



Projekt Demokratie

 „Wölflinge schauen hinter Dinge und gestalten sie mit“
Entscheidungsfindung

 Es könnte z.B. entschieden werden, was in den Truppstunden gespielt werden soll oder wer in welche Mannschaft kommt. Jede Entscheidungsform soll eine Truppstunde lang ausprobiert werden. Am Ende wird reflektiert wie es allen gefallen hat.


Monarchie: Ein König wird von Gottes Gnaden (Leiter mit verbundenen Augen) bestimmt und darf komplett alleine entscheiden. Die Truppmitglieder müssen sich ihm unterwerfen.


Demokratie: Alle Truppmitglieder dürfen wählen, es reicht eine einfache Mehrheit

 mind. 8 Personen  ab 6 Jahre  5 Truppstunden, jeweils 5-10 min.  keins

Stufenorientierung, avanti 3/10

Roter Teppich

 „Wölflinge finden Freundinnen und Freunde“
Kontaktspiel

 Alle Truppmitglieder nehmen sich an den Händen und bilden einen Kreis. In die Mitte wird eine alte Decke (notfalls auch Zeitung) gelegt, die nicht berührt werden darf. Aufgabe ist es nun, durch Ziehen und Zerren die anderen Truppmitglieder dazu zu bringen auf die Decke zu treten. Wenn ein Mitspieler die Decke berührt, scheidet er aus. Das Spiel endet, wenn nur noch 3 Personen den Kreis bilden.


Bemerkungen:


Wichtig ist, dass sich immer alle an den Händen halten, sonst kann das Spiel schnell zu rau werden.

 10 bis 20 Personen  ab 6 Jahre  ca. 10 min.  alte Decke oder Zeitung

Stufenorientierung, avanti 3/10





Jeder ist einzigartig

 „Wölflinge erfahren, dass Gott für sie da ist“
Einzigartigkeit der Schöpfung erleben

 Jedes Truppmitglied bekommt ein Exemplar einer Obstsorte (z.B. jeder einen Apfel oder jeder eine Banane). Jeder soll sich sein Stück ganz genau angucken und überlegen, welche Besonderheiten es hat. Danach werden die Obststücke wieder eingesammelt und in einen Korb gelegt. Danach soll jeder seines wiederfinden.


Anschließend bekommt jedes Kind ein Stückchen Papier und soll seinen Daumenabdruck darauf stempeln. Nach dem genauen Betrachten werden auch diese eingesammelt und jeder versucht seinen Abdruck wiederzufinden.


Am Schluss sollte reflektiert werden: Obwohl zunächst alle gleich aussehen, gibt es doch viele Merkmale, an denen jeder einzelne unterschieden werden kann. Gott hat jedem Besonderheiten und Einzigartigkeiten mitgegeben.

 6 bis 15 Personen  ab 6 Jahre  20 min.  1 Exemplar einer Obstsorte pro Person sowie Papier, Stempelkissen/Fingerfarbe





Stufenorientierung, avanti 3/10

Das Gesicht im Spiegel

 „Wölflinge finden zu sich selbst“

 Jedes Kind bekommt ein weißes Blatt Papier und soll darauf sich selbst malen. Dabei geht es nicht darum, ein besonders schönes Bild zu erstellen, sondern sich selbst möglichst mit allen seinen Besonderheiten darzustellen. Die Kinder sollen körperliche Merkmale, wie Haarfarbe, Brille, lange Beine ... und auch ihre Vorlieben und Hobbys, z.B. Haustiere, Sportarten, Lieblingsfächer ... malen. Am Ende werden alle Bilder eingesammelt und alle Truppmitglieder sollen versuchen zu erraten, wen welches Bild darstellt.

