

DER SIPPENFÜHRER



Verband Christlicher Pfadfinderinnen und Pfadfinder
VCP Land Hamburg
4. Auflage 1998

Dieses Buch gehört: _____

Vorwort

"Führe andere zum Glück und Du wirst selbst glücklich sein und Du wirst, indem Du dies tust, Gottes Willen mit Dir erfüllen." Lord Robert Baden-Powell

Zur Herbstschulung 1983 kam die erste Auflage des *Sippenführers* heraus. Im Jahre 1986 erschien die zweite, überarbeitete Auflage. Beide Auflagen wurden von Harald Hornsteiner und Stefan Friedrich (frido) zusammengestellt. Der *Sippenführer* entwickelte sich im Laufe der Jahre zu einem der Markenzeichen der Hamburger Herbstschulungen.

Der *Sippenführer* dient dazu, die Inhalte der Schulungen nachzuvollziehen und für den Zeitraum nach den Schulungen weitere Ideen zu liefern. Er erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit und sieht sich nicht in allen Einzelheiten an die Schulungsarbeit gebunden.

Zur 13. Herbstschulung im Jahre 1993 wurde die dritte völlig überarbeitete Auflage geschaffen. Nach weiteren fünf Jahren haben wir einige Artikel überarbeitet und aktuellen Entwicklungen angepaßt. Unser Dank gilt allen fleißigen Händen und Autoren.

Hamburg, 24. August 1998

*Christian Holfeld,
Heiko Mannes,
Jan Plaß,
Holger Schimanski*

1. Auflage 1983
2. Auflage 1986 6 Hdt.
3. Auflage 1993 3 Hdt.
4. Auflage 1998

Impressum

Gesammelt und geschrieben von Holger Schimanski, Jan Plaß, Heiko Mannes und Christian Holfeld.

Wir danken: André Kass, Anneke Meyer, Dr. Kai Langhein, Claus M. Niemeier, Dr. Alf Langhein, Christoph Heinze, Matthias Heinecke, Michael Ahlswede, allen unbekanntem Autoren, vielen Büchern, aus denen wir gelesen und gescannt haben, Baden-Powell für die schicken Bilder und Zitate, Apple für die coolen Rechner, I hung my head für die Begleitung um 4.45 Uhr ab Damtor und tusk für das "h" in der Kohte

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	2
Das Bundeslied.	4
Christentum	5
Einleitung.	7
Christentum in Stamm und Sippe.	7
Die Andacht	9
Beispiele für Bibelarbeiten.	10
Andachtsvorschläge.	12
Unser christlicher Glaube	14
Überlegungen zum Kreuzpfadfinderstand.	19
Pfadfindertum & Pfadfinderpädagogik	25
Geschichte der Pfadfinder	27
Aufgabe und Ziel des VCP.	43
Grundsätze der CPD von 1962.	44
Ziele und Methoden pfadfinderischer Arbeit.	46
Gruppe – Gruppenphasen – Rollen	51
Leitungsstile	55
Grundlagen der Stände- und Probenarbeit	59
Der Sippengeist	64
Das Spiel	65
Spieleketten	67
Weiteres Sippenführerwissen	69
Rechte und Pflichten eines Jugendgruppenleiters	71
Sippenabendplanung	74
Checkliste für Fahrt und Lager.	75
Sommerfahrt Checkliste.	76
Zuschüsse.	78
Erste Hilfe für Sippenführer.	79
Wie schützen wir die Natur?	84
Beispiel einer Stammesordnung.	91
Beispiel für Probenordnungen.	97

Pfadfindertechnik	103
Knoten und Bünde	105
Das Sippenzelt	108
Kleine Zelte für Wanderfahrten	110
Jurten und Jurtenburgen	112
Feuer	113
Die Fahrtenausrüstung	115
Waldläuferzeichen	116
Die Morsezeichen	117
Das AB-Päckchen	118
Karte & Kompass	118
Kochen auf Fahrt	122

Das Bundeslied

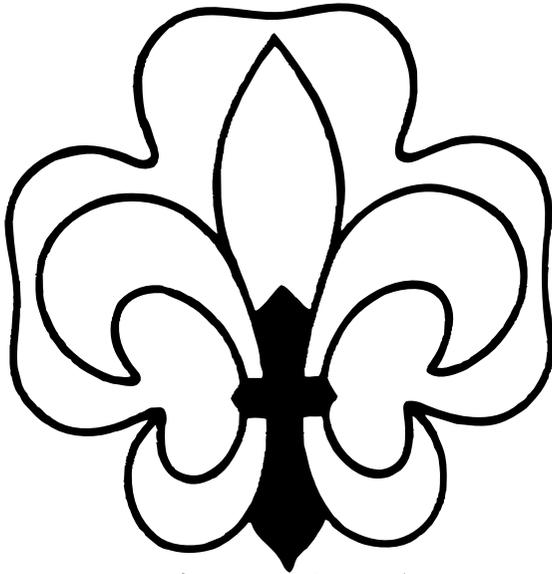
Allzeit Bereit

Allzeit bereit, den kurzen Spruch, als Losung ich erkor,
 Den schreib ich in mein Lebensbuch, ihn halt ich stets mir vor.
 Das gibt dem Leben Zweck und Ziel, gibt Mut und Heiterkeit,
 Zu heil'gem Ernst und frohem Spiel — Allzeit, Allzeit bereit!

Allzeit bereit, dem zu entflieh'n, was mir das Herz befleckt,
 Nichts Schlechtes soll mich abwärts zieh'n, hoch ist mein Ziel gesteckt.
 Gott zum lebend'gen Eigentum sei Leib und Seel geweiht,
 Zu seines Namens Ehr und Ruhm — Allzeit, Allzeit bereit!

Allzeit bereit, wahr sei der Mund, unwandelbar die Treu,
 Rein sei das Herz, fest sei der Bund, der Wandel ohne Scheu!
 Oh, hilf mir Gott, du starker Hort, daß ich kann jederzeit,
 Erfüllen treu das Losungswort — Allzeit, Allzeit bereit!

Christentum



Einleitung

Pfadfinder und Christentum — Wie paßt denn das zusammen?

Ganz wunderbar. Denn Gott paßt in alle Lebensbereiche eines Menschen hinein. Im Lachen und im Weinen, im Alltag und in der Freizeit, in der Kirche und unter Freunden, im Fußballverein und eben bei den Pfadfinder. Gott verschließt sich keinem Menschen; er liebt jeden der ihn annimmt. Jeden Krüppel, jeden Asylanten, jeden Politiker und eben jeden Pfadi. Nur Menschen können Gott aus ihrem Leben ausklammern. Menschen werden untreu — Gott aber bleibt treu!

In der kleinen pfadfinderischen Gruppe bei den intensiven Erlebnissen auf Fahrt ist es für das Gelingen wichtig, wie man miteinander umgeht. Wenn miteinander gebetet, vergeben und angenommen wird, wie Jesus das vorgesehen hat, ist dies ein unschätzbare Wert für die Sippe. Gott soll im Mittelpunkt stehen und nicht das Ego.

Auf den folgenden Seiten findest Du wichtige Infos, die ein Sippenführer bei der Gestaltung einer christlichen Sippenarbeit benötigt. Das fängt bei der Beantwortung von häufig gestellten Fragen an und geht dann auf die Einzelheiten einer guten Verkündigung in der Sippe ein. Dazu gibt es auch noch ganz praktische Tips und Hilfen zur Gestaltung einer Andacht.

Gottes Segen wünscht Dir die "Sippenführer"-Redaktion

Christentum in Stamm und Sippe

Warum verkündigen wir?

Wir sind im VCP und unterscheiden uns von anderen Verbänden und Bündnen durch das C in unserem Namen. Christliche Werte wie Vergebung, Nächstenliebe etc. sollen nicht nur Theorie bleiben, sondern in jeder Sippe gelebt werden. Dazu ist es notwendig, daß die SiFü's von Jesus erzählen, was er getan und gelehrt hat. Dann versucht die Sippe gemeinsam dieses im Alltag umzusetzen. In einem christlichen Pfadfinderverband wird dem Pfadfinder ein ganzheitlicher Lebensstil angeboten, denn der körperliche Bewegungsdrang wird ebenso wie das geistliche Interesse angesprochen.

Mit welchen Methoden verkündigen wir?

Vorleben. Das ist das allerwichtigste! Jeder Sippenführer ist Vorbild gegenüber seinen Sipplingen und seine Worte und Taten werden genau beobachtet. Das persönliche Vorbild kann unsere Worte unterstreichen oder sie unglaubwürdig machen. Wenn wir nicht so leben und handeln, wie wir verkündigen, ist unser Vorbild wirkungslos.

Soziale Sippenprojekte. Besonders gut ist es gemeinsam als Sippe, soziales Handeln einzuüben. Denn dabei kann man den Sipplingen deutlich machen, wieviel hilfsbedürftige Menschen es in ihrer Umgebung gibt. Soziales Handeln führt außerdem vom ego-zentrierten Menschen weg und zeigt auf, wie wichtig es ist, wenn sich jeder für andere engagiert.

Vorschläge:

- Hilfsbedürftigen, wie Alten/Kranken/Asylanten/Aussiedlern helfen
- Nachhilfeunterricht geben
- Rasenmähen gegen Spende an soziales Projekt
- Kirchengemeinde fragen, ob man helfen kann

Auf dem Sippenabend. Auch auf dem Sippenabend bietet sich die Möglichkeit zur christlichen Verkündigung: Ein gemeinsames Gebet am Anfang oder Ende ist angebracht und ab und zu ein christliches Thema als Bestandteil der Probenarbeit (z.B. Jungpfadfinderprobe: "Du erzählst zwei Geschichten aus der Bibel und hilfst bei der Gestaltung einer Andacht")

Weitere Vorschläge:

- Theaterspielen oder Pantomime
- Film drehen oder Hörspiel
- Rollenspiel
- Malen und Basteln
- Diskussionen und Streitgespräche. (Hierbei ist zu beachten, daß Glauben und Christsein persönliches Erleben voraussetzt. Glaube kann nicht ausdiskutiert werden, da nicht jeder dieselben Erfahrungen gemacht hat. Man muß Ansichten auch am Ende mal stehenlassen können.) Themenvorschläge: Leid/Ungechtigkeit, Orientierung und Werte, Christsein und Politik, gibt es Wunder.
- Schreibgespräch auf einer Wand-/Tischzeitung: Alle sind ruhig und schreiben ihre Meinung zu einem Thema auf (Was heißt Sünde...). Die Antwort des anderen wird direkt darunter gesetzt.
- Bildmeditation

Auf Fahrt. Auf Lagern und auf unseren Fahrten bieten sich die besten Möglichkeiten zum Verkündigen. Da gibt es ersteinmal die *Andacht*. Weil man darüber soviel sagen kann gibt es dazu gleich ein extra Kapitel. Man kann aber auch christliche Inhalte oder Geschichten in ein *Gelände-/Stadtspiel* einbauen. Zum Beispiel zu den Themen Schatz im Acker, David und Goliath, kostbare Perle, Kreuzigung usw. Weitere Elemente sind das *Vorlesen oder Erzählen*, was sich besonders abends am Lagerfeuer eignet. Auch das *Tischgebet oder Tischlied* kann ein fester Bestandteil des Sippenlebens sein.

Die Andacht

Eine Andacht kann man in überaus vielfältiger Form gestalten. Es kommt nicht darauf an, perfekt zu sein. Vielmehr ist es wichtig, sich in alle Teile der Andacht hineinzugeben und einzubringen und mit Gott Besinnlichkeit und viel Freude zu erleben. Dennoch gibt es Bestandteile einer Andacht, die nicht fehlen dürfen. Dazu soll die folgende Übersicht dienen. Innerhalb dieser Bestandteile kann vielfältig gestaltet und variiert werden.

Ablauf einer Andacht

1. Vorbereitung.

- Gebet: Bitte Gott, daß er dir bei der Vorbereitung hilft und daß du unvoreingenommen an den Text herangehen kannst. Denn die Andachtshörer wollen nicht deine Meinung hören, sondern Gottes.
- Den Text auswählen und lesen.
- Was sagt der Text an sich? Ihn wirklich verstehen wollen und Unklarheiten nachforschen. (Bibellexikon)
- ...für mich? Geht mich das etwas an, was da steht? Soll ich mich korrigieren? Feinde lieben — tue ich das?
- ...für dich? Wie erzähle ich das meiner Sippe?
- Wie mache ich das Thema interessant? Beispiele bringen, Fragen aufwerfen, Gegenstände zur Erläuterung zeigen.
- Tips: Sei kreativ und mache nicht immer das gleiche. Z.B."Vater Unser" mal mit umgelegten Armen um Schultern.

Außerdem: Vorsicht beim Auslegen von Texten. Die Texte sprechen meist für sich und man muß gar nicht seinen Senf hinzugeben. Erzähle lieber Beispiele, oder wie man das Gehörte umsetzen kann. Wer auslegt, der forsche bitte genau nach (Parallelstellen, Bibellexikon) oder frage jemanden, der sich damit auskennt. Nicht anmaßen Texte für ungültig oder heute nicht mehr aktuell zu erklären. Einzelverse immer im Zusammenhang sehen. Wer auslegt, sage immer: "Das ist meine Meinung..." Mach dir bewußt, daß die Bibel Gottes Wort ist und nicht leichtfertig damit umgegangen werden soll.

2. Andachtsvorbereiter beten für das Gelingen der Andacht.

3. Beginn der Andacht mit einem gemeinsamen Gebet.

4. Verkündigung. Erzählen oder Vorlesen des Bibeltextes. Zeugnisse, Erlebnisberichte o.ä.

5. Stille Zeit und Anbetung. Hilfreich ist es, jedem Zeit zur Besinnung zu geben und eine Gelegenheit über den Text nachzudenken. In diesem Teil paßt auch das Singen von Taizee-Liedern, das gemeinsame Gebet, das Vater Unser und das öffentliche Gebet von einzelnen.

6. Lob und Preis Gottes. Dazu eignen sich Lieder, die zwischen jedem Teil gesungen werden.

7. Segen. Zum Abschluß wird um Gottes Schutz, Gnade und Frieden gebeten. Mögliche Segenstexte sind z.B.:

- *Der Aaronitische Segen* (4. Mose 6): Der Herr segne dich und behüte dich; der Herr lasse sein Angesicht leuchten über dir und sei dir gnädig; der Herr hebe sein Angesicht über dich und gebe dir Frieden.
- *Liturgischer Segen*: Der Segen des Herrn sei mit euch und begleite euch auf euren Wegen. Es segne euch der allmächtige Gott, der Vater und der Sohn und der Heilige Geist.

Büchertips

Bibel. Dabei gibt es mehrere Übersetzungen. Für die Altersstufe bis 16 Jahre eignet sich besonders die Gute Nachricht und die Hoffnung für alle, da sie in leicht verständlichem Deutsch geschrieben sind.

Konkordanz. Zum Auffinden von Texten.

Bibellexikon. Erklärung von Begriffen: "Baals-Kult"

Auslegung und Kommentare. Z.B. Wuppertaler Studienbibel. Aber Achtung, das sind immer subjektive Meinungen, die keine Allgemeingültigkeit beanspruchen.

Fertige christliche Aktionen und Andachten. Steigbügel vom CVJM Westbund.

Andachtsbücher. aus christlicher Buchhandlung.

Beispiele für Bibelarbeiten

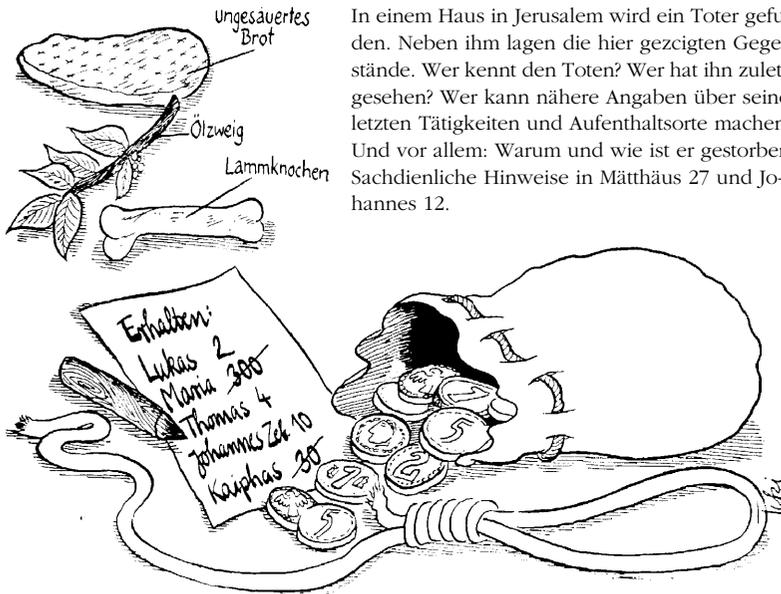
Wenn Eure Bibelarbeit gelingen soll, muß deutlich werden, daß sie nicht von einem Mitglied "gehalten", sondern von der ganzen Gruppe "erarbeitet" wird. Quiz, Fragebogen, Schreibgespräch, Pharaphrase, Rollenspiel u.a. sind dabei oft eine große Hilfe, um gleich zu Beginn alle zu beteiligen. Sie sind dabei aber meist nur als ein Einstieg in ein Thema gedacht. Sie stehen mehr für eine Methode, um "ins Gespräch zu kommen", über einen lockeren Anfang (also ohne Vortrag und Frontalunterricht!), Fragen, Gesprächs- und Diskussionsthemen zu entdecken.

In der ersten Zeit des Bestehens Eurer Gruppe wird es hauptsächlich darum gehen, beim Einzelnen ein aufgeschlossenes Interesse für die Bibel zu wecken und einfache Sachkenntnisse zu vermitteln, z.B. Entstehung, Aufbau und Geschichte der Bibel, geographische Verhältnisse und historische Hintergründe einzelner Bücher, einzelner Geschichten und Gleichnisse aus der Bibel oder auch Biographien einzelner biblischer Persönlichkeiten.

Später wird es Euch wohl eher darum gehen, zu erfahren, welche Bedeutung die Aussagen der Bibel ganz konkret für Euer Leben haben können und warum. Zum Beispiel: Was bedeutet für mich das 1., 2., 3., 4. ... Gebot? Wie werde ich fertig mit dem Satz "Liebe Deinen Nächsten wie Dich selbst"? Es empfiehlt sich, in der Anfangszeit auf so schwierige Texte wie die Offenbarung des Johannes oder die theologischen Briefe des Paulus zu verzichten. Einfacher sind die Evangelien oder die Geschichtsbücher aus dem Alten Testament. Und: Holt Euch ruhig auch einmal die Hilfe von Dritten (Pastor, Diakon...).

Ein rätselhafter Tod

In einem Haus in Jerusalem wird ein Toter gefunden. Neben ihm lagen die hier gezeigten Gegenstände. Wer kennt den Toten? Wer hat ihn zuletzt gesehen? Wer kann nähere Angaben über seine letzten Tätigkeiten und Aufenthaltsorte machen? Und vor allem: Warum und wie ist er gestorben? Sachdienliche Hinweise in Matthäus 27 und Johannes 12.



Andachtsvorschläge

Andachten könnt ihr an ein bestimmtes Thema, an eine Frage oder auf eine biblische Geschichte beziehen. Auch Liedertexte kommen als Andachtsgrundlage in Frage. Zu jedem dieser Punkte findet ihr hier konkrete Themenvorschläge und Verweise auf die passenden Bibelstellen.

Themen

Schenken macht glücklich

2. Korinther 9, 6-11 "Einen fröhlichen Geber hat Gott lieb."

Traurigkeit, Leid

Johannes 16, 20-22 "Nach jeder schwierigen Situation geht es wieder aufwärts. Hinterher weiß man wofür man gelitten hat."

Streit schlichten

Matthäus 5, 23-26 und 38-42 "Gehe so schnell wie möglich auf den Mitstreiter zu und versöhne dich. Gehe von vorne herein Streit aus dem Weg."

Fremde... siehe Geschichte vom barmherzigen Samariter

Glauben ohne Werke

Jakobus 2, 14-19 "Der Glaube, wenn er nicht Werke hat, ist tot."

Dankbarkeit

Lukas 17, 11-19 "Die zehn Aussätzigen werden geheilt; nur einer bedankt sich."

Jesus Christus ist der Schlüssel zu Gott

Johannes 14, 1-11 "Ich bin der Weg und die Wahrheit und das Leben; niemand kommt zum Vater denn durch mich."

Das Wichtigste im Leben

Matthäus 6, 24-34 "Trachtet zuerst nach der Gerechtigkeit Gottes, dann wird euch alles andere zufallen."

Außenseiter

Lukas 19, 1-10 "Zachäus, der Zöllner wird von allen gemieden. Nur Jesus besucht ihn."

Falsche Götter

Matthäus 6, 19-21 und 24 "Geld ist vergänglich und nicht das Wichtigste auf der Welt."

Für alles eine Entschuldigung

Lukas 14, 15-24 "Gott läd zum Fest. Alle sagen ab und haben eine Ausrede, keiner hat Zeit für ihn. Seine Knechte holen diejenigen, die erkannt

haben, daß sie Gott brauchen." Liedvorschlag: Gott läd uns ein zu seinem Fest.

Fragen

Was ist gut, was ist schlecht?

Galater 5, 16-26 "Gott erwartet die Bereitschaft, daß wir unser Leben ändern."

Essen, trinken, leben und dann?

Lukas 12, 13-21 "Vor lauter Arbeit und Geldverdienen denkt man nicht an Gott. Man hat keine Zeit. Am besten ist es, Gottes Willen zu tun."

Was ist gut?

Matthäus 7, 15-20 und 12, 33 "Man erkennt gute Menschen nicht nur an den Worten, sondern vor allem an den guten Taten."

Wann ist man ein Christ?

1. Römer 10, 9-10 und 2. Markus 16, 16 "Wer von Herzen glaubt und mit dem Mund bekennt, daß Jesus auferstanden ist, der erhält das ewige Leben." "Wer da glaubt und getauft ist, der wird selig werden; wer aber nicht glaubet, der wird verdammt werden."

Wer ist der Heilige Geist?

Johannes 14, 25-26 und 16, 12-15 "Der heilige Geist hält die Verbindung zwischen Gott und den Menschen. Er macht uns klar, was Gottes Wille ist."

Wo ist das Reich Gottes?

Lukas 17, 20 und 21 "Wo man im Namen Gottes zusammen ist, da ist das Reich Gottes." Liedvorschlag: Wo zwei oder drei in meinem Namen versammelt sind.

Geschichten

Der Schatz im Acker

Matthäus 13, 44 "Jeder der sich nicht nur oberflächliche Gedanken über den Glauben macht, dem zeigt sich Gott. Daraus entsteht die Möglichkeit, sich zu entscheiden, Gott an die erste Stelle im Leben zu setzen."

Jona

Jona 1 und 2 "Jona wird von Gott beauftragt, gegen Unrecht einzuschreiten. Er hat Angst und flieht vor der Verantwortung. Gott macht Jona klar, daß er sich nicht einfach vor wichtigen Aufgaben drücken kann."

Barmherziger Samariter

Lukas 10, 25-37 "Wer ist dir der Nächste? Es ist nicht derjenige dein Nächster, der dein bester Freund ist, sondern der deine Hilfe am nötigsten hat."

Senfkorn

Matthäus 13, 31-32 "Der Glaube fängt klein an (das Senfkorn ist der kleinste Samen), kann unter guten Bedingungen riesengroß werden und soll dann für andere da sein (Vögel die im Baum nisten)."

Reicher Jüngling

Lukas 18, 18-27 (28-30) "Es ist leichter, daß ein Kamel durch ein Nadelöhr geht, als daß ein Reicher in das Reich Gottes kommt. Das Nadelöhr ist ein kleiner Toreingang in der Stadtmauer Jerusalems, durch den ein Kamel nur unter großen Anstrengungen hindurchkommt."

Pharisäer und Zöllner

Lukas 18, 9-14 "Du sollst dich selber nicht für was besseres halten, auch wenn du meinst, der Bessere zu sein."

Lieder

Der Tempel

1. Korinther 12, 12-31 "In der Gemeinschaft hat jeder seine Aufgabe und Stellung. Jeder ist wichtig für die Gesamtfunktion der Gruppe."

Ein neu Gebot. siehe: Barmherziger Samariter

Gott läd uns ein. siehe: für alles eine Entschuldigung

Unser christlicher Glaube

Auf den nächsten Seiten findest Du ein paar Informationen über den Glauben, die Dir helfen sollen, die wichtigsten Grundwahrheiten des Christentums zu verstehen. Natürlich ist das hier nur ein Auszug aus diesem umfangreichen Thema (manche Leute studieren jahrelang, um ein bißchen mehr zu verstehen) — aber immerhin. Wenn Du das hier gelesen hast und verstehst, dann bist Du ein ganzes Stück weiter.

Was ist ein Christ?

(siehe z.B. Joh. 8, 12) Ein Christ...

- schenkt seinem Herrn Jesus Christus volles Vertrauen,
- lernt sein Leben lang, wie Jesus erlebbar, erfahrbar ist,
- zieht Konsequenzen daraus für sein eigenes Leben (Joh. 14, 12),

- erfährt, daß diese Konsequenzen sein Leben verändern (Matth. 11, 29),
- geht in Gemeinschaft mit anderen Christen seinen Weg mit Christus (2. Kor. 3, 17),
- öffnet sich selbst in allen seinen Lebensbereichen, läßt seinen Herrn Jesus Christus an allem teilhaben — und erfährt Freiheit (Joh. 8, 36).

Es geht also nicht, wenn wir nur "versuchen, ein guter Christ zu sein". Es ist eine konkrete Entscheidung gefragt:

- Will ich mein Leben Jesus Christus anvertrauen — oder will ich (noch) nicht?
- Entweder — oder! Halbe Sachen läßt Jesus mit sich nicht machen!
- Er will mit mir gehen und sich offenbaren — aber nur, wenn ich es will!
- Testen läßt er sich nicht. Theoretischer Glaube ist kein Glaube. Praxis ist gefragt!

Wer ist Gott?

(siehe z.B. Apostelgesch. 17, 24-28) Während eines Waldspazierganges trete ich aus Versehen in einen Ameisenhaufen. Als ich merke, welche Aufregung ich bei den Ameisen verursacht habe, tut es mir sehr leid! Was kann ich nur machen?

Stellen wir uns vor, die Situation ist umgekehrt: Wir sind die Ameisen. — Ich könnte auch nichts machen oder mit meinem Peiniger reden. Es fehlt an einer Gesprächsebene! Es fehlt mir an einem Gegenüber, der mich versteht, den ich verstehen kann.

