zeit, seine Entdeckungen in Worte zu fassen.**

Zum Abschied werden Fotos, Erinnerungsgegenstände, die vier *Traces de loup* sowie konkrete Elemente aus Spielen oder verschiedenen Ateliers vom Staff zusammengestellt und die Wölflinge fertigen daraus eine **gemeinsame Skulptur** an. Diese Erinnerung wird der Meute am Ende des Lagers, als ein besonderer Abend des *Frühlingslaufs*, präsentiert.

## Deine Wölflinge verstehen

Das Ereignis des *Frühlingslaufs* fällt mit **anderen Veränderungen** im Leben eines zwölfjährigen Kindes zusammen: Eintritt in die Sekundarschule, das Heranwachsen, die Pubertät und eine Identität, die sich mehr und mehr herauskristallisiert. Diese Etappe ist für die Wölflinge daher **symbolisch von entscheidender Bedeutung**. Gestalte sie so angenehm, positiv und dynamisch wie möglich.

## BEWÄHRTE VERFAHREN

- Plane im Lager einen Abend ein, um von deinen guten Erinnerungen an deine Zeit bei den Eclairere zu erzählen.
- In der Skulptur können die Wölflinge die verschiedenen Schuppen der Zeit des Fellwechsels ergänzen.
- Du kannst während des gesamten Jahres Elemente sammeln, die sich für die Anfertigung des Bildes eignen.

Wenn ein Eclairer zur Truppe stößt, entdeckt er eine neue Welt, die aus Patrouillen, Ritualen und Gewohnheiten besteht, die ihn manchmal verunsichern können. Er lernt andere Pfadfinder und Pfadfinderleiter kennen. Die Truppe organisiert ihm deshalb einen Empfang: die *Bindung*.

## Die Bedeutung?

Der neue Eclairer hat das Bedürfnis, in einer Gruppe, deren Funktionsweise und Mitglieder ihm fast vollständig unbekannt sind, aufgenommen, bestärkt und angehört zu werden. Die *Bindung* stellt offiziell den Eintritt des neuen Eclairers in die Truppe dar. Er kann dabei bestätigen: „**Ab dem heutigen Tag bin ich ein Eclairer**“.

Das Fest erfolgt nach zwei oder drei Versammlungen in der Truppe. Es gibt also kein festes Datum (ein Eclairer, der im März zur Truppe stößt, feiert seine Bindung zum Beispiel im April).

**„Der Pfadfinder schenkt und verdient Vertrauen.“**

1. Artikel des Pfadfindergesetzes

Im Allgemeinen handelt es sich beim Eclairer, der sich zur Truppe gesellt, um einen großen Wölfling, der wieder klein wird; er muss sich einen neuen Platz in einer anderen Gruppe aufbauen. Die *Bindung* hilft ihm, Vertrauen zu gewinnen, da sein Anspruch darauf, das Wort zu ergreifen und von den anderen angehört zu werden, von allen anerkannt wird. Der junge Eclairer fühlt sich aufgenommen und kann sich danach in der Gruppe entfalten.

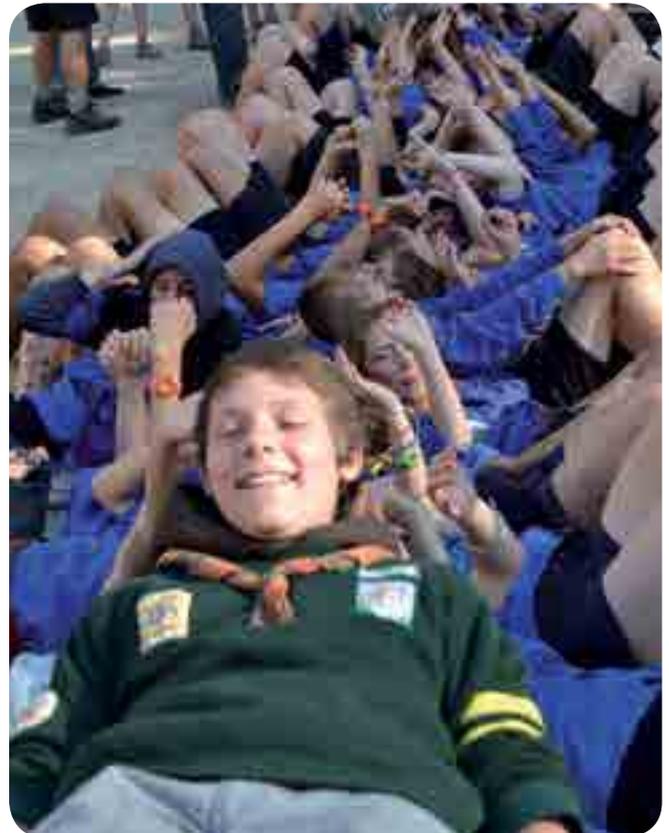
## Eine Organisationsidee

Die Bindung kann in *zwei Schritten* erfolgen. Der Erste konzentriert sich auf die Erwartungen des neuen Eclairers; im Zweiten geht es um das neue Gesicht der Truppe.

### Erste Kontakte

Jeder neue Eclairer wird dazu eingeladen, **sich darüber zu äußern**, was ihm bei seinen ersten Aktivitäten in der Truppe gut gefallen hat. Diese Zeit wird wie ein Gespräch unter Freunden gestaltet. Die Älteren zeigen dem Eclairer, dass sie sich für ihn, seine Empfindungen, seine Wünsche und Bedürfnisse und für seine Vorlieben interessieren. Die Älteren erzählen ihm von bestimmten Aktivitäten in der Truppe, von der Art, wie die Pfadfinderwerte hier umgesetzt werden, von den Gepflogenheiten und Gebräuchen ihrer Sektion usw.

Die Aufnahme eines neuen Eclairers erfolgt über einen entscheidenden Zwischenschritt: **man lässt ihn sehr schnell typische, unterhaltsame und verlockende Aktivitäten erleben**. Die ersten Versammlungen sind von entscheidender Bedeutung und sollten repräsentativ für das sein, was anschließend stattfindet.



### In der Truppe

Die *Bindung* ist ein **Fest**. Und zu einem Fest gehören auch:

- **Deko:** dabei bietet sich die Gelegenheit, das Lokal zu verschönern oder dich mit den Eclairern an einen schönen Ort zu begeben;
- **Stimmung:** eine Veillée, Hintergrundmusik, ein paar Instrumente oder Lieder, menschliche Wärme, Lachen usw.;
- **Essen:** ein besonderes Getränk, Kleinigkeiten zum Knabbern, sich um einen Tisch versammeln;
- **Rede:** keine lange Rede, aber ein etwas feierlicherer Moment, bei dem die Älteren oder die Leiter sich vor der ganzen Truppe für den neuen Eclairer „aussprechen“ und sich verpflichten, ihm einen Platz einzuräumen;
- **Geschenk:** der junge Eclairer erhält von der Truppe mehrere symbolische Gegenstände, die seine Zugehörigkeit zu verschiedenen Gruppen, von denen er ein Teil ist, darstellen.

#### Ein paar Geschenkideen:

- der Schulterknoten in den Farben seiner Patrouille;
- das Azimut-Heft, das das Leben in der Truppe vorstellt;
- das Sektionsabzeichen der Eclairer;
- das Abzeichen unseres Verbandes (auf dem die Lilie, das Symbol der weltweiten Pfadfinderbewegung, abgebildet ist).



## Die Beziehung zum Frühlingslauf

Bei den Wölfingen wird ein Moment eingeplant, zum Abschied der Wölfe, die die Meute verlassen: dabei handelt es sich um den *Frühlingslauf*. Eines der Ziele besteht darin, die Fragen der Wölflinge zu beantworten, ihnen gegebenenfalls Sicherheit zu geben und sie anzuspornen, sich zur Truppe zu gesellen, dieser neuen Gruppe, über die sie oft nur wenig wissen.

Jedes Jahr kommt ein Eclaireurleiter zur Meute und erklärt den älteren Wölfingen das Sektionsleben. Diese können auch, in Begleitung eines Wölfingsleiters, zu bestimmten Aktivitäten der Truppe eingeladen werden.

Diese Ereignisse (*Frühlingslauf* und *Bindung*) markieren den Anfang und das Ende des Übergangs zwischen den beiden Sektionen.



**„Die Bewegung ist eine fröhliche Brüderlichkeit.“**

Baden-Powell, *Aids to Scoutmastership*, 1919

## Deine Aufgabe

Der Wechsel von der Meute zur Truppe ist für den Jugendlichen ein entscheidendes Moment (ebenso wie der Wechsel von der Primar- zur Sekundarschule). Um diesen Übergang einfach zu gestalten, kannst du zu **Beginn des neuen Pfadfinderjahres**:

- eine (Teil-)Versammlung mit den neuen Eclaireuren organisieren, bevor sie sich zum Rest der Truppe gesellen;
- das System eines Paten oder einer Patin einrichten, der oder die den neuen Eclaireur besonders intensiv begleitet und bei dem es sich um die Person handeln kann, die beim Fest für ihn spricht;
- einen Rat der „Eclaireure des ersten Jahres“ einberufen;
- usw.

Die Jugendlichen sind alle verschieden: du wirst Schüchterne, Extrovertierte, Einzelgänger, Witzbolde usw. begegnen. In allen Fällen solltest du darauf achten, **für sie da zu sein**, um alle Fragen zu beantworten und ihnen dadurch die Ängste, die sich ergeben können, nehmen zu können.

## Deine Eclaireur verstehen

Die Jugendlichen entwickeln Abwehrmechanismen, um zu verhindern, von all den physischen und psychologischen Veränderungen, die der Beginn des Jugendalters mit sich bringt, **vollkommen durcheinander gebracht** zu werden. Bestimmte Verhaltensweisen können daher als Versuche verstanden werden, sich vor ihren Ängsten zu **schützen**.

Zu den eingesetzten Abwehrmechanismen des Jugendlichen gehört unter anderem die **Identifikation** mit Gleichaltrigen: um sich angesichts der Probleme, auf die er stößt, nicht allein zu fühlen, wird der Austausch mit anderen Jugendlichen seines Alters zu einem wichtigen Grundpfeiler in seinem Leben.

Er kann seine **Neugier** auch auf kreative Schaffensprozesse oder eine geachtete Aktivität lenken: er führt ein privates Tagebuch, er ist Teil eines Vereins oder einer Jugendgruppe. Der Jugendliche macht sich dadurch frei von den von ihm erlebten Spannungen und entspricht seinem Bedürfnis, von den anderen anerkannt zu werden. Daher ist es für die jungen Eclaireure wichtig zu spüren, dass ihre Ängste ernst genommen werden und dass es einen offenen **Dialog** gibt.