Beim Raten sollen die Kinder bei ihren eigenen Bildern natürlich nichts verraten.

 mind. 5 Personen  ab 6 Jahre  ca. 30 min.  weißes Papier, bunte Stifte oder Farben und Pinsel

Stufenorientierung, avanti 3/10

Roter Teppich



Stufenorientierung, avanti 3/10

Projekt Demokratie



Stufenorientierung, avanti 3/10

Das Gesicht im Spiegel



Stufenorientierung, avanti 3/10

Jeder ist einzigartig



Stufenorientierung, avanti 3/10

Bau einer Sonnenuhr



Natur in Experimenten entdecken



Stecke früh am Morgen einen langen Stock in die Erde. Warte bis zu einer vollen Stunde (9 Uhr oder 10 Uhr). Dort, wo dann das Ende des Stock-Schattens hinfällt, steckst du ein kurzes Stöckchen in den Boden und schreibst die Uhrzeit darauf. Binde eine Schnur zwischen die beiden Stöcke. Wiederhole diesen Schritt alle ein bis zwei Stunden, bis die Sonne untergeht. Was passiert? Weil der Schatten jeden Tag auf die gleiche Stelle fällt, kannst du am nächsten Tag ganz genau sagen, wie viel Uhr es ist, wenn du auf deine Sonnenuhr schaust!



beliebig



10 bis 13 Jahre



1 Tag



einen langen Stock, mehrere kurze Stöcke, eine lange Schnur

Stufenorientierung, avanti 3/10

Erstellung einer Bibel-Zeitung



Kindern die Aktualität der Bibel näherbringen



Suche im Neuen Testament einige Geschichten heraus, die spannend sind. Möglich sind zum Beispiel die Geburt Jesu, die Heilung des Lahmen, die Geschichte vom Samariter und viele mehr, also vor allem Wundergeschichten und Gleichnisse. Lies sie den Juffis vor. In kleinen Gruppen suchen sie sich nun eine Geschichte aus und gestalten dazu eine Zeitungsseite mit Schlagzeile, wichtigen Informationen und einem Bild. Zum Schluss kann noch ein Titelblatt gestaltet werden, alles wird zusammengeheftet und die Bibel-Zeitung ist fertig!



3 Kinder pro Gruppe



ab 10 Jahre



1-2 Std.



weißes Papier, buntes Papier, Kleber, Schere, bunte Stifte

Stufenorientierung, avanti 3/10

Der magische Stab



Kommunikation, zielorientiertes Handeln, Interagieren, Führungsrolle annehmen



Die Teilnehmer stehen sich in zwei Reihen gegenüber. Auf die ausgestreckten Zeigefinger beider Hände legt der Spielleiter den Zollstock und drückt ihn sanft nach unten.

Aufgabe ist es, den Zollstock gemeinsam auf dem Boden abzulegen.

Dabei gilt eine einzige Regel: Niemand darf den Fingerkontakt mit dem Zollstock verlieren!

Doch sobald der Spielleiter loslässt, bewegt sich der Zollstock nach oben statt nach unten! (Grund: Beim Versuch Kontakt mit dem Zollstock zu halten, drückt jeder einzelne unbewusst leicht nach oben und der Zollstock folgt dieser Bewegung.)



6-12 Personen



ab 10 Jahre



5-15 min.



1 Zollstock oder anderer dünner, leichter Stab gleicher Länge

Stufenorientierung, avanti 3/10

Präsidentenberatung



Einmischung lernen



Bundeskanzlerin und Bundespräsident brauchen Hilfe von den Kindern. Anscheinend sehen die Erwachsenen nicht die richtigen Probleme und Aufgaben, die wirklich wichtig sind. Sie brauchen also dringend Hinweise zu dem, WAS unbedingt geändert werden und WIE es geändert werden muss.

Es werden Kleingruppen à 3 Personen gebildet. Bundeskanzlerin und Bundespräsident werden von LeiterInnen gespielt.

Jede Gruppe sammelt in 15 Minuten mindestens drei und höchstens fünf Dinge, die unbedingt geändert werden müssen.

(Man kann die zu ändernden Dinge begrenzen auf z.B. die Stadt, den Stamm, die



3-21 Personen



ca. 45 Min.



Schreibmaterial, Kartons, Papier

Stufenorientierung, avanti 3/10

Erstellung einer Bibel-Zeitung



Stufenorientierung, avanti 3/10

Bau einer Sonnenuhr



Stufenorientierung, avanti 3/10

Präsidentenberatung



(Pfadfinderei, Ökologie, Umgang miteinander etc.)

Jeder anzugehende Punkt wird jeweils auf ein Blatt geschrieben.

Die Gruppe macht sich in 15 Minuten Gedanken dazu, WIE die Anliegen umgesetzt werden können.

Im dritten Schritt stellen die Gruppen der Bundeskanzlerin und dem Bundespräsidenten ihre Anliegen und Lösungsmöglichkeiten nacheinander vor.