Das Problem ist also unsere Gesprächsebene mit Gott:

- Gott ist allmächtig, ist Alles, ist und wirkt in Allem, er war zuerst da (Off. 1,8).
- Alles was wir über ihn Wissen, alles was er macht und bewirkt, wird uns durch IHN bekannt und geht einseitig von IHM aus (Psalm 115, 3).
- Wir sind viel zu begrenzt, um ihn mit unserem Verstand eingrenzen zu können, ihn so "zurechtzustutzen", daß er verstehbar wird (Jes. 55, 8–9).

Die Gesprächsebene will Gott selbst herstellen, indem er als "Übersetzer" seinen Sohn Jesus Christus zu uns Menschen schickte. Selbst die Jünger hatten ihre Probleme, Gott zu erkennen: "Solange bin ich nun mit euch zusammengewesen, Philippus, und du kennst mich nicht? Wer mich sieht, der sieht den Vater!" (Joh. 14, 9).

Der Schlüssel zu Gott

(siehe z.B. Joh. 6, 40 und 14, 6-11) Jesus Christus ist Gottes Sohn (Matth. 17, 5). Ist Jesus also Gott? (1. Joh. 5, 20) Heute bezweifelt keiner mehr, daß Jesus gelebt hat. Aber: glauben wir dem, was er gesagt hat, oder verwerfen wir es?

Jesus wird beschrieben als Stimme Gottes (Joh. 6, 38) und als "Übersetzer" Gottes für uns (Joh. 7, 16). Alles was er gesagt und getan hat, wollte Gott uns sagen und für uns tun (Joh. 6, 38). Durch Jesus wird Gott konkret, versucht er mit uns ins Gespräch zu kommen (Joh. 8, 42). Den Schlüssel zu Gott habe ich nur durch Jesus Christus. Wenn ich ihn verwerfe, kann ich Gott nicht kennenlernen.

Wir sind doch alle (eigentlich) gute Menschen!

An der SÜNDE scheiden sich die Geister. Jeder meint doch von sich, eigentlich gut zu sein. Bloß: Was ist gut? Was ist böse?

Unser Problem ist, daß wir häufig nur eine Gewissensinstanz akzeptieren, nämlich uns selbst. Damit werden wir möglicherweise zu einem Problemfall für andere Menschen, die auch nur sich selbst akzeptieren. Wer oder was ist der Schiedsrichter?

Gottes Problem ist, daß er in seinem Wesen gerecht ist und uns Menschen liebt. Er kann **vergeben**. Gottes Liebe ist anders als die (unvollkommene) Liebe unter Menschen. Sie ist immer da und ohne Vorbehalte. — Wenn wir gegen Gottes Gerechtigkeit und Liebe verstoßen, steht er vor dem Konflikt, ob er uns strafen soll oder nicht.

Die Konsequenz: Wir wissen nicht, was gut und böse ist. Nach Gottes Maßstab muß aber eine Lösung her: Die Schlechtigkeit oder die Schuld der Menschen muß beseitigt werden bevor wir wieder miteinander ins Gespräch kommen können.

Die Kluft zwischen Gott und uns

(Jer. 7,3 und 29,13-14) Wir können sehr viele unserer Probleme lösen. Wir wissen häufig auch, was richtig und gut ist. Bloß ziehen wir daraus auch die Konsequenzen? Warum gibt es so viele Probleme/Ungerechtigkeiten auf der Welt? Was ist nicht in Ordnung?

- Wir sind mit unserem Tun häufig selbst nicht einverstanden.
- Wir tun einfach nicht das Gute, was wir eigentlich möchten/meinen.
- Wir sind also "gespaltene" Persönlichkeiten!

Mein "innerer Befehlshaber", mein EGO, ist nicht in der Lage, mein Tun absolut richtig und gut zu gestalten (obwohl ich doch weiß, was gut und böse ist!). Wer ist Schuld daran? Die Bibel sagt es knallhart: Wir selbst, unser EGO, ist Schuld daran, da wir nicht das tun, was wir als "gut" erkannt haben, sondern oft gerade das Gegenteil! Jesus nennt dies SÜNDE.

SÜNDE

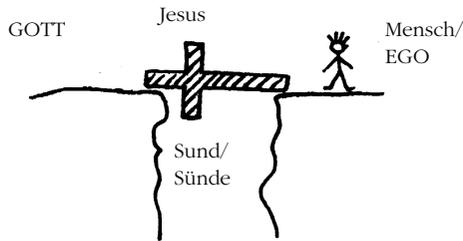
- ist Ursache unser Trennung. Sie trennt uns ab von Gott.
- zerstört unsere Kommunikation mit Gott.

- wird in der Bibel auch TOD genannt (Röm.7,23).
- steckt an, ist bequem, hält uns gefangen (wer einmal lügt, lügt immer...).
- macht unser Leben unfrei (1. Joh. 1,8).
- heißt "die Richtung ist falsch"!

Welche Richtung wollen/können wir einschlagen?

Die Brücke zu Gott

Die Trennung zwischen Gott und uns Menschen (Sünde) ist tief. Man kann das mit einem Sund vergleichen, der unheimlich tief ist. Bildlich gesprochen: Eigentlich wissen wir gar nicht, wie tief wir in Sünden verstrickt sind. Wir wissen sogar nicht, zu welchen (bösen) Dingen wir im schlimmsten Fall fähig wären.



Das Kreuz Jesu ist ein Bild für die Brücke über den Sund, welche zu Gott führt. Wenn wir aber auf unserem Weg zu Gott nach hinten, rechts oder links schauen, ist dieses schmale Kreuz nicht geeignet, als Brücke zu Gott zu dienen. Wir müssen auf den gekreuzigten Jesus schauen, auf ihn voll vertrauen, um zu Gott zu kommen. Das Kreuz bedeutet also:

- ein unschuldiger (sündloser) Mensch mußte sterben, damit Gott aus seinem Dilemma kommt.
- das Dilemma bestand darin, daß er aus Liebe vergeben wollte, seine Gerechtigkeit aber die Bestrafung (Mißbilligung) der Sünde verlangt.
- aus Gnade nahm er die Bestrafung an sich selbst vor, indem er in Jesus Christus Mensch wurde, dadurch "zur Sünde gemacht wurde" und diese Sünde für uns Menschen ans Kreuz trug, sie "tötete".

Diese Kernaussage der Bibel ist kompliziert und wird nur in einem konkret gelebten Glauben verstehbar — dieses "Glaubensgeheimnis" bedarf für jeden Menschen einer Offenbarung durch Gott. Wichtig ist vor allem: Mit dem Kreuzestod war die Verbindung zwischen Gott und den Menschen wieder hergestellt.

Was bleibt für uns zu tun?

Nicht mehr oder weniger, als unsere Sündhaftigkeit einzugehen. Ich muß mich von meiner Sünde klar abwenden und den Beistand Jesu Christi hierfür erbitten. Nur er kann meine Sünden vergeben und helfen, fortan nicht mehr zu sündigen bzw. helfen, daß ich Sünde überhaupt erkenne! Ich selbst bin also an der Reihe! Wer sitzt auf dem "Stuhl meines Lebens"?

ICH bestimme mein Leben selbst. Zwar kenne ich Jesus, aber er wird nur als historische Figur akzeptiert. Eventuell gehe ich noch so weit, daß ich einige "christliche Prinzipien/Lebensweisheiten" gut finden kann.

ICH bestimme mein Leben selbst. Die christlichen Prinzipien/Lebensweisen finde ich grundsätzlich gut. Die Auswahl treffe aber ICH allein. Eine persönliche Beziehung zu Gott fehlt dann: Freundschaft, Familie, Beruf, Geld und Enttäuschungen sind häufig anzutreffen. Warum läßt Gott das alles zu...

JESUS CHRISTUS regiert mein Leben, weil ich Gottes Vergebung angenommen habe und Christus jeden Bereich meines Lebens unterstelle. In dieser engen Beziehung zu Gott erfahre ich zunehmend ein sinnerfülltes Leben.

CHRISTSEIN bedeutet "Leben mit Jesus Christus". Es ist klar, daß jedes Leben einzigartig und damit auch unterschiedlich ist. Die "Sache mit Gott" ist ein Prozeß aus Wissen, Lernen, Erfahrung — ein Wachstumsprozeß. Wichtig ist nur: Irgendwann muß ich mich entscheiden, um mehr zu erfahren!



Überlegungen zum Kreuzpfadfinderstand

Kreuzpfadfinder und Kreuzpfadfinderinnen bilden eine Gemeinschaft in der Nachfolge JESU. Diese Gemeinschaft verfolgt nach innen den Zweck, ihre Glieder im Glauben an JESUS CHRISTUS zu stärken und ihnen zu helfen bei der Bewältigung der Aufgaben, die das Leben in Familie, Beruf und Gesellschaft stellt. Nach außen hin nimmt diese Gemeinschaft Verantwortung wahr für christliche Pfadfinderarbeit unter der Jugend und für das Leben der Kirche in unserer Gesellschaft.

Damit ist gesagt: Die Älterenschaft, die aus einer christlichen Pfadfinderarbeit hervorgegangen ist, darf nicht einfach aus den schönen Erinnerungen ihrer jugendlichen Vergangenheit leben ("Altherrenclub", "Kriegerkameradschaft"). Als eine verpflichtende Gemeinschaft begnügt sie sich auch nicht mit bloßer "Erwachsenenbildung".

Als Gemeinschaft in der Nachfolge JESU ist die Kreuzpfadfinderschaft an keine politische Richtung oder Partei gebunden. Das schließt nicht aus, daß ihre Glieder sich verantwortlich in den in unserer Demokratie vorhandenen und möglichen Gruppierungen einsetzen.

Zwecke nach innen

Die Gemeinschaft stärkt ihre Glieder im Glauben an JESUS CHRISTUS, indem sie im Umgang mit der Bibel geistliche Erfahrungen sucht.

Die Kreuzpfadfindergemeinschaft sucht ihre Mitte in einer Stille, die dem Hören auf Gottes Wort in der Bibel, der Meditation und dem persönlichen Gebet gewidmet ist. Fürbitten können frei gesprochen werden, und im gemeinsam geprägten Gebet (Vaterunser, Psalmen, u.a.) sucht die Gemeinschaft den Zusammenhang mit dem Gebet der Kirche durch die Jahrhunderte: Stücke überlieferter Liturgie, Abendmahl, Tagzeitengebete.

Aus derartigen Elementen sollten wir stille und einfache Gottesdienste für uns entwickeln, in denen man sich bei aller Unrast des Alltages wohlfühlen kann. Die musikalische Gestaltung ist darum wichtig, ebenso die Zeichensprache von Handlungen. Auch Kinder sollten sich beteiligen können.

Andacht kann nicht einfach das Anhören einer Ansprache sein. Jeder braucht Stille und Freiheit zu eigener Besinnung. Anzusetzen ist in der Dimension des Gottesdienstes (Liturgie): Des Dialogs mit Gott. Die Reflexion kann erst in einem zweiten Schritt darauf aufbauen. Eine ständige Reflexion der eigenen Bedürfnisse und Interessen führt nicht in eine ernsthafte Nachfolge Jesu und kann darum auch nicht die Mitte einer Gemeinschaft von Kreuzpfadfinderinnen und Kreuzpfadfindern sein.

Hilfe bei der Bewältigung ihrer Aufgaben in Familie, Beruf und Gesellschaft erfahren Kreuzpfadfinder und Kreuzpfadfinderinnen durch das gemeinsame Bedenken ihrer Erfahrungen mit Gott, im Umgang mit der Bibel und in den Ereignissen des Alltags und im Weltgeschehen.

Zum Gespräch mit Gott und mit sich selbst tritt das Gespräch untereinander. Es ist Ausdruck der zwischenmenschlichen Beziehungen (Interaktion) wie auch Mittel zur Klärung von Sachfragen (Diskussion). Beides muß zu seinem Recht kommen; beides ist wichtig für die gegenseitige Hilfe und die Klärung des Glaubens, wie sie für die Bewährung im Leben notwendig ist. Was anliegt, kann auch ins Gespräch kommen: Konflikte, Lebensprobleme, Weltprobleme.

Übertriebene Verwissenschaftlichung kann das Miteinander der Gemeinschaft stören (z.B. Experten reden nur noch unter sich) oder zum Deckmantel für Ideologisierung werden (z.B. moderne Pädagogik und Emanzipationsideologie). Glaubenseinsicht erwächst im Gespräch; soweit notwendig und hilfreich, werden Einsichten von Fachwissenschaften herangezogen (Natur- und Humanwissenschaften, Bibelwissenschaft). Auf diese Weise kann die Gemeinschaft an der Gewinnung heutiger theologischer Einsichten teilhaben. Theologie ist nicht etwas Fertiges, sondern eine Denkbare der Kirche, welche unsere heutige Welt, wie wir sie wissenschaftlich erforschen, technisch gestalten und im Handeln und Leiden erleben, im Licht der Heiligen Schrift zu erhellen sucht, damit die Gemeinschaft der Christen für Zeugnis und Dienst befähigt wird, wie Christus es ihr aufgetragen hat. Wirksam werden kann christliche Theologie nur dort, wo sie sich im Medium der Alltagssprache des Laien vollzieht; Theologie im Medium der wissenschaftlichen Sprache kann nur eine dienende Vorarbeit dazu sein.

Was wir früher einmal "Bibelarbeit" nannten, müssen wir wiedergewinnen aus der Stille (Meditation und Gebet) und aus dem theologischen Gespräch in der Alltagssprache. Dagegen bringt die stündige Auseinandersetzung mit der christliche Botschaft uns nicht mit ihr zusammen; die aus persönlicher Gottesbeziehung gelöste stündige Reflexion kann sich schließlich nur noch mit leeren Sprachhülsen beschäftigen und das Evangelium von Jesus Christus zu einer bloßen Orientierungshilfe verdünnen.

Kreuzpfadfinder und Kreuzpfadfinderinnen leben als Gemeinschaft in der Nachfolge JESU ein Modell von Kirche.

Eine Ordnung für das Leben von Kreuzpfadfindern und Kreuzpfadfinderinnen läßt sich nicht am Reißbrett entwerfen. Sie muß aus dem Zusammenleben erwachsen und wieder dem Zusammenleben dienen. Einige Richtpunkte aber lassen sich jetzt schon angeben:

Die innere Ordnung der Gemeinschaft muß ein Modell für Kirche sein, nicht für den Staat. Was damit gemeint ist, hat Altbundespräsident G. Heinemann in einem Interview auf die Frage, ob Demokratisierung auch in der Kirche mobilisierend wirken könne, folgendermaßen umrissen: "Ich möchte dabei nicht das Stichwort Demokratisierung anwenden, sondern es geht um Brüderlichkeit. Ich halte das, was wir in der politischen Ordnung betreiben, nicht für Übertragbar auf die Kirche, denn Brüderlichkeit ist etwas anderes als die Rolle der Stimmbürger und ihrer Mehrheitsentscheidungen. (...) Kirche und Staat bleiben trotzdem etwas völlig Verschiedenes. Darum ist auch deren innere Ordnung nicht in gleicher Weise zu organisieren."

(Evang. Kommentare 12/1974, 750) Das Wort "Bruderschaft" weist in die Richtung, die wir suchen müssen; wir sprechen jedoch lieber schlicht von Gemeinschaft, da wir davon ausgehen, daß auch Kreuzpfadfinderinnen und Ehefrauen mit dabei sein werden.

Für die Ausformung der inneren Ordnung unserer Gemeinschaft sollten wir lernen von christlichen Gemeinschaften (Orden, Kommunitäten) aus der Kirchengeschichte und aus der Gegenwart. Wir gründen keinen Orden, aber die Orientierung an Erfahrungen solcher Gemeinschaften ist unerlässlich.

Zwecke nach außen

Die Kreuzpfadfindergemeinschaft nimmt nach außen hin Verantwortung wahr für christliche Pfadfinderarbeit unter der Jugend.

Die Verantwortung für christliche Pfadfinderarbeit unter der Jugend liegt bei der Kreuzpfadfindergemeinschaft als ganzer; nicht jeder Kreuzpfadfinder und jede Kreuzpfadfinderin muß in der Jugendarbeit tätig sein. Das hängt ab vom Alter, von den Gaben, von den Möglichkeiten, die Ausbildung oder Beruf offenlassen. Die Erfahrung zeigt, daß Eltern heranwachsender Kinder in verschiedener Weise wieder in die Jugendarbeit einsteigen; auch Eltern, die selber nicht in einem Pfadfinderstamm aufgewachsen sind, können zum Kreuzpfadfinderstamm stoßen. Es zeichnet sich ab, daß die Familien in weit größerem Maße als wir es früher sahen, eine Rolle in der christlichen Pfadfinderarbeit und damit auch in der Kreuzpfadfinderschaft spielen.

Kreuzpfadfinder und Kreuzpfadfinderinnen können in der Jugendarbeit etwa folgende Aufgaben wahrnehmen:

- Beratung von Stammes- und Sippenführern
- Mitarbeit bei Führerkursen, Lagern usw.
- Verwaltungsaufgaben
- finanzielle Unterstützung
- Bildung von Freundeskreisen für christliche Pfadfinderarbeit aus Eltern und erwachsenen Pfadfindern, die nicht (oder noch nicht) die Kreuzpfadfinderverpflichtung übernommen haben.

Unerlässlich ist, daß christliche Pfadfinderarbeit in Ständen geschieht; sie lassen das heranwachsende Mädchen und den heranwachsenden Jungen in einer dem jeweiligen Alter und der jeweiligen Reife entsprechenden Weise in Rechten und Pflichten an der Verantwortung für Sippe, Stamm, Gau und die weiteren Gliederungen teilhaben. Wichtig ist, daß wir in den Ständen nicht nur Stufen in den Pfadfinderfertigkeiten sehen, sondern auch dem jeweiligen Alter entsprechende Herausforderungen an uns, in die Gehalte des Glaubens einzudringen und daran zu wachsen. Auf diese Weise wird die Ständearbeit auf den Kreuzpfadfinderstand hin orientiert.

In diesem Zusammenhang sollten Kreuzpfadfinder Patenschaften übernehmen für junge oder auch ältere Erwachsene, die Kreuzpfadfinder werden wollen. Da wir hierfür z.Zt. noch keine genauen Vorstellungen entwickeln können, müssen wir hier aus Erfahrungen anderer christlicher Gemeinschaften lernen.

Die Kreuzpfadfindergemeinschaft nimmt nach außen hin Verantwortung wahr für das Leben der Kirche in unserer Gesellschaft.

Kreuzpfadfinder sind Glieder einer christlichen Kirche, die dem ökumenischen Rat angehört, in der Regel der jeweiligen evangelischen Landeskirche. Als solche nehmen sie am Leben ihrer Kirchengemeinde teil und Übernehmen nach ihren Kräften Aufgaben. Insbesondere haben sie ein Auge darauf, daß christliche Pfadfindergruppen (Sippe, Siedlung, Stamm) in ihrer Kirchengemeinde eine Heimat finden und darin auch Möglichkeiten zu ihrer Mitwirkung finden (Gottesdienst, soziale Dienste).

Die organisatorischen Formen der Verbindung zwischen Kreuzpfadfinderschaft und pfadfinderischer Jugendarbeit sowie zu den Landeskirchen sind z.Zt. im Fluß; bis zu einer gemeinsam angenommenen Neuformulierung gelten für die Kreuzpfadfinderarbeit die Grundsätze der Christlichen Pfadfinderschaft von 1962.

Wege zur Verwirklichung

Grundsätzlich halten wir fest: der Stand des Kreuzpfadfinders und der Kreuzpfadfinderin muß aus dem Zusammenleben heraus Gestalt gewinnen. Darum läßt sich für ihn keine Ordnung am Reißbrett entwickeln. Aber er braucht eine klare Orientierung an Erfahrungen christlicher Gemeinschaften aus der Kirchengeschichte und aus der Gegenwart. Damit ist ein Weg zur Verwirklichung vorgezeichnet: Erst im Gespräch mit anderen christlichen Gemeinschaften und unter uns Erfahrungen zu gewinnen in Gottesdienst, Gebet, Meditation, Gespräch um Bibel und Lebensbewältigung; dann Reflexion dieser Erfahrungen, um Möglichkeiten unseres weiteren Weges zu entdecken; daraus kann dann einmal so etwas wie eine *Ordnung für den Kreuzpfadfinderstand* erwachsen.

Praktisch heißt das: Einige Kreuzpfadfinder unternehmen mit jungen Erwachsenen, die Kreuzpfadfinder bzw. Kreuzpfadfinderinnen werden möchten, eine Pionierfreizeit in Taizê. Aus dem Kontakt mit der prophetischen und dynamischen Bruderschaft von Taizê, die ein Konzil der Jugend um sich sammelt, können wir Wesentliches lernen für den Kampf für ein menschenwürdiges Zusammenleben und für die Stille der Kontemplation (Br. Roger, Prior von Taizê, Kampf und Kontemplation 1973). Andere Kreuzpfadfinder unternehmen mit Anwärtern Erkundungsfahrten zu verschiedenen christlichen Kommunitäten in Deutschland. Ein Auswertungstreffen ist zur Durchklärung der Erfahrungen anzusetzen. Dies könnte uns befähigen, geistliche Wochenenden anzubieten. Ein jährliches Familientreffen, möglichst zu einem

festen Zeitpunkt, führt Kreuzpfadfinder und Kreuzpfadfinderinnen, Anwärter und Freundeskreise zusammen. Kreuzpfadfinderaufnahmen können hierbei, möglichst in einer Kirche, stattfinden.

Martin Böttcher,
Hermann Fulda,
Wilhelm Maute,
Klaus Meyer zu Uptrup

Ich kenne die Grundsätze der Christlichen Pfadfinderschaft und will im Vertrauen auf die Kraft und Hilfe Gottes danach leben. Ich will das Pfadfinderkreuz tragen als ein Zeichen der Verbundenheit mit den Brüdern und Schwestern, als Mahner zu treuem, christlichen Wandel, als Bekenntnis zu meinem Herrn JESUS CHRISTUS.



Pfadfindertum & Pfadfinder- pädagogik



Geschichte der Pfadfinder

Die Beschäftigung mit den Wurzeln und Ursprüngen unserer heutigen Pfadfinderarbeit wird oft mit dem langweiligen Geschichtsunterricht aus der Schule verwechselt. Ohne aber zu wissen, wo wir herkommen, wird es schwierig, den richtigen Weg in die Zukunft zu finden. Es gibt viele Situationen, in denen Hintergrundwissen über die Geschichte und Entwicklung der Pfadfinder in Deutschland und der Welt wichtig und nützlich sind. Das beliebteste Beispiel ist sicher die Situation, in der wir uns gegen Vorwürfe verteidigen müssen, „wie die Hitlerjugend zu sein“. Was antwortet Ihr dem Pfadfinder aus den Niederlanden, der wissen will, warum die Deutschen immer diese häßlichen schwarzen Zelte und Kleidungsstücke benutzen und was dem englischen Leader, warum die deutschen Sippen und Stämme so komisch organisiert sind? Waren die Pfadfinder im 3. Reich wirklich eine verfolgte Minderheit? Wie kann man bei einer Fahrt nach Osteuropa Pfadfinder von einer totalitären Staatsjugend abgrenzen?

Weil ein wenig Geschichte wichtig ist, kommt auch der „Sippenführer“ nicht ohne einen kurzen Abriß aus. Natürlich ist er nicht vollständig, die wichtigsten Etappen sollen aber skizziert werden.

Die Anfänge der Pfadfindergeschichte sind untrennbar mit der Person Baden-Powell verbunden und um ihn dreht sich deshalb der erste Abschnitt. Dann folgt ein Kapitel über die internationale Verbreitung der Pfadfinderidee bis zur Entwicklung zu den beiden Weltverbänden. Den größten Raum nimmt als drittes die Geschichte der Pfadfinder in Deutschland ein.

Baden-Powell

Jedem Pfadfinder in der ganzen Welt sind die Buchstaben B.P. ein Begriff. Bezeichnen sie doch den „Chiefscout of the world“, Sir Robert Stephenson Smyth Baden-Powell, Lord of Gilwell.

Um den tieferen Sinn der Pfadfinderbewegung verstehen zu können, muß man sich zuerst mit der genialen Schöpferfigur beschäftigen, die durch ein Buch die Grundlage zu der großen pädagogischen Bewegung legte, die heute die ganze Welt umfaßt.

B.P. wurde am 22. Februar 1857 als fünftes Kind von insgesamt sieben in London geboren. 2 Jahre später verstarb sein Vater, Professor für Theologie, Naturwissenschaften und Geometrie. Bereits 19 Jahre später trat B.P. in die militärische Laufbahn ein, welche ihn zuerst nach Indien und später nach Afrika führte. Während dieser Zeit nahm B.P. die Eindrücke und Erkenntnisse auf, die sich später bei der Gründung der Pfadfinderbewegung als überaus fruchtbar erwiesen.

So z.B. sind folgende persönliche Erlebnisse Baden-Powells in den Grundlagen der heutigen Pfadfinder nachweisbar: B.P. entwickelte in der Armee in Indien das Patrolysystem. In der Pfadfinderarbeit gilt das Prinzip der „kleinen Gruppe“ (Pa-

trol=Sippe). Ferner erfand B.P. als Auszeichnung und Kennzeichnung der Armeekundschafter das Abzeichen „Arrowhead“ (Pfeilspitze). Aus dieser Idee entwickelte sich die Lilie als Pfadfinderabzeichen.

Eine sehr wichtige Begebenheit für die Entwicklung der Pfadfinderarbeit ist die Begegnung mit Rudyard Kipling, dem Verfasser der Dschungelbücher. Kipling beschreibt ein Menschenkind, das bei den Tieren im indischen Dschungel aufwächst, deren Sprache und Lebensgewohnheiten erlernt und die große Tierfamilie begreift. Dieses Buch diente u.a. Walt Disney als Vorlage für den weltbekanntesten Zeichentrickfilm „Das Dschungelbuch“. Aus dieser Begegnung mit Kipling sind folgende, heute noch gebräuchliche Begriffe der Pfadfinderarbeit abzuleiten: „Wölflinge“ als Bezeichnung der Kinderstufe in der Pfadfinderarbeit, „Akela“, als Bezeichnung für den Leiter von Wölfen, „Baghira“ als Bezeichnung für die Helfer der Akelas. Auch die weitere Symbolik in der Pfadfinderarbeit, vor allem in der Kinderstufe, ist auf Kipling zurückzuführen. (Treffen am Ratsfelsen, Wolfsgeschrei etc.)

Aus den Treffen mit verschiedenen afrikanischen Stämmen, erhielt B.P. weitere Anregungen für die Pfadfinderidee. Die Gebräuche der Zulus fanden ihren Niederschlag im Pfadfinderpfeiff und in den Pfadfindertänzen. Die „Askantin Expedition“ brachte den Pfadfindern das Signalverfahren mit Trommel und Rauch. Die Idee des „Jamboree“, des im vierjährigen Rhythmus stattfindenden internationalen Pfadfindertreffens stammt von den Buschmännern.