Die *Bindung* soll dem neuen Eclaireur helfen, sich aufgenommen und den anderen ebenbürtig zu fühlen. Dabei handelt es sich dennoch nicht um ein sofortiges Wundermittel. Zum Aufnahmeprozess gehören neben der *Bindung* noch andere Elemente: die *Patrouille* spielt dabei ebenso wie die *Totem-Verleihung* (siehe Seite 220) eine wichtige Rolle.

Für eine gemeinsame Aufnahme: das *Azimut*, erhältlich über [www.lascouterie.be](http://www.lascouterie.be) oder [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be).

Das *Azimut* ist kostenlos: verteile es an alle Eclaireure deiner Truppe.



Zum Abschluss der Gruppenintegration, gibt die Truppe dem neuen Eclaireur das Totem, einen Tiernamen, der ihn darstellt. Der Jugendliche erhält außerdem später ein Adjektiv (ein Qualitativ), das seine wichtigsten Eigenschaften in den Vordergrund stellt.

## Die Bedeutung?

Bei der *Bindung* am Anfang des Pfadfinderjahres, hat der junge Eclaireur seinen **Wunsch zum Ausdruck gebracht, zur Truppe gehören zu wollen**. Bei der *Totem-Verleihung* ist die Truppe an der Reihe, einen Schritt auf ihn zuzugehen.

Die Truppe hat den Pfadfinder als einzigartige Person kennengelernt. Sie nimmt sich Zeit, um sich Gedanken zu seiner Persönlichkeit zu machen, um ihm einen Tiernamen zu geben, der seine einmaligen Charakterzüge unterstreicht. Dieser Moment wird am Ende des ersten Jahres im Lager erlebt. Der Eclaireur fühlt sich dann vollständig anerkannt, sein Zugehörigkeitsgefühl zur Truppe wird bestätigt und sein Selbstwert wird gestärkt.

**„Der Pfadfinder geht auf andere zu und respektiert seine Mitmenschen.“**

5. Artikel des Pfadfindergesetzes

Indem der neue Eclaireur die Erfahrung von Aufnahme und Respekt macht, gewinnt er Vertrauen und gibt sein Bestes: dies ist der Beginn der *Totem-Verleihung*.

## Wann und für wen?

Der ideale Moment ist das **Ende des ersten Jahres** in der Truppe, zum Beispiel während des Lagers. Es ist früh genug, damit das Ziel der Aufnahme vollständig Sinn bekommt und spät genug, um den Eclaireur kennengelernt zu haben um sein Totem und sein Adjektiv zu finden, das am besten zu ihm passt. Wenn der Eclaireur nicht am Lager teilnimmt, kann die *Totem-Verleihung* natürlich im Laufe des Jahres erfolgen.

Die Truppe bietet die *Totem-Verleihung* jedem Eclaireur an, der Teil der Truppe ist.

### Ein feierlicher und festlicher Moment

Um die Bedeutsamkeit dieses Momentes zu kennzeichnen, organisiert die Truppe eine Feier, bei der sie dem Pfadfinder sein Totem oder sein Adjektiv verleiht sowie ihm diese Auswahl begründet. Die Form der *Totem-Verleihung* ist in jeder Truppe unterschiedlich, da es wichtig ist, dass jede Gruppe ihre Besonderheiten, Rituale usw. hat. Es handelt sich aber in allen Fällen um ein Fest, eine schöne und warmherzige Zeit, in der sich jeder aufgenommen fühlt und anderen offen begegnet.

### Ein eigenes Symbol für die Truppe?

Aber nicht DAS Symbol. Zum Beispiel sind wir, die belgischen Pfadfinder, weltweit fast die Einzigen, die die *Totem-Verleihung* praktizieren, weil wir der Ansicht sind, dass damit ein pädagogisches Interesse verfolgt wird. Bei der *Totem-Verleihung* stellen wir für unsere Jugendlichen einen symbolischen Fantasierahmen auf.



## Eine Idee zur Vorbereitung

### Auswahl der Namen

- Weise die Truppe auf die Auswahlkriterien des Totems und des Adjektivs hin (Charakter, soziale, intellektuelle, physische Eigenschaften usw.), um sicherzustellen, dass sich alle einig sind.
- Liste alle Eigenschaften und Interessenschwerpunkte der jungen Eclaireure auf (unter den Leitern und den Eclaireuren, denen bereits ihr Totem verliehen wurde). Diese Eigenschaften ermöglichen es, ein Totem und ein Adjektiv auszuwählen. Die Geschmäcker und Vorlieben des Jugendlichen, dem sein Totem verliehen wird, geben den Älteren Aufschluss über die Umsetzung einer auf ihn abgestimmten Feier.
- Es sollte ein Register mit Totems und Adjektive zur Verfügung stehen.
- Die Wahl des Totems und des Adjektivs sollte an kleine Gruppen gerichtet sein, die aus einem Leiter und Eclaireuren bestehen sollten, die den jeweiligen Eclaireur, dem ein Totem verliehen werden soll, am besten kennen. Zu originelle oder gar erfundene Namen sollten vermieden werden.

### Festlegung des Ablaufs

- Ein gemeinsames Konzept für die *Totem-Verleihung* aufstellen (darum kümmert sich eine Arbeitsgruppe, bei der es sich um den Staff oder eine Gruppe von Eclaireuren handeln kann).
- Der Moment der *Totem-Verleihung* sollte persönlich gestaltet werden, indem man den Jugendlichen bittet, eine Aktion umzusetzen, bei der er zum Beispiel eines seiner Talente präsentieren kann.

### Auswahl eines Ortes

Es sollte ein außergewöhnlicher Ort ausgesucht werden, um die Bedeutsamkeit des Moments zu kennzeichnen (es darf nicht vergessen werden, eine Genehmigung/Erlaubnis einzuholen, bevor man sich dort niederlässt):

- eine Waldlichtung;
- die Ruinen eines Schlosses oder eines Turms;
- ein Ort mit großen Felsen;
- eine kleine Insel inmitten eines Wasserlaufs;
- usw.



## Sich um die Dekoration kümmern

Denn den Pfadfindern sollte gezeigt werden, dass man sich ins Zeug gelegt hat:

- Auswahl eines Themas (das eventuell mit dem des Lagers verbunden ist);
- sich verkleiden (es sollte vermieden werden, das Gesicht zu verstecken: es ist beängstigend, wenn man nur die Augen und den Mund und nicht die Gesichtsausdrücke sieht);
- passende Lieder und stimmungsvolle Musik auswählen;
- Laternen oder Fackeln aufstellen;
- Fahnen mit den Namen derjenigen anfertigen, denen das Totem verliehen wird;
- usw.

## Den Überraschungsmoment aufrechterhalten

Wenn der Zeitpunkt der Feier geheim gehalten wird, bleibt er stärker in Erinnerung und er ist vergnüglicher. Ein paar Ideen zur Überraschung:

- der Zeitpunkt sollte ein anderer als im vorangegangenen Jahr und unvorhersehbar sein;
- die Art der Ankündigung (über einen Brief, während eines Spiels, bei einer Mahlzeit usw.);
- Einführung eines unerwarteten Gegenstands (ein von den Eltern bereitgestelltes Foto);
- ein Erlebnisbericht (des besten Freundes, mit einer ganz neuen Anekdote usw.);
- usw.

„Überraschung und Geheimnis“ bedeuten nicht „Komplott und Angst“. Die *Totem-Verleihung* ist ein Moment des Willkommens: der Eclaireur soll schöne Erinnerungen an diesen Moment zurückbehalten, in dem er sich mit allen besonders wohl fühlen soll.

Einige Eclaireure machen sich bisweilen einen Spaß daraus, den geheimen Charakter auszunutzen, um die schlimmsten Gerüchte über die Totem-Verleihung in die Welt zu setzen: die Leiter sollten daher besonders achtsam sein, um dies zu verhindern. Es ist besser, das Geheimnis teilweise zu lüften als dass sich bei den Jugendlichen Ängste breit machen.

## Die Feier

### Ein Moment der Einleitung, der Erklärung

Die Truppe kündigt den betreffenden Eclaireuren den Beginn der *Totem-Verleihung* an. Der Eclaireur freut sich und wird sich dessen bewusst, dass er einen wichtigen Moment erleben wird, der nur ihm gewidmet ist.

### Gemeinsame Herausforderungen und Aktionen für alle, denen ein Totem verliehen wird

Dieser Moment des Abenteuers ist ein wahrer Aktionsmoment. Die Aktivitäten sollten respektvoll sein und durch ihre Originalität Eindruck hinterlassen, sowie die Aufnahme in die große Familie der Totemisierten symbolisieren.

### Eine oder mehrere persönlich gestaltete Aktionen

Neben diesem gemeinsamen Teil kommt jedem Eclaireur ein kleines „Plus“ zugute: eine Herausforderung, ein Lied,

ein Text, eine Rede, ein Geschenk, eine Anekdote usw. Diese persönlich gestaltete Aktivität kann zum Beispiel von der Patrouille des Eclaireurs vorbereitet werden.

## Ein gemeinsamer, feierlicher Moment

Die *Totem-Verleihung* neigt sich ihrem Ende entgegen. Zu einem ruhigeren Zeitpunkt erhalten die Eclaireur ihren neuen Namen. Dies kann bei einer kleinen, ritualisierten Feier erfolgen, für die nachstehend ein Beispiel folgt.

### Einleitung

- Der Leiter, der die Feier führt und der manchmal „Großer Sachem“ oder „Großer Anführer“ genannt wird, heißt alle willkommen und nennt den Vornamen derjenigen, denen ein Totem verliehen wird.
- Ein Älterer fasst die Eigenschaften und Qualitäten des vorgestellten Eclaireurs zusammen.
- Ein Leiter (bei dem es sich nicht um den Großen Sachem handelt), verknüpft diese Qualitäten mit den persönlich vom Eclaireur umgesetzten Aktivitäten.
- Der Große Sachem bittet anschließend jeden zukünftigen Totemisierten, in einigen Worten auszudrücken, was er angesichts der Aufnahme in die Truppe empfindet, die ihm (im Laufe des Jahres oder im Lager) zuteil wurde, oder wie er sich im Hinblick auf die gerade bestandene Herausforderung fühlt.

### Totem und Adjektiv

Es folgen einige formelle Worte bei der Verleihung des Totems und des Adjektivs sowie eine Begründung der Auswahl:

- der Große Sachem verkündet einen rituellen Satz;
- das Totem wird auf einem Gegenstand stilisiert;
- der Eclaireur führt eine letzte Aktivität aus, um mehr über sein Totem und sein Adjektiv zu erfahren (Bilderrätsel, Ja-Nein-Rätsel, Dekodierung, symbolischer Gegenstand mit verstecktem Namen usw.).