Stufenorientierung, avanti 3/10

Der magische Stab



Bemerkungen:

Bei größeren Gruppen können mehrere Zollstöcke/Stäbe fest miteinander verbunden und dadurch verlängert werden. So kann dieses Spiel auch mit bis zu 20 Personen gespielt werden.

Nur durch gute Absprache, Konzentration und Moderation ist das Ziel erreichbar.

Stufenorientierung, avanti 3/10

Stegreif-Theater



Die Neugierde darauf, das Unmögliche zu leben und den Mut zu entwickeln selbstständig mit anderen etwas auszuprobieren



Es geht darum einzeln oder mit mehreren MitspielerInnen vorgegebene Situationen aus dem Stegreif zu spielen, also ohne Vorbereitung und Üben. Die Situationen sollen alle auf Karten stehen. Jede Gruppe sucht sich eine Situation aus oder zieht eine Karte und stellt – nach kurzer Rücksprache – die Situation dar.

Wichtig: Alle Situationen und Personen müssen deutlich und einfach zu spielen sein.

Beispiele für mehrere SpielerInnen

- Bei einer Party sprechen zwei Leute leise miteinander, eine dritte Person meint, man redet über sie. Sie versucht, was vom Gespräch aufzuschnappen, muss



1-20



ab 10
Jahre



Beliebig



vorbereitete Situationskärtchen zum Nachspielen

Stufenorientierung, avanti 3/10

Stegreif-Theater (2)



- Jemand kann nicht einschlafen. Alles stört ihn.

Beispiele für zwei SpielerInnen

- Zwei Pfadfinder auf dem Weg nach Hause vom Stammeslager.
- Ein/e Stammesvorsitzende/r kann nur arbeiten, wenn in seinem/ihrer Büro alles super ordentlich ist. Sogar die Bleistifte liegen in Reih und Glied. Da kommt ein/e LeiterIn, der/die total aufgeregt und durcheinander ist. Er/sie läuft hin und her und er/sie bringt alles durcheinander. Der/die ordentliche Stammesvorsitzende versucht alles wieder in Ordnung zu bringen, aber kaum hat er/sie alles wieder in Ordnung, bringt der/die andere es wieder durcheinander.
- Zwei Pfadis treffen sich. Der eine möchte schnell weiter, der andere gern länger reden.

Stufenorientierung, avanti 3/10

Sternentor



Kooperation, Kommunikation, Miteinander



Alle stehen im Kreis und halten sich an den Händen. An einer Stelle wird der Kreis unterbrochen: Die erste und die letzte Person der Kette halten gemeinsam einen Hula-Hoop-Reifen. Die gesamte Gruppe erhält den Auftrag, durch diesen Reifen („Sternentor“) zu klettern ohne den Reifen zu berühren und ohne die Hände zu lösen. Alle müssen dabei also stets in Kontakt miteinander bleiben. Wird der Reifen berührt oder reißt die Kette, so muss die Gruppe von Neuem beginnen.



ab 8 Personen



ab 10
Jahre



5-15 min.
(abhängig von der
Gruppen-
größe)



1 Hula-Hoop-
Reifen

Stufenorientierung, avanti 3/10

Typisch Mädchen/Jungen!?!



Auseinandersetzung mit rollentypischen Klischees



Zunächst werden Eigenschaften, die Menschen haben können, einzeln auf jeweils zwei kleine Zettel geschrieben (Vorbereitung vom Leiter) und auf zwei verschiedene Stapel gelegt. Die Gruppe wird nach Geschlechtern aufgeteilt und erhält einen Stapel mit Eigenschaften und zwei Plakate: eins für die typischen männlichen und eins für die typischen weiblichen Eigenschaften. Die Mädchen und Jungen haben nun die Aufgabe, die Eigenschaften als Klischees dem jeweiligen Geschlecht zuzuordnen und auf das entsprechende Plakat zu kleben. Begriffe, bei denen sich die Gruppe nicht auf eine Zuordnung einigen kann, erhalten einen gesonderten Platz. Nach ca. 45 Minuten werden die Plakate ausgetauscht.