Diese und andere Erkenntnisse setzte B.P. in seinem ersten Buch „Aids to scouting“ für die Ausbildung der Kundschafter in der britischen Armee um. Das Buch erschien 1899, gerade als er im Verlauf des Burenkrieges die Leitung der Verteidigung der belagerten Stadt Mafeking hatte, und fand bald Einlaß als Erziehungsmittel in verschiedenen Knaben- und Mädchenschulen. In diese Zeit fällt auch die Entstehung einer britischen militärischen Jugendorganisation, der „Boys Brigade“. B.P. wird 1903, nach einer Parade dieser Organisation aufgefordert, sein Buch „Aids to scouting“ für diese „Boys Brigade“ umzuschreiben. B.P. beschäftigte sich einige Jahre intensiv mit dem Problem der Jugenderziehung und entwickelte nach und nach eine Erziehungsmethode, „die in der Welt ihresgleichen sucht“.

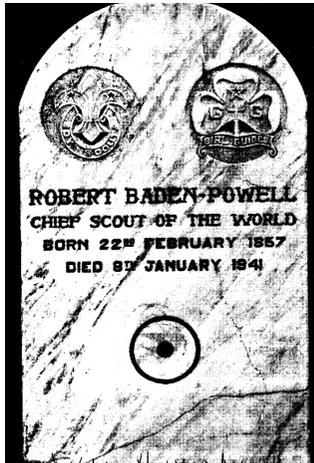
Schließlich 1907 ist es soweit. B.P. fährt mit einer Gruppe von Jugendlichen aus allen Bevölkerungsschichten auf das erste Zeltlager der Pfadfindergeschichte auf „Brownsea Island“ vor der Küste Englands. Die Teilnehmer trugen eine einheitliche Uniform, um die sozialen Unterschiede nicht erkennbar werden zu lassen. Das Lager bestätigte Baden-Powells Methode in allen Punkten und übertraf sogar noch seine Erwartungen. B.P. schrieb daraufhin sein nächstes Buch „Scouting for Boys“. Eigentlich als Arbeitsbuch für die „Boys Brigade“ gedacht, entwickelte sich das Buch zu einem Bestseller. Die Jugendlichen schlossen sich zu Gruppen zusammen, ohne jedoch der „Boys Brigade“ beizutreten. Bereits ein Jahr nach dem Erscheinen des Buches trafen sich 11.000 Pfadfinder in London. 1910 zählte die Bewegung bereits 100.000 Mitglieder. Überall auf der Welt traf die Idee B.P.'s auf fruchtbaren Boden.

Pfadfindergruppen schossen wie Pilze aus dem Boden. B.P. wurde von seinen Aufgaben in der Armee freigestellt, um sich ausschließlich der Pfadfinderbewegung widmen zu können.

Seine Frau, Olave St. Clair Soames, die er 1912 heiratete, war von seiner Idee ebenfalls so begeistert, daß sie den Anstoß zur Gründung von weiblichen Pfadfindergruppen gab. Kaum beeinträchtigt durch den ersten Weltkrieg, trafen sich Pfadfinder aus 21 Nationen zum ersten Jamboree 1920 in London, bei dem B.P. zum „Chiefscout of the world“ gewählt wurde.

In der Folgezeit unterstützte und leitete B.P. die Gründung der Wölflings- und Roverarbeit. Weitere Bücher ergänzten die Pfadfinderidee und förderten deren Verbreitung.

B.P. starb, fast 84-jährig, am 6. Januar 1941 auf seiner Farm in Nyeri bei Nairobi in Kenia und wurde dort beerdigt.



Die Entwicklung des internationalen Pfadfindertums

Schon 1908 entsteht nach dem Erscheinen des Buches „Scouting for Boys“ das erste „Boy Scouts Office“ in London. Das Buch verbreitet die Idee der Pfadfinderarbeit weltweit. In aller Welt werden Pfadfindergruppen gegründet, was 1920 zum ersten Jamboree in London führt. Das „Internationale Büro“ wird in London gegründet und die Pfadfinder organisieren die ersten Weltkonferenzen für Mädchen bzw. Jungen. 1922 wird die „World Organisation of the Scout Movement“ (WOSM) gegründet. Nachdem 1924 das zweite Jamboree in Dänemark stattfindet, werden alle vier Jahre Jamborees veranstaltet, nur unterbrochen durch den zweiten Weltkrieg. WAGGGS wird 1928 offiziell gegründet.

Die internationale Pfadfinderbewegung wächst stetig und probiert immer wieder neue Aktionen aus. 1958 findet das erste „Jamboree on the Air“ (JOTA) statt, 1997 das erste „Jamboree on the Internet“ (JOTI). Nach dem Zusammenbruch des Ostblocks Anfang der 90er expandieren WAGGGS und WOSM in den Osten. Im März 1998 gibt es in 149 Ländern offizielle Pfadfinderorganisationen. Nur noch 6 Länder auf der Welt haben keine Pfadfinderarbeit: Andorra, China, Kuba, Nordkorea, Lao und Myanmar.

1992 haben WAGGGS und WOSM ein gemeinsames Europa-Büro in Brüssel geöffnet. Europa ist das „Pilotprojekt“ für eine bessere Zusammenarbeit der beiden Weltverbände. Auf der Europa-Konferenz in Luxemburg 1997 wurde diese enge Zusammenarbeit zum Teil wieder aufgekündigt. Die weitere Entwicklung bleibt abzuwarten.



Zeittafel - 90 Jahre Pfadfinder

- 1857 Am 22. Februar wird Robert Stephenson Smyth Baden-Powell in Paddington bei London geboren.
- 1889 Am 22. Februar wird Olave St. Clair Soames geboren. Sie hat Baden-Powell 1912 geheiratet.
- 1907 Vom 29.7. bis 10. August findet das erste Pfadfinderlager auf Brownsea Island statt.
- 1908 "Scouting For Boys" erscheint. Das erste "Boy Scouts Office" wird in London eröffnet.
- 1909 Die Mädchenpfadfinder bilden sich in England.

- 1912 Baden-Powell heiratet Olave.
- 1914 Beginn des ersten Weltkrieges (bis 1918)
- 1916 Das "Wolf Cub's Handbook" erscheint und die Wölflingsarbeit startet.
- 1919 Die Pfadfinder übernehmen den Gilwell Park bei London. Hier finden die ersten Führerschulungen in Form von Woodbadge-Kurse statt.
- 1920 Auf dem 1. Jamboree in Olympia, London wird Baden-Powell zum "Chief Scout of the World" ernannt. In diesem Jahr finden auch die ersten Weltkonferenzen der Mädchen- und Jungenpfadfinder statt und das "Internationale Büro" wird gegründet.
- 1922 In Foxlease wird das erste "Training Centre" der Girl Guides eröffnet. Eine Erhebung aller Pfadfinder ergibt: 1.019.205 Mitglieder in 31 Ländern. WOSM wird offiziell gegründet.
- 1924 Das 2. Jamboree wird in Kopenhagen, Dänemark ausgerichtet. Die Girl Guides machen ihr erstes "World Camp" in Foxlease, England.
- 1925 Das internationale Zentrum in Kandersteg wird eröffnet.
- 1926 Das Welt-Büro der Girl Guides wird in London eröffnet.
- 1928 Die "World Association of Girl Guides and Girl Scouts" (WAGGGS) wird offiziell gegründet.
- 1929 Das 3. Jamboree findet wieder in England statt (Birkenhead bei Liverpool). Baden-Powell wird zum "Lord of Gilwell" ernannt.
- 1930 Olave Baden-Powell wird "Chief Guide of the World".
- 1932 Der "Thinking Day" wird zum ersten mal bei den Mädchenpfadfindern gefeiert. Eröffnung des Pfadfinderinnenzentrums "Our Chalet" in Adelboden/Schweiz.
- 1933 In Gödöllö, Ungarn findet das 4. Jamboree statt.
- 1937 5. Jamboree in Vogelenzang, Holland.
- 1939 Gründung des Pfadfinderinnenzentrums "Our Ark" in London.
- 1941 Am 8. Januar stirbt Baden-Powell in Nyeri/Kenia.
- 1946 Das Weltpfadfinderinnen-Kleeblatt kommt heraus.
- 1947 In Moisson, Frankreich findet das erste Jamboree nach dem Kriege statt (insgesamtdassechste). Estrugden Titel "Friedens-Jamboree". 1950 Der Ring Deutscher Pfadfinderbünde wird offizielles Mitglied des Weltpfadfinderverbandes. Der Ring Deutscher Pfadfinderinnenbünde tritt als "Tenderfoot-Member" in den WAGGGS ein. In 50 Ländern gibt es ca. 5 Millionen Pfadfinder.
- 1951 Das 7. Jamboree findet in Bad Ischl, Österreich statt (darunter 160 CPer).
- 1954 Der Ring Deutscher Pfadfinderinnenbünde wird Vollmitglied im WAGGGS.
- 1955 8. Jamboree in Niagara, Kanada (darunter 28 CPer).
- 1957 Die Pfadfinderbewegung wird 50 Jahre alt. Das 9. Jamboree (darunter 600 CPer) findet zusammen mit dem 6. World Rover Moot in Sutton bei Birmingham in England statt. Das Internationale Büro zieht von London nach Ottawa in Kanda um.



- 1958 Das erste "Jamboree on the Air" (JOTA) wird ausgerichtet.
- 1959 10. Jamboree in Makiling Park, Philippinen.
- 1963 11. Jamboree in Marathon, Griechenland (darunter 180 CPer).
- 1965 Es gibt weltweit ca. 10 Millionen Pfadfinder.
- 1967 12. Jamboree in Idaho, USA.
- 1968 Das Weltbüro zieht von Ottawa um nach Genf, Schweiz.
- 1969 Der Gilwell Park wird 50 Jahre alt. Es gibt 12 Millionen Pfadfinder auf der Welt.
- 1971 13. Jamboree in Asagiri Heights, Japan (darunter 171 CPer). In über 100 Ländern gibt es Pfadfinder.
- 1975 14. Jamboree (darunter 341 VCPer) in Lillehammer, Norwegen
- 1979 Das 15. Jamboree im Iran wird abgesagt. Es gibt "Join-In-Jamborees" rund um die Welt.
- 1982 "Year of the Scout". Die Pfadfinderbewegung wird 75 Jahre alt.
- 1983 15. Jamboree in Calgary, Kanada (darunter 362 VCPer).
- 1985 30. Welt-Pfadfinderkonferenz in München.
- 1987 16. Jamboree in Sidney, Australien (darunter 210 VCPer).
- 1991 17. Jamboree in Seoul, Korea (darunter 250 VCPer).
- 1992 Zusammengehen der Europaregionen von WOSM und WAGGGS, gemeinsames Büro in Brüssel.
- 1995 18. Jamboree in Holland (darunter 423 VCPer).
- 1998 19. Jamboree in Chile (98/99)
- 2000 Rover-Moot in Mexiko
- 2003 20. Jamboree in Thailand



Die Entwicklung der deutschen Pfadfinder

Jugendbewegung 1901-1914

Die deutschen Pfadfinder wurden nicht nur durch das Buch „Scouting for Boys“ beeinflusst, sondern durch mehrere typische deutsche Einflüsse. Deshalb gehört zur deutschen Pfadfindergeschichte auch die Jugendbewegung.

Die Jugendbewegung lässt sich zurückverfolgen bis in das Jahr 1901, der Gründung des Wandervogels. Danach entstanden eine Vielzahl von Wandervereinen, Wander- und Abstinenzlergruppen. Darüber hinaus gab es diverse Abspaltungen vom Wandervogel. Die Gründungsursache war wohl zunächst eine Reaktion auf das Stadtleben unter dem Aspekt „Raus in die Natur“. Bei den Jugendlichen entwickelte sich ein wachsender Widerstand gegen die starren, einengenden (spieß-) bürgerlichen Lebensformen in Familie, Schule und Staat. Letztlich war der Wandervogel eine Flucht der Jugendlichen vor der Erwachsenenwelt auf der Suche nach etwas Neuem. Neben dem Wandern und dem sich Aufhalten in der Natur waren Volkslied und -tanz bestimmende Elemente des Wandervogellebens. Kritiker werfen dieser „Ju-

gendbewegung“ vor, auf der Suche nach etwas Neuem eher Altes gefunden zu haben. In diesem Zusammenhang ist auch die Wiederentdeckung der Romantik zu sehen.

„Die große Tat des Wandervogel war die Selbstfindung und Selbstkonstituierung der Jugend, was er aber selbst nicht wußte und womit er auch nichts anfangen konnte.“ (W. Helwig: Die blaue Blume S. 72). Daß dies geschah, war vom Wandervogel nicht beabsichtigt, wurde somit auch nicht gefördert. Es konnte auch kein Interesse daran bestehen, daß Jugend sich als selbständige Gruppierung verstand, waren doch die Leiter in der Regel Erwachsene. Jugendbewegung im wirklichen Sinne entstand erst 1913 mit dem Aufruf zum „Meißner-Treffen“, der wesentlich von kleineren Bünden unterstützt wurde. Der Wandervogel nahm offiziell nicht teil, was die Jugendlichen aber nicht weiter interessierte. Eine große Zahl von Wandervögeln erschien zu dem Treffen. Die gemeinsam verabschiedete Meißnerformel war Ausdruck einer Jugendkultur, die sich bewußt gegen die Erwachsenenwelt abgrenzen wollte. Interessant auch, daß viele Reden einen pazifistischen Einschlag hatten, während der Zeitgeist eher in eine andere Richtung ging.

Die Meißner-Formel

*Die freideutsche Jugend will ihr Leben
aus eigener Bestimmung
vor eigener Verantwortung
in innerer Wahrhaftigkeit gestalten.
Für diese innere Freiheit
tritt sie unter allen
Umständen geschlossen ein.
Alle Veranstaltungen der freideutschen Jugend
sind alkohol- und nikotinfrei.*

Der letzte Satz war von Anfang an umstritten und erscheint in einigen Dokumentationen nicht. Er gilt als Zugeständnis an die Lebensreformer und Abstinenzler. Diese hatten teilweise andere Interessen und prägten das Bild der Jugendbewegung nur kurze Zeit.

Kritisch betrachtet war der Meißner wohl nicht mehr als ein großes Jugenderlebnis, denn die nach dem Treffen einsetzende öffentliche Gegenreaktion einerseits und das Stillhalten der in den Bünden Maßgebenden andererseits zerstörte schnell die Wirkung des Meißner und die Aufbruchstimmung der Jugend. Das Meißnertreffen als *das* Treffen der deutschen Jugend sollte zudem nicht überschätzt werden, es trafen sich dort etwa nur 4.000 Jugendliche! Zerstört wurde die Jugendbewegung durch den 1. Weltkrieg. Viele Wandervogel, in der Regel Kriegsfreiwillige, wurden getötet, nach dem Krieg fehlte es an Führern. Die einzelnen Vereinigungen innerhalb der Jugendbewegung waren, verglichen mit der bündischen Phase der 20er Jahre, eher locker. Es gab männliche und weibliche Mitglieder (allerdings in getrennten Grup-

pen). Uniformierungen waren nicht üblich. Stilelemente und Formen, wie sie später entwickelt wurden, fehlten. Triebkraft des gemeinsamen Tuns war das jugendliche Miteinander, die Vereinigung (Bund, Verband) als solche hatte keinen Stellenwert.

Dr. Alexander Lion brachte 1909 die deutsche Übersetzung von B.P.'s Buch „Scouting for boys“ heraus. Er hatte B.P. vorher persönlich getroffen. Das "Pfadfinderbuch" war aber keine wörtliche Übersetzung von "Scouting for Boys", sondern ein deutsches Buch, das sich an "Scouting for Boys" nur anlehnt und orientiert. Zu der Zeit wäre es nicht möglich gewesen, eine englische Idee unverändert nach Deutschland zu übernehmen. Lion brachte Erfahrungen und Geschichten aus den deutschen Kolonien ein. Die deutschen Pfadfinder vor dem 1. Weltkrieg waren sehr stark militärisch organisiert. Es gab keine demokratische Struktur, sondern erwachsene Führer wurden eingesetzt. In der Regel bestand die verantwortungstragende Schicht aus älteren Soldaten, Lehrern, Erwachsenen und Beamten.

Die bündische Phase 1919-1933

Nach dem 1. Weltkrieg waren viele Führer der Pfadfinder und der Jugendbewegung gefallen, verschollen oder invalide, so daß es einen gewissen Neuanfang geben mußte. In der jungen "Weimarer Republik" entstand die typisch deutsche "bündische Jugend".



„Bündische Jugend“ ist ein Sammelbegriff für eine Vielzahl von Jugendbünden, die nach dem 1. Weltkrieg entstanden. Ihr grundsätzlicher Unterschied zu den anderen Jugendorganisationen war, daß sie gruppen- und erlebnisorientiert und nicht programm- und ergebnisorientiert waren. Ihre Mitglieder kamen aus dem bürgerlichen Spektrum, Arbeiterjugend und Oberschicht spielten kaum eine Rolle, obwohl sich die Bünde als schichtübergreifend verstanden. Es gab Anfang der 20er Jahre Ansätze einer Arbeiterjugendbewegung, die verschwand aber wieder zugunsten einer parteipolitisch orientierten Arbeit. So haben die Falken z.B. durchaus bündische Tradition.

Kennzeichen dieser „neuen Jugendbewegung“ waren wesentlich straffere Formen (gemeinsame Kluft, Marschieren im Gleichschritt) als es bei den Wandervögeln vorher üblich war. Man entwickelte sich weg vom antibürgerlichen Lebensstil des Altwandervogels hin zum disziplinierten, zum Ausleseprinzip. Mönchs- bzw. Ritterordensausprägungen wurden modern. Gleichzeitig entwickelte sich auch die „bündische Jugend“ zu einer eher männlichen Gruppierung. Gemischte Bünde wur-

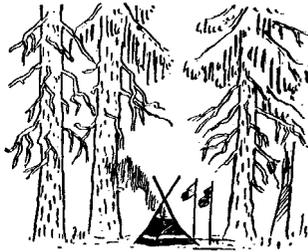
den die Ausnahme, Mädchenbünde spielten in der bündischen Jugend eine untergeordnete Rolle. „Der Sinn des Jungen geht zum Bund, das Trachten der Mädchen zur Paarung“ (Kneip/Liebs/Zimmermann: Vom Geheimnis bündischer Führung, S. 12), ist in einem Rundbrief der sächsischen Jungenschaft 1920 zu lesen.

Die Entwicklung sowohl der Pfadfinder als auch der bündischen Jugend ist charakterisiert durch die Annäherung bzw. Verschmelzung zwischen Jugendbünden aus der Tradition des Wandervogels und Pfadfinderorganisationen, die nach dem 1. Weltkrieg ihre paramilitärischen Ausprägungen aufgaben, Disziplin und straffe Formen aber bewahrten. Man übernahm gegenseitig voneinander Methoden und Begrifflichkeiten.

Die endgültige Absage an die Vorkriegspfadfinderei und die Annahme des Bündischen wurden auf einem (Pfadfinder-)Bundestreffen 1922 formuliert. „Die nun verkündeten Hochziele des Bundes stellen wieder den Jungen und die Gruppe als Lebensgrundlage und die Pflichten und Verantwortung des Führers als Vorbild in den Mittelpunkt des Bundeslebens. Alles Können dient dem Bunde ohne Sonderinteressen und Nebenzwecke; der Bund lebt aus eigenem Gesetz und wird erlebt in den Gruppen, die durch Ideen des Pfadfindertums verbunden sind.“ (W. Helwig: Die blaue Blume, S. 230).

Die sogenannte Strahlungskraft des Bundes muß wohl einerseits das Faszinierende, andererseits aber auch das sein, was eine Erklärung des Bündischen nur schwer möglich macht.

Besonders erwähnen muß man an dieser Stelle die d.j.1.11 (deutsche jungenschaft vom 1.11.1929) und ihren Gründer tusk (Eberhard Koebel). Dieser Bund hat es geschafft, durch enorme Kreativität und einen ganz eigenen Stil, Einfluß auf einen großen Teil der bündischen Jugend zu nehmen. Von der d.j.1.11 stammen viele Lieder, die Kohte, Jurte und die Juja (Jungenschaftsjacke).



Christliche Pfadfinder

Ab 1910 gab es vereinzelt Pfadfindergruppen im CVJM. Der Dresdner Fritz Riebold initiierte 1920 die „Tatgemeinschaft Sachsen“, die als Vorgänger der Christliche Pfadfinderschaft gilt. Evangelische Mitarbeiter erkannten, daß sich die Pfadfinderidee sehr gut mit christlichen Zielen verbinden läßt. Es sind auch nicht zufällig 10 Pfad-

findergesetze. B.P., der Pastorensohn, stellte bewußt eine Verbindung zu den 10 Geboten her. B.P. und die Pfadfinderbewegung verlangten von Anfang eine Bindung des Pfadfinders zu Gott.

Während einer Führertagung in Neudietendorf/Thüringen werden 1921 die "Neudietendorfer Grundsätze" beschlossen und die CP gegründet. 1922 beginnt "Mutter Riebold", die Frau von Fritz, mit christlicher Mädchenpfadfinderarbeit, dem Vorläufer des "Bundes Christlicher Pfadfinderinnen" (BCP). Aus der Arbeit des Burckhardtthauses, einer Zentrale für evangelische Mädchen- und Frauenarbeit, entsteht 1926 der "Evangelische Mädchenpfadfinderbund" (EMP). Die CP wächst bis 1933 stetig und veranstaltet 1933 das letzte große Reichslager bei Coswig.

Die CP muß 1933 alle Minderjährigen Mitglieder entlassen. Die Kreuzpfadfinder dürfen weitermachen, allerdings ohne auf Fahrt zu fahren und ohne Kluft zu tragen. Es gibt wenige illegale Fahrten. 1937 wird die CP endgültig verboten.

Pfadfinder im 3. Reich

Die meisten Bünde waren konservativ geprägt, Deutschtum und Volk spielten in ihren Gedanken eine große Rolle. Einige Bünde (z.B. sächsische Jungenschaft) sahen ihr Ziel darin, den Volksbund zu stiften. Unter diesem Leitmotiv standen ihre Großfahrten zu deutschen Volksgruppen im Ausland sowie ihre freiwilligen Arbeitslager im Grenzland zu Polen (aus der Sorge heraus, die dort ansässigen Bauern könnten aufgrund ihrer schlechten Erwerbslage das Land verlassen und den Polen „schutzlos“ preisgeben).

Diese nationalgesinnte, z.T. völkische Ausrichtung war aber nicht bewußtes Leitmotiv für Programme und politisches Handeln in irgendeiner Form. Vielmehr führte man ein Oasendasein, gab sich bewußt unpolitisch, um nicht die Gemeinschaft innerhalb des Bundes zu gefährden. „Menschen, die politisch in allen Lagern vom Nationalsozialistisch bis zum Sozialismus standen, beugten sich dem Bild des Bundes und dem in seinen Grenzen verwirklichten Ziel der Volkseinheit.“ (Kneip/Liebs/Zimmermann: Vom Geheimnis bündischer Führung, S. 123).

Der Weimarer Republik bzw. der demokratischen Staatsform konnte die bündische Jugend nicht viel abgewinnen. „Seine (des Staates) Toleranz erschien ihnen als Schlappeheit, seine Friedensliebe als Feigheit. Einige Bünde sympathisierten mehr oder weniger offen mit den nationalistischen Parteien, ein großer Bund, die deutsche Freischar bekannte sich zumindest zeitweise und mit Vorbehalt zur Demokratie.“ (Freies Bildungswerk Balduinstein (Hrsg.): Bündisch ist..., S. 65). Teile des nationalsozialistischen Gedankengutes erschien den „Bündischen“ als durchaus erstrebenswert, anderes (z.B. das paramilitärische) wurde abgelehnt. Insgesamt stand man dem deutschen Nationalsozialismus wohl eher positiv tolerierend als negativ ablehnend gegenüber und ging wohl auch nach der Machtübernahme im Januar 1933 davon aus, daß man sich mit den neuen Machthabern arrangieren könne. Erst ihr Verbot im Juni 1933 brachte die Erkenntnis, daß außer der Hitlerjugend keine ande-

ren Jugendorganisationen in diesem Staat Platz haben würden. Die Bünde sind wie heute ein Spiegel der Gesellschaft, wenn eine Mehrheit der Deutschen für die Nazis gestimmt hat, können die Pfadfinder hier keine Ausnahme bilden.

Kritiker werfen den Jugendbünden vor, die HJ unterstützt zu haben. Das hat damit zu tun, daß eine große Anzahl älterer Führer und auch Jungen in die HJ bzw. das Jungvolk übertraten. Bündische Autoren erklären, daß hiermit versucht wurde, die HJ zu unterwandern und das Bündische unter dem „organisatorischen Deckmantel HJ“ zu erhalten. Viele Gruppen sind aber schlicht aus politischer Überzeugung in die HJ eingetreten.

Widerstand gab es während der Verbotszeit nur vereinzelt. Am bekanntesten sind die Aktionen von Hans und Sophie Scholl aus der Gruppe „weiße Rose“. Die beiden Geschwister sind in ihrer Jugendzeit durch die d.j.1.11 geprägt worden. Stauffenberg, der das Attentat auf Adolf Hitler am 20. Juli 1944 ausführte, kam von den Neupfadfindern. Sei Adjutant war CP-ler. Die Edelweißpiraten gehören nicht zur Jugendbewegung, da sie erst in der Verbotszeit ohne Einfluß durch Pfadfinder oder Bündische entstanden sind. Widerstand hatte also nur indirekt mit den Pfadfindern oder der Jugendbewegung zu tun.

Katholische Pfadfinder breiteten sich erst 1929 in Deutschland aus und erreichten ihre höchste Mitgliedsstärke als die anderen Bünde in der Nazizeit verboten wurden. Aufgrund eines Abkommens zwischen dem Papst und der faschistischen deutschen Regierung, blieb die katholische Arbeit lange Zeit unberührt bestehen. Erst 1938 brach Hitler das Abkommen und Verbot den DPSG. Die DPSG hatte in der Zeit des Verbots wachsende Mitgliederzahlen.

Es bleibt wichtig festzuhalten, daß entgegen vieler Mythen und Legenden die Pfadfinder zwar von den Nazis verboten wurden und auch z.T. probiert haben, sich gegen dieses Verbot zu wehren aber nicht am aktiven Widerstand beteiligt waren. Die Pfadfinder waren nicht besser als der Rest der Deutschen, auch wenn uns heute z.B. Lieder wie "Die Edelweißpiraten" ein solches Gefühl vermitteln wollen (speziell dieses Lied ist in so einem Zusammenhang sogar Geschichtsfälschung).

Die Zeit nach dem 2. Weltkrieg

Der kurzen Übergangszeit unter der Obhut der Besatzungsmächte folgten relativ geschlossene, einheitlich und in ruhiger Anpassung verlaufende Jahre, bis es unter dem Druck eigenwilliger Strömungen zu Abspaltungen und damit zur Entstehung eigenständiger, meist kleinerer Gruppierungen kam. Weiträumige, großbündische Gebilde, wie sie die Zeit vor 1933 so eindrucksvoll charakterisiert hatten, entstanden nicht.