Achte bei der Vorbereitung der Feier darauf, dass der Eclaireur sein Totem gegebenenfalls ablehnen oder Fragen zu der Auswahl stellen kann.

### Finale

Der Große Sachem (oder der Zeremonienmeister) wiederholt für jeden Eclaireur die neuen Totems und Adjektive. Anschließend lädt er die Truppe ein, den *Totemtanz* zu singen und zu tanzen. Schließlich bringt er die Feier zum Abschluss und gibt Anweisungen für die Fortsetzung der Aktivitäten.

Oh wie schön sind denn die Totems,  
Fuchs, Dachs, Tiger oder Schakal,  
die der alte gute Sachem  
uns geschenkt hat einmal.  
An den grünen Flussgestaden,  
wo sich Alligatoren baden,  
hat er all sie eingeladen:  
Fuchs, Dachs, Tiger, Schakal,  
Schaaaaa-kaal.

## RÜCKBLICK

In unserer Truppe wurde für eine Eclaireurin das Totem des Dingos (ein australischer Wildhund) ausgewählt; sie wurde aber in ihrer Kindheit von einem Hund gebissen und dieser Zwischenfall hat bei ihr Spuren hinterlassen. Aus Rücksicht auf das junge Mädchen entschlossen wir uns, ihr lieber den Namen eines anderen Tieres zu geben. Die Eclaireurin verließ die Versammlung und die Totemisierten setzten sich erneut zusammen, um einen anderen Namen für sie auszuwählen.

Bericht während einer T3 Eclaireur Schulung

## Deine Aufgabe

Die *Totem-Verleihung* ist ein **Aufnahmefest**. Ein Fest bedeutet Freude; und zwar **Freude für alle**. Du bist in diesem Rahmen für diejenigen da, die es damit etwas Schwer haben und, um jede Hänselei zu verhindern. Nichts zu sagen würde bedeuten, es gutzuheißen.

Die Leiter sind Erwachsene, sie **bürgen für das, was in ihrer Sektion geschieht**. Sie stellen sicher, dass alles unter Respekt jedes Einzelnen stattfindet und achten darauf, dass alle mitmachen und Spaß haben.

Du bist der Zeremonienmeister: der Organisator. Die gesamte Truppe übernimmt die Verantwortung für verschiedene Teile der Feier, aber du bleibst dabei der **Aufseher**. Du achtest auf das Gleichgewicht der verschiedenen Teile, aus denen sie sich zusammensetzt, du gibst allem einen Rhythmus, achtest darauf, dass der Schlafbedarf der dir anvertrauten Jugendlichen berücksichtigt wird usw.

## Zu beachtende Punkte

Deine Aufgabe als Leiter besteht unter anderem darin, ein **Vertrauensverhältnis** aufzubauen und jedem deiner Pfadfinder Gehör zu schenken und für sie da zu sein. Du musst diese Rolle natürlich jederzeit aufrechterhalten, aber achte vielleicht bei der *Totem-Verleihung* etwas mehr darauf.

## „Die Totem-Verleihung setzt das Bestehen von Prüfungen voraus.“

Nicht wirklich. Das Wort „Prüfung“ beinhaltet für denjenigen, der sie ablegt, die Vorstellung von Erfolg und Niederlage, widrigen Umständen und Schwierigkeiten. All dies passt nicht zur Absicht, jemanden aufzunehmen. Im Gegenteil: Die Truppe stellt den neuen Eclaireur bei der *Totem-Verleihung* in den Mittelpunkt einer Aktion, die ihm gefällt, und bietet ihm eine persönliche Herausforderung.

Das Pfadfindertum ist eine Bewegung, bei der man in den verschiedensten Bereichen etwas lernt, entdeckt und sich entwickelt. Aber dieser Ansatz wird nicht durch das Prinzip der Verleihung von Totems symbolisiert oder veranschaulicht. Leider passiert es manchmal bei den Feiern, dass „über sich selbst hinaus wachsen“ mit „Selbstaufgabe“ gleichgesetzt wird, und „Demut“ mit „Demütigung“. Das Fest der *Totem-Verleihung* ist und bleibt eine Aufnahme des neuen Eclaireurs innerhalb der Truppe, die nicht an Bedingungen geknüpft ist.

## „Wir wollen einen vertrauensvollen Menschen.“

Unser Erziehungsziel

Die *Totem-Verleihung* stellt die Vorzüge der Eclaireure, die von der Truppe aufgenommen werden, heraus. Sie ermöglicht dem Pfadfinder so, sich mit einem positiven Selbstbild und einer größeren Selbstachtung zu entwickeln.



## „Kojote, Grünschnabel, ...“

Warum finden es einige lustig, die Neuankömmlinge so zu nennen? Wenn es daran liegt, dass sie kein Totem haben, warum nennt man sie dann nicht einfach bei ihrem Vornamen? Wenn es sich um eine symbolische Bezeichnung handelt, welches Bild wird damit transportiert? Wenn man es nur macht, weil man es schon immer so gemacht hat, warum sollte man damit weiter machen? Wenn es darauf abzielt, den anderen zu demütigen, so entspricht dies keinem der Werte, die von uns vertreten werden, und kann nicht toleriert werden.

Bestimmte *Totem-Verleihungen* konnten angesichts der Traditionen, des verwendeten Vokabulars, von Prüfungen, Ritualen usw. für den Eclaireur ein physisches oder moralisches Leid darstellen. Dies ist inakzeptabel und ist in der Pfadfinderbewegung streng verboten, weil dies nicht unseren Werten entspricht. Darüber hinaus ist es nach belgischem Gesetz strafbar.

## „Das Totem definiert sowohl das Äußere als auch den Charakter.“

Das Totem charakterisiert den Eclaireur in allen Facetten seiner Persönlichkeit. Das körperliche Erscheinungsbild ist nur eines der Bestandteile. Darüber hinaus sollten vorzugsweise Charakterzüge, die Beziehungen zu den anderen, die Einbindung in das Truppenleben usw. herausgestellt werden. Während der Kinderkörper des Jugendlichen Veränderungen erfährt, manchmal sogar schmerzhaft, würde es den Eclaireur wirklich in erheblichem Maße kränken, wenn bei der Auswahl des Totems die Aufmerksamkeit nur auf das äußere Erscheinungsbild gelenkt werden würde.

## „Das Adjektiv muss man sich verdienen.“

Nein, ein Adjektiv ist eine persönliche Eigenschaft des Jugendlichen im Hinblick auf seine Wesensart, seine Denkweise usw. Ein Adjektiv ist per Definition „ein Wort, das Lebewesen eine Eigenschaft zuschreibt“.

## „Das Totem und das Adjektiv müssen gleichzeitig verliehen werden.“

In bestimmten Truppen wird das Adjektiv im Laufe des zweiten Jahres verliehen: sie sind der Ansicht, dass ein längeres Kennenlernen des Eclaireurs die Verleihung eines Adjektivs ermöglicht, die eher auf ihn zutrifft. Man sollte es vorziehen, beide Symbole zum gleichen Zeitpunkt zu vergeben, um jemanden nicht nur „zur Hälfte“ aufzunehmen. Dadurch vermeidet man auch, Nächte damit zuzubringen, verschiedene Feiern vorzubereiten, die für verschiedene „Eingeweihte“ stattfinden.



## RÜCKBLICK

Unsere Truppe hatte für die Feier der Totem-Verleihung einen schönen Ort am Fuße eines Felsens gefunden. Die Patrouille des totemisierten Eclaireurs kletterte zum Abschluss auf den Felsen und entfaltete eine riesige Banderole, auf der das von der Truppe ausgewählte Totem und das Adjektiv zu lesen waren.

Bericht während einer T3 Eclaireur Schulung

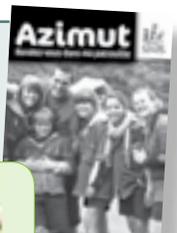
## Deine Eclaireur verstehen

Die **Gruppe Gleichaltriger** ist für den Jugendlichen sehr wichtig und hat einen starken Einfluss auf den Jugendlichen. Durch die Einbindung in die Truppe wählt der Jugendliche eine Gemeinschaft aus, in der er sich wohl fühlt. Auch wenn die Konformität gegenüber den Normen der Gruppe nur vorübergehend ist, so ist sie dennoch notwendig für die Entwicklung der künftigen Persönlichkeit des Jugendlichen, der sich dadurch langsam von seiner Identität als Kind löst.

Die *Totem-Verleihung* ist für die Mitglieder der Truppe die Gelegenheit, die **Neuankömmlinge aufzunehmen** und sie mit ihren Unterschieden anzuerkennen. Für den jugendlichen Pfadfinder ist sie die Gelegenheit, zu spüren, dass er/sie wirklich zur Gruppe gehört, in die er sich eingefügt hat.

Für das gemeinsame Fest: das **Azimum**, erhältlich über [www.lascouterie.be](http://www.lascouterie.be) oder [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be).

Das **Azimum** ist kostenlos: verteile es an alle Eclaireure deiner Truppe.



Dieses Wochenende wird gleich am Anfang bei den Pionieren organisiert, um die Neuan-kömmlinge aufzunehmen, einen Gruppenzusammenhalt zu erzeugen und das gemeinsame Jahr zu planen.

## Die Bedeutung?

### Für den neuen Pionier:

- leichter seinen Platz im Posten finden;
- sich mit dem Pionierleben vertraut machen, sich zurecht zu finden;
- alle Mitglieder des Postens treffen um sie (besser) kennenzulernen.

### Für den Posten:

- das Jahr mit Volldampf und voller Motivation beginnen;
- die neuen Pioniere einbinden und Beziehungen zwischen ihnen und den Älteren knüpfen;
- die Wünsche jedes Einzelnen im Hinblick auf dieses neue Pfadfinderjahr anhören und sich die ersten Projekte ausdenken;
- die Regeln des Zusammenlebens aushandeln und gemeinsam eine Charta verfassen;
- die Geschichte des Postens übermitteln.

**„Wir wollen einen sozialen Menschen.“**

Unser Erziehungsziel

Der Posten ist eine Gruppe, in der intensive Beziehungen gepflegt werden und in der man lernt, in Achtung vor sich selbst und anderen zusammenzuleben. Man entwickelt in ihr **aufrichtige und bereichernde Beziehungen**, die dem, was die Pioniere gemeinsam aufbauen, eine zutiefst menschliche Dimension verleihen. Und dies beginnt insbesondere durch eine persönliche und qualitativ hochwertig gestaltete Aufnahme im Posten.