Es besteht dann die Möglichkeit, sich die zugeschriebenen Eigenschaften anzuse-



8-12 Per-
sonen



ab 10
Jahre



ca. 2 Std.



kleine Zettel, vier
Plakate, Klebstoff,
Stifte

Stufenorientierung, avanti 3/10

Stegreif-Theater (2)



Stufenorientierung, avanti 3/10

Stegreif-Theater



aber mit ihrem Tischnachbarn ein Gespräch führen.

- Eisenbahnabteil: Nacheinander versuchen mehrere Jungen mit einem Mädchen ins Gespräch zu kommen (anschließend umgekehrte Situation).
- Ein Junge/ein Mädchen bringt seine neue Freundin/seinen neuen Freund mit nach Hause. Die Familie ist wenig begeistert/nimmt sie/ihn nicht zur Kenntnis/ist angetan etc.
- Ein Junge/ein Mädchen steht an der Supermarkt-Ladenkasse. Es ist Freitag-nachmittag. Der Junge/das Mädchen findet die Geldbörse nicht.
- Die Familie sieht einen spannenden Film im Fernsehen. Kurz vor Schluss fällt das Bild aus.
- Mehrere Vertreter kommen kurz hintereinander in dieselbe Wohnung.

Beispiele für eine/n SpielerIn

- Ein/e LeiterIn vergisst, dass heute Sonntag ist. Er/sie kommt wie alle Tage zur Gruppenstunde.
- Jemand räumt die Wohnung auf. Da die Bücher im Weg sind, türmt er einen hohen Stapel auf seine Arme, kann aber nun nicht mehr sehen, wohin er geht.
- Jemand geht abends mit einem Eilbrief zum Briefkasten. Er nimmt den Hund mit. Unterwegs sind viele Bäume und andere Hunde.

Stufenorientierung, avanti 3/10

Typisch Mädchen/Jungen!?!



hen und für sich zu bewerten.

Zum Anschluss kann es in der Großgruppe einen Austausch geben.

Bemerkungen:

Wichtig ist hier eure Rolle als Leiterin oder Leiter. Es geht darum, zu überlegen, woher gewisse allgemeine Vorstellungen kommen und Strategien zu entwickeln, um Klischees abzubauen. Es sollte nicht nur oberflächlich gearbeitet werden.

Stufenorientierung, avanti 3/10

Sternentor



Stufenorientierung, avanti 3/10

Neues wagen



Die Welt aus einer anderen Perspektive sehen



Drei Leute finden sich in einer Gruppe zusammen. Einer bekommt die Augen verbunden (der Blinde), einer darf nicht reden (der Stumme) und der dritte bekommt einen Gehörschutz verpasst (der Taube).

Seitens des Leitungsteams bekommt die Gruppe einen Arbeitsauftrag. Dieser wird allerdings nur dem Stummen mitgeteilt. Dieser muss den Auftrag nun ohne Worte an den Gehörlosen übermitteln. Dieser muss ihn an den Blinden weitergeben, der den Auftrag schlussendlich ausführt. Im Anschluss werden die Rollen vertauscht.



3 Personen pro Kleingruppe



ab 13 Jahre



Je nach Auftrag



Je 1 Augenbinde und 1 Gehörschutz pro Kleingruppe

Stufenorientierung, avanti 3/10

Wagnisrennen



Koordination und Teamarbeit



Die Pfadigruppe aus dem Stamm Wagemutig hat den Sinn des Lebens gefunden und dazu eine Pressemitteilung verfasst. Diese muss nun so schnell wie möglich in die Redaktion. Jedes Team erhält dazu einen Umschlag mit der Pressemitteilung und eine oder mehrere Zeitungen. Nachdem Start und Ziel markiert sind, müssen sich die Teams schnellstmöglich auf den Weg machen, das Ziel zu erreichen. Dabei dürfen sie sich aber nur auf den Zeitungen fortbewegen. Das Spiel wird umso spannender, je mehr Spieler und je weniger Zeitungen es in einem Team gibt.

Weitere Spannung kann man aufbauen, wenn der Sinn des Lebens während des Spiels neu gefunden wird: Alle müssen wieder zurück zum Start und die neue Pressemitteilung holen.



beliebig



beliebig



10 bis 15 min.



Alte Zeitungen, Umschlag

Stufenorientierung, avanti 3/10

Kugellagerübung



Wag es, nach dem Sinn des Lebens zu suchen!



Die Gruppe teilt sich in zwei Kleingruppen auf. Eine Gruppe bildet einen Innenkreis, die zweite Gruppe einen Außenkreis. Jeweils ein Mitglied der beiden Kleingruppen stehen sich gegenüber.