Gleichwohl erreichte die Gesamtzahl der Pfadfinder eine ansehnliche Größe. Erinnerungsimpulse und führende Aktivitäten aus den Kreisen überlebender Älterer kamen den Gruppenmotivationen der Jüngeren und ihrer Neugier auf ein freies Pfadfinderleben nach ausländischen Vorbildern zu Hilfe. Es wurde somit eine gewisse Kontinuität wiedergefunden, die anderen Bünden der 20er Jahre versagt blei-

ben mußte. Den Pfadfindern, besonders den konfessionellen Verbänden, schien die Gunst der Stunde zu gehören. Trotz der hohen Mitgliedszahlen kann man kaum davon sprechen, daß die aktiven Schichten der jungen Generation repräsentativ in den Bünden vertreten waren. Diese bevorzugten jetzt kleingruppliche Gesellungsformen und verzichteten damit mehr oder minder auf größere gesellschaftliche Repräsentanz.

In dieser Zeit traten die deutschen Pfadfinder zum ersten Mal richtig auf die internationale Ebene. 1950 wurde der Ring deutscher Pfadfinder Mitglied bei WOSM und 1954 der Ring Deutscher Pfadfinderinnen Mitglied bei WAGGGS. Vor dem 2. Weltkrieg waren die Pfadfinder zu zersplittert und zu national eingestellt, um eine Mitgliedschaft zu erlangen.



Die große Krise: 1968

Das Bild änderte sich ab Mitte der 60er Jahre völlig. Ein tiefer Generationskonflikt entlud sich in außerparlamentarischer Opposition, studentischen Unruhen und der Verwerfung von bisherigen Erziehungsmethoden. Die Pfadfinderei blieb davon nicht verschont: Sie reagierte mit heftigen Auseinandersetzungen, Spaltungen und vor allem mit Mitgliederschwund. In den meisten Jugendverbänden wurde mit antiautoritärer Pädagogik und mit politischer Bildung experimentiert, da z.B. politische Neutralität als Anpassung an die bestehenden Machtverhältnisse und damit als Verhinderung von Widerstandspotential verworfen wurde. Der BDP wurde sogar von Linksradikalen und Kommunisten unterwandert, die die schon bestehenden Verbandsstrukturen nutzen wollten und über den Bund Zugang zum Bundesjugendring und der internationalen Ebene erlangen wollten.

Man kann gewisse Ähnlichkeiten mit dieser Phase und dem Sturm und Drang der frühen 20er Jahre erkennen. Beide Male brachten tiefe gesellschaftliche Veränderungen die deutsche Jugend in schwere Erschütterungen, die Formenwelt der Pfadfinderei in tiefe Existenzkrisen. In beiden Fällen stellte der Zusammenprall des traditionellen Systems mit den sich als frei, autonom und emanzipatorisch verstehenden Teilen der jungen Generation, vor die Frage, ob sich ihre überkommenen Normen und Gesellungsprinzipien überhaupt in eine Umwelt einverwandeln ließen, die sich so von Grund auf zu verändern begann. Die radikale Auseinandersetzung hat für das immer älter werdende Traditionssystem der Pfadfinder auch durchaus eine positive Seite: Durch Bewegung und Veränderung wird Erstarrungs- und Erschöpfungstendenzen vorgebeugt. In dieser Zeit wurde die Grundlage für die heute selbstverständliche Koedukation gelegt.

Die Zeit nach "1968"

Aus den gesellschaftlichen Umwälzungen der späten 60er Jahre resultierten in Deutschland einige Veränderungen im Bereich der Ringverbände. 1972 beschloß die erste gemeinsame Bundesversammlung von CP, EMP und BCP den Zusammenschluß zum VCP. Am 1.1.73 war der offizielle Gründungstag des VCP.

Der Bund Deutscher Pfadfinder (BDP) erlitt zahlreichen Abspaltungen, weil sich die pfadfinderischen Kräfte nicht mehr von der Unterwanderung durch linksradikale Kräfte stören lassen wollten. Anfang der 70er Jahre kam es dann zum "show-down". Inzwischen hatte WOSM beim Ring deutscher Pfadfinder eine Anfrage über die pfadfinderische Ausrichtung des BDP gestellt und es entstand Handlungsbedarf. Da die Linksradikalen nicht aus dem BDP austreten wollten wurde kurzerhand von den Pfadfindern im BDP der Bund der Pfadfinder (BdP) gegründet und von der CP und der DPSG der Ring Deutscher Pfadfinder aufgelöst. Sofort wurde der Ring neu gegründet, aber diesmal mit dem BdP als Mitglied. Der BDP ("mit großem D") existiert heute noch und betont immer wieder in Veröffentlichungen und Publikationen, nichts mehr mit der eigentlichen Pfadfinderarbeit zu tun zu haben.

In den 70er und in den frühen 80er Jahren gab es im VCP eine Menge Diskussionen darüber, wie zeitgemäße Pfadfinderarbeit aussehen muß. Der Verband leidet bis heute unter diesen ideologisch geführten Diskussionen. Im Laufe der Zeit haben sich immer wieder Gruppen abgespalten, weil ihnen der VCP nicht pfadfinderisch genug war. Zum Teil haben sich diese Gruppen zu neuen Bündnissen zusammengeschlossen und sich in der Tradition der CP gesehen. In dieser Zeit beenden viele EMP-Lerinnen ihre aktive Zeit. Der VCP übernimmt nur ganz wenige EMP-Traditionen und im Nachhinein sieht es doch so aus, als hätte die große CP die kleinen Mädchenbünde geschluckt.

Der VCP hat in den ersten 25 Jahren seines Bestehens aber auch viele gute Aktionen und Schwerpunkte gehabt. Es gab u.a. fünf Bundeslager, regelmäßige, gute Teilnahme an den Jamborees, 1989 wurde die Burg Rieneck renoviert und 1997 ein Bundeszeltplatz in Großzerlang erworben.

Die Wiedervereinigung 1990 hat der VCP zuerst etwas verschlafen, inzwischen gibt es aber Gruppen auf dem Gebiet der ehemaligen DDR. 1998 wurde das Bundeslager "...und sie dreht sich doch!" bewußt in Brandenburg veranstaltet, um die Aufbauarbeit in den neuen Ländern zu stützen und Ost und West zusammenzubringen. An diesem Bundeslager nahmen 3700 Pfadfinderinnen und Pfadfinder teil. Der VCP hat die ersten 25 Jahre trotz aller Unkenrufe überlebt, wir werden sehen, was die nächsten Jahre bringen.

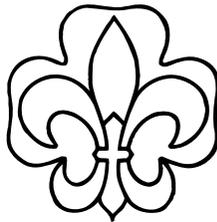


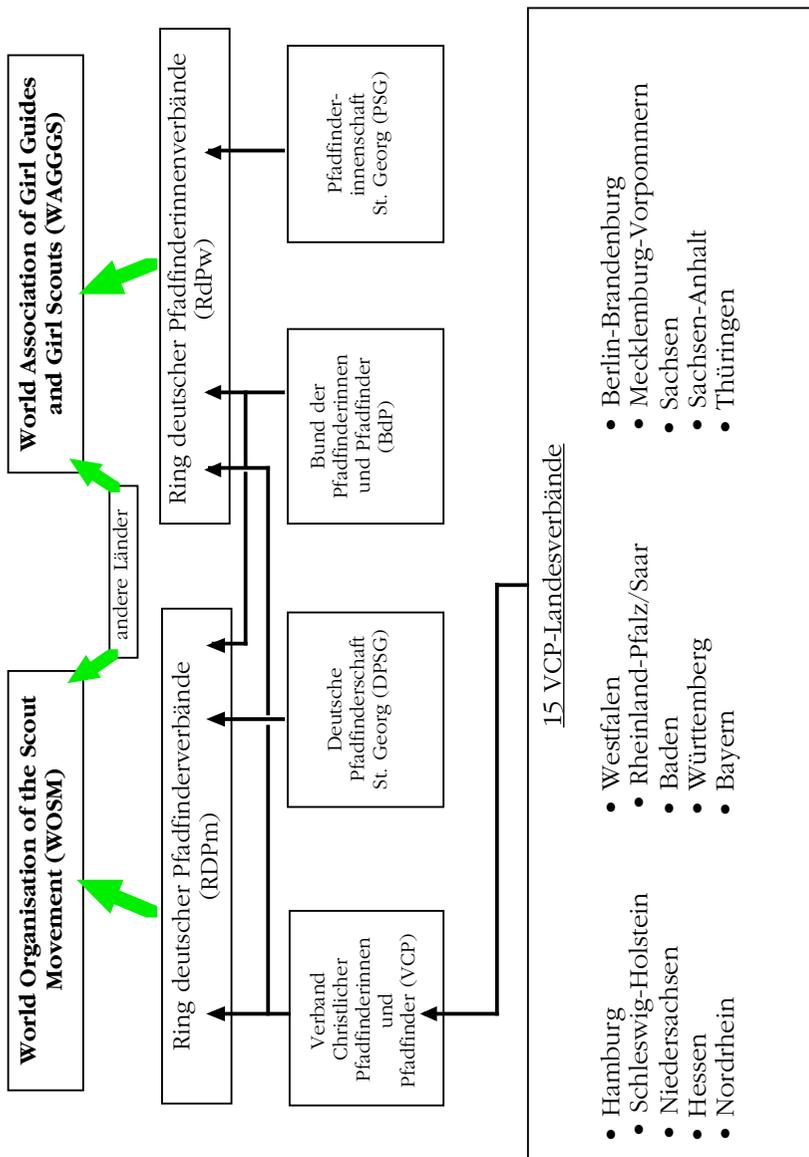
Zeittafel - Deutsche Pfadfindergeschichte

- 1909 "Scouting for Boys" wird von Dr. Alexander Lion ins Deutsche übertragen.
- 1910 Studienreise von dt. Theologen u. CVJM-Sekretärin nach England im Mai/Juni 1910 (Beginn christlicher Pfadfinderarbeit in Deutschland)
- 1911 Entstehungen eines ersten Pfadfinderbundes in Deutschland (DPB)
- 1919 Wiederbeginn deutscher Pfadfinderarbeit nach dem 1. Weltkrieg
- 1920 Gründung der "Tatgemeinschaft Christlicher Pfadfinder" (Beginn in Sachsen)
- 1921 Zusammenschluß der christlichen Pfadfindergruppen innerhalb der evang. Jungmännerbünde zur "Christlichen Pfadfinderschaft Deutschland" während der Führertagung in Neudietendorf/Thüringen ("Neudietendorfer Grundsätze")
- 1922 Gründung der "Tatgemeinschaft Christlicher Pfadfinderinnen" durch Mutter Riebold
- 1926 Der "Evangelische Mädchenpfadfinderbund" entsteht aus der Arbeit des "Burckhardtshauses" (Ev. Reichsverb. weibl. Jugend) in Berlin
- 1929 Zusammenschluß kath. Pfadfindergruppen zur "Deutschen Pfadfinderschaft St. Georg"
- 1933 Reichslager mit 3000 Jungen bei Coswig (letztes großes Lager)
- 1937 Die CP wird von der Gestapo verboten, illegale Tätigkeit von christlichen Pfadfindern bis 1943
- 1946 Beginn der CP-Arbeit nach dem 2. Weltkrieg (Treffen in Hannover), Gründung der Evangelischen Jugend Deutschlands (CP erhält darin Sitz)
- 1947 Gründung der Pfadfinderinnenschaft St.Georg (PSG) sowie des "Ringes Deutscher Pfadfinderinnenbünde": EMP, PSG, BDP
- 1948 Alliierte genehmigen Pfadfinderarbeit in Westdeutschland
1. Bundeslager der CP am Ludwigstein (161 Teilnehmer)
- 1949 Gründung des "Ringes deutscher Pfadfinderbünde": CP, DPSG, BDP
Entstehung des Bundesjugendringes und Aufnahme des RdP
BCP beschränkt seine Arbeit auf Bayern
Bundeslager der EMP in Verden/Aller (95 Teiln.)
- 1950 Aufnahme des RdP in die Weltorganisation WOSM
2. Bundeslager der CP auf dem Knüll (1200 Teilnehmer)
- 1953 2. Bundeslager des EMP in Ehringen/Waldeck mit 105 Pfadfinderinnen
- 1954 Ring deutscher Pfadfinderinnenbünde wird Mitglied von WAGGGS
3. Bundeslager der CP im Luttertall (bei Celle)
- 1957 3. Bundeslager der EMP im Sachsenhain (Verden/Aller)
- 1959 CP erwirbt die "Burg Rieneck" im Spessart, Gründung des Trägerwerks der Burg (BEW)
- 1960 4. Bundeslager der CP im Donautal bei Friedingen
4. Bundeslager des EMP mit 329 Teilnehmern in Berlin

- 1964 5. Bundeslager der CP im Schondratal
- 5. Bundeslager des EMP in St. Georgen/Schwarzwald mit 479 Teilnehmern
- 1968 6. Bundeslager der CP in der Eckernförde Bucht mit 3500 Pfadfindern
- 6. Bundeslager des EMP im Sachsenhain/Verden
- 1967/68 Beginn der Zusammenarbeit von CP, EMP, BCP
- 1972 Erste gemeinsame Bundesversammlung von CP, EMP beschließt die Fusion zum VCP
- 1973 1.1.1973 Gründungstag des VCP
- 1975 Zusammenschluß des Bundes der Pfadfinder mit dem Bund Deutscher Pfadfinderinnen zum Bund der Pfadfinderinnen und Pfadfinder (BdP)
- 1978 1. Bundeslager des VCP in Kirchberg mit 2315 Teilnehmern
- 1984 2. Bundeslager des VCP bei Eschwege mit 5187 Pfadfindern
- 1988 3. Bundeslager des VCP in Ruhpolding mit 5936 Pfadfindern
- 1990 Mit der Wiedervereinigung beginnt die VCP-Arbeit in den neuen Bundesländern
- 1992 4. Bundeslager des VCP auf dem Ferschweiler Plateau mit 5.907 Teilnehmern
- 1997 Erwerb eines VCP-Bundeszeltplatzes om Großzerlang (Brandenburg) und Gründung des "Pfadfinderzentrum Großzerlang e.V."
- 1998 5. Bundeslager de VCP in Rheinsberg (Brandenburg): "...und sie dreht sich doch"

(aus "Auf neuem Pfad" 1/98)





Aufgabe und Ziel des VCP

"Aufgabe und Ziel" ist die Willenserklärung des Verbandes gegenüber den jeweiligen Gesprächspartnern. "Aufgabe und Ziel" dient

- der Herausforderung an Mitglieder und Mitarbeiter zur ständigen Reflexion der eigenen Bedürfnisse und Interessen sowie der sozialen und politischen Situation,
- als Anstoß zum gesellschaftlichen Handeln und fordert eine laufende Überprüfung der Praxis auf den verschiedenen Ebenen des Verbandes.

Das Evangelium von Jesus Christus ist Orientierungshilfe für den einzelnen und die Arbeit im Verband. Ständige Auseinandersetzung mit der christlichen Botschaft hilft, die Praxis des Verbandes stets neu zu befragen. Das ermöglicht die Hinwendung zum Nächsten und die Überwindung von ungerechtfertigten Abhängigkeiten, Schuldgefühlen, Gruppenzwang und Angst.

Zu den Merkmalen pfadfinderischer Arbeit gehören die kleine Gruppe, die Führung im Dialog und die Mitverantwortung des einzelnen. Spiel und Geselligkeit, Fahrt und Lager, altersgemäße Aufarbeitung gesellschaftlicher Probleme in Diskussion und Aktionen dienen im besonderen dazu, Liebesfähigkeit und Selbständigkeit, Phantasie, Verantwortung und Urteilsfähigkeit zu entwickeln. In koedukativen Gruppen können Mädchen und Jungen lernen, ihre gesellschaftlich geprägten Rollen zu erkennen und zu verändern. Dazu ist die gleichgewichtige Beteiligung von Mädchen und Jungen, Frauen und Männern an den Leitungsaufgaben im Verband nötig.

Der Verband geht davon aus, daß seine Arbeit notwendig von politischer Bedeutung ist und politische Folgen hat. Im Blick auf die gesellschaftliche Situation sieht der Verband seine Aufgabe darin, durch Förderung von Demokratisierung und Mitbestimmung einen Beitrag zu leisten zur Veränderung der Lebensbedingungen aller mit dem Ziel sozialer Gerechtigkeit. Er will helfen, Kindern und Jugendlichen soziale, ökologische und politische Zusammenhänge bewußtzumachen, und sie dazu anregen und befähigen, ihre Interessen in Solidarität mit anderen zu vertreten.

Der Verband ist bereit, zusammen mit anderen Organisationen in der Bundesrepublik Deutschland die Herausforderung aufzunehmen, die sich heute an Jugendarbeit stellt.

Die Zusammenarbeit mit diesen Verbänden und denen anderer Staaten bietet einen Ansatz zu einer aktiven Friedenserziehung.

Grundsätze der CPD von 1962

Die Christliche Pfadfinderschaft Deutschlands bekennt sich mit der gesamten evangelischen Jugend zur Gemeinschaft mit dem Gekreuzigten und Auferstandenen, wie er sich seiner Gemeinde in Wort und Sakrament gibt. Diese Gemeinschaft sucht sie als Pfadfinder zu leben.

Die Grundsätze

In der Gemeinschaft der Kirche bekennen wir Jesus Christus, der durch die Schrift bezeugt und in Wort und Sakrament gegenwärtig ist. Deshalb nehmen wir teil an Gottesdienst und Abendmahl, bemühen uns um vertieftes Verstehen der Bibel und der Aussagen des christlichen Glaubens und um das persönliche und gemeinsame Gebet. Dies alles geschieht in Ausrichtung auf die Ökumene.

Der Glaube an Jesus Christus befreit uns von den versklavenden Mächten dieser Welt zu einem Leben, das für den Anspruch Gottes offen ist. Darum lehnen wir alle Formen ideologischer Befindung ab und wollen sachlich und nüchtern denken und handeln.

Der Anspruch Gottes bindet uns an den Nächsten und fordert unsere Antwort durch Mitarbeit in Kirche, Staat und Gesellschaft. Das verpflichtet uns zur Übernahme von Diensten und zu persönlichem Einsatz im Leben unserer Kirchengemeinde. Wir bejahen die demokratische Ordnung in Staat und Gesellschaft und sind deshalb zur Mitgestaltung und Mitverantwortung in Parteien, Berufsverbänden und anderen Organisationen bereit.

Wir treten für die Einigung des deutschen Vaterlandes ein und bemühen uns um das Verständnis der anderen Völker.

In der Gemeinschaft des Bundes üben und helfen wir uns, diese Aufgaben einzeln und miteinander wahrzunehmen und uns auf sie vorzubereiten. Einordnung, Selbstdisziplin und Maßhalten machen uns dazu bereit. Darum sind die Ordnungen und Formen christlichen Pfadfindertums für uns verbindlich.

Die Begegnung mit Jesus Christus gibt uns Freude an den Schöpfungsgaben Gottes. Von daher kommen wir zur Entfaltung und Bewahrung unseres Menschseins in Natur, Technik und Kultur.

Pfadfindergesetze der CPD von 1962

- Der Christliche Pfadfinder richtet sein Leben aus nach seinem Herrn Jesus Christus.
- Der Pfadfinder hält auf Ehre und Treue.
- Der Pfadfinder spricht die Wahrheit.
- Der Pfadfinder hilft, wo er kann.

- Der Pfadfinder ist ein guter Kamerad.
- Der Pfadfinder ist ritterlich und höflich.
- Der Pfadfinder schützt Tiere und Pflanzen.
- Der Pfadfinder gehorcht willig.
- Der Pfadfinder ist tapfer, fröhlich und unverzagt.
- Der Pfadfinder ist genügsam.
- Der Pfadfinder ist rein an Leib und Seele.

Ziele und Methoden pfadfinderischer Arbeit

Die pfadfinderischen Methoden

Das was wir mit unserer Sippenarbeit erreichen wollen, sind unsere Ziele. Die Mittel, die wir dabei anwenden, sind unsere Methoden. Viele Dinge auf den nächsten Seiten gehören zusammen und sind miteinander verwoben.

Die kleine Gruppe

Kinder schließen sich zu "Banden" zusammen. Mit einem gewählten oder stillschweigend anerkannten Anführer spielen sie, bauen Lager, hecken Streiche aus und geben sich selbst Regeln. Dieser Tatsache, die in der Entwicklungspsychologie schon seit langem bekannt ist, liegt das Sippensystem zugrunde.

Die kleine Gruppe ermöglicht die Berücksichtigung und Förderung der Eigenarten eines jeden Sippenmitgliedes. In ihr erlernt der Einzelne Partnerschaft und Freundschaft. Er übernimmt verantwortlich Aufgaben. Durch die Erfüllung gewinnt er Anerkennung und Selbstbewußtsein. Indem der Einzelne seine Interessen mit denen der anderen Sippenmitglieder abstimmt, entwickelt und übt er soziale Verhaltensweisen ein, die einen wesentlichen Bestandteil (zwischen-)menschlicher Beziehungen ausmachen.

Unter schwierigen Bedingungen ist jedes Sippenmitglied gefordert (z.B. Kohte nachts im Regen aufbauen). Das Meistern solcher Aufgaben schweißt eine Sippe zusammen. In Sippen mit einer Mitgliederzahl von 6-8 Personen ist jeder automatisch gefordert, keiner kann sich einfach mal verdrücken und die anderen arbeiten lassen (z.B. bauen vier die Kohte auf und zwei fangen schon mal an zu kochen).

In größeren Gruppen kommt es vor, daß Einzelne nicht die Notwendigkeit sehen, der Gemeinschaft zu helfen. Sie drücken sich vor Aufgaben. Die "Dummen" machen die Arbeit. VORSICHT: Wenn diese Situation in Sippen an der Tagesordnung ist, dann wird das Gegenteil von dem erreicht, was wir mit den Sipplingen eigentlich erreichen wollen (siehe Ziel Nr.5). Dann vermitteln wir nicht soziales Verhalten und Hilfsbereitschaft, sondern das Gegenteil davon.

Learning by doing

B.P. war schon damals davon überzeugt, daß man Jugendliche nicht über schulmäßiges Lernen oder durch Lesen von Büchern Wissen vermitteln kann. Er zog praxisbezogenes Lernen dem theoretischen Ansatz grundsätzlich vor. Das spielerische und handelnde Lernen entspricht der kind- und jugendgemäßen Lernweise.

Die pfadfinderische Pädagogik bedient sich hauptsächlich des Erlebnisses, um bestimmte Lernvorgänge in Gang zu setzen. In der modernen Pädagogik wird diese Methode als "entdeckendes Lernen" bzw. als Erlebnis- oder Abenteuerpädagogik gerade wiederentdeckt.

Verantwortung übernehmen

Jeder Pfadfinder übernimmt selbstverantwortlich Aufgaben, die den jeweiligen Fähigkeiten angemessen und somit sinnvoll sind. Ohne Überforderung bewältigte Aufgaben stärken das Selbstwertgefühl, das Gefühl der Selbständigkeit und Unabhängigkeit.

Die kleine Gruppe ist darauf angewiesen, daß alle ihren Teil zur Gemeinschaft beitragen. Die Sippe bietet hier einen Rahmen, der gut geeignet ist, demokratisches Verhalten und Engagement einzuüben. Die Folgen sind klar und überschaubar.

Sippenämter schaffen eine gute Möglichkeit, Verantwortung abzugeben. Jeder Sippling hat einen Aufgabenbereich, für den er voll verantwortlich ist. Dadurch lernen die Sipplinge Verantwortungsbewußtsein. Mögliche Sippenämter sind: Kassenswart, Materialwart, Koch, Chronist, Sanitäter und Spielleiter. Dieses System bedeutet allerdings nicht, daß jeder nur seine Arbeit ausführt (z.B. sammelt der Chronist zwar alle Berichte, muß sie aber nicht alle schreiben.).

Fahrt und Lager

Auf Fahrt können viel besser praktische und handwerkliche Fähigkeiten eingeübt und der Tatendrang der Sipplinge gestillt werden als auf Sippenabenden.

Abenteuerlust und Entdeckerdrang sollen unsere Fahrten bestimmen. Das Leben in der freien Natur bringt den Jugendlichen Erfahrungen, die in der Stadt nicht oder nicht so intensiv gesammelt werden können (z.B. Feuer, Regen, Sonnenschein, Angst, Alleinsein, Dunkelheit, Kälte, Geborgenheit, Rivalität und Freundschaft). Schon B.P. wollte Kinder und Jugendliche durch die Pfadfinderei aus der Stadt herausholen. Der Wert dieser Elementarerfahrungen ist durch die größeren Städte seitdem noch gewachsen.

Wer einmal den Wert von Wasser auf Fahrt kennengelernt hat, wird dieses in der Stadt nicht mehr so leicht verschwenden. Wer den Wert eines Baumes kennt (Feuerholzlieferant, Regen- und Sonnenschutz, Sauerstofflieferant), der wird sich auch für den Erhalt der Schöpfung einsetzen.

Proben und Stände

Kinder wollen ihre eigenen Kräfte erproben und Grenzen austesten. Sie sind neugierig, auf das, was um sie herum passiert. Sie wollen ihre Umwelt und ihre eigenen Fähigkeiten entdecken. Mit der Probenarbeit geben wir die Möglichkeit und den Anreiz dazu.

Mit Hilfe der Proben wollen wir Interesse wecken und spezielle Neigungen und Begabungen aufzeigen. Die Proben sind nach dem System vom Einfachen zum Schweren aufgebaut. So werden den individuellen Fähigkeiten und Fertigkeiten entsprechend nach und nach die Proben abgelegt.

Die Probe ist nichts anderes als ein Test, ob das Mädchen oder der Junge schon der nächst größeren Anforderung gewachsen ist, um Frustrationen zu vermeiden. Man kann nicht durchfallen. Der Sippenführer sieht den jeweiligen Entwicklungsstand des Jungen oder des Mädchens und weiß, wann er mit der nächsten Anforderung kommen kann. Keiner ist etwas besseres, nur weil eine Probe geschafft wurde.

Die Probenarbeit versteht sich als Angebot, das den Interessen der Jugendlichen entspricht. Es gibt keinen Zwang eine Probe abzulegen. Proben sind begründet und zielgerichtet und wirken dadurch motivierend.

In der Schule oder anderen Bereichen des Lebens wird dagegen mit Prüfungen gearbeitet. Bei Prüfungen kann man durchfallen. Es gibt hier immer Menschen, die mehr geschafft haben und so wird eine Hierarchie aufgestellt. Die in der Hierarchie unten stehen, haben keine Lust mehr. Dieser Effekt ist vielen z.B. aus dem Mathematikunterricht bekannt.