**„Der Pfadfinder geht auf andere zu und respektiert seine Mitmenschen.“**

5. Artikel des Pfadfindergesetzes

Als Neuan-kömmling von einer Gruppe aufgenommen zu werden, die uns so akzeptiert wie wir sind, ohne dafür Prüfungen ablegen zu müssen und ohne es sich verdienen zu müssen, bietet einen Rahmen, der Sicherheit verleiht. Die **vertrauliche** und **wohlwollende** Atmosphäre ermöglicht jedem, authentisch zu sein, und das Beste von sich zu geben. Es werden die Grundlagen für den Aufbau einer neuen, zusammengeschweißten Gruppe gelegt, in der es sich gut leben lässt.

## Wann und für wen?

Dieses Wochenende findet in den ersten Momenten des Gruppenlebens, das heißt so früh wie möglich, statt. Das Datum ist natürlich von den Übergängen abhängig und davon, wie diese in deiner Einheit umgesetzt werden.

Dieses Wochenende richtet sich an den gesamten Posten.

## Wie wird es aufgebaut?

Ein Pfadfinderwochenende auf die Beine zu stellen, ist sicherlich nicht neu für dich. Das erste Wochenende bei den Pionieren wird auf die gleiche Weise organisiert. Der Unterschied liegt lediglich darin, was mit diesem Wochenende erreicht werden soll.

**„Ein Lächeln ist ein geheimer Schlüssel, der die Herzen öffnet.“**

Baden-Powell, *Adventuring to Manhood*, 1936





## Deine Aufgabe

### Bevorzugte Haltungen und Einstellungen

- Schneller Start der Vorbereitung dieses Wochenendes, damit es während der ersten Momente des Pfadfinderjahres stattfindet.
- An dem Wochenende sollte auf jene geachtet werden, denen es schwer fällt sich zu integrieren. Jede verurteilende Haltung und jeglicher Spott sollte untersagt sein.
- Es sollte auf vererbte Beziehungsmuster der Truppe geachtet werden, weil die meisten Pfadfinder sich bereits eine gewisse Zeit kennen (Beispiele: ein Pfadfinder wird von bestimmten anderen Personen gehänselt, zwei andere führen eine Beziehung, die alle anderen ausschließt usw.).
- Es sollte darauf geachtet werden, dass die bisweilen heftigen vergangenen Erlebnisse der Ältesten bei den Pionieren keine Diskrepanz zu denjenigen entstehen lassen, die neu dabei sind.

### Zu beachtende Punkte

- Die Aufnahme ist ein Ereignis, das nicht verpasst werden sollte. Dennoch handelt es sich dabei vor allem um eine Einstellung und eine permanente Wesensart und nicht um eine schöne Maßnahme ohne Zukunft. Somit markiert das Weekend nicht das Ende des Aufnahmeprozesses der neuen Pioniere. Einige brauchen mit Sicherheit mehr Zeit, um ihren Platz im Posten zu finden und sich vollkommen wohl zu fühlen.
- Das Leben im Posten dauert zwei Jahre. Die Zusammensetzung der Gruppe ändert sich jedes Jahr ungefähr zur Hälfte. Das erste Weekend bei den Pionieren ermöglicht es, die Gruppe schneller **zusammenzuschweißen** und die Pioniere für gemeinsame gewünschte Unternehmungen **zu vereinen**.

## Konkrete Ideen

### Ein paar Ideen für den Wochenendaufbau:

- eine Aufführung, ein Schema, ein Leitfaden, um den Posten in eine andere Welt eintauchen zu lassen;
- Kreativitätsspiele, um die Wünsche der Pioniere für das kommende Jahr hervorzubringen;
- Kennenlernspiele;
- Momente sowohl in der Gruppe als auch zu zweit (ein Ältester und ein Neuanwärter);
- ein Ältester wird Pate eines Neuanwärters;
- eine Teamaktivität, eine Gruppenherausforderung zur Förderung der gegenseitigen Unterstützung;
- eine (Nacht-) Wanderung;
- ein Gruppenname, ein Slogan, ein Versammlungsruf;
- eine Gruppenarbeit: ein Lied, ein Bild, usw.;
- eine Animation anhand bestimmter Werte rund um die Aufnahme im Posten;
- eine Sternstunde der Saga: eine Gelegenheit, den neuen Pionieren, die Geschichte des Postens zu übermitteln, zu der diejenigen eingeladen werden, die ihn gerade verlassen haben (siehe die Saga und die Spur auf Seite 226).

Es gibt spielerische Techniken, die den Pionieren helfen, sich auszumalen, was sie gerne gemeinsam erleben möchten. Du findest sie im Heft *Des projets pour grandir* das heruntergeladen werden kann über [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be).



## Kleine Aufmerksamkeiten, die immer Freude bereiten

- ein Willkommensgeschenk: das Pionierabzeichen;
- eine lustige Einladung zur ersten Versammlung;
- Stühle mit den Namen der Neuanwärtlinge;
- Begrüßungsworte, die originell in Szene gesetzt werden;
- eine aktuelle Kontaktliste (Vornamen, Handynummern, E-Mail-Adressen);
- im Lokal ein Foto des neuen Postens aufhängen.

## Deine Pioniere verstehen

Die Freundesclique ist in den Augen der älteren Jugendlichen essentiell und spielt eine wichtige Rolle in ihrer emotionalen Entwicklung. Der Posten ist eine **neue Gruppe**, die direkt zu Beginn des Jahres zusammengeschweißt werden muss, auch wenn die meisten Mitglieder sich bereits seit einiger Zeit kennen. Die Beziehungen, die manchmal bis zur Rasselbande zurückreicht, sind eng und reichhaltig.

**Die Erziehung unter der Berücksichtigung von Unterschieden** sowie im **Respekt** des anderen und seiner Vorlieben, beginnt bei den Baladins und wird im Posten weiter vertieft.



Die *Saga* ehrt den Pionier, der sich vom Pfadfindertum verabschiedet, indem seine besten Momente bei den Pfadfindern wieder wachgerufen werden. Dieses Prinzip ist beeinflusst von nordischen Erzählungen des gleichen Namens, in denen die Abenteuer und Leistungen der Wikinger bei der Rückkehr von ihren großen Expeditionen erzählt wurden.

Die *Spur* wiederum ermöglicht dem Pionier am Ende seiner Zeit bei den Pfadfindern, im Lokal oder anderswo, ein sichtbares Zeichen seiner Zeit im Posten zu hinterlassen.

### Die Bedeutung?

- Zeit nehmen seine Pfadfinderzeit ins Gedächtnis zu rufen um diese in seiner Geschichte zu verankern.
- Das Selbstvertrauen des Pioniers in dem Moment stärken, wenn er sich zu neuen Horizonten aufmacht und neue Verpflichtungen eingeht.
- Ein Zeichen setzen, seinen Abschied feiern, die Freundschaft zeigen, die die Gruppe ihm entgegenbringt.
- Ihm ermöglichen, seine Pfadfinderzeit abzuschließen, indem er eine sichtbare Spur seiner Zeit hinterlässt.

**„Wir wollen einen vertrauensvollen Menschen.“**

**Unser Erziehungsziel**

Den Abschied von jemandem zu feiern in dem man ihn an all die schönen Momente erinnert, die er bei den Pfadfindern erlebt hat, welche Freundschaften sich entwickelt haben, was er dem Posten bedeutet hat usw. stärken das Vertrauen in sich selbst und jenes, das man anderen schenkt. Es ist ein schönes Geschenk für denjenigen, der sich in das Leben des jungen Erwachsenen stürzt, in dem zahlreiche Herausforderungen auf ihn warten.





## Wann und für wen?

Die Saga kann am Ende des Lagers oder am Anfang des neuen Pfadfinderjahres stattfinden. Diejenigen, die im Posten bleiben, bereiten sie für diejenigen vor, die ihn verlassen.

Wenn die Saga zu Beginn des Jahres stattfindet, sind zwei Varianten möglich:

- 1 Sie erfolgt **vor dem Beginn des neuen Pfadfinderjahres** mit den Pfadfindern, die das vergangene Jahr gemeinsam erlebt haben.

### Vorteile:

- Die Pioniere, die sich verabschieden, erleben diesen Moment, bevor sie den Posten endgültig verlassen.
- Die Saga beschwört Momente herauf, die allen bekannt ist.

**Hauptaugenmerk:** um diesen Moment spätestens am Abend vor den Übergängen organisieren zu können, muss die Vorbereitung genau geplant werden.

- 2 Sie wird **anlässlich des ersten Postenweekends** (siehe Seite 224) umgesetzt.

### Vorteile:

- Die Neuankömmlinge machen sich durch die Saga mit dem Postenleben und seiner Geschichte vertraut.
- Die Ältesten, die den Posten gerade verlassen haben, können als solche eingeladen werden.

**Hauptaugenmerk:** organisiere das Fest nicht zu spät; nach Oktober verliert es an Intensität.

Die *Spur* kann am Ende der Vorstellung der *Saga* integriert oder zu einem anderen Zeitpunkt, den du für passender hältst, organisiert werden.

**„Wir sind genauso wie Steine in einer Mauer: jeder von uns hat seinen Platz, auch jene, die uns in so einer großen Mauer klein erscheinen mögen. Aber wenn ein Stein zerbricht oder aus seinem Platz herausgleitet, wird ein zu starker Druck auf die anderen ausgeübt, Risse entstehen und die Mauer stürzt ein.“**

Baden-Powell, *Yarns for Boy Scouts*, 1909

## Wie soll die Saga eingeleitet werden?

### Die gefeierten Pioniere einladen

Wenn die Vorstellung der Saga nach dem Lager stattfindet, kann der Posten den bei dieser Gelegenheit geehrten Pionieren eine offizielle und sympathische Einladung schicken.

### Einen Ort finden

Die Vorstellung der Saga ist eine Sternstunde für den ganzen Posten und insbesondere für diejenigen, die ihn verlassen. Die Wahl eines passenden Ortes ist wichtig, weil er zur Gesamtatmosphäre beiträgt.



### Ein paar Ideen:

- Das Lokal der Pioniere wird für den Anlass geschmückt;
- eine Wiese mit Fackeln;
- ein Ort mit Panoramablick oder einer weiten Aussicht;
- ein ehemaliger Weekendort;
- usw.

### Die Vortragenden der Saga auswählen

Die Vortragenden der Saga sind Mitglieder des Postens, **Pioniere oder Leiter**. Sie machen es sich zur Aufgabe, die Abfassung und Vorstellung der Saga des Pioniers, der den Posten verlässt, zu koordinieren. Es sollte vermieden werden, dass sich ein Pionier allein mit einer Saga befasst, da es mit mehreren immer besser ist.

Du triffst dich mit den Pionieren, um die Saga weiterzuverbreiten. Es spricht nichts dagegen, dass ein gefeierter Pionier an der Saga eines anderen mitwirkt. Du kannst gegebenenfalls Vorschläge machen: Guillaume könnte sich um seinen „ehemaligen“ Paten des *Pfadfinderversprechens* kümmern, Julie um ihren Freund, Claude um Ben, mit dem er sich beim *Patrouillenhike* verlaufen hat usw.