Die beiden Partner diskutieren jeweils 2 Minuten über den Sinn des Lebens. Danach einigen sie sich innerhalb einer Minute auf eine Art Merksatz: „Der Sinn des Lebens ist ...“. Nun dreht sich der Innenkreis um einige Positionen nach links und der Außenkreis um einige Positionen nach rechts. Die Diskussion über den Sinn des Lebens startet erneut auf Grundlage der Merksätze beider Partner. Der restliche Ablauf bleibt gleich.

Als Variation ist denkbar, dass die Merksätze erst formuliert werden, wenn in un-



ab 10 Personen



ab 13 Jahre



Je nach Gruppengröße 20 bis 50 min.



ggf. Stühle

Stufenorientierung, avanti 3/10

Fliegende Schweine



Gruppenkoordinationsübung



Die Gruppe steht im Kreis und alle fassen mit beiden Händen den äußeren Rand des Tuchs oder der Decke. Auf der Decke liegen ein Pappkarton ohne Deckel und ein Stoffschweinchen oder ein anderes Stofftier, das in den Karton passen muss.

Gemeinsam versuchen jetzt alle durch Schwingen und Schütteln des Tuchs das Schwein in den Karton zu befördern. Das Spiel ist zu Ende, wenn das Schwein im Karton sitzt.



beliebig



ab 13 Jahre



ca. 10 min.



Pappkarton, Decke, Stoffschwein

Stufenorientierung, avanti 3/10

Wagnisrennen



Stufenorientierung, avanti 3/10

Neues wagen



Stufenorientierung, avanti 3/10

Fliegende Schweine



Stufenorientierung, avanti 3/10

Kugellagerübung





terschiedlichen Konstellationen darüber diskutiert wurde und so mehr Eindrücke/ Meinungen mit einbezogen werden können.







Stufenorientierung, avanti 3/10

Was bin ich?


 Der einzelne bekommt eine kreative Rückmeldung der Gruppe zur eigenen Person


 Alle sitzen im Kreis. Wer erfahren will, wie er auf andere wirkt, meldet sich als Zielperson. Die anderen geben nun symbolisch Rückmeldung, etwa: Welche Pflanze (Tier, Buch, Film etc.) wäre ich?
Die Zielperson hört sich zunächst alles an. Wenn jeder seine Rückmeldung gegeben hat, kann die Zielperson Fragen stellen oder Rückmeldungen geben.

 max. 15 Personen  ab 13 Jahre  30 bis 60 min.  keins




Stufenorientierung, avanti 3/10

Placemat („Platzdeckchen“)

 Kreative und kooperative Ideenfindung

 Vorteil dieser Methode, im Vergleich zum gewöhnlichen Brainstorming, ist, dass der Ideenfluss nicht durch Diskussion und Bewertung behindert wird. Dies liegt daran, dass zuerst jeder Teilnehmer alleine überlegt, sich dann erst mit den Ideen seiner Partner beschäftigt und man anschließend erst in den Austausch geht.

Zu Beginn erhalten alle Gruppen (je 4 Leute) ein Placemat (s. Kopiervorlage) und eine Aufgabenstellung („Was wisst ihr über ...“, „Was haltet ihr von ...“ oder „Was wollt ihr mal unternehmen ...“ etc.). Die Gruppe sitzt um das Placemat herum, so dass jeder ein Feld vor sich liegen hat. Jedes Gruppenmitglied notiert nun (ohne miteinander zu sprechen) seine Ideen, Gedanken oder Antworten in das vor ihm liegende Feld. Das Blatt wird nun dreimal gedreht, so dass jeder alle Antworten

 4 Personen pro Kleingruppe  beliebig  ca. 20 bis 25 Min.  pro Gruppe: eine auf A3 vergrößerte Kopie der Kopiervorlage des Placemats

Stufenorientierung, avanti 3/10



Stufenorientierung, avanti 3/10



Stufenorientierung, avanti 3/10

Placemat („Platzdeckchen“)



der Gruppe lesen kann. Auch hier wird nicht miteinander kommuniziert. Die Gruppe bespricht erst, wenn alle alles in Ruhe lesen konnten, die einzelnen Antworten und einigt sich auf ein gemeinsames Ergebnis, das ins mittlere Feld aufgeschrieben wird.