Proben sollen Arbeitshilfen sein. Proben führen wir nicht um ihrer selbst willen durch, sondern im Vordergrund steht die sachliche Aufgabe, die für und von der Gruppe bewältigt werden muß.

Unsere Stände sind keine Ränge sondern Erfahrungsstände. Mit Hilfe der Proben kann getestet werden, welchen Aufgaben man gewachsen ist. Diesem Erfahrungs- und Kenntnisstand entsprechend arbeitet man in den entsprechenden Ebenen der Pfadfinderarbeit mit (s. "Grundlagen der Proben- und Ständearbeit" weiter unten).

Gesetze und Versprechen

Die Pfadfindergesetze sagen in ihren zehn Punkten jedem Jungen und Mädchen ganz schlicht, wie christliche Pfadfinderinnen und Pfadfinder ihr Leben führen sollen. Die hier abgedruckten Gesetze sind in dieser Form von vielen Stämmen gemeinsam beschlossen worden. Sie können von jeder Sippe den Bedürfnissen entsprechend ergänzt werden.

Als christliche Pfadfinderinnen und Pfadfinder richten wir unser Leben nach unserem Herrn Jesus Christus aus. Christliche Pfadfinderinnen und Pfadfinder...

- ... sind aufrichtig in Gedanken, Worten und Taten.**
- ... sind zuverlässig und hilfsbereit.**
- ... verlieren in Schwierigkeiten nie den Mut.**
- ... schützen die Natur und bewahren die Schöpfung.**
- ... leben einfach und können verzichten.**
- ... fügen sich aus freiem Willen in die Gemeinschaft ein.**
- ... sind kameradschaftlich und treu.**
- ... setzen sich für Frieden ein und lösen Streit ohne Gewalt.**
- ... nehmen Rücksicht und achten ihre Mitmenschen.**
- ... tragen zur Freundschaft aller Pfadfinder auf der Welt bei.**

Mit dem Pfadfinderversprechen, welches man bei der Aufnahme in die Gemeinschaft spricht, drückt man die Absicht aus, den Weg der Pfadfinder zu gehen. Dieser Schritt ist freiwillig, keiner ist gezwungen, bei uns mitzumachen. Aber wenn man aufgenommen ist, ist man verbindlich dabei.



Bei der Aufnahme hebt man die rechte Hand zum Pfadfindergruß. Der Daumen über dem kleinen Finger mahnt den Pfadfinder, immer den Schwachen und Hilfslosen zu schützen. Die drei emporgehaltenen Finger beinhalten ursprünglich dieselbe Symbolik wie die drei Spitzen der Lilie bzw. die drei Blätter des Kleeblattes:

- Gott und dem Vaterland dienen.
- Die Pfadfindergesetze zu achten.
- Täglich eine gute Tat zu tun.

Die linke Hand wird zur Begrüßung gereicht, weil diese vom Herzen kommt (und mit der rechten schon begrüßt wird).

Am Schluß der Aufnahme und am Ende von Fahrten wird der Kreis geschlossen, um das Bundeslied "Allzeit bereit" zu singen. "Allzeit Bereit" ist der Pfadfinderwahlspruch, der von B.P. in seinem Buch "Pfadfinder" aufgestellt wurde.

- Bereit sein heißt: Einsatzbereit sein, wenn irgendwo Hilfe gebraucht wird; es heißt mit Hand anlegen, wenn einer mal nicht alleine zurecht kommt.
- Bereit sein heißt: Vorbereitet sein, auf Gefahren und Schwierigkeiten klug und entschlossen zu reagieren.
- Bereit sein heißt: Wachsam sein, also mit allen Augen die Natur und seine Umwelt beobachten.

Das Spiel

B.P. hat die Pfadfinderbewegung einmal als ein großes Spiel bezeichnet. Sie besteht aus Spielen und Übungen. Mit Hilfe des Spieltriebes, der jedem Menschen innewohnt, können viele Inhalte des menschlichen Zusammenlebens, der eigenen Persönlichkeitsentwicklung und der Pfadfindertechnik vermittelt werden. Es gibt für alles ein Spiel.

Die Ziele der christlichen Pfadfinderinnen und Pfadfinder

Seit der Gründung des VCP gibt es den Text "Aufgabe und Ziel", der die Willenserklärung des Verbandes darstellt. Vorher galten z.B. die Grundsätze der CP von 1962 bzw. entsprechende Texte der Mädchenbünde.

Die Ziele, die hier genannt werden, kehren in der einen oder anderen Formulierung immer wieder. Der Einfachheit halber wird nur die männliche Form benutzt, natürlich soll das die Mädchen nicht ausschließen.

1. **Der Einzelne soll eine persönliche Beziehung zu Gott entwickeln.**

Die Orientierung am Evangelium wird sowohl als Glaubensgrundlage, als auch als Handlungsgrundlage gesehen. Deshalb sind der Glaube und der Alltag zwei nicht trennbare Bereiche. Sie stehen im Mittelpunkt für den täglichen Gebrauch.

2. **Der Einzelne soll verantwortungsbewußt und selbständig handeln.**

Es ist wichtig, daß man lernt Vorgänge und Ereignisse zu analysieren, zu verstehen und mitzugestalten. Jeder trägt die Verantwortung für sein Handeln.

3. **Der Einzelne soll seine Veranlagungen und Fähigkeiten optimal entwickeln.**

Selbstbewußt für die eigenen, selbstgewählten Interessen und Aufgaben soll man eintreten können. Unterdrückte Neigungen sind schädlich für die Persönlichkeitsbildung. Es gibt nicht nur intellektuelle Fähigkeiten, sondern auch körperliche und emotionale.

4. **Der Einzelne soll Eigeninitiative entwickeln.**

Jeder soll den ihm gemäßen Lebensstil verwirklichen, sofern er damit andere nicht beeinträchtigt. Heutzutage flüchten viele in Traum- und Scheinwelten (Fernsehen, Drogenkonsum usw.). Wir wollen den Kindern und Jugendlichen die Möglichkeiten geben, etwas eigenes dagegenzusetzen.

5. **Der Einzelne soll in der Gemeinschaft leben können.**

Wer in der Sippe leben, bestehen und diese auch prägen kann, der wird auch später in der Gesellschaft leben, bestehen und diese auch prägen können. Voraussetzung ist für beides die Entwicklung eines Ich-Bewußtseins.

6. **Der Einzelne soll sich zu einem politisch denkenden und handelnden Menschen entwickeln.**

Die Pfadfinder wollen nicht vor der Gesellschaft in den Wald fliehen, sondern ihre Mitglieder im demokratischen Miteinander trainieren. Die Pfadfinder können nicht die Probleme unserer Gesellschaft lösen, aber sie können Menschen erziehen, die an der Bewältigung dieser Probleme mitarbeiten wollen. Der Verband hat nicht die Aufgabe, politisch parteizunehmen.

7. **Der Einzelne soll erkennen, daß Frieden eine Grundbedingung seiner Existenz ist.**

Bevor B.P. die Pfadfinderbewegung gegründet hat, gab es den "Scout" nur beim Militär. B.P. wollte aber, daß die Mitglieder dieser Jugendbewegung "Frie-

dens-Pfadfinder" werden. Angesichts zahlreicher Kriege, Rassismus und Intoleranz haben die Pfadfinder die Aufgabe hier entgegenzuwirken. Der internationale Aufbau der Pfadfinderbewegung und das Prinzip der Brüderlichkeit bietet einen guten Ansatzpunkt.



Gruppe – Gruppenphasen – Rollen

Die "kleine Gruppe"

Ein wichtiges Merkmal der Pfadfinderarbeit ist die "kleine Gruppe". Sie sollte aus sechs bis acht Personen bestehen; dann läßt sich am besten mit ihr arbeiten. Auf keinen Fall sollte ihre Mitgliederzahl vier unter- und zehn überschreiten.

Wichtigstes Merkmal der "kleinen Gruppe" ist, daß jedes Gruppenmitglied zu jedem anderen zu jeder Zeit, wenn die Gruppe zusammen ist, Kontakt aufnehmen kann. Diese wechselseitigen Beziehungen (Interaktionen) ermöglichen immer ein doppelseitiges Geschehen; jeder erfährt Einwirkungen von dem oder den anderen, zugleich gehen von ihm Wirkungen auf andere aus.

Der Gruppenprozeß

Jegliches Verhalten und Handeln eines Gruppenmitglieds beeinflusst direkt oder indirekt die anderen Gruppenmitglieder in ihrem Verhalten und Handeln. Es ist unmöglich, in Kleingruppen nicht mit den anderen in Beziehung zu stehen, d.h. alle

Gruppenmitglieder gestalten die Interaktion und damit Gruppenatmosphäre und Wir-Gefühl, allgemein den Gruppenprozeß. Dieser Prozeß unterliegt gruppendynamischen Gesetzmäßigkeiten wie z.B.:

- Strukturen der Macht, der Über- und Unterordnung
- Gruppenregeln, Normen, Werten
- gruppeneigenen Führern und Rollen in der Gruppe
- Gruppenentscheidungen, Aktivitäten und Konflikten

Auf einige dieser Gesetzmäßigkeiten soll im folgenden eingegangen werden.

Gruppenphasen

Wie auch beim Menschen gibt es bei Gruppen verschiedene Entwicklungsphasen. Diese unterschiedlichen Gruppenprozesse haben einen entscheidenden Einfluß auf die jeweilige Gruppensituation. Je nach Gruppenphase kann man von der Gruppe bestimmte Verhaltensweisen, Handlungen und Interessen erwarten. Auch der Erfolg von Gruppenprogrammen ist u.a. abhängig von seiner Abstimmung auf die Gruppenphase, in der sich die Gruppe gerade befindet. Im "Leben" einer Gruppe unterscheidet man fünf Phasen:

1. Voranschluß-/Orientierungsphase: Diese Phase ist gekennzeichnet durch das Verhalten "aufeinander zu" — "voneinander weg". Der Einzelne und der Gruppenleiter werden "erkundet, getestet". Jeder bringt Erfahrungen aus anderen Bezugsgruppen z.B. Familie, Schule usw. mit, so daß kein Wunsch nach starker Bindung besteht. Man sucht Schutz, distanziert sich andererseits. Vertrauen entwickelt sich nur langsam.

Diese Tendenzen muß das Programm berücksichtigen, langfristige Planung und Projektarbeit sind in dieser Phase nicht möglich. Also: kurzfristig planen, flexibel sein, abwechslungsreiche Gruppenprogramme anbieten.

2. Macht-/Auseinandersetzungphase: In dieser Phase ist entsprechend der Unsicherheit des Einzelnen in der Gruppe das Ausscheiden von Gruppenmitgliedern am stärksten. Im Machtkampf können die Mitglieder ihre Rollen finden und klären, Selbständigkeit wird erprobt, es gibt Sieger und Besiegte. Hier sollte der Gruppenleiter dafür sorgen, daß keine Rollenfixierungen entstehen (z.B. Sündenbockrolle). Vom Gruppenleiter wird eine schützende Position für jeden einzelnen verlangt, er sollte der Gruppe die Rollenfixierungen bewußt machen, deren Konsequenzen verdeutlichen und Programme ermöglichen, die Aggressionen auffangen.

- 3. Intimitäts-/Vertrautheitsphase:** Das Beziehungsverhältnis erfährt eine gewisse Stabilisierung. Einzelne Mitglieder sind bereit, sich zu exponieren, sie zeigen Stärken und Schwächen, gehen Wagnisse und Bindungen ein. Bedeutend ist diese Phase für die individuelle Entwicklung des Gruppenmitgliedes. Gewisse Rivalitäten der Gruppe gegenüber dem Gruppenleiter entstehen. Der gruppen-eigene Führer kann hier seine Vorstellungen verwirklichen.
- 4. Differenzierungsphase:** Diese Phase ist die sogenannte goldene Zeit für Aktivitäten und Programme. Es wird viel geplant und große Initiative entwickelt. Die Gruppe wird selbstsicher, kann mit anderen Gruppen zusammenarbeiten, konkurrieren. Gerade jetzt ist eine große Rollenflexibilität möglich, in der Führung wird die Gruppe immer selbständiger. Der Gruppenleiter sollte sich mehr als Berater verstehen. Es gibt wenig Machtprobleme, die Kommunikationsfähigkeit ist recht hoch.
- 5. Abschlußphase:** Hier erfolgt die Auflösung der Gruppe. Die Gründe hierfür können unterschiedlich sein, die Gruppenmitglieder sehen ihr Ziel erreicht oder aber entwickeln andere Möglichkeiten oder Interessen vielleicht in anderen Gruppen, verändern sich. Häufig haben die Mitglieder einfach voneinander "die Nase voll". Es hat dann keinen Zweck mehr, die Gruppe mit allen Mitteln zusammenhalten zu wollen, der Gruppenleiter sollte sich bemühen, der Gruppe zu einem gemeinsamen harmonischen Abschluß zu verhelfen. Diese Phase ist dadurch gekennzeichnet, daß sich Verhaltensweisen der anderen Phasen wiederholen. Aktivitäten und das Programm sollten auf den Zeitpunkt der Auflösung hinarbeiten.

Rollen

Immer wenn wir mit Menschen zusammentreffen, haben wir gewisse, mal konkrete, mal vage Vorstellungen, wie diese sich verhalten werden. Umgekehrt werden auch bestimmte Erwartungen an unser Verhalten gerichtet, denen wir je nach Situation mehr oder weniger gerecht zu werden versuchen. Wir spielen eine bestimmte Rolle.

Welche Rolle der Einzelne spielt, ist sowohl von der Situation abhängig, in der sich der Einzelne befindet, als auch von den Menschen, mit denen er in Beziehung tritt. Menschen spielen also durchaus unterschiedliche Rollen, häufig spielen sie mehrere Rollen gleichzeitig. Ein Gruppenleiter, in dessen Gruppe sein jüngerer Bruder Mitglied ist, wird unter Umständen gleichzeitig mit den Rollenerwartungen Pfadfinder, Gruppenleiter und älterer Bruder konfrontiert sein. Auch in kleinen Gruppen werden sehr schnell Rollenerwartungen an die Gruppenmitglieder gestellt, bilden sich Rollen heraus. Schließlich möchte jeder wissen, woran er mit dem anderen ist. Die Gruppenmitglieder werden auf bestimmte Rollen festgelegt (mal mehr, mal weniger), ihr Verhalten wird besser kalkulierbar (Strukturierungs-/Machtkampfphase).

Das Rollensystem einer Gruppe

Durch die wechselseitigen Beziehungen in einer kleinen Gruppe besteht auch ein ineinander verflochtenes System von Rollen. Die einzelnen Rollen sind wechselseitig voneinander abhängig und passen genau zusammen. Die einzelne Rolle wird in ihrer Bedeutung erst im Zusammenhang mit dem Gesamtsystem Gruppe deutlich und verständlich. Die Rolle des Gruppenclowns kann man erst dann nachvollziehen, wenn deutlich wird, warum und in welchen Situationen die anderen über ihn lachen; die Rolle des gruppeneigenen Führers hat nur dann Sinn, wenn er mit dem, was er will, die Bedürfnisse der anderen trifft und diese ihm folgen.

Einzelrollen – Rollentypen

Wenn man Einzelrollen, die in Gruppen vorkommen können, darstellt, darf man nie vergessen, daß es sich hierbei um Verallgemeinerungen, um Rollentypen handelt. Zwar wird ein Gruppenclown in jeder Gruppe versuchen, die anderen Mitglieder zum Lachen zu bringen, doch kann das in sehr unterschiedlichen Situationen passieren; es können unterschiedliche Motivationslagen des Rollenträgers hierfür maßgeblich sein. Der eine wird vielleicht versuchen, verkrampfte oder aggressive Situationen entspannen zu wollen, der andere versucht, sich vielleicht durch Späße in den Vordergrund zu spielen, versucht Anerkennung von der Gruppe zu erhalten oder will den Gruppenleiter provozieren. Sehr unterschiedlich können sich solche Aktionen auch auf die Gruppe auswirken. Mal wirken sie störend und belastend, mal entspannen sie und verhelfen zu einem angenehmen Gruppenklima.

Rollen müssen vom Gruppenleiter im Gruppenzusammenhang gesehen werden, sonst verfällt er schnell in den Fehler, sie als individuelle Charaktereigenschaften zu betrachten und übersieht, daß sie auch das Ergebnis des Anspruchs der Gruppe an den Einzelnen sind. Sie sind nicht allein Resultat der Eigenschaften, Bedürfnisse und Fähigkeiten des Einzelnen.

In diesem Zusammenhang ist es wichtig, daß sich der Gruppenleiter bewußt ist, daß auch negative Rollen irgendwelche Ansprüche der Gruppe erfüllen. Nur wenn die Gruppe jemanden braucht, den sie für Fehlschläge und Mißerfolge verantwortlich machen kann, wird sie eines ihrer schwächeren Mitglieder zum Sündenbock stempeln; nur wenn sie spürt, daß sie hin und wieder einen Antreiber braucht, wird sie einem ihrer Gruppenmitglieder erlauben, den Ungeduldigen zu spielen, d.h., die Gruppe reagiert von Zeit zu Zeit positiv auf solche Ungeduldsausbrüche, was den Ungeduldigen ermutigt, bei Gelegenheit wieder so zu reagieren. Würde die Gruppe negativ oder gar nicht darauf reagieren, gäbe er sein ungeduldiges Verhalten bald auf. Über solche Lernprozesse werden Rollen erlernt und verfestigt, aber auch verändert.

Veränderung von Rollen

In diesen Prozeß des Erlernens, der Verfestigung und der Veränderung von Rollen sollte der Gruppenleiter zum Wohl der Gruppe und des Einzelnen gestaltend eingreifen, wenn die Gefahr besteht, daß bestimmte Rollen das Gruppenklima empfindlich stören (z.B.: Star, Streithähne, Rechthaber) oder Einzelne durch die Rollenzuschreibungen der Gruppe in ihrer persönlichen Freiheit und Entwicklung eingeschränkt werden. (z.B. Sündenbock, Arbeitstier oder der Hilflose). Andersherum ist es natürlich sinnvoll positive Rollenzuweisungen zu stärken, aber Vorsicht; zunächst positive Rollen können — auf die Spitze getrieben — ins Negative umschlagen. Der Ideenträger in der Gruppe könnte sich zum gruppeneigenen Führer aufschwingen wollen und dem Gruppenleiter Konkurrenz machen oder der anfangs Stille sich in den Mittelpunkt der Gruppe zu drängen versuchen.

Um als Gruppenleiter in seiner Gruppe "gruppendynamisch auf dem neuesten Stand" zu sein, ist es sinnvoll, sich von Zeit zu Zeit über Gruppenentwicklung, Gruppenphasen und Rollen Gedanken zu machen. Hierzu ist die Methode der Gruppen-diagnose ganz nützlich.

(ma)

Leistungsstile

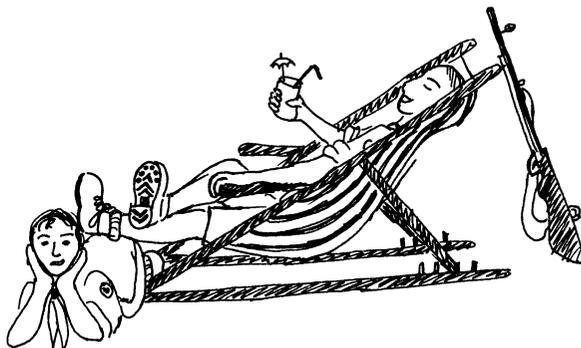
Jeder Gruppenleiter hat sicherlich seinen eigenen Leistungsstil, der von seiner Persönlichkeit, der Persönlichkeiten in seiner Gruppe, seiner Beziehung zu den Gruppenmitgliedern u.a. abhängig ist. Trotzdem haben die unterschiedlichen Leistungsstile von Gruppenleitern sehr viele Gemeinsamkeiten, sodaß sich die unterschiedlichen Leistungsstile recht gut in drei von der Gruppenpädagogik entwickelten Leistungskategorien einordnen lassen. Diese sind: der autoritäre (autokratische), der impulslos-passive (laissez-faire) und der partnerschaftliche (demokratische) Leistungsstil

Der autoritäre Führungsstil

Der autoritäre Gruppenleiter ist der Macher, aber auch der Herrscher einer Gruppe. Ohne ihn läuft in der Gruppe nichts. Er bestimmt die Gruppenstundeninhalte, plant und beschließt über das Programm. Die Gruppenmitglieder sind immer nur über einzelne Programmabschnitte informiert, die Gesamtprogrammplanung kennt nur der Gruppenleiter. Bedürfnisse von Gruppenmitgliedern werden entweder nicht registriert oder als unattraktiv, undurchführbar etc. abgetan.

Er trifft alle Entscheidungen für die Gruppe, legt Gruppenregeln fest, bestimmt wie und von wem anfallende Arbeiten durchzuführen sind. Wichtige Informationen für die Gruppe (z.B. über Finanzen, beantragte Zuschüsse) behält er für sich, macht sich so unersetzbar und die Gruppe von sich abhängig. Seine Entscheidungen und

Weisungen an die Gruppenmitglieder werden nicht begründet, sie dürfen auch von der Gruppe nicht kritisch hinterfragt werden. Führungsmittel dieses Stils sind also: Anordnung, Befehl, strikte Kontrolle der Gruppenmitglieder durch den Leiter, Strafen (auch körperliche) um sich und seine Ansichten durchzusetzen. Die angemessenen Reaktionen der Gruppenmitglieder auf diese Art zu führen sind: Gehorsam, genaue Ausführung des Angeordneten, keine Widerrede oder Nachfragen bei Befehlen des Gruppenleiters.



Die Gruppenmitglieder sind in der Regel sehr diszipliniert, solange sie sich durch den Gruppenleiter kontrolliert fühlen, lassen aber häufig "die Sau raus", wenn diese Kontrolle fehlt. Initiative, Selbständigkeit und schöpferische Entfaltung sind in autoritär geführten Gruppen kaum vorhanden. Die Beziehungen in der Gruppe konzentrieren sich häufig auf den Gruppenleiter, das Verhalten der Gruppenmitglieder untereinander ist eher von Konkurrenz und Aggression geprägt.

Autoritärer Führungsstil läßt einen partnerschaftlichen Umgang unter den Gruppenmitgliedern kaum zu, fördert aber Feindseligkeiten und ein starkes Abreagieren aufgetauter Aggressionen gegenüber den sogenannten Sündenböcken in der Gruppe.

Der impulsiv-passive Stil ("laissez-faire")

Gruppenleiter, die diesen Stil praktizieren, reduzieren ihre Leitungsfunktion auf ein Minimum. Initiative in und Anregungen für die Gruppenarbeit und die inhaltliche Gestaltung des Gruppenlebens kann man von ihnen nicht erwarten, in das Geschehen wird von ihnen nicht eingegriffen, von sich aus gehen sie nicht auf die Gruppenmitglieder ein. Information und Beratung erhalten die Gruppenmitglieder von ihrem Leiter nur, wenn sie ihren Leiter darum bitten.

Die durch diesen Stil zum Ausdruck gebrachte Anschauung, daß Gruppenmitglieder selbständig und unbeeinflusst die für sie richtige Gruppeninhalte finden, ist vordergründig und unecht. Auch der Gruppenleiter ist in den Gruppenprozess eingebunden und sollte sich wie jedes andere Gruppenmitglied auch seinen Fähigkeiten entsprechend für die Gruppe engagieren.

Die eigentlichen Gründe für die Passivität des Gruppenleiters sind häufig Desinteresse und Gleichgültigkeit oder sogar Abneigung gegenüber der Gruppe. Die Gruppe wiederum ist mit der Situation konfrontiert, einen Gruppenleiter zu haben und trotzdem leitungslos zu sein. Die Gruppe ist verunsichert und als Folge davon desorientiert und handlungsunfähig. Es bilden sich gruppeneigene, miteinander rivalisierende Führer heraus, die Gruppe zerfällt in Cliques. Ähnlich wie durch den autoritären Führungsstil entwickelt sich kein Wir-Gefühl, auch hier bestimmen Konkurrenz und Aggressivität das Verhalten untereinander.



Der partnerschaftliche Leitungsstil

Der Gruppenleiter arbeitet bewußt mit der Gruppe, nicht an der Gruppe. Er versteht sich als derjenige der, der Gruppe bei Zielfindung und Aufgabenstellung helfen will. Hat die Gruppe hiermit Schwierigkeiten, bringt er Vorschläge, Durchführungs- und Lösungsalternativen ein und stellt sie zur Diskussion. Was schließlich getan wird, wird gemeinsam beschlossen. Er ist Berater, Helfer, Vermittler. Die Aktiven stützt er in ihren Aktivitäten, die Schwächeren spricht er bei ihren Stärken an. Er arbeitet in der Gruppe mit und ist dabei so aktiv wie nötig und so zurückhaltend wie möglich. In einer partnerschaftlich geleiteten Gruppe steht die Aufgabe, die man sich gestellt

hat, als gemeinsame Sache im Mittelpunkt. Es bildet sich Wir-Gefühl heraus, die spontane Aktivität und Bereitschaft zur Zusammenarbeit wachsen und bleiben auch dann bestehen, wenn der Gruppenleiter nicht anwesend ist.

So geleitete Gruppen ermöglichen das Lernen in partnerschaftlichen Verhaltensweisen und befriedigende Konfliktlösungsmöglichkeiten. Außerdem lernen die Gruppenmitglieder selbständig zu handeln, für sich und andere Verantwortung zu tragen, den anderen in seiner Eigenart zu respektieren und zu tolerieren. Solche Gruppen sind in ihrem Bestand recht stabil.



Diese so beschriebenen Leitungsstile sind natürlich idealtypisch, wohl kaum ein Gruppenleiter wird exakt den einen oder anderen der beschriebenen Führungsstile exakt nachvollziehen, sondern sich irgendwo zwischen dem autoritären und passiven Stil wiederfinden. Versteht man diese beiden Stile als Extreme liegt der partnerschaftliche Leitungsstil in der Mitte, und in der Realität ist es tatsächlich so, daß für den partnerschaftlich leitenden Gruppenleiter immer die Gefahr besteht in den passiven oder autoritären Stil abzugleiten.

Kritiker des partnerschaftlichen Stils geben zwar zu, daß sich die Gruppe mit diesem Stil am wohlsten fühlt, daß aber die Arbeitsproduktivität nicht besonders hoch sei. In wissenschaftlichen Untersuchungen wurde deutlich, daß autoritär geführte Gruppen eine etwas größere Arbeitsmenge bewältigen können, die Qualität der von partnerschaftlich geleiteten Gruppen aber erheblich besser ist.