### Zu jedem gefeierten Pionier Erkundigungen einholen

Die Vortragenden der Saga sammeln möglichst viele Informationen über den ausscheidenden Pionier: ihre eigenen Erinnerungen, die Resonanzen der ehemaligen Leiter, Fotos, Videos usw. Die Saga wird genährt durch **Anekdoten** aus seiner Zeit in der Gruppe, seiner **Persönlichkeit**, seine **Besonderheit**, sein **Engagement** usw. Sie erinnert an die Art und Weise, mit der der geehrte Pionier seine Spuren beim Posten hinterlassen hat.



### Sich Gedanken zum Leitfaden der Saga machen

Die Vortragenden der Saga malen sich aus, auf welche Weise sie präsentiert werden kann. Durch den Einsatz verschiedener Hilfsmittel wird mehr Schwung in die Vorstellungen gebracht und sie machen den Moment festlicher. Humor, Fantasie und Kreativität sind keine Grenzen gesetzt!

Auf der nebenstehenden Seite findest du konkrete Ideen zur Umsetzung einer Saga.

Die Qualität der Vorstellung ist nicht abhängig von ihrer Dauer: **besser kurz und gut als lang und langweilig**, damit der Posten Lust hat, bis zum Ende zuzuhören.

### Taktgefühl beweisen

Der Pionier hat im Laufe seiner Jahre bei den Pfadfindern glückliche und intensive Momente erlebt, von denen einige zu seinen schönsten Erinnerungen gehören. Aber vielleicht hat er auch schwierige oder heikle Momente erlebt, die man in seiner Saga nicht wieder aufgreifen sollte. Es ist wichtig, dass sie sowohl für den gefeierten Pionier als auch für den Rest des Postens **respektvoll und amüsant** ist.

### Konkrete Ideen

#### Umsetzung einer Saga

- Anfertigung einer Foto- oder Videomontage;
- ehemalige Leiter des Pioniers interviewen;
- Anfertigungen aus seinen jungen Jahren heraussuchen, wie zum Beispiel eine Schuppe, die er bei den Wölflingen zur *Zeit des Fellwechsels* gestaltet hat;
- eine Wanderung mit Stationen organisieren, die auf die Pfadfinderlaufbahn des gefeierten Pioniers verweisen;
- ihm ein Lied komponieren;
- ihm kleine Nachrichten schreiben und sie in einen Umschlag stecken;
- Sketche aufführen;
- ein Spiel organisieren;
- dem scheidenden Pionier ein Geschenk überreichen, das für ein Andenken oder eine Sternstunde steht, oder ihm ein Album mit Anekdoten, Fotos usw. schenken, das seine Zeit bei den Pfadfindern nachzeichnet;
- ein Gedicht verfassen, ein Comic zeichnen oder ein Videotagebuch anfertigen, in dem die wichtigsten Episoden im Leben des gefeierten Pioniers aufgegriffen werden;

#### Animation während der Saga

- einen besonderen Empfang für die gefeierten Pioniere ausdenken, bevor die Vorstellung der Saga beginnt;
- einen Moment der Antwort und der Reaktionen des Gefeierten einplanen;
- Abschluss der Sagavorstellung mit einem Festessen;
- einen Fachleiter oder einen Moderator einplanen, um Leerlauf zwischen den verschiedenen Sagas zu vermeiden.





## Wie soll die Spur eingeleitet werden?

Die Spur ermöglicht dem Pionier am Ende seiner Pfadfinderlaufbahn, im Lokal ein sichtbares Zeichen seiner Zeit im Posten zu hinterlassen. Dies kann auf verschiedene Arten erfolgen. Hier ein paar Beispiele:

- ein verzierter Raumbalken;
- ein Handabdruck an der Wand;
- eine Musikauswahl: Zusammenstellung der von den ausscheidenden Pionieren ausgewählten Lieder auf einem gemeinsamen Tonträger;
- ein Bild, bei dem jedes Jahr ein Teil von dem (den) ausscheidenden Pionier(en) ergänzt wird;
- eine Gipsmaske des Gesichts;
- ein witziges Foto;
- ein Graffiti;
- eine persönliche Realisierung;
- ein Zitat.

## Und wie sollen wir es umsetzen, wenn wir kein Lokal haben?

Der Posten kann sich eine „mobile“ Spur einfallen lassen. Zum Beispiel könnte jeder Pionier zum Abschied:

- ein paar Zeilen in ein Buch schreiben, in dem die Texte Jahr für Jahr gesammelt werden;
- ein symbolisches Objekt in eine Kiste legen.

Es sollte nur darauf geachtet werden, dass der Pionierleiter, der die Verantwortung für diese Spur trägt, sie weitergibt, wenn er den Posten verlässt, damit sie über die Jahre Bestand hat.

## Deine Aufgabe

- Achte darauf, dass es für jeden Pionier, der den Posten verlässt, mindestens zwei Vortragende der Saga gibt. Du kannst dich auch um einen kümmern.
- Du kannst einem ausscheidenden Pionier erlauben, sich an der Saga eines anderen zu beteiligen, wenn er das möchte.
- Achte darauf, dass der Inhalt jeder Saga dem Pionier respektvoll begegnet.
- Unterstütze die Pioniere bei der Umsetzung der Sagas, indem du ihnen hilfst, Informationen zum ausscheidenden Pionier zusammenzutragen oder ihnen Vorschläge für Anekdoten machst usw.
- Achte auf eine Vielfalt an Vorstellungen und Hilfsmitteln, um den Moment der Sagas so dynamisch wie möglich zu gestalten.
- Vergewissere dich, dass alle Sagas vorbereitet werden. Es wäre schade, wenn ein gefeierter Pionier benachteiligt werden würde, weil seine Vortragenden der Saga zu nachlässig waren.
- Achte darauf, dass die Art der Spur die gleiche für alle Pioniere des gleichen Jahres ist, um das Gefühl der Gruppenzugehörigkeit zu stärken. Sie kann gerne geändert werden, wenn diejenige, die von den vorangegangenen Posten umgesetzt wurde, nicht mehr angemessen ist: die Spur ist ein Symbol, das für alle Sinn machen sollte.

## Deine Pioniere verstehen

Die älteren Jugendlichen haben das Bedürfnis, in den Gruppen und an den Orten, die sie durchlaufen, **Spuren** zu hinterlassen. Für den Aufbau der eigenen Persönlichkeit streben sie nach einer Entwicklung in einem Rahmen, der reich an Richtwerten ist. Auch wenn die Zusammensetzung des Postens sich jedes Jahr ändert, sind der Name der Gruppe, ihre Symbole, ihre Werte, ihre Erfahrung usw. Elemente, die fortbestehen: sie schaffen eine Intimität, helfen dabei, **Verbindungen** zu knüpfen und aufrechtzuerhalten und verschaffen denjenigen, die sie teilen, ein **Gefühl der Zugehörigkeit**. Dies sind die Ziele der Spur und der Saga, die so dazu beitragen, den Posten in eine Geschichte einzubetten.







# 7

## DIE NATUR



Durch das Leben in der freien Natur lernen die Pfadfinder ihre eigene Vorzüge und Grenzen kennen. Die Natur bietet Herausforderungen, man teilt schwierige oder mitreißende Augenblicke, Momente der Verzückung sowie spirituelle Erfahrungen. Die Pfadfinder eignen sich eine umweltbewusste Einstellung und Verhaltensweise an.

# DIE NATUR

Die Natur ist in der Pfadfinderbewegung das bevorzugte Abenteuergebiet. Der Pfadfinder braucht Luft und Platz für seine Abenteuer. Die Natur bietet ihm noch viele weitere Dinge, die zu seiner Entwicklung beitragen und die besonders effizient sind, um den anderen Elementen unserer Methode die besondere Würze zu verleihen. Alles kann in der Natur umgesetzt werden: Herausforderungen, Spiele, schwierige oder mitreißende Momente, Ruhe, Reflexion usw.

„Der Pfadfinder entdeckt und achtet die Natur.“

6. Artikel des Pfadfindergesetzes

Das Pfadfindertum hat sich folgendes zum Gebot gemacht: durch das Erleben besonderer und intensiver Momente in der Natur kann jeder sich in ihr wohl fühlen, sie erfahren und lernen, sie stärker zu respektieren.

## Die Natur, ein Aktionsraum

Die Natur ist für den Pfadfinder der bevorzugte Ort zum Spielen, Leben, Erschaffen von Dingen, Nachdenken, Schlafen usw. Sie ist somit **der ideale Ort für die Aktion**.

Dieser Aktionsraum ist durch seine **Vielfältigkeit** sehr bereichernd. Die Natur beschränkt sich nicht ausschließlich auf den Wald neben dem Lokal. Die Natur, inbegriffen auch Wiesen, Gärten, Wälder und ihre verschiedenen Baumarten, Waldlichtungen, öffentliche Parks, Wanderwege, Treidelpfade (ein Weg entlang an Flüssen, der dazu dient Schiffe von Hand, oder mit Tieren flussaufwärts zu ziehen) usw.

An diesen Orten in der Natur können vielerlei Aktionen umgesetzt werden. Was ist in der Natur möglich?

- verschiedene Spiele;
- Biwaks (siehe Seite 120);
- spirituelle Animationen (siehe Seite 166);
- Räte (siehe Seite 64);
- Dienstleistungen (siehe Seite 60);
- Ateliers (siehe Seite 124);
- Feste und Feierlichkeiten;
- usw.



## Die Natur, ein Abenteuer für jeden Pfadfinder

Die Natur ist Sommer wie Winter, tagsüber wie nachts, allein oder mit anderen ein Abenteuerort, an dem alles möglich ist, sowie ein Ort der Experimente, der es ermöglicht, die Welt, in der wir leben, so gut wie möglich kennenzulernen.

### Ein physisches Abenteuer

In der Natur zu sein, ist in erster Linie ein **physisches Erlebnis**. Wir genießen die frische Lust, die Farben, die Geräusche, die Gerüche usw.

Darüber hinaus bringt die Natur **den Pfadfindern** regelmäßig **an seine eigenen Grenzen**. Sie kann uns dazu zwingen, Entscheidungen zu treffen, Wünsche zu äußern, Aufmerksamkeit zu sein um Lösungen zu finden. In der freien Natur sind bestimmte äußere Bedingungen wie zum Beispiel der Regen, die Nacht, der Schnee, die Hitze usw. nicht voraussehbar. Manchmal muss man, alleine oder in der Gruppe, Geduld aufbringen und Strategien festlegen, um verschiedene Hindernisse aus dem Weg zu räumen.

Mit all diesen Elementen ist die Natur ein hervorragender Platz für Spiele.