Stufenorientierung, avanti 3/10

Was bin ich?



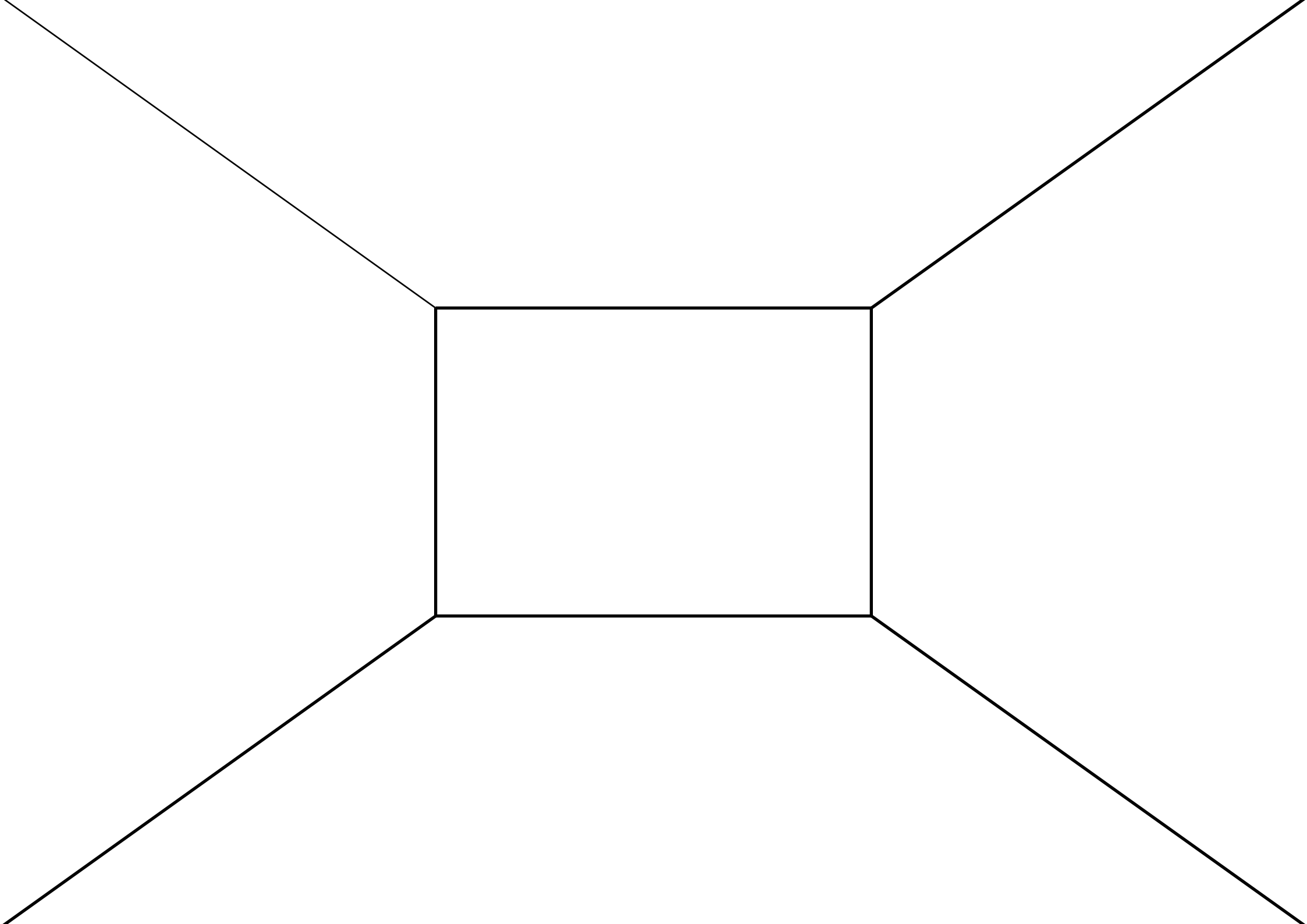
Stufenorientierung, avanti 3/10



Stufenorientierung, avanti 3/10



Stufenorientierung, avanti 3/10



Kopiervorlage Placemat

Diese Seite könnt ihr ausschneiden und die Rückseite als Kopiervorlage für die Methode Placemat verwenden.