Trotz der vielen berechtigten Einwände gegen den autoritären Führungsstil kann es in bestimmten Situationen z.B. bei Gefahrensituationen oder wenn unter Zeitdruck gearbeitet werden muß, sinnvoll sein, autoritär zu führen. Auch der passive Stil kann in bestimmten Situationen gerechtfertigt sein, so z.B. wenn der Gruppenleiter in eine bestehende Gruppe kommt und zunächst einmal feststellen muß, wo diese steht oder wenn eine Gruppe Probleme eigenständig sinnvoll löst. Wichtig ist, daß der Gruppenleiter gezielt reflektiert und befristet einen solchen Stil praktiziert.

Grundlagen der Stände- und Probenarbeit

Einleitung

Die Proben- und Ständearbeit in der Pfadfinderschaft ist seit langem der Punkt, an welchem sich die Geister innerhalb des VCP scheiden (innerhalb anderer Pfadfindergruppen im übrigen auch). Mit keinem anderen Thema lassen sich so schnell so viele Emotionen auf den Plan rufen wie gerade mit diesem. (vgl. Piet Strunk: Die Meinung, Auf neuem Pfad 4/80 Seite 14f)

Nachdem der Sinngehalt der Proben- und Ständearbeit nun von so vielen Seiten und Aspekten hinterfragt, totgesagt oder hochgehalten wurde, soll dieses Papier versuchen, den ursprünglichen Sinn der Proben- und Ständearbeit zu ergründen, ihn auf seine Relevanz für die heutige Situation und Zeit hin zu untersuchen und gegebenenfalls Vorschläge für eine sinnvolle Proben- und Ständearbeit zu machen; denn in diesem Punkt sind wohl alle einig: Falls wir eine Proben- und Ständearbeit brauchen, dann nur eine sinnvolle.

Historischer Hintergrund

Ende des letzten Jahrhunderts existierte, bedingt durch die industrielle Revolution und deren Folgen in England, eine breite soziale Unterschicht, die knapp am Existenzminimum dahinvegetierte und deren Mitglieder wohl nur schwerlich je eine Chance zum sozialen Aufstieg bekamen. Dieses soziale Randmilieu wird gut von den Zeitgenossen Baden-Powells Charles Dickens in dessen „Oliver Twist“ und Archibald Cronin in seinen Werken „Die Zitadelle“ und „Die Sterne blicken herab“ beschrieben.

Baden Powell setzte es sich zum Ziel seiner Arbeit, Jungen dieses Milieus durch körperliche, geistige und moralische Ertüchtigung zu vollwertigen Mitgliedern der Gesellschaft und zu verantwortungsvollen und selbständigen Bürgern zu erziehen. Dazu entwickelte er, und das war das Neue, in der Pfadfinderbewegung eine Methode der Erziehung durch Begeisterung, eine Lebensschule, die Spaß machte, und nicht im spätviktorsarischen Stil Lehrsätze mit Zuckerbrot und Peitsche einprägelte.

Die Vorbereitung auf das Leben in der Gesellschaft war bei Baden-Powell ein schrittweises, dem jeweiligen Entwicklungsstadium des Jungen angepasstes Heranführen an das Ziel. Bevor der nächste Schritt getan und dem Jungen eine schwere Aufgabe gestellt wurde, legte der Junge eine Probe ab, ob er auch in der Lage sei, die nächste Aufgabe zu bewältigen; wäre er das nicht gewesen und wäre er an der Aufgabe bzw. dem nächsten Schritt gescheitert, wäre das Erfolgserlebnis ausgeblieben, Frustration die Folge und die ganze Begeisterung, die den Jungen motivieren sollte, wäre nicht nur dahin gewesen, sondern wäre auch einer Aversion gegenüber der Pfadfinderei gewichen. Wir kennen das ja alle analog aus der Schule.

Historisch gesehen ist die Probe also nichts anderes als ein Test, ob der Junge (oder das Mädchen) in der Entwicklung bereits den Schwierigkeiten der nächst größeren Anforderung gewachsen ist, um Frustration zu vermeiden.

Differenzierung: Probe–Prüfung

Es ist wesentlich, daß der oben erwähnte Test „Proben“- und „Prüfungs“-charakter hat. Der Unterschied zwischen beiden Auswahlverfahren liegt darin, daß bei der Probe innerhalb eines Qualitätsniveaus nach den Gesichtspunkten der Eignung für bestimmte Aufgabengebiete ausgesucht wird, wogegen bei der Prüfung verschiedene Qualitätsniveaus selektiert werden.

Ein Beispiel möge dies verdeutlichen: Beim Arbeitsamt bewerben sich drei Schulabgänger um Lehrstellen: Dem Arbeitsamt liegen drei Angebote vor: von einem Schmied, einem Maler und von einem Schreiner. Da alle drei Aspiranten mit jedem der drei Berufe zufrieden wären, unterzieht das Arbeitsamt die drei einem Test. Das Ergebnis: Person A ist körperlich eher zart gebaut und hat eine „künstlerische Ader“. Person B ist handwerklich sehr geschickt, reagiert aber empfindlich auf hohe Temperaturen, und C ist sehr robust gebaut und auch technisch begabt. Aufgrund dieses Ergebnisses kann jeder Person ein passender Beruf (A-Maler, B-Schreiner, C-Schmied) zugeordnet werden. Der Test beim Arbeitsamt war somit eine Probe: Obwohl der eine eher für diesen, der andere eher für jenen Beruf tauglich war, war am Schluß keiner der drei etwas „Besseres“ als die anderen, alle drei sind Handwerker. Dies ist ein typisches Beispiel für die Auswahl innerhalb eines Qualitätsniveaus, einer horizontalen Qualitätsselektion und somit einer Probe.

Ein einfaches Beispiel für eine Prüfung ist die Einteilung von Eiern in Handelsklassen durch Wiegen: Die verschiedenen Qualitätsniveaus zeigen sich nachher in den verschiedenen Preisen. Analog sind die Mittlere Reife, Abitur und Promotion typische Prüfungen, d.h. vertikale Qualitätsselektionen, was sich schon in der unterschiedlichen Bezahlung ausdrückt, je nachdem, ob man die Prüfung bestanden hat oder nicht, d.h. den Sprung in das nächste Qualitätsniveau „geschafft“ hat oder nicht.

Da in der Pfadfinderarbeit ein Jugendlicher auf seine entwicklungsbedingte Einsatzfähigkeit in einem bestimmten Aufgabenfeld eines bestimmten Schwierigkeitsgrades getestet wird, ist hier die Probe die adäquate Auswahlmethode. Die Prüfung wäre hier schon deshalb fehl am Platz, da die dadurch bedingte Qualitätsabstufung die Möglichkeit des „Durchfallens“ und des „Versagens“ in sich birgt, und somit zu dem unerwünschten Frustrationseffekt führen kann, was bei der Probe naturgemäß ausgeschlossen ist, da ein negatives Ergebnis einer Probe ja keine Wertabstufung darstellt.

Aus dem Probencharakter ergibt sich in der Pfadfinderarbeit auch die Tatsache, daß die Stände nicht explizit mit Führungsansprüchen korreliert sind.

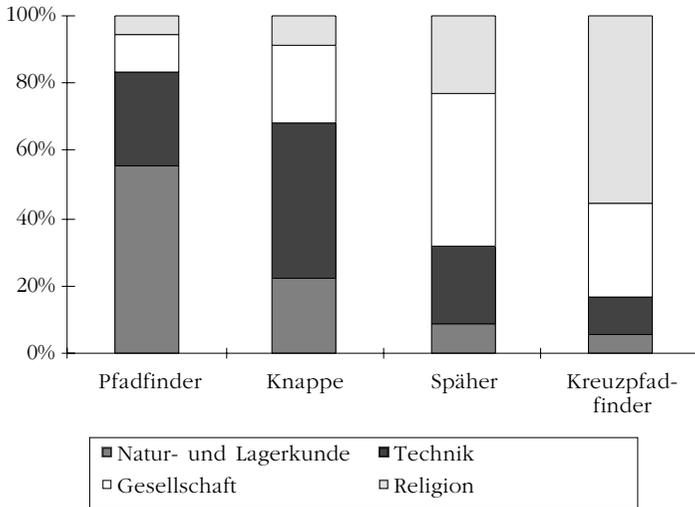
Die Stände und deren Aufgaben in Hinsicht auf die Entwicklung des Jugendlichen und der daraus resultierende Aufbau der Proben.

Die Entwicklung des Jugendlichen während der Pubertät vollzieht sich neben anderen in den beiden für Pfadfinderarbeit wichtigen Bereichen des Abstraktionsvermögens und der Fähigkeit, sich in zunehmend größeren Gruppen zurechtzufinden.

Zwar ist die Entwicklung ein kontinuierlicher Prozeß, aber einerseits sind die Gruppengrößen innerhalb der Pfadfinder in Sippen, Stämme, Gaue usw. gegliedert, und andererseits lassen sich die Sachgebiete, welchen die Probenaufgaben entstammen, zweckmäßigerweise in vier relativ klar umrissene Bereiche steigender Abstraktheit gliedern: Natur- und Lagerkunde, Technik, Gesellschaft und Religion. Hieraus ergibt sich von selbst eine diskrete Stände Verteilung, deren Aufgabenbereiche die einzelnen Gruppenformationen abdecken.

Die Proben zerfallen demnach in zwei Teile, einen wirkungsbereichsbezogenen, welcher den Jugendlichen auf sein neues Wirkungsfeld und die dort zu übernehmenden Aufgaben vorbereitet, und in einen edukativen Teil, welcher der körperlichen, geistigen und moralischen Ertüchtigung dienen soll und dessen Aufgabenschwerpunkte auf die entsprechenden Sachgebiete gelegt werden.

Für die beiden Teile ergeben sich folgende Schemata:



Stand	Aufgabenfeld
Jungpfadfinder	Sippe (Stamm)
Knappe	Stamm (Bezirk)
Späher	Bezirk (Land)
Kreuzpfadfinder	Land (Bund)

Aus pädagogischen Gesichtspunkten kann den beiden Probenteilen noch ein dritter motivierender Teil zur Seite gestellt werden, welcher die Begeisterung für die Pfadfinderarbeit wach halten soll, damit der Jugendliche nicht vor dem Ziel die Lust verliert.

Der Kreuzpfadfinder wurde hier deshalb als Stand angesprochen (was ja dem Selbstverständnis der Kreuzpfadfinder etwas zuwider läuft), weil sonst auf der einen Seite die Wirkungsfelder Land, Bund bzw. Verband und auf der anderen Seite der Schwerpunktbereich Religion nicht durch einen entsprechenden „Stand“ abgedeckt wären.

Untersuchung der Probenarbeit auf ihre Relevanz für die heutige Situation

Es wird hier angenommen, daß sowohl das Ziel der Pfadfinderarbeit als auch die Entwicklung des jungen Menschen im wesentlichen gleichgeblieben sind. Verändert haben sich jedoch der Wirkungsbereich der Pfadfinder und die Motivierungsmöglichkeiten der Jugendlichen. Während früher entsprechend der Aufgabe der Pfadfinderarbeit niedrige soziale Schichten das Hauptkontingent der Pfadfinder stellten, rekrutiert sich heute der Löwenanteil aus der Mittel- und Oberschicht. Die Traumwelt der Kinder hat sich durch den Einfluß der Massenmedien und durch einen veränderten Erfahrungshintergrund auch gewandelt. Daraus folgt, daß Kinder und Jugendliche heute sich u. U. für ganz andere Dinge begeistern können als die Jugendlichen früherer Generationen.

Da das Ziel der Pfadfinderarbeit gleichgeblieben ist, der Hauptanteil der Pfadfinder aber nicht mehr von der eigentlichen Zielgruppe gestellt wird, arbeiten die Pfadfinder etwas an ihrem Ziel vorbei. Daraus ergeben sich auch die Probleme mit Erziehungshilfsmitteln wie der Proben- und Ständearbeit, die dann natürlich ihren Sinngehalt verlieren.

Vorschläge für eine sinnvolle Proben- und Ständearbeit

- Angleichung von Zielgruppe und Probenarbeit
- Wesentliche Beibehaltung der Probenaufbautriade: Wirkungsfeld-orientierter Teil, edukativer Teil, motivierender Teil.
- Aktualisierung und Erweiterung des Schwerpunktbereiches...
- ...“Natur“ um den Aspekt der Wechselwirkungsgefüge (Umweltschutz).
- ...“Technik“ um den Aspekt der Energietechnik.
- ...“Gesellschaft“ um die Aspekte der Randgruppenprobleme und der Konfliktlösung (Friedensarbeit).
- ...“Religion“ um Aspekte anderer Religionen wie Islam, Buddhismus und Naturreligionen.
- Untersuchung eventuell veränderter Motivierungsmöglichkeiten und Einbau der neuen Motivierungsaspekte in die Probenarbeit.
- Standardisierung der Probenarbeit durch Einführung eines gemeinsam anerkannten Probenbüchleins und relativ weniger „zeichnungsberechtigter“ Personen.

Zusammenfassung und Schluß

Die Pfadfinderarbeit ist von Haus aus mehr als eine Freizeitgestaltung, nämlich eine Erziehungsmethode in einem neuen Stil. Proben- und Ständearbeit einfach abzuschaffen hieße wohl, das Kind mit dem Bade auszuschütten, da sowohl die Entwicklung des Kindes als auch das Ziel der Pfadfinderarbeit gleichgeblieben sind.

Eine Aktualisierung und Revision der Proben- und Ständearbeit hingegen ist wünschenswert, da Gesellschaftsstruktur, Gesellschaftsprobleme, Erfahrungshintergründe, Weltanschauungen und auch die Stammschicht der Jugendlichen in der Pfadfinderarbeit sich doch geändert haben.

Als Grundlage zu einer vernünftigen Diskussion der Problematik und der Revision der Proben- und Ständearbeit zu dienen, ist die Aufgabe dieses Papiers, um den Streit, zumindest auf emotionaler Basis endlich beilegen zu können.

Friedrich Walter Reck

Der Sippengeist

Auf unserem letzten Regionslager wurde folgender Sketch aufgeführt: eine Gruppe Soldaten, mit einem Hauptmann an der Spitze, tritt im Gleichschritt auf. Der Hauptmann befiehlt sehr autoritär: "Halt!" Er stellt sich dann den Soldaten gegenüber und fragt: "Seht ihr den Hügel dort?" — "Ja!" — "Seht ihr den Wald dort?" — "Ja" — "Seht ihr das Gespenst dort?" — "Nein!" — "Wir fassen also zusammen: alles was man sieht, gibt es und alles was man nicht sieht gibt es nicht." Da tritt einer der Soldaten vor und fragt: "Kameraden, seht ihr die Stiefel des Hauptmanns?" — "Ja" — "Seht ihr die Intelligenz des Hauptmanns?" — "Nein!" — "Wir fassen also zusammen..."

Dieser Sketch fiel mir ein, als wir ausmachten, daß ich in der ersten Ausgabe des "Kohtenkreuz" über den Sippengeist schreiben sollte. Denn der Sippengeist ist kein Gespenst, und wenn man ihn auf den ersten Blick auch nicht sehen kann, so ist er in guten Sippen doch vorhanden. Es gibt kein festes Merkmal, um den Sippengeist zu erkennen. Sippengeist ist das innere Zusammengehörigkeitsgefühl einer Sippe, das den Unterschied zwischen irgendeiner Jugendgruppe und meiner Sippe ausmacht. Wenn eine Sippe keinen Sippengeist hat, dann fehlt ihr genau das, was für einen Pfadfinder typisch ist.

Woran läßt sich der Sippengeist nun erkennen? Wenn z.B. auf einer Fahrt nach einem verregneten Tag alle müde und durchnäßt sind und die Kohte noch aufgebaut werden muß, wird in einer guten Sippe jeder ohne zu motzen mit anfassen und keiner sich hinsetzen und sagen: "Das sollen die anderen machen." Oder daß man einem Sippenkameraden, der gerade eine schwere Arbeit zu tun hat, ohne lange zu fragen hilft. Man mag nun sagen: "Das sind ja alles nur Beispiele für eine gut gedrillte Sippe!", aber das stimmt nicht. In wirklich schwierigen Situationen versagt nämlich der Drill und nur ein tiefes Zusammengehörigkeitsgefühl läßt einen auch dann noch kameradschaftlich handeln. Für euch als Gruppenführer ist jetzt aber die Frage am wichtigsten: "Wie bekomme ich in meiner Sippe einen guten Sippengeist?" Ein Patentrezept dafür gibt es nicht, man sollte aber ein paar Punkte beachten:

1. Eine Sippe sollte ein fester Haufen, ein Freundeskreis sein. Das erreicht ihr nur, wenn nicht jedes Vierteljahr ein neuer in die Sippe gestopft wird, weil seine Mutti es so will. Wenn schon ab und zu ein Neuer in die Sippe kommt, dann nur einer, der auch in die Sippe paßt, dann auch nicht jeder gute Pfadfinder paßt zu jeder Sippe. Wir wollen kein elitärer Paufen sein, aber scheut euch trotzdem nicht, notfalls zu sagen: "Du bist ja ganz nett, aber in diese Sippe paßt du wirklich nicht hinein!" Das ist besser, als nach einem halben Jahr zu merken, daß es doch nicht geht, denn bis dahin ist die Sippe kaputt, oder mindestens krank, oder der Neue ist wütend auf die Pfadfinder, weil er hinausgeekelt wurde.
2. Ein Sippengeist kann nur entstehen, wenn ihr viele gemeinsame Erlebnisse habt. d.h. viele Fahrten und Lager miteinander macht. Bedenkt bitte: An die härtesten oder verrückten Fahrten erinnert man sich am ehesten. Durch-

schnittsfahrten ohne Höhepunkt vergißt man schnell und die erinnerungen an die tolle letzte Sippenfahrt ist die beste Werbung für die nächste. Sorgt dafür, daß möglichst alle auf jeder Fahrt dabei sind, sonst gibt es Cliquenbildung. Trefft Euch zwischen den Fahrten regelmäßig zum Sippenabend. Achtet auf Pünktlichkeit und Verlässlichkeit.

3. Schafft euch möglichst viele Äußerliche Zeichen für eure Gemeinschaft. Das kann zwar das gemeinsame Erlebnis nicht ersetzen, aber unterstützen. Zum Beispiel:
 - Zeigt daß ihr eine Gruppe seid - zieht immer Tracht an.
 - Macht euch einen SippenwimpelFührt eine Sippenchronik (Logbuch).
 - Macht einen Sippenruf oder Pfiff und ein Sippenlied aus.
 - Schafft euch sippeneigene Riten! z.B. Tschaizeremonie!
 - Schafft euch sippeneigenes Lagermaterial an und zeichnet es mit dem Sippenzeichen. Bemalt eure Kohle vielleicht mit eihem Fries aus eurem Sippenzeichen. Macht euch gemeinsame Halstücher, Trinkgefäße, Campfiremäntel.

Hoffentlich helfen euch meine Tips etwas. Grüßt euren Sippengeist!

Das Spiel

Das Spiel hat innerhalb der pfadfinderischen Methode eine zentrale Rolle. Baden-Powell nennt die pfadfinderische Tätigkeit ein System "bestehend aus Spielen und Übungen". An anderer Stelle sagt er, die Pfadfinderbewegung sei ein "großes Spiel". Spielen kann man auch als Probehandeln bezeichnen. Ein Spiel ist nicht bloß Spielerei oder Zeitvertreib, sondern kann einen hohen erzieherischen und bildenden Wert haben. Das Spiel zieht alle auf die aktive, handelnde Ebene (natürlich nur, wenn man es schafft, alle in das Spiel zu integrieren).

Das Spiel kann als Methode auf nahezu alle Bereiche im Leben der Sippe angewendet werden. Wissensvermittlung (wie Knoten, "Was nehme ich mit auf Fahrt?", Pfadfindergeschichte, Christentum usw.) wird durch ein passendes Spiel überhaupt erst kindgerecht aufbereitet. Auch gemeinschaftliches Verhalten, Teamwork, Integration u.a. kann man mit einem Spiel bewußt machen und einüben. Je jünger die Sipp-linge beziehungsweise Wölflinge sind, desto wichtiger ist das Spiel als Methode.

Die Spielleitung soll Spielsicherheit schaffen, weil sie die Einstellungen und Erwartungen der Mitspieler weitgehend prägt. Ein möglichst sicheres Auftreten, eine animierende Spieleinführung und eine kurze, präzise Regeleinführung sind wichtig. Mit einem Spiel sollte man aufhören, wenn es am schönsten ist. So wird kein Spiel "überspielt". Einige sind immer noch mitten im Spiel, während andere schon keine Lust mehr haben.

Warum ist das Spielen so wertvoll?

Kinder können vielseitige Fähigkeiten erproben

Bei den meisten Spielen werden sowohl das Denken als auch das Fühlen und das Handeln angesprochen. Die Schwerpunkte liegen je nach Art des Spieles natürlich immer woanders. Relativ gefahrlos können die eigenen Grenzen herausgefunden oder auch Rollen in der Gruppe erprobt werden. Im darstellenden Spiel werden Gefühle verarbeitet, beim Werken Geschicklichkeit trainiert und bei einem Ratespiel das logische Denkvermögen....

Kinder können ihre schöpferischen Möglichkeiten entdecken und entwickeln

Kinder können Spiele aus dem Augenblick bzw. aus der Situation der Sippe/Meute heraus entwickeln. Sie schaffen das mit dem Material, das gerade zur Verfügung steht und mit den Fähigkeiten, die jeder einbringt. So werden Geschichten erfunden, einander Aufgaben gestellt und aus wertlosem Material etwas gebaut. Diese Kreativität sollte man als Gruppenleiter nicht unterdrücken, sondern fördern und so die Sipp-linge am Sippenabend aktiv zu beteiligen.

Neugierig sein, etwas ausprobieren und gestalten sind die Grundlagen einer schöpferischen Tätigkeit. Im Spiel können diese Fähigkeiten gefördert und ausgebaut werden. Auch für Leitungsrunden kann ein Spiel, das die Kreativität fördert, gut sein.

Kinder können sich in der Sippe darstellen

Durch die Fähigkeiten, die jeder im Spiel zeigt (Ausdauer, Geschicklichkeit, Denkvermögen), kann von den anderen Kindern Anerkennung und Achtung gewonnen werden. Die Stärken der Kinder sind meist verschieden. Spielerischer Wettbewerb macht Kindern Spaß. In Wettbewerbsspielen ist es möglich, sich mit den anderen zu messen, eigene Fähigkeiten zu erproben und darzustellen. Wettbewerbsspiele werden problematisch, wenn

- der Spaß beim Mitmachen nicht mehr bei allen gegeben ist.
- der Sieg zur Hauptsache wird und nicht das Mitspielen.
- immer die Gleichen gewinnen.
- durch solche Spiele eine bestehende Hierarchie gefestigt wird und Außenseiter weiter an den Rand gedrängt werden.

Fragen bei der Auswahl eines Spieles

- Spielt die Sippe/Meute zusammen? Spielen die Untergruppen mit oder gegeneinander? Spielen Einzelne gegen die Gruppe? Sind alle am Spielgeschehen beteiligt?

- Sind Spielregeln festgelegt und allen bekannt (besonders wichtig bei Geländespielen)? Sind die Regeln veränderbar?
- Entscheidet der Zufall oder die Fähigkeiten der Spieler den Spielverlauf?
- Wodurch bekommt das Spiel Spannung? Wie könnte es ausgehen, wer könnte gewinnen? • Wieviele müssen mindestens/können höchstens mitspielen?
- Entspricht das Spiel den Fähigkeiten der Altersstufe?
- In welcher Gruppenphase befinden sich die Kinder? Nehmen sie aufeinander Rücksicht? In der Anfangsphase einer Sippe/Meute sollten keine Ausscheidungsspiele gespielt werden.
- Wie ist die augenblickliche Situation in der Sippe/Meute (aktiv, aggressiv, lustlos, aufgeregt)?

Je nachdem ist es sinnvoll, vorbereitete Spiele fallenzulassen ("Look at the child"). Ein anderes Spiel könnte dagegen die Situation entschärfen oder unterstützen.

- Wie lange dauert das Spiel?
- Wo wird das Spiel gespielt? Draußen und/oder drinnen? Reicht der vorhandene Raum?
- Welches Material wird gebraucht?

Spieleketten

Eine Spielekette ist eine Abfolge unterschiedlicher, aufeinander aufbauender Spiele, die durch eine Geschichte, Musik, Material oder Spielelemente (Bewegungsart, Gruppenformation, o.ä.) in einer vorgegebenen Reihenfolge verbunden sind. Die einzelnen Spiele steuern auf ein bestimmtes Ziel. Durch die für die Teilnehmer neue Art der Verknüpfung, werden Spiele in Gruppen interessanter. Neugier und Spannung werden erzeugt.

Ziele von Spieleketten können (wie auch für andere Aktionen) Verbesserung des Gruppenklimas (Kennenlernen, Vertrauen...), Änderung von Verhaltensweisen (Aggressionsabbau, Körperkontakt) oder ein bestimmtes Thema sein.

Schritte zur Entwicklung von Spieleketten

Zuerst muß die Zielgruppe genau bestimmt werden (Alter, Geschlechterzusammensetzung, Gruppenphase, Interessen der Teilnehmer, Spielfähigkeit ...). Das Ziel muß natürlich ebenso klar sein. Man sollte immer genau formulieren können, was man erreichen will.

In der Planung wird zuerst ein Bezugsrahmen für die Spiele entwickelt. Es gibt viele Möglichkeiten: Eine Geschichte, Musik, Spielarten (Bewegungsspiele, Kimspiele), Material (z.B. Murmeln, Knöpfe). Die ausgewählten Spiele sollen zum Thema passen und Möglichkeiten bieten, das Ziel umzusetzen. Bedenke bei der Auswahl den Bekanntheitsgrad der Spiele, den Schwierigkeitsgrad, die Einbeziehung aller Teilnehmer, Abwechslungsreichtum, nicht zu lange Spiele mit einfachen Regeln.

Die Spiele bauen aufeinander auf (vom Leichten zum Schweren, vom stark reglementierten zum freien Spiel). Es gibt einen Spannungsbogen in der Spielekette mit einem "warming up" und einem "cooling down". Die Spielekette wird durch ein eindeutiges Spiel beendet.

Spieltypen

Bewegungsspiele, Stafetten, Waldspiele, Kampfspiele, Sport, Stadtspiele, Geschicklichkeitsspiele, Ballspiele, Kreisspiele, Wasserspiele, Feldspiele, Schauspiele, Heimspiele, Gesellschaftsspiele, Pfänderspiele, Puzzle, Kartenspiele, Brettspiele, Kimspiele, Schreibspiele, Blamage-/Verarschungsspiele, Belustigungsspiele, Unterhaltungsspiele, Denkspiele, Kreativspiele, Sketche, Singspiele, Mannschaftsspiele, Planspiele, Anspiele, Erzählspiele, Rollenspiele, Kommunikationsspiele...

Spielschemata

("—" heißt "gegen") Einer — Alle, Einer — Einen, Einer — Mehrere, Jeder — Jeden, Gruppe — Gruppe, Gemeinsam.