### Ein intellektuelles Abenteuer

Durch das Leben in der Natur bietet sich die Gelegenheit, ihr zu **begegnen** und sie zu entdecken. Sie kennenzulernen gehört zu den von uns vermittelten Lehren: Flora, Fauna, Jahreszeiten usw.



## Ein Abenteuer der Innerlichkeit

Die Natur ist ebenfalls ein Ort, **der sich bestens eignet, um zur Ruhe zu kommen, zu träumen und nachzudenken.** Man muss sich nur die Zeit nehmen, um innezuhalten und zu beobachten. Jede natürliche Umgebung kann dann zu einer Gelegenheit werden, um in aller Einfachheit, hier und jetzt alles zu bewundern und sich glücklich zu fühlen.

Neben einem Ort für die Aktion, den Alltag, Spiele oder kreatives Schaffen ist die Natur der Ort, an dem Tausende von Entdeckungen möglich sind.

Die Natur hat ebenfalls diese Gabe, uns neugierig zu machen und gibt Anlass, uns bestimmte, grundlegende Fragen zu stellen: „*Wo kommt dies her? Wie wird es sich entwickeln? Welchen Platz habe ich in dieser Natur? Welche Rolle spiele ich?*“.

Die Natur zu beobachten bedeutet auch, die Zeit zu erfassen. In der Natur gibt es Zyklen, Jahreszeiten und Höhepunkte. Der Zeitbezug ist ein anderer als in unserer Gesellschaft. Man sieht den Baum nicht wachsen, aber er war zweifelsohne schon vor uns da und wird uns sicher überleben...

In diesem besinnlichen Abenteuer bringt die Natur uns zu:

- einer **Konfrontation** mit unseren Grenzen;
- einer **Reflexion** im Hinblick darauf, was über unseren eigenen Horizont hinausgeht;
- **Fragen** über den Sinn des Lebens;
- einer **Logik der Tiefe** und über eine Zeit, die weit entfernt ist von der Kultur des „Alles, sofort und jetzt.“

**„Für jene, die Augen haben, um zu sehen, und Ohren, um zu hören, ist der Wald gleichzeitig ein Labor, ein Klub und ein Tempel.“**

Baden-Powell, *Rovering to Success*, 1922

Der Wald ist wirklich all dies zugleich: ein Ort um seine Grenzen zu testen und Entdeckungen zu machen, ein Ort für Spiele und Abenteuer und ein Bereich, der zum Nachdenken anregt.

## Die Natur, ein Gebot: leben, um zu lieben

Die Gesellschaft geht mit dem Planeten so um, als hätten wir noch ein paar in Reserve um ihn auszutauschen. Unsere Lebensweise hat bisweilen unwiderrufliche Auswirkungen auf die Umwelt. Man sollte sich dessen **bewusst sein** und bei den Pfadfindern **jeden darauf aufmerksam machen.**

Die Natur wurde dem Menschen anvertraut, um sie zu bewahren. Der Pfadfinder begreift dank seiner Erlebnisse und Entdeckungen, dass die Natur kein erobertes Eigentum ist, das unendlich verwertet werden kann, sondern **nur eine Leihgabe, für die wir verantwortlich sind.**

**„Der Pfadfinder teilt und verschwendet nichts.“**

9. Artikel des Pfadfindergesetzes

Wenn der Pfadfinder in der Natur spielt, hat er keine Lust mehr, sie zu schädigen oder sie übertrieben auszubuten. Er kann sie im Gegenteil eher schätzen und sich dafür einsetzen, sie zu schützen und seinen ökologischen Fußabdruck zu verkleinern.

## Die Natur, Entdeckung unseres Lebensraums

Je nach Standort des Lokals oder des Haupttreffpunktes der Versammlungen kann sich das Umfeld der Pfadfinder von Gruppe zu Gruppe stark unterscheiden. Da die Natur einen wichtigen Platz in unserer Methode einnimmt, ist diese **Umwelt für jeden Pfadfinder vorteilhaft.** Egal, ob es sich um einen Waldrand, eine Waldlichtung, einen Park im Stadtzentrum, einen botanischen Garten, ein Flussufer oder einen Treidelpfad handelt, jeder Ort in der Natur eignet sich, um in ihr zu leben, zu spielen und sich zu entfalten. Sie ist ein Ort, den es **heute zu entdecken** und zu erfassen gilt, um ihn **in der Zukunft noch mehr lieben zu können.**

## Deine Aufgabe

- Die Pfadfinder so oft wie möglich in die Natur führen.
- Verschiedene und erstaunliche Naturgebiete aufsuchen.
- Die Pfadfinder einladen, in der Natur ein besinnliches Abenteuer zu erleben, indem Momente der Besinnung eingeplant werden.
- Achte darauf, sie in frei zugängliche Gebiete mitzunehmen oder die erforderlichen Zutrittsgenehmigungen einzuholen.



## Von einer Sektion zur anderen

Bei den Pfadfindern ändert sich mit dem Alter die Beziehung zur Natur. Denn je größer das Kind wird, umso mehr Zeit verbringt es in der Natur. Das Staunen kann sich dann in ein Engagement verwandeln.

### Bei den Baladins

Für den **Baladin** haben Wald, Flüsse, Berge, Blumen oder Tiere eine große Bedeutung. Es sind Orte, an denen die Helden zahlreiche Geschichten leben, die sich der Baladin ausdenkt oder die er hört. Die Natur ist fester Bestandteil seines Alltags und sie bietet ihm viele **Quellen des Staunens**. Er sammelt gerne einige Schätze, die sie ihm bietet. Spiele mit sensorischen Entdeckungen (einen Baum anfassen, die gehörten Geräusche identifizieren, Gerüche unterscheiden usw.) helfen dem Kind, eine Beziehung zu diesem lebendigen Universum aufzubauen.



### Bei den Wölfingen

Der **Wölfling** setzt seine **Aktivitäten und Entdeckungen** fort. Diese fangen an, eine höheren Stellenwert einzunehmen: in der kleinen Gruppe beginnt er, Höhlen zu bauen und längere Zeit zu wandern. Staunen und Neugier lassen Platz für den Wunsch alles zu verstehen: Abenteuerateliers oder Realisierungen mit natürlichen Komponenten werden sehr geschätzt.



### Bei den Eclaireuren

Der **Eclaireur** lebt noch mehr in der Natur. Er zeltet, kocht auf Holzfeuer und wäscht sich mit Wasser aus dem Fluss. Während des Sommerlagers erlebt er große Abenteuer. Man muss ihm ermöglichen, all das auszukosten, was die Natur dem Menschen zu bieten hat: Ruhe, Selbstbesinnung und Schönheit.

Jeder sollte seinen Rhythmus in ihr finden: wo sind beim Wandern meine Grenzen, wann ist mir kalt? usw. Das Leben in einem Zeltlager unter freiem Himmel ist ebenfalls eine Gelegenheit, sich über die Grundregeln zu informieren, um umweltschädliche Einflüsse weitgehend einzuschränken.



### Bei den Pionieren

Der **Pionier** lebt weiter aktiv in der Natur. Sie kann der Platz sein, der für die **Umsetzung eines Exploits** oder eines bestimmten **Projektes, das der Umwelt zugute kommt**, ausgewählt wurde: dies ermöglicht dem Pionier, eine Bestandsaufnahme des Ortes zu machen, zu schauen was es bringt oder auch nicht. Die Natur kann auch eine andere Rolle in seiner Entwicklung spielen: sie ist weiterhin ein idealer Ort zum Innehalten, Nachdenken, Diskutieren, glücklich fühlen mit Freunden und Kameraden, Gedanken machen über den Platz, den man auf der Welt einnimmt usw.



## Naturaktivitäten mit Kindern



Die meisten Aktivitäten, die den Kindern hier angeboten werden, können leicht für die Eclaireure oder Pioniere angepasst werden.

- Insekten, Blumen, Blätter oder Wurzeln mit einer Lupe näher betrachten und ihre Bezeichnung finden.
- Hütten bauen.
- So treu wie möglich ein Objekt aus der Natur nachzeichnen, das mit der Lupe betrachtet wurde.
- Im Laufe des Jahres oder im Lager eine richtige Aufzucht anlegen (Hühner, Hasen, Kompostierung, Ameisenhaufen usw.).
- Sich für ein Anschleichspiel mit Elementen aus der Natur verkleiden und schminken.
- Musikinstrumente oder Figuren aus Naturmaterialien herstellen.
- Parfums kreieren.
- Einen Gipsabdruck von den in der Natur gefundenen Objekten anfertigen.
- Eine Marmelade mit selbst gesammelten Brombeeren machen.
- Im Wald umherstreifen und sich mit Hilfe eines Spiegels orientieren, den man horizontal auf Augenhöhe anbringt und der abwechselnd zum Himmel oder zum Boden zeigt.
- Einen bestimmten Ort anhand eines Fotos wiederfinden.
- Einen Baum auswählen, der mit dem Kind „spricht“, um sein Vertrauter zu sein.
- Gemeinsam ein Bild mit Elementen aus der Natur anfertigen.
- Gemeinsam einen „Ort in der Natur“ für die Räte oder die Biwaks auswählen.
- Im Wald einen Bereich (einen Quadratmeter) eingrenzen und darin alle Lebewesen aufspüren.
- Ein Herbarium mit allen Bäumen und Sträuchern in der Nähe des Lokals anlegen.
- Einen Baum während einem Jahr beobachten.
- Einen Wasserfilter bauen.
- Vogelhäuschen bauen und in der Nähe des Lokals aufstellen.
- Ein Naturobjekt mit allen fünf Sinnen beobachten.



Die Merkblätter *Tremblement de vert* und *Cap vert* bieten in Hülle und Fülle Ideen für Naturaktivitäten an. Sie sind zu finden auf [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be) und können auch heruntergeladen werden.



## Naturaktivitäten mit Jugendlichen



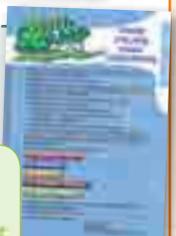
Bestimmte Aktivitäten, die hier für die Jugendlichen vorgeschlagen werden, können für die Baladins oder Wölflinge angepasst werden.

- Eine Natur-Quiz-Veillée organisieren.
- Einen Weg anlegen, um dort die natürliche Entwicklung von Flora und Fauna zu begünstigen.
- Umweltfreundliche Pflegeprodukte und Reinigungsmittel für das Lager herstellen.
- Eine Wetterstation bauen und aufstellen.
- Einen Förster oder eine andere Auskunftsperson treffen.
- Eine topographische Karte oder einen Reliefplan der Umgebung der Lokale oder des Lagers anfertigen.
- Alle Naturelemente rund um das Lokal erfassen.
- Eine Nacht im Freien übernachten, um die Sterne zu beobachten und den Sternenhimmel zu erfassen.
- Einen bestimmten Ort über mehrere Minuten still betrachten.
- Ein Dendrometer zum Messen von Bäumen anfertigen.
- Einen Ort in der Natur beobachten, ihn ein ganzes Jahr über in regelmäßigen Abständen fotografieren.