Weiteres Gippenführerwissen



Rechte und Pflichten eines Jugendgruppenleiters

Unfälle auf Fahrt, bei einem Geländespiel verlorengegangene Sipplinge oder die Berichte über das „Tauzieh-Unglück“ vor ein paar Jahren — steht man als Sippenführerin oder Sippenführer nicht dauernd mit einem Bein im Gefängnis?

Glücklicherweise nein, wenn man ein paar wichtige Verhaltensregeln beachtet und verantwortungsbewußt handelt.



Aufsichtspflicht

Die Eltern haben die Aufsichtspflicht über ihre minderjährigen Kinder. Die Aufsichtspflicht wird dem Jugendgruppenleiter nur für die Dauer der Gruppenaktivitäten übertragen. Der Vertrag über die Übertragung der Aufsichtspflicht braucht nicht schriftlich zu sein. Er kommt schon zustande, wenn die Eltern zustimmen, daß ihr Kind an einer Gruppenveranstaltung teilnimmt. Diese Zustimmung ist schon gegeben, wenn die Eltern wissen, daß ihr Kind zu den Pfadfindern geht und es nicht verhindern.

Bei besonderen Veranstaltungen wie Schwimmen oder Kanufahren, aber auch bei Fahrten, die länger als einen Tag sind, muß eine schriftliche Einverständniserklärung der Eltern vorliegen. Eine von den Eltern unterschriebene Anmeldung für die Fahrt ist ausreichend und sollte auf Besonderheiten hinweisen („Mein Kind darf/darf nicht schwimmen“).

Der Jugendgruppenleiter kann die Aufsichtspflicht seinerseits nicht mehr weiterübertragen, es sei denn ein zwingender Grund (z.B. Arztbesuch) liegt vor. Die Aufsichtspflicht wird durch folgende drei Schritte erfüllt:

Vorsorgliche Belehrung und Warnung:

Die Art, der Umfang und die Folgen von Gefahren müssen den Kindern und Jugendlichen klargemacht werden.

Ständige Überwachung:

Man kann natürlich nicht immer ständig alle im Blick haben, aber der Jugendgruppenleiter muß immer bereit sein einzugreifen.

Eingreifen von Fall zu Fall:

Gewalt ist kein Eingriffsmittel! Nur die Eltern dürfen Hiebe austeilen. Man kann Tadel, Warnung und Strafen z.B. in Form von zeitweisem Ausschuß von Gruppenaktivitäten anwenden.

Die Folgen einer Verletzung der Aufsichtspflicht können je nach Fall beträchtlich sein. Wenn z.B. ein Sippling eine Scheune ansteckt und sich dabei Verbrennungen zuzieht, können theoretisch neben einer Strafanzeige wegen Körperverletzung noch Schadensersatzforderungen wegen der Scheune und der Krankenhaus- und Gengenskosten des Sipplices auf den Jugendgruppenleiter zukommen.

Jugendschutzgesetz

Die Bestimmungen des Jugendschutzgesetzes gelten nur in der Öffentlichkeit. Die "Öffentlichkeit" beinhaltet Straßen, öffentliche Verkehrsmittel und öffentliche Gebäude, und auch kirchliche Gruppenräume. Sippenabende und -aktivitäten, Fahrten und Lager fallen unter die Bestimmungen des Jugendschutzgesetzes.

Kinder und Jugendliche unter 16 Jahren dürfen keinen Alkohol trinken. Der Genuß von Branntwein (Schnaps, Rum usw.) ist Minderjährigen verboten. Das Rauchen ist erst ab 16 Jahren und nur mit Einverständnis der Eltern erlaubt. Bis zu einem Alter von zwölf Jahren darf man bis 20 Uhr ausgehen, bis 16 Jahre bis 22 Uhr und ab 16 Jahren bis zur Volljährigkeit bis 23 Uhr. Solange nicht mindestens ein Mitglied der Fahrtenleitung über 21 Jahre alt ist, ist es verboten mit Jugendlichen unter 16 Jahren Gaststätten oder Diskotheken zu betreten. Bei den Gaststätten gilt eine Ausnahme, wenn es nötig ist, dort eine Mahlzeit einzunehmen.

Wir können, z.B. als Fahrtenleitung, Veranstalter im Sinne des Jugendschutzgesetzes sein und müssen darauf achten, ob die Bestimmungen eingehalten werden. Wenn nicht, macht sich die Fahrtenleitung strafbar.

In der Praxis muß man sich weitergehende Gedanken über die Probleme „Rauchen, Trinken, Drogen und langes Aufbleiben“ machen, denn diese Probleme haben nicht nur eine rechtliche Seite. Für das Zusammenleben in der Gruppe ist es wichtig, gemeinsame Verhaltensregeln klarzustellen und auf ihre Einhaltung zu achten.

Das Rauchen und das Trinken von Alkohol ist gesundheitsschädlich, unpfadfinderisch und gruppenzerstörend - aber in unserer Gesellschaft üblich und verbreitet. Wir werden deshalb mit diesen Problemen konfrontiert und müssen rechtlich und pädagogisch vertretbare Regelungen finden, die auch durchführbar sind.

Grundsätzlich darf kein Minderjähriger auf Fahrt oder Lager rauchen oder trinken, solange die Eltern es nicht erlauben (s.o.). Nehmt als Sippenführung niemals eine solche Erlaubnis entgegen oder fragt gar danach, denn ihr seid als ehrenamtliche Sippenführungen nicht dafür zuständig, das Suchtverhalten der Sipplice zu unterstützen.

In der Praxis hat sich bewährt, bei den Pfadfindern auf Alkohol zu verzichten (vielleicht mit der Ausnahme des Weins im Tschai) und den Rauchern (über 18!) zu gewähren, so zu rauchen, daß es nicht auffällt. Das beinhaltet, daß die Raucher beim Rauchen nicht zu sehen sein dürfen und daß sie sich zum Rauchen nicht verziehen

können, wenn sie in der Sippe gebraucht werden. Sonst verschwinden die Raucher in geselligen Grüppchen immer dann, wenn es Arbeit gibt oder gemeinsam eine Aktion begonnen werden soll und sind unauffindbar verschollen.

Durch die liberalere Behandlung von Drogen in der Gesellschaft und der Justiz werden wir uns zwangsläufig auch mit dem Problem des Genusses verbotener Drogen auseinandersetzen müssen, obwohl sie selbstverständlich bei den Pfadfindern nichts zu suchen haben. Der Besitz und Konsum von Haschisch und „härteren“ Drogen ist nach wie vor verboten. Auch wenn einige Delikte in einigen Bundesländern nicht mehr verfolgt werden, gelten diese liberalen Regelungen sicher nicht auf Fahrt und Lager, denn hier herrschen ganz andere Voraussetzungen. Laßt euch nichts einreden: Alles was mit Drogen zu tun hat ist verboten und wird strafrechtlich verfolgt.

Sexualstrafrecht

Es gibt im Strafgesetzbuch einige wichtige Bestimmungen zum Thema Sexualstrafrecht (§§174 StGB ff.).

Zuerst einmal gibt es den "sexuellen Mißbrauch von Schutzbefohlenen". Es ist verboten, an einem Sippling oder irgendjemand anderem, der oder die einem anvertraut ist, sexuelle Handlungen vorzunehmen oder vornehmen zu lassen. Hiermit ist also nicht zu spaßen und schon der Versuch ist strafbar. Der Sippling muß für die Erfüllung des Tatbestandes nicht unbedingt aus der eigenen Sippe kommen. Eine sexuelle Handlung im juristischen Sinne beginnt schon bei einem Zungenkuß.

Sexuelle Handlungen an Kindern unter 14 Jahren sind verboten. Wenn ein Beteiligter an sexuellen Handlungen über 14 aber unter 16 Jahre alt ist, darf man als Sippenführung dieses nicht gewähren oder den beiden Gelegenheit verschaffen. Wer ein Mädchen unter 16 Jahren zum Beischlaf verführt, macht sich strafbar.

Die Aufsichtspflicht gilt auch in diesem Bereich: Schlafen Minderjährige z.B. auf einer Fahrt miteinander, kann der verantwortliche Sippenführer zur Zahlung von Alimente für das dabei gezeugte Kind herangezogen werden.

Wie bei den Paragraphen des Jugendschutzgesetzes hat auch das Sexualstrafrecht in der Sippenpraxis mehr Seiten als nur die juristische. Läßt sich Liebe durch Paragraphen aufhalten? Sicher nicht, aber Pärchen können andererseits eine erhebliche gruppenzerstörende Wirkung entfalten. Wer schon einmal kuschelnde Pärchen bei einem Tschaiabend erlebt hat, wird das bestätigen können. Oft haben auch die Eltern etwas gegen zu frühe sexuelle Erfahrungen ihrer Kinder und geben hinterher den Sippenführungen die Schuld daran, daß ihre Kinder "verzogen" wurden. Was soll man also tun?

Verbindungen, die wegen des Alters der Beteiligten verboten sind, müssen natürlich unterbunden werden. Bei den restlichen Pärchen ist das Alter egal: Wenn sie sich gruppenzerstörend verhalten, weil sie dauernd knutschend in der Ecke liegen und nicht am gemeinsamen Programm teilnehmen, sich permanent nur zu zweit beschäftigen oder die halbe Nacht nicht da sind, muß mit ihnen darüber geredet wer-

den. Es muß klar sein, daß dieses Verhalten nicht geht. Es ist zumutbar, das sexuelle Handlungen, die über „Händchen halten“ und „Küsschen geben“ hinausgehen, auf Fahrt und Lager unterbleiben. Die Pfadfinder sind nicht der Ort und die Umgebung, um mit anderen Menschen zu schlafen, dafür kann man sich wirklich andere, geeignete Orte suchen.

Straßenverkehr

Bei Wanderungen und Fahrradfahrten gilt die Straßenverkehrsordnung. Wenn es einen Fußweg gibt, muß er benutzt werden. Wenn es keinen Fußweg gibt, muß man am linken Straßenrand hintereinander gehen. Fahrt nur mit verkehrssicheren Fahrrädern los.

Neben den Problemen, die innerhalb der Gruppe in allen geschilderten juristischen Problembereichen auftreten können, dürfen wir auch die Außenwirkung nicht vergessen. Wenn die Pfadfinder in der Presse erscheinen, dann meistens, weil etwas schief gegangen ist. Für die Medien ist es ein gefundenes Fressen, wenn ein Sippenführer "kleine Mädchen vernascht", bei den Pfadfindern "gesoffen und gekiff" wird und wenn eine Pfadfindergruppe auf Sommerfahrt von der Bergwacht gerettet werden muß. Schon ohne die Beteiligung der Presse kann ein Vorfall einen Stamm um die Existenz bringen, selbstverständlich schicken keine Eltern ihre Kinder zu "Säufern". Überlegt es euch doppelt und dreifach bevor ihr irgendeinem Trieb oder einer Laune nachgebt, weil es uncool wäre, zu verzichten.

Sippenabendplanung

Der wöchentliche Sippenabend ist das Bindeglied zwischen den Sippenfahrten, er sollte dazu genutzt werden auf die Fahrten vorzubereiten, aber auch neues Wissen zu vermitteln und zu spielen.

Wichtig ist, daß die Sippenabende kontinuierlich stattfinden und von allen Sipplingen besucht werden. Allerdings nützt es auch nichts, daß ein Sippling auf den Sippenabenden immer anwesend ist und dann nicht an den Fahrten teilnimmt, da *dort* die Sippe zusammenwächst.

Auf den Sippenabenden muß "die Lust zu mehr" vermittelt werden, die Sipplinge müssen sich auf die nächste Fahrt freuen, um dort das Erlernete auszuprobieren. Deshalb ist das Programm für die Sippenabende gut zu planen. Aber wie begeistert man einen Sippling für eine Fahrt, wenn er schon bei den Sippenabenden keine Lust mehr hat?

Was ist bei der Sippenabendplanung alles zu bedenken?

Das Programm für den Sippenabend muß altersgerecht sein, jüngere Sipplinge wollen eher spielen, als ein Projekt auszuarbeiten. Es muß auch der Entwicklung der Sippe entsprechen.

Man braucht ausgewogene Inhalte. Bei den Sippenabenden sollte gespielt werden, aber auch praktische Arbeit (Basteln, Pfaditechnik usw.) und christliche und musische Sippenabende müssen sich abwechseln. Die beste Hilfe hierbei ist, wenn man sich an der Probenarbeit orientiert. Sie bietet aus jedem Thema etwas. Man sollte auch kombinieren, z.B. fangt mit einem Spiel an und kommt dann zum inhaltlichen Programm. Der Mix macht's!

Das allerwichtigste bei einem Sippenabend ist, daß er gut geplant ist. Wenn man sich 10 Minuten vorher hinsetzt, dann kommt oft nicht viel dabei raus. Der ganze Sippenabend wirkt improvisiert und ist sicher gespickt mit Pannen. Die Sipplinge merken, wieviel Mühe Du Dir gegeben hast. Schlecht geplante Sippenabende vertreiben die Sipplinge.

Eine gute Methode ist die Vierteljahresplanung. Setz Dich hin und mache einen Plan, der das Programm für das nächste 1/4-Jahr zeigt. Das ist noch ein überschaubarer Zeitraum, aber auch genug Zeit um z.B. ein Projekt durchzuführen. Erinnere Dich bei der Erstellung z.B. was du als Sippling alles gemacht hast oder was du bei anderen gesehen hast oder treffe dich doch mit anderen Sippenführern zusammen und tausche Ideen aus.

Erstens läuft es anders und zweitens als man denkt. Sicher läuft nicht jeder Sippenabend so ab, wie man es geplant hat. Hast du nun eine Bibelarbeit geplant und draußen ist strahlender Sonnenschein, so ist es klar, daß die Sipplinge lieber draußen spielen wollen. Wichtig ist also, daß Du immer einen Backup-Plan hast, ein Alternativprogramm. Das andere Programm läuft ja nicht weg, mache es am nächsten Sippenabend. Das wichtigste ist doch, daß es allen Spaß macht.

Du darfst die Sipplinge auch nicht inhaltlich überfordern; gehe vom Einfachen zum Schweren. Binde das vorhandene Wissen der Sipplinge in das Thema ein. Dadurch hat man einen guten Einstieg in ein Thema. Die Sipplinge schalten bei kleinen Infohappen nicht so schnell ab, als wenn ein riesiger Block Neues vor ihnen steht.

Zwar macht Übung den Meister, nur wird stundenlanges Üben langweilig. Sei nicht enttäuscht, wenn du Dein geplantes Ziel nicht gleich erreichst.

Checkliste für Fahrt und Lager

Lagerplatz/Haus. Nach Terminabsprache Zeltplatz bzw. Haus buchen, Fragen nach: Kosten (Übernachtung, Strom, Kohle, Holz...), Feuererlaubnis, Feuerholz, Kohlenstangen, Toiletten, Strom, Licht, Herd, Kohle, Gas, Geschirr, Nottelefon, Adresse des Hauses, Hausschlüssel organisieren.

Anreise planen. Verbindung incl. Abfahrts- und Ankunftszeiten herausuchen, bei Bahn: Gruppenfahrtschein, bei HVV: gelbe Fahrtscheine, bei Fahrrad: Räder (am Sippenabend vorher?) durchchecken, Flickzeug, Karte 1:100.000 oder 1:200.000, allgemein: Wanderkarte der Umgebung (1:50.000 oder 1:25.000)

Tagesablauf planen. An- und Abreise, Essensplanung, Motto, inhaltliche, gruppendynamische Ziele der Fahrt, Geländespiele, Workshops, Basteln, Andachten, Gottesdienst, Singeabend, Märchenvorlesen, Tschaiabend, Aufnahmen, Lagerbau, Olympiade etc., Wer bereitet davon was vor, evtl. Beteiligung der Sipplinge an der Vorbereitung.

Teilnehmer- und Elterninformation. evtl. Sippenrundbrief, Termin, Wohin, Kosten, Anschrift, Nottelefon, An- und Abreisezeiten, Wer bringt was an Lebensmitteln mit, Was ist speziell mitzubringen: Badehose, Hausschuhe etc., schriftliche Erlaubnis der Eltern und Fahrtenbeitrag einsammeln.

Verpflegung. Essensplan aufstellen, Wer bringt was (und wieviel) mit: Kaltverpflegung, Mittagessen, Tschai, Tee & Kekse, evtl. Zentraleinkauf von: Tee, Zucker, Gewürze, Salz, Klopapier, Schuhputzzeug etc., evtl. am Lagerplatz einkaufen: Milch, Eier, frisches Fleisch...

Material. Vorher überprüfen und bei Bedarf reparieren. Was wird auf der Fahrt benötigt: Jurte, Kohte, Abspannbändsel, Stützen, Stangen, Heringe, Kohten- bzw. Jurtenkreuz, Tampen, Beile, Axt, Sägen, Spaten, Hammer, Petroleumlampen, Kerzen, Kerzenständer, Fackeln, Wassersäcke, Kanister, Gaskocher, Gasflasche, Ersatzteile, Töpfe, Topfketten, Pfanne, Kelle, Schneebeesen, Schüsseln, Klopapier, Seife für Allgemeinheit (für Toilettengang) und Handtuch, Erste-Hilfe-Paket, Feuerschale, Teppich für Jurte, Gitarre, Aufnahme-Sachen, Kartenmaterial, Fahrkarten, Lebensmittel vom Zentraleinkauf, Material für die einzelnen Programmpunkte.

Sommerfahrt Checkliste

Hier folgt jetzt der Ablauf einer normalen, schönen Sommerfahrt. Wenn du die Fahrt mit Bundes- oder Landesmitteln bezuschussen lassen willst ändert sich der Zeitplan, da du mindestens ein Jahr vorher anfangen solltest diese Zuschüsse zu beantragen.

Oktober - Dezember	Fahrtenziel überlegen, Mitfahrer suchen (Sippe, andere SiFü's, andere Stämme, Interessierte), Absprache mit StaFü.
Januar	Kosten berechnen (Reisekosten, Verpflegung pro Tag/Teilnehmer 7,--DM, sonstige Kosten) und Anmeldebogen mit den wichtigsten Angaben (Genauer Termin, Preis) herausgeben; Bemühen um eine Partnergruppe (z.B. über den Internationalen Beauftragten des VCP's); Fahrtenkonto anlegen.

Februar - April	<p>Reisepaß verlängern lassen; Aufgaben und Zuständigkeiten verteilen und Informationen sammeln: Kartenmaterial, Verhalten im Krankheitsfall, Einfuhrbestimmungen, Impfungen, Einfuhrbestimmungen, offenes Feuer, Fahrtenapotheke, Andachten planen, Fotos/Dias, Lieder. Es ist sinnvoll, daß sich einzelne zu bestimmten Themen gezielt vorbereiten: z.B. Was essen wir, wenn die Lebensmittel alle sind, Wetterkunde, Landessprache, Chronik schreiben, Erste Hilfe, Fotografieren, Material besorgen und reparieren.</p> <p>Ungefähre Wanderoute und mögliche Fahrtenschwerpunkte festlegen (Badensee, Kloster, Burg, Sehenswürdigkeiten, Stadtaufenthalt...)</p> <p>Nochmal die Fahrt durchkalkulieren und durchdenken.</p>
Anfang Mai	Anmeldeschluß und spätester Fälligkeitstermin für die Anzahlung! Bahnfahrkarten, Fahrtickets, Ausrüstungsgegenstände... kaufen.
Mitte und Ende Mai	Vorbereitungsfahrt/-oder treffen mit <u>allen</u> Teilnehmern. Motivieren und gespannt machen auf das was kommt. Verhalten in Notsituationen durchsprechen. Wer hat das Sagen auf der Fahrt und unter welchen Umständen kann man zurückgeschickt werden. Geldsammelaktionen um die Fahrtenkasse aufzubessern.
Anfang Juni	Endgültiger Zahlungstermin.
Ein paar Tage vor der Fahrt	Persönlich oder telefonisch checken ob die Teilnehmer gut vorbereitet sind in Bezug auf Ausrüstung. Treffen mit den Verantwortlichen und die Fahrt in Einzelheiten durchsprechen. Über Verhalten bei Unfällen, Streit usw. reden. Lebensmittel einkaufen.
Direkt vor der Abfahrt	Material-, Ausweis-, Lebensmittelkontrolle bei allen Teilnehmern. Gepäck wiegen.
Auf der Fahrt	Lage des nächsten Krankenhauses und Notruftelefonnummer erfragen. Bei einsamen Gegenden Lage von Lebensmittelgeschäften und Öffnungszeiten erfragen.
Nach der Fahrt	Nachbereitungstreffen. Jeder Teilnehmer soll die Möglichkeit haben Fotos nachzubestellen. Die beste Werbung für den Stamm sind gute Fotos und die Erlebnisberichte der Sipplinge.

Zuschüsse

Eines der wohl leidigsten Themen, wenn es um die Fahrtenfinanzierung, insbesondere bei etwas teureren Fahrten, geht, sind die Zuschüsse: Wo bekomme ich wann Geld, und was muß ich beachten? Die nachfolgenden Stichpunkte sollen ein wenig Licht ins Dunkel bringen:

Kirchliche Mittel. Hier sind in erster Linie die normalen Zuschüsse zu erwähnen, welche jeglichen Jugendgruppen einer Gemeinde (Stamm muß als Gemeindejugend gelten!) zuteil werden und in der Regel für Fahrten unter sieben Tagen, also Wochenendfahrten, Anwendung finden. Finanziert wird dies vom Landesjugendpfarramt (längere Fahrten werden i.d.R. aus dem Landesjugendplan finanziert). Ferner gibt es gemeindespezifisch Zuschußmöglichkeiten für sozialschwache Teilnehmer oder besondere Anschaffungen. Ein "guter Draht" zum Pastor u.ä. zahlt sich hier wortwörtlich aus, da man so einen kompetenten Fürsprecher für die Sache hat.

Mittel des Bezirks. Jeder Stadtbezirk verfügt über einen Etat, über den die Bezirksversammlung (des Stadtbezirks) befindet und der für die Belange des Bezirkes (z.B. Anschaffung von Klettergerüsten für Spielplätze, Gedenktafeln...) da ist. Da diese Mittel schon frühzeitig verplant werden, sind rechtzeitige und gut begründete Anträge nötig!

Mittel aus dem Landesjugendplan. Hierzu zählen allgemeine Fahrtenzuschüsse (ab 7 Tage, Pos. 10.01.00), Zuschüsse für sozialschwache Familien (13–21 Tage, Pos. 10.01.01), Verdienstausfall für Jugendgruppenleiter bei unbezahlttem Sonderurlaub u.ä. (Pos. 10.01.02) und politische Bildungsmaßnahmen (Pos.11.01). In der Regel kommen Mittel aus dem Landesjugendplan für Maßnahmen nur dann in Frage, wenn keine anderen Zuschüsse (z.B. Kirche, Bundesjugendplan) möglich sind. Bei einigen der genannten Zuschüssen sind bestimmte Bedingungen zu beachten, wie z.B. das Alter der Teilnehmer oder etwa Antragsfristen. Anträge sind über den VCP (Land) einzureichen.

Mittel aus dem Bundesjugendplan. Aus den Mittel des BJP werden die bei Pfadfinder beliebten Internationalen Begegnungen (IB's) ebenso bezuschußt wie etwa die Mitarbeit bei der Kriegsgräberfürsorge. Wichtig sind insbesondere bei IB's die extrem früh liegenden Antragstermine. Da etwaige Anträge ohnehin über den VCP laufen, ebenso wie beim LJP, empfiehlt es sich, sich rechtzeitig zu erkundigen. Der VCP (Bund) hält hierzu ein Merkblatt bereit; außerdem ist bei IB's die Teilnahme an einem "IB-Seminar" des VCP's erforderlich. Für bestimmte Länder gelten spezielle Bedingungen, so z.B. für Israel (bilaterales Abkommen von Deutschland und Israel betr. Jugendaustausch) oder Frankreich (Deutsch-Französisches Jugendwerk). Zuschüsse aus dem bundesjugendplan schließen Zuschüsse aus dem Landesjugendplan aus.

Da man nie ganz sicher ist, ob und wieviel eine Fahrt bezuschußt wird und Zuschüsse in der Regel erst sehr viel später ausgezahlt werden, muß man die Fahrt entweder so planen, daß man sie auch so durchführen kann oder aber man muß für eine Art "Zwischenfinanzierung" über die Gemeinde o.ä. sorgen.

Empfehlenswert für weitere Informationen sind das Merkblatt "Tropfen-Extra Nr.II - Zuschüsse für die Jugendarbeit" sowie die entsprechenden Merkblätter von Jugendpfarramt, VCP (Landesgeschäftsstelle) und VCP (Bundesgeschäftsstelle).

Erste Hilfe für Sippenführer

Der Notfall

Mit einem Notfall habt ihr es immer dann zu tun, wenn jemand erkrankt, sich verletzt oder vergiftet hat, so daß seine Körperfunktionen, wie

- sein Bewußtsein,
- seine Atmung,
- seine Kreislauffunktionen und/oder
- seine körperliche Gesundheit gefährdet oder bereits ausgefallen sind.

In diesem Falle müßt ihr Erste Hilfe leisten und eine Rettungskette starten. Damit holt ihr qualifizierte Hilfe und könnt einen noch schlimmeren Schaden von dem Verunglückten abwenden. Alle beschriebenen Maßnahmen müßt du auf einem Erste-Hilfe-Kurs lernen. Die Hilfsorganisationen (DRK, ASB, JUH und MHD) bieten kostenlose Erste-Hilfe-Kurse an.

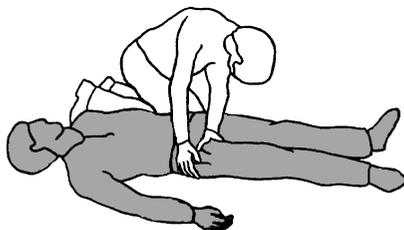
Die Rettungskette

Lebensrettende Sofortmaßnahmen

1. Retten aus dem Gefahrenbereich. Bei Rettungsmaßnahmen jeder Art beachte immer auch deinen *Eigen-schutz*. Der Rautek-Griff eignet sich sehr gut dazu, jemanden aus einem Gefahrenbereich herauszuschleifen oder zu tragen.



2. Stoppe starke Blutungen durch Abdrücken und Druckverband. Siehe dazu auch weiter unten bei "Verbände".



3. Bewußtseinskontrolle
Sprich die verunglückte Person an. Bleibt das erfolglos, kneife sie kräftig in die Nase. Reagiert sie selbst dann nicht, mußt du von einer lebensbedrohlichen Bewußtseinsstörung ausgehen! Dafür brauchst du einen Notarzt! Gefahr bei einer Bewußtlosigkeit ist das Ersticken an der zurückgefallenen Zunge, Erbrochenem oder dem einfachen "Vergessen zu atmen". Befreie die Atemwege durch vorsichtiges Überstrecken des Kopfes (Kinn wie einen Ziegenbart nach vorne ziehen und den Mund öffnen). Zum Entfernen von Schleim, Erbrochenem, Kaugummi usw. wird der Kopf zur Seite gedreht und der Mundinhalt herausgewischt (z.B. mit einem Tuch).