- Einen Lebensraum pro Patrouille eingrenzen und einrichten.
- Einen Gegenstand oder Ort in der Natur beschreiben oder pantomimisch darstellen, ohne ihn zu nennen.
- Sich an verschiedenen Umweltschutzaktionen beteiligen.
- Ein möglichst umweltfreundliches Lager umsetzen (Mülltrennung, Kompost, Sickergrube, Komposttoilette, biologisch abbaubare Seife usw.).
- Sich mit einem Umweltverband oder einem Verein zur Erkundung der Wälder treffen.
- Einen Kompass bauen und die Zeichen der Natur entdecken, mit deren Hilfe man sich orientieren kann.
- Ein bekanntes Spiel bei Nacht umsetzen.
- Sich zurückziehen und den verschiedenen Geräuschen zuhören, ihren Ursprung und ihre Herkunft notieren.
- Einen persönlichen Bereich eingrenzen, um daraus ein kleines Naturschutzgebiet zu machen.
- Die Fortbewegungsart und -schnelligkeit bestimmter Tiere nachahmen: Igel (1 m/20 Sek.), Frosch (1 m hoher und 3 m weiter Sprung), Hase (10 m in 0,64 Sek. – 56 km/h) usw.



Konkrete Ideen für einen respektvollen Umgang mit der Natur sind in den Merkblättern *Vert le camp*, zu finden auf [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be), festgehalten worden.



# Letzte Botschaft von Baden-Powell an die Pfadfinder

Baden-Powell trug diesen Brief immer bei sich, damit er nach seinem Tod alle Pfadfinder erreicht.

Liebe Pfadfinder,

In dem Theaterstück „Peter Pan“, das Ihr vielleicht kennt, ist der Piratenhäuptling stets dabei seine Totenrede abzufassen aus Furcht, er könne, wenn seine Todesstunde käme, dazu keine Zeit mehr finden. Mir geht es ganz ähnlich. Ich liege zwar noch nicht im Sterben, aber der Tag ist nicht mehr fern. Darum möchte ich noch ein Abschiedswort an Euch richten.

Denkt daran, dass es meine letzte Botschaft an Euch ist, und beherzigt sie wohl.

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

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

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

Das eigentliche Glück aber findet ihr darin, dass Ihr andere glücklich macht. Versucht, die Welt ein bisschen besser zurückzulassen als Ihr sie vorgefunden habt. Wenn dann Euer Leben zu Ende geht, mögt Ihr ruhig sterben im Bewusstsein, Eure Zeit nicht vergeudet, sondern immer „Euer Bestes“ getan zu haben. Seid in diesem Sinn „allzeit“ bereit, um glücklich zu leben und glücklich zu sterben. Haltet Euch immer an das *Pfadfinderversprechen*, auch dann, wenn Ihr keine Knaben mehr seid - und möge Gott euch helfen, dass es euch gelingt!



Euer Freund,

Robert Baden-Powell

# WEITERE HILFSMITTEL FÜR DEINE ANIMATION

Es stehen zahlreiche Publikationen zur Verfügung, um bestimmte Konzepte zu vertiefen, die in diesem Leitfaden angesprochen wurden. Du kannst sie kostenlos auf [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be) herunterladen, die gedruckte Version über die Website [www.lascouterie.be](http://www.lascouterie.be) bestellen oder sie bei einer Schulung beziehen.

Nachstehend findest du ein Verzeichnis der im Leitfaden erwähnten Publikationen für die Pfadfinderanimation. Einige stehen dir in Deutsch zu Verfügung (siehe [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be) – unsere Veröffentlichungen auf Deutsch), andere momentan nur in Französisch.

## Azimut (D)

Dieses Heft ist für die Eclairere bestimmt. Klein und praktisch lässt es sich leicht in die Hemdtasche stecken. Es enthält Erklärungen und Informationen, was der Pfadfinder bei den Eclairereuren erlebt.



## Des projets pour grandir

Das Projekt bietet deinen Pfadfindern eine Vielzahl von Entdeckungen. Und das Alter hält sie nicht davon ab: von den Baladins bis zu den Pionieren kann jeder gerne ausprobieren, seinen Wünschen und Bedürfnissen eine Form zu geben. Aber es ist nicht immer einfach, die eigenen Pfadfinder zu einem Projekt zu motivieren. In diesem Heft findest du zahlreiche Ideen, konkrete Beispiele und Techniken, die dir dabei helfen, ein Projekt in deiner Sektion umzusetzen.



## Cérémonies et célébrations scouts

Das Pfadfinderleben wird von der Planung und das Abhalten von Festen, voller Ritualen und Symbole, begleitet. Geburtstage, die Feier des Pfadfinderversprechens, Hochzeiten, religiöse Feste oder Beerdigungen sind starke Momente, die das Leben der Pfadfinder begleiten. Dieses Heft hilft dir in acht Schritten, euer eigenes Fest bei den Pfadfindern auf die Beine zu stellen oder zu feiern. Am Ende wird dir ein Beispiel für die Feier des Pfadfinderversprechens und andere Höhepunkte der Bindung an die Pfadfinderwerte gegeben.

## Une intendance au top

Diese Lektüre ermöglicht den Versorgungsteams, sich gut auszurüsten und grandiose Mahlzeiten zu zaubern. Es verschafft einen Überblick über die Rolle des Versorgers und hält nützliche Tipps und Kniffe bereit. Was ist vor, während und nach dem Lager vorzubereiten? Inhalt der Versorgungskiste, Speise- und Kochplan, Hygiene usw. Ohne die zahlreichen Menüvorschläge und -ratschläge nicht zu vergessen.



## Grands jeux

Dieses Heft hilft dir große Spiele zu planen, umzusetzen oder vorzubereiten. Anstelle der Illustrationen findest du im Verlauf der Seiten, zahlreiche Beispiele in Form von Merkblättern zur Vorbereitung. Diese Merkblätter wurden von den Pfadfinderleitern selbst gestaltet und verfasst. Mit ein wenig Fantasie lassen sich diese Vorschläge für große Spiele leicht an deine Sektion anpassen.



## L'animation spirituelle

Das Ziel des Heftes *L'animation spirituelle* besteht darin, den Erlebnissen innerhalb des Pfadfindertums einen Sinn zu verleihen, die spirituelle Entwicklung zu fördern und einen angemessenen Platz darin einzunehmen sowie Quellen für die Planung der Animation hinzuziehen (einschließlich vorgefertigter Vorschläge). Denn die Frage lautet nicht: „Werde ich mit den Pfadfindern eine spirituelle Animation umsetzen?“, sondern „Wie kann ich den PfadfinderInnen helfen, besinnlicher zu werden?“.



## Les ateliers, tout un programme

Was ist ein Atelier? Warum den Pfadfindern Ateliers anbieten? Wie? Ein Programm in drei Schritten (entdecken, reproduzieren, erschaffen) und einige Tricks helfen dir dabei ein Atelier aufzubauen. Außerdem findest du dort eine Menge Atelierideen, praktische Ratschläge und Buchempfehlungen.





## La clef des camps

Das große Lager ist mit einem immensen Organisationsaufwand verbunden. Es ist nicht leicht an all das zu denken, was vor, während und nach diesen besonderen Tagen mit den Pfadfindern getan werden muss. Dieses Heft gibt dir Tipps für eine Organisation von A bis Z.



## La Loi scout et la Promesse

Dieses ist das Ergebnis einer Reise in das Herz der Pfadfinderwerte, die im März 2010 bei der Verbandsversammlung mit den Leitern begonnen wurde. Es erläutert die bei den Pfadfindern erlebten Werte, das Pfadfindergesetz und das Versprechen.

## Hikebook (D)

Alle praktischen Informationen damit die Patrouillen in aller Ruhe ihr Hike aufbauen und planen können.



## Die Legende der Baladins (D)

Die *Legende der Baladins* stellt die Fantasiewelt der Rasselbande dar.

Die Freunde Gido, Bodo und Pinah sind Pfadfinder und erleben große Abenteuer. Sie haben Freunde, die ein wenig speziell sind: den alten Zirkusartisten Krinkel und Ana, ein lustiges Pony.

Ihre Geschichte gibt es in zwei Büchern:

- Das eine, das jedem Baladin geschenkt wird, enthält acht reich bebilderte Geschichten sowie Spiele und persönlich gestaltbare Seiten.
- Im zweiten Buch, das für die Leiter bestimmt ist, findest du 24 Geschichten für die Begleitung aller wichtigen Momente im Leben der Rasselbande.



## Le temps de la mue

In der Meute ist die Zeit des Fellwechsels ein besonderes Biwak. Es ermöglicht jedem Wölfling sich in einem besonderen Moment bewusst zu werden, dass er sich in seinen Beziehungen zu den anderen weiter entwickelt.

Um dir bei der Vorbereitung und Umsetzung dieser Reflexion zu helfen, werden in diesem Heft die vier Etappen, der vorgeschlagenen Vorgehensweise, beschrieben.

Darüber hinaus enthält es für jede Aktivität des Ablaufs, ein Merkblatt, auf dem ihre Umsetzung erläutert wird.



## Sacrée soirée

Einige Leiter hassen, andere lieben die Veillée. Dieses Heft ist da um die Erstgenannten zu ermutigen, sich an einer Abendanimation zu wagen und um die Zweitgenannten anzuregen, ihren Ideen aufzufrischen.

Welche Veillée-Art auswählen? Wie bereitet man sie vor? Wie involviert man die Pfadfinder? Und wenn die Pfadfinder sie selber vorbereiten? Welche Rolle übernimmt der Leiter während der Veillée? Das Heft *Sacrée soirée* soll Antworten auf all diese Fragen liefern. Es beinhaltet Tipps für die großen Veillées.



## Traces de loup (D)

Vier Hefte in verschiedenen Farben (eines pro Wölflingsjahr), die die 8 bis 12 jährigen während der ganzen Meutezeit begleiten.

## Dschungel der Meute (D)

Dieses Buch ist für den Wölflingsleiter das Gegenstück zu den *Traces de loup* seiner Wölflinge. Es finden sich an mehreren Stellen Verweise und Verknüpfungen. Die Geschichten des *Dschungelbuchs* werden darin in einer für die Wölflinge verständlichen Sprache präsentiert. In der Inhaltsangabe werden die in Kiplings Roman angesprochenen Werte erläutert, die als Grundlage für eine sinngebende Animation innerhalb des Meutelebens dienen kann. Am Ende des Heftes findest du eine Reihe pädagogischer Animationsvorschläge, zur Umsetzung des Fantasierahmens des *Dschungelbuchs*.



## Patrouille Pass

Für den Aufbau einer aktiven Patrouille, in der jeder die Hauptrolle spielt. In diesem für jede einzelne Patrouille bestimmten Hilfsmittel findet sich eine Vielzahl nützlicher Ideen. Dabei handelt es sich um alles andere als Theorie: Ratschläge, Bedienungsanweisungen und Schemen sind das Ergebnis zahlreicher praktischer Erfahrungsjahre.



# DER QUALITÄTSKODEX DER PFADFINDERANIMATION

Der Qualitätskodex der Pfadfinderanimation ermöglicht dir, als Leiter oder Leiterin, erneut, deine Erziehungsverpflichtung bewusst zu bestätigen. Diese Verpflichtung gilt für jegliche Aktivität während des Jahres sowie des Lagers. Gerade die Tatsache Leiter zu sein setzt eine rechtliche und moralische Verantwortung, im wahrsten Sinne des Wortes, voraus. Diese Verantwortung bedeutet, auf die physische und moralische Sicherheit der Pfadfinder, die dir anvertraut werden, zu achten. Dieser Qualitätskodex der Pfadfinderanimation erlaubt dir, den Rahmen einer Animation als „guter Familienvater“ festzulegen.



Durch das Respektieren des Qualitätskodex erhältst du die Unterstützung des Verbandes, sogar im Falle einer Strafverfolgung. Die Nichtbeachtung des Qualitätskodex kann Sanktionen, bis zum Ausschluss der Bewegung oder bis zur eventuellen gerichtlichen Verfolgung, mit sich bringen.

Indem ich den Qualitätskodex der Pfadfinderanimation unterzeichne, verpflichte ich mich, Aktivitäten die die internationale Konvention über die Menschen- und Kinderrechte, die geltende Gesetzgebung und die Bedingungen des aktuellen Jugenddekretes oder DKF berücksichtigen, zu organisieren und zu leiten.

Im Sinne der Grundprinzipien des Pfadfindertums verpflichte ich mich, eine erzieherische Qualitätsbeziehung, die den respektvollen Umgang, die Bereitschaft, das Zuhören und das Vertrauen beachten, umzusetzen. Dementsprechend organisiere ich regelmäßig Aktivitäten, die den Fähigkeiten und den Bedürfnissen eines jeden angepasst sind. Ich achte darauf, dass eine angemessene Betreuung gewährleistet ist.

Meine Animation respektiert folgende Standpunkte:

## 1 Eine Animation planen, die auf Vertrauen, Respekt und Brüderlichkeit aufgebaut ist.

Ich respektiere die philosophischen und spirituellen Praktiken sowie die physischen, psychologischen und moralischen Grenzen eines jeden. Ich werde keine schreckliche, beschämende oder erniedrigende Inszenierungen oder Praktiken, physisch und/oder moralisch organisieren oder durchführen lassen.

Außerdem wecke ich keinen Pfadfinder ohne triftigen Grund mitten in der Nacht oder setze ihn in Kontakt mit ekelerregenden Materialien oder Mixturen.



«Pfadfinder» ist ein allgemeiner Begriff, der gebraucht wird, um alle jugendlichen Mitglieder unserer Bewegung (Baladin, Wölfling, Eclaireur oder Pionier) zu bezeichnen.

## 2 Die Sorge um die physische Sicherheit eines jeden.

Das Lokal, die Spielfläche, der Lagerort und die Materiallagerung benötigen große Aufmerksamkeit bei den Pfadfindern. Dabei müssen die Gefahrenzonen hervorgehoben, geschützt oder abgegrenzt werden. Ich halte diese Orte in Ordnung, um das Unfallrisiko zu mindern. Außerdem räume ich die gefährlichen Werkzeuge oder anderen Gegenstände nach Gebrauch weg und bewahre sie in einem geeigneten Lagerraum auf. Ich nehme in aller Diskretion (aus Respekt des Privatlebens) von der Medizinakte Kenntnis, um bei Bedarf angemessen handeln und reagieren zu können.

Die öffentlichen Verkehrswege sind mit großer Vorsicht zu benutzen. Mit meiner Sektion informiere ich mich über die Straßenverkehrsordnung, wende sie an und respektiere sie.

Im Übrigen ist es untersagt motorisierte Fahrzeuge für das Spiel, u.a. für Treib- und/oder Verfolgungsjagden, zu nutzen. Falls ich mein Fahrzeug benutzen sollte, berücksichtige ich die Anzahl maximaler Mitfahrer (eine Person = ein Sicherheitsgurt).

## 3 Eine gesunde Lebensweise lehrreich anwenden

Ich bevorzuge frische Produkte und bereite ausgewogene Mahlzeiten, in ausreichender Menge, vor.

Ich vermeide Spiele mit Nahrungsmitteln.

Ich achte auf allgemeine Hygiene vor Ort (Lokal, Lagerort, Küche, sanitäre Anlagen ...).

Ich respektiere eventuelle Diäten, ob aus ärztlicher oder philosophischer Sicht.

Ich achte, unter Berücksichtigung des Schamgefühls, dass sich jeder regelmäßig wäscht.

Ich respektiere meine Schlafbedürfnisse und die der Anderen. Diese Bedürfnisse sind im Rahmen einer Aktivität im Freien erhöht.

#### 4 Die Gruppe rund um die Uhr betreuen.

Das Pfadfindertum bietet jedem Pfadfinder privilegierte Beziehungsmomente. Dies erfordert eine permanente Präsenz und Verfügbarkeit, so wie die Sorge der körperlichen und geistigen Frische rund um die Uhr. Ich muss als Erwachsener der Bewegung ständig im vollen Besitz meiner Kräfte sein.

Die Wissenschaftler legen einen Blutalkoholgehalt von 0,5 g/l als Grenzwert fest. Darüber hinaus verschlechtern sich die Reflexe und die Fähigkeiten des Bewusstseins. Ich verpflichte mich diesen Grenzwert, bei Tag und bei Nacht, in Bezug auf die Verantwortung meinen Pfadfindern (anwesend oder nicht) gegenüber, zu respektieren, sowie auch keine anderen Suchtmittel zu konsumieren.

#### Alkohol und Animation?

Bei allen Pfadfinderaktivitäten müssen die Erwachsenen der Bewegung, fähig sein, ihr Aufgaben zu erfüllen (bei Schulungen weiterbilden, bei der Staffversammlung oder dem Einheitsrat die Projekte vorbereiten und aufbauen...).

Das Thema „Alkohol“ ist in unserer Gesellschaft recht schwierig. Du kannst das Dokument „*Les Scouts se positionnent par rapport aux produits psychotropes - die Pfadfinder äußern sich in Bezug auf Suchtmittel*“, welches das Thema ausführlicher erläutert, zurate ziehen.

Lade die komplette Stellungnahme auf [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be) > Animer > Alcool, runter.



#### 5 Die Eltern informieren.

Alle Eltern sollten die nötigen Informationen bezüglich der Lager und der Versammlungen rechtzeitig erhalten. Ich informiere sie unverzüglich, sobald ein Problem bei Ihrem Kind auftreten sollte. Ich erlaube jedem Pfadfinder, vertraulich mit seinen Eltern einen Briefwechsel führen zu können.



#### 6 Knüpfe freundschaftliche Beziehungen während dem Jahr/Lager mit Einheiten anderer Bewegungen.

Die Pfadfinder stellen erfolgreiche Zusammenkünfte mit den anderen her. Ich achte, dass dieses Prinzip von allen (Pfadfinder, Leiter und alle anderen Erwachsenen die sie begleiten) klar verstanden wurde. Egal aus welchem Ziel oder Zweck, es ist strengstens verboten, unbefugt in ein Lager einzudringen.

#### 7 Die Beziehung der Nachbarn pflegen.

Die Pfadfinder respektieren die Ruhe und die Stille der Anwohner und deren Umgebung. Ich informiere mich über die kommunalen Regeln, die einen Einfluss auf meine Aktivitäten haben könnten (Abfälle, Nutzung der Gemeindefewege ...).

Bettelaktionen (Geld oder Nahrung), Diebstahl und die Beschädigung (städtisches Material, Pflücken der Feld- und Gartenfrüchte ...) sind untersagt. Ich Sorge dafür, dass meine Pfadfinder darüber informiert sind.

#### 8 Vorsichtig mit dem Gebrauch der Angaben und der Fotos der Pfadfinder umgehen.

Aus Respekt ihres Privatlebens benutze ich die persönlichen Angaben der Pfadfinder nur im Rahmen meiner Animation. Ich übermittle sie niemals an Dritte.

Ich achte auf die Nutzung der bei einer Pfadfinderaktivität gemachten Fotos. Ich verteile sie vorzugsweise über einen geschützten Bereich und informiere die Eltern.

Du bist nicht nur ein Leiter, sondern ein Pfadfinderleiter. Es liegt an dir über diesen Qualitätskodex hinaus zu gehen und eine qualitative Pfadfinderanimation, die auf die Prinzipien und Werte des Pfadfindertums basiert, mit der Hilfe der Einheitsequipe und den Verbandskadern, nicht zuletzt über den Einheitsrat und der Weiterbildungen, durchzuführen.

**Dieser Animationskodex gilt auch für die Köche und für jede erwachsene Person, die während der Aktivitäten anwesend ist. Ich verpflichte mich, ihnen diesen Inhalt mitzuteilen und fordere sie auf, diesen zu respektieren.**

# MEIN LEITERVERSPRECHEN

Ich verpflichte mich, vor euch, Mitglieder des Einheitsrates, als Leiter meine Zeit, mein Talent und mein Herz zur Verfügung zu stellen, um den uns anvertrauten Pfadfindern den richtigen Weg zu weisen.

Auf Ehre und Gewissen, wollte (/möchte) ich mich bei meinem Versprechen der weltweiten Pfadfinder-Brüderlichkeit anschließen, die Welt verbessern und mich aktiv am Friedensprozess beteiligen.

Heute, als Pfadfinderleiter, möchte ich mein persönliches, soziales und spirituelles Engagement in den Dienst der Bewegung stellen, um die Pfadfinder zu helfen sich zu entfalten.

Mit meinem Staff werde ich Woche für Woche meine **Zeit** zur Verfügung stellen, um für jeden eine angepasste und qualitative Animation vorzubereiten und umzusetzen.

Ich werde mein **Talent** als Leiter entfalten, indem ich mich weiterbilde und meine Erfahrung weitergebe.

Mit ganzem **Herzen** engagiere ich mich, die Werte des Pfadfindergesetzes zu leben und leben zu lassen.