4. Atemkontrolle. Du hältst dein Ohr, während du den Kopf überstreckst, über die Mund- und Nasenöffnung des Verunglückten, schaust auf den Brustkorb und hörst, wie die Luft ein- und ausgeatmet wird, bzw. wie sich der Brustkorb hebt und senkt. Ein Mensch atmet zwischen 12 und 20 mal in der Minute. Kleine Menschen atmen häufiger als Große. Fehlt ein Atemgeräusch mußt du eine Atemspende geben.
5. Pulskontrolle. Der Puls wird an der oberen Handgelenkinnenseite mit dem Zeige- und Mittelfinger getastet. In Ruhe sollte er 60-100 mal/pro Minute regelmäßig und gut tastbar zu fühlen sein. Zähle die Pulsschläge innerhalb von 15 Sekunden und multipliziere sie mit vier (z.B. $17 \times 4 = 68$). Schlägt er um vieles schneller und wird fühlbar schwächer, ist das ein Anzei-

chen für einen Schock. Fehlt er ganz, so muß ein darin Ausgebildeter eine Herz-Lungen-Wiederbelebung beginnen. Die Herz-Lungen-Wiederbelebung lernt man im Erste-Hilfe-Kurs.

Notruf (Tel.: 112 oder 110)

Mit dem Notruf könnt ihr Rettungs- und Notarztwagen, Polizei und Feuerwehrrzüge bestellen. Die meisten Telefonzellen verfügen über kostenlose Notrufmelder. Fürchte dich nicht davor, ein ganzes Hochhaus wachzuklingeln, um aus einer Wohnung heraus den Notruf abzusenden. Verliere keine unnötige Zeit, bleibe aber besonnen. Teile dem Telefonisten in der Leitstelle folgendes genau mit:

- Wer ruft an ?
- Was ist passiert?
- Wo ist es passiert?
- Wann ist es passiert?
- Wieviele Verletzte?
- Warte auf Rückfragen !

Achte selbst darauf, daß der Telefonist dich versteht! Er ist ein Mensch, der dir helfen will.

Erste Hilfe

Einer verunglückten Person kann durch ganz einfache Lagerungen geholfen werden, ihre Schmerzen oder Leiden auszuhalten. Dabei mußt du nur darauf achten, daß du die richtige Lagerung anwendest. Dazu mußt du dir ansehen, welche Schmerzen oder Verletzungen sie hat.

Lagerungen. Bei Bewußtlosigkeit entstehen folgende Gefahren: Ersticken an Erbrochenem, Atem- und Herzkreislaufstillstand. Die Lösung: Durch die stabile Seitenlage wird der Magen über die Mundöffnung gehoben, Flüssigkeit kann direkt hinauslaufen und staut sich nicht vor der Luftröhre und wird nicht beim Atmen eingesaugt. Bei heftigem Erbrechen mußt du natürlich den Mundraum freiräumen. Kontrolliere ständig Puls und Atmung!



Starke Blutungen und Schock. Bei starken Blutungen und Schock ist die Gefahr, daß weniger Blut und/oder Wasser in den Blutgefäßen ist (z.B. durch Erbrechen, Durchfall, Allergien). Das Herz versucht dies durch schnelleres Schlagen auszugleichen. Der Puls wird schneller, aber es können wichtige Organe wie Gehirn, Herz, Nieren usw. nicht mehr mit Blut und Sauerstoff versorgt werden.



Durch das Hochlagern der Beine fließt das Blut aus den Beinen zum Herzen und füllt dort die Blutgefäße wieder auf. Das Herz schlägt dann wieder langsamer und kann die wichtigen Organe weiter mit Blut versorgen. Einen Arzt braucht ihr dann aber immer noch, weil dem Verletzten Blutflüssigkeit fehlt.

Atemnot. Wenn der Oberkörper aufgerichtet bzw. die verletzte Person hingesezt wird, erleichtert dieses die Atembewegungen.

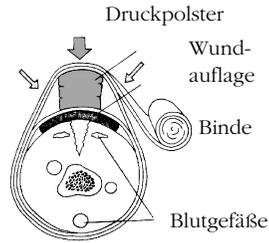
Knochenbrüche und Wunden. Wenn Brüche bewegt werden, können dadurch Schäden entstehen, die nicht wieder heilen können (Blutverlust, Lähmung). Wunden können sich entzünden und zu Blutvergiftungen führen. Wunden werden mit sauberen Tüchern (am besten steril) abgedeckt. Brüche mußt du in der Stellung fixieren in dem du sie vorfindest (z.B mit dem Dreiecktuchverband). em Wichtig: Brüche der großen Körperknochen: Oberschenkel, Becken, Wirbelsäule und Halswirbelsäule dürfen auf keinen Fall bewegt werden (auch keine Schocklage oder ähnliches! Gefahr von Querschnittslähmungen!) Ausnahme ist nur die notwendige Herz-Lungen-Wiederbelebung.

Merke: Zum Lagern gehört immer eine warme Decke und eine trockene (warme) Unterlage. Wenn du irgenwo einfach nur liegst, frierst du früher oder später.

Verbände

Verbände sollen die Wunden vor äußeren Einflüssen (z.B. vor Krankheitserregern) schützen. Sie dürfen also nicht verrutschen und müssen die gesamte Wunde abdecken. Hier mußt du eventuell improvisieren. Verbände an den Armen, Beinen und Kopf befestigst du am besten mit Dreiecktüchern oder Mullbinden, während du Verbände am Rumpf und Hals am besten mit Klebeband (Leukoplast) befestigen kannst. Der wichtigste und lebensrettende Verband ist der Druckverband. Mit seiner Hilfe kannst du jede starke Blutung an Armen und Beinen zum Stehen bringen, wenn du ihn richtig anlegst:

Du legst den Verletzten erstmal lang auf den Boden, hältst den verletzten Körperteil senkrecht nach oben und drückst die Blutzufuhr zu dem Körperteil (wie auf der Abbildung) sofort ab, bis kein Blut mehr aus der Wunde fließt. Dann deckst du mit einem sterilen (sauberen) Tuch die Wunde ab und fixierst diese Wundauflage mit einer Mullbinde, Dreiecktuch o.ä. Anschließend legst du ein Druckkissen (Verbandpäckchen, stramm zusammengelegtes Halstuch, ein rundes Stück Holz) auf die Wundauflage und fixierst es auf ihr, so daß sich die Mullbinde jeweils auf dem Druckpolster kreuzt. So wird das Druckpolster punktuell auf die Wunde gedrückt, während auf der anderen Seite der Verband auf eine größere Fläche verteilt wird, so daß auf dieser gesunden Seite noch Blut vorbeifließen kann.



Verbrennungen

Diese Verletzungen werden grundsätzlich immer mit Wasser gekühlt (Wenn nötig auch mit Flußwasser)! Die Kühlung muß mindestens 20 Minuten aufrechterhalten werden, da sonst tief liegendes Körpergewebe noch still weiterverbrennt. Das Kühlwasser sollte nicht eiskalt sein, sondern nach Möglichkeit eine Temperatur zwischen 20 und 30 Grad Clesius haben.

Psychische Betreuung

Stell dir bei einem Notfall immer vor, du könntest die verunglückte Person sein. Coole Sprüche, Schwarzmalereien und Einsamkeit möchtest du dann sicherlich nicht erleben. Versuche "deinem" Verletzten klarzumachen, daß du da bist und du wirklich hilfst. Rede mit ihm und höre auf seine Wünsche. Zeige nicht, wie toll du helfen kannst (obwohl du das natürlich gerade tust), sondern lasse ihn Menschlichkeit erfahren.

Zecken

Zecken sind kleine Spinnentiere, die sich in Laubwäldern von den Pflanzen auf Säugetiere und leider damit auch auf uns Menschen fallenlassen. Anschließend suchen sie sich auf uns ein — meist — behaartes Plätzchen und beißen sich dort fest, um unser Blut zu schlürfen. Da von ihnen eine Infektionsgefahr ausgeht, müssen diese Parasiten aus unserer Haut entfernt werden. Packe sie mit einer Pinzette und drehe sie einfach gegen den Uhrzeigersinn heraus.

Dabei kann es passieren, daß der Kopf der Zecke in der Haut hängenbleibt. Wenn der Kopf nicht einfach herauschorft, sondern sich entzündet, solltest du einen Arzt aufsuchen und die Wunde fachkundig behandeln lassen. Ist die Zecke vollständig entfernt, heilt der kleine Biß in ca. 4 Tagen. Sollte es nach dem Zeckenbiß zu Hautausschlag, unklaren Grippesymptomen oder ähnlichen Ungereimtheiten kommen (auch noch Tage später), ist der Arzt von dem Zeckenbiß zu informieren.

Wie schützen wir die Natur?

Umweltschutz auf Fahrt und allgemein

Die Aufgabe der Pfadfinder im Umweltschutz besteht darin, durch Vorleben und Anregen die Sipplinge auf ein Leben mit der Natur vorzubereiten. Das ist in der Konsumwelt von heute nicht unbedingt leicht, da der Trend zu Einwegverpackungen und Wegwerfartikeln nur langsam aufgegeben wird. Deshalb ist es um so nötiger, daß die Pfadfinder als Erziehungsgemeinschaft ein gesundes Umweltverständnis vermitteln. Durch die regelmäßige Anwendung einiger, unkomplizierter Maßnahmen soll Umweltschutz gleich zur Gewohnheit gemacht werden.

Im Folgendem soll ganz genau beschrieben werden, wie Pfadfinder die Natur schützen. Auf Fahrten fallen so manche Probleme an, die sich ganz einfach vermeiden lassen, wenn man das entsprechende "KnowHow" hat. In zwei Abschnitten werden Müll und Abfall, Seifen und Hygienische Maßnahmen besprochen. Wichtig ist, daß die Sipplinge schon früh selbst an diesen Aufgaben beteiligt werden und auch das Warum dazu erfahren. Es sind hier konkrete Tips für Wanderung und Lager gegeben, die nicht nur dem Naturschutz dienen, sondern auch das Fahrtenleben bequemer und angenehmer gestalten. Eigene Einfälle und Verbesserungsvorschläge für praktische Lösungen sind gut und sollten unbedingt bekannt gemacht werden.

Müll und Abfälle

Überquellende Deponieberge und der boomende Mülltourismus in ferne Länder, sind die Ergebnisse einer inkonsequenten Verpackungs und Entsorgungspolitik. Da sehr viele Artikel darauf ausgelegt sind nur einmal benutzt zu werden, häufen sie sich natürlich nach einiger Zeit im Müll. Ein sehr schönes Beispiel für eine solche "Wegwerfgesellschaft" sind die Fastfood-Restaurants wie Mc Donalds und Burger King.

Müllvermeidung

Hauptsächlich besteht Müll aus Verpackungen, die, je nach Art des Inhalts, mehr oder weniger aufwendig sind. Um das Müllvolumen zu reduzieren, kann man nun versuchen für geeignete Sachen Mehrwegverpackungen zu benutzen. Viele Produkte werden mittlerweile in Nachfüllflaschen angeboten. Die Milch gibt z.B. es in der Pfandflasche oder auch zum Abzapfen. Was im zivilen Leben jetzt als Trend aufkommt ist für die Fahrt ein Muß: Es muß darauf geachtet werden, daß keine aufwendig verpackten Lebensmittel und sonstiger Schnickschnack mit auf Fahrt kommt. Denn was ihr mitnehmt, müsst ihr nachher in der Mülltüte wieder zurückschleppen.

Lebensmittel und Verbrauchsstoffe können auf Fahrt am besten in Tupperdosen und s.g. Weithalsflaschen mitgenommen werden. Vorteil: Die Sachen verstüffen nicht so schnell und halten sich länger. Aufwendig verpackte Sachen müssen möglichst gleich im Regal bleiben (z.B. Scheibletten se, eingeschweißter Aufschnitt und Schnittbrot in der Tüte). und der Augenmerk wieder auf Stückwaren gerichtet werden. Damit ist das frische Brot vom Bäcker gemeint, das sich ungeschnitten gut einpacken lässt. Oder das Stück Käse von der Theke wie auch die ganze Hartwurst mit Pelle. Die Sachen lassen sich auf Fahrt sehr gut in der Tupperdose mitnehmen und mit dem Messer schneiden (die Übung macht den Meister). Zum Schluß nochmal die Behältnisse mit ihrem geeigneten Inhalt:

- Weithalsflasche (groß): Zucker, Mehl, Reis, Haferflocken, Nudeln, Milchpulver...
- Weithalsflasche (klein): Tee, Gewürze, Öl, Essig, Honig...
- Tupperdose (Schraubverschluß): Butter, Marmelade, Honig, Nutella...
- Tupperdose (normal): Wurst, Käse, Bonbons...

Müllentsorgung

Trotz aller Abfallreduzierungsversuche fällt dennoch auf jeder Fahrt etwas an. Was geschieht nun damit? Erstmal kommt es darauf an, was für eine Art von Müll das ist. Der Abfall sollte auf Lagern in fünf Fraktionen sortiert gesammelt werden:

- Organische und Kompostierende Abfälle: Das sind meist Küchenabfälle wie Schalen, Gemüseverschnitt und Kerne, sowie Essensreste, die auf Lagern anfallen. Aus hygienischen Gründen ist es wichtig, daß sie irgendwo gesammelt werden und nicht in der Gegend herumliegen (Folgen wären: Schimmel, Ratten, Infektionsgefahr). Da die Stoffe kompostieren, d.h. von Mikroorganismen zu Mineralsalzen umgesetzt werden, können sie in einer Kompostgrube nahe des Lagers verscharrt werden.

Anlegen einer Kompostgrube: Abseits vom Lager, an einem unbenutzten Flecken (evtl. im Geb sch) wird eine ca. 1 m tiefe Grube — je nach Lagergröße auch kleiner min. aber 50 cm — ausgehoben und deutlich markiert,

das Keiner hineinfällt. Zur Geruchsverminderung sollte ab und zu mit etwas Erde vom daneben aufgeschüttetem Haufen abgedeckt werden. Die Grube wird am Ende des Lagers sorgfältig geschlossen und die evtl. entfernten Grassoden wieder eingesetzt.

- Glas: Glas ist ein Naturrohstoff (ein Silikat, der in der Natur auch in anderer Form als Flaschen und Gläser auftritt). Glas wird getrennt gesammelt, weil dieser Rohstoff sehr gut wiederverwertet werden kann und herumliegendes Glas auf Lagern Verletzungsgefahr bedeutet. Die Flaschen und Gläser sammelt man am besten abgewaschen und sauber in einer Kiste, bevor sie dann zum Glascontainer oder zum Recycling-Hof gebracht werden. Glassammelstelle: Curver-Kiste o.ä. mit einer Abdeckung.
- Papier: Wie die meisten wissen, wird die für Papier nötige Cellulose aus Holz hergestellt. Es verweist in der Natur als solches sehr gut. Es sind aber auch noch Farbstoffe und Bindemittel enthalten, die dann in den natürlichen Stoffkreislauf gelangen. Deshalb kommt Papier nicht auf den Komposthaufen und soll auch nicht unbedingt verbrannt werden, da sonst größere Mengen an Schadstoffen in die Luft gehen. Papier gehört (wie Glas) zu den Stoffen, die etwas unproblematischer zu recyceln sind. Oft kann aus gesammeltem Altpapier wieder etwas mit gutem Gebrauchswert hergestellt werden, und sei es Toilettenpapier. Man sammelt das Altpapier in einem Karton oder einer Kiste, wobei darauf zu achten ist, daß keine Lebensmittelverpackungen aus Papier (z.B. Milchtüten) dort hineinkommen, weil diese noch extra beschichtet sind. Der Sammelkarton muß trocken stehen und kann bei einem Altpapiercontainer oder Recycling-Hof entsorgt werden.
- Metall: Das sind Konservendosen, Deckel und Aluminiumverschlüsse (Die Getränkedose ist als reguläre Verpackung zu meiden, denn sie ist teuer, unwirtschaftlich und umweltschädlich in Herstellung und Entsorgung). Reines Eisen z.B. macht in der Natur nichts aus, da es schnell verrostet und Nichts weiter ins Grundwasser gelangt. Das Gebrauchsmaterial Blech - eine Legierung aus mehreren Metallen - aber verrostet nicht so schnell und ist meistens noch mit speziellem Lack beschichtet; beim Verrotten geben Blechabfälle immer Schadstoffe ins Grundwasser ab. Blech und Aluminium lassen sich einigermaßen wieder einschmelzen und für neue Produkte verwerten, daher werden sie auf dem Lager in einer extra Kiste gesammelt. Die Konservendosen müssen kurz ausgespült und plattgehauen werden damit sie nicht so viel Platz wegnehmen. Das gesammelte Altmittel bringt ihr dann zu einem Recycling-Hof, wo es noch genauer sortiert und verwertet wird. Metallsammelstelle: Curver-Kiste o.ä.
- Kunststoff: Kunststoffe zersetzen sich bis auf Ausnahmen (Polyethylen) nicht oder nur sehr langsam und unter Schadstoffabgabe in der Natur. Plastik und Kunststoffe sollten auf keinen Fall in der Gegend herumfliegen, so wie es mit

Bonbonverpackungen und anderen Plastikschnippelchen auf Lagern oft der Fall ist. Für diesen Müll und solchen, den ihr oben noch nicht einordnen konntet baut man in genügender Anzahl auf dem Lager Müllständer mit Müllsäcken. Auf Wanderfahrt benutzt man im allgemeinen eine Mülltüte für alles, die beim nächsten Haus entleert wird. Mülltrennung ist auf Wanderung nicht möglich, hier sollte man zusehen, das man Müll vermeidet s.o. Um zu verhindern, daß in den Kohten der Abfall herumfliegt sollte eine kleine Mülltüte bereitgehalten werden; das ist erheblich bequemer als immer zum großen Müllständer zu rennen.

Zum Schluß möchte ich noch kurz auf das Recycling eingehen. Wenn ich oben immer von guter Wiederverwertbarkeit gesprochen habe, dann war damit die Fähigkeit des Materials gemeint, sich in Produktionsprozesse zurückführen zu lassen. Dabei wird es aber meist in der normalen Produktion nur zugesetzt und mit neuen Rohstoffen vermischt, da sonst die Qualität des Produktes leidet.

Es finden aber auch Recycling-Prozesse statt, bei denen nur Altmaterial verwendet wird. Die Produkte sind immer minderwertiger, als das Ausgangsmaterial war. So kann aus einem Joghurtbecher nicht wieder ein neuer Becher gemacht werden, sondern nur eine Schallschutzmauer oder eine Parkbank.

Bei beiden Verfahren ist der Haken, daß es keinen richtigen Rohstoffkreislauf gibt, sondern die gesammelten Rohstoffe zu immer minderwertigeren Produkten recycelt werden. Man nennt das auch "downgrading" Das Ende vom Lied wäre irgendwann eine Welt voller Schallschutzmauern und Parkbänke. Es ist also klar, daß der jetzige Stand der Müllentsorgung und -wiederverwertung noch keine Zukunftsperspektiven hat. Aber immerhin wird schonmal etwas an Rohstoffen eingespart und über neue Recyclingmethoden nachgedacht (z.B. für Plastik).

Das Zauberwort heißt aber nicht Recycling, wie viele meinen und wie es der "grüne Punkt" vermitteln will, sondern Müllreduzierung, d.h. Aussteigen aus der Wegwerfgesellschaft und zurück zur Minimalverpackung. Es ist keinesfalls damit getan, alles mit "grünem Punkt" in den "gelben Müllsack" zu stecken und zu glauben das Duale System Deutschland würde sich schon um den Rest kümmern.

Deshalb muß möglichst verpackungsarm eingekauft werden und die Idee an die Sipplinge damit vertraut zu machen, denn sie sind die Verbraucher und von morgen.

Seifen und Sauberkeit

Auf einem Lager muß immer ein Mindestmaß an Sauberkeit und Hygiene herrschen, zum Einen wegen der Infektionsgefahr und 2. fühlt man sich dann sehr viel wohler. Die Hygiene betrifft nicht nur den eigenen Körper, sondern auch Gebrauchsgegenstände wie: Kochtöpfe, Kellen, Schüsseln, Koschis, Bestecke und Lebensmittelbehälter. Mit dem Einteilen des Tischdienstes ist es meistens noch nicht getan. Ihr solltet immer hinterher sein, daß die Sachen auch wirklich sauber sind, ansonsten könnte

die Fahrt ins Klo fallen (Haupterkrankung bei dreckigen Koch- und Essensutensilien: Durchfall!). Bewährt ist auf Lagern ein zentraler Abwasch, der sich um das gesamte, dreckige Geschirr kümmert. Das spart sehr viel Wasser, Gesüffe und Spülmittel. Dafür bietet es sich an, einen Waschplatz einzurichten (den ihr für die Körperhygiene ohnehin braucht). Eine Sickergrube mit ausreichender Tiefe (ca. 1/2 m je nach Bodenbeschaffenheit) muß für die Abwässer in der Nähe ausgehoben werden. Schick ist es, wenn am Waschplatz immer etwas Seife da ist (z.B. Spüli-Flasche aufhängen).
Waschplatz:

- Wasserversorgung
- Sickergrube
- Waschtisch mit Schüsseln und Seife

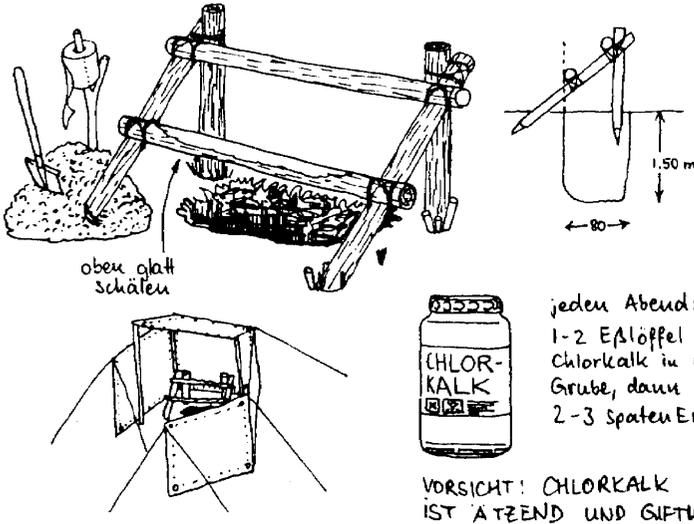
Nun zu den Seifen, die ihr auf Fahrt mitnehmen könnt. Normale Seife ist eigentlich etwas ganz natürliches, nämlich basische Fette, die aus Lipiden und Tensiden bestehen. Stoffe, die auch in der Natur selbst vorkommen. Wir machen uns die Fettlöslichen Eigenschaften dieser Verbindungen zu nutze, um die Bratpfanne oder das Gesicht zu waschen. Es sind aber noch Zusatzstoffe in einer Seife enthalten, die es dann zu Spüli, Bodylotion und Handseife machen (Waschmittel und z.T. auch Spülis sind Enzymreinigungaktiv). Deshalb ist es schon wichtig, welche Seifen man mit auf Fahrt nimmt. Es gibt immer mehr Haushalts und Allroundseifen, die wieder aus der ursprünglichen Neutralseife bestehen und für sehr viele Anwendungen (Wäschewaschen, Geschirrspülen, Putzen und z.T. Körperpflege) zu benutzen sind (erhältlich in vielen Drogeriemärkten unter "Haushalts- und Neutralseife"). Diese Seifen sind biologisch abbaubar. Das bedeutet, daß sie in dem betreffenden Biotop (See,Teich) durch Mikroorganismen zu Mineralstoffen abgebaut werden. Dabei wird Sauerstoff verbraucht. Die Mineralstoffe dienen anderen Lebewesen als Nährstoffe, dadurch kommt es zu einem vermehrtem Wachstum in dem Lebensraum (Eutrophierung), wobei die Gefahr eines "Umkippens" besteht (Sauerstoffgehalt sinkt auf null). Es ist zu sehen, daß auch Pfadfinder in ein kosystem eingreifen, wenn sie dort Lager abhalten. Deshalb muß der Seifenverbrauch möglichst gering gehalten werden Zum Abwaschen reichen oft sehr kleine Mengen aus, man kann mit einem Tropfen anfangen und — wenn nötig — nachnehmen.

Körperseifen gibt es in mannigfacher Ausführung, sodaß oft die Qual der Wahl besteht. Hier gilt das Selbe wie oben schon erwähnt. Die Einfachheit einer Seife macht sie umweltverträglicher. Oft ist auf der Rückseite ein Vermerk über die biologische Abbaubarkeit vorhanden, aber auch hier ist Sparsamkeit nötig. Sprühdosen mit Treibgas sollten eigentlich out sein, denn auch die FCKW-freien Treibmittel sind nur ein kleineres Übel.

Um den Sipplingen auf Fahrt zu zeigen, daß man sich auch hier sauber halten kann, empfiehlt es sich mit der Sippe zusammen Morgenwäsche zu betreiben, dabei kann auch die nötige Sparsamkeit gezeigt werden. Wichtig ist, daß man lernt, es sich auf Fahrt mit einfachen Mitteln immer so angenehm und bequem wie möglich zu machen. Das macht dann den kreativen Pfadfinder aus.

Nun zu einem vielleicht etwas unangenehmen Thema von Fahrt und Lager: Der Stuhlgang. Es ist sicher nicht ganz einfach, mit den Sipplingen einigermaßen klar und verständlich über dieses Thema zu sprechen. Es ist aber umso nötiger, da verhindert werden muß, daß auf einem Lager die Belegschaft sich in den Wald schlägt um ihr Geschäft hinter dem nächsten Baum zu verrichten. Die Gründe sind klar, es hat nichts mit Naturschutz zu tun (die Substanzen sind vorzüglich abbaubar), sondern mit hygienischen Aspekten und zivilisiertem Lebensstil.

Auf einem Lager mit mehr als 20 Leuten braucht man einen Donnerbalken für die großen Geschäfte, bei weniger b.z.w. bei Wanderungen kann man sich des Spatengangs bedienen. Beide Methoden erfordern z.T. etwas Geschicklichkeit und Übung, aber einmal verinnerlicht ist es eine Sache für's Leben.



Der Donnerbalken: Man baut sich für große Lager seine Toilette einfach selbst. Mit wenig Aufwand kann man schon ein ganz komfortables Klo mit "Spülung" bauen. Zuerst wird eine Grube ausgehoben, die unbedingt tief genug sein muß — min. 1,5m — um die Geruchsbildung einzuschränken. Dann wird entweder ein Balken zum Sitzen oder eine richtige Klobrille darüber befestigt, sodaß eine Art Bank entsteht. Um das Klosett wird mit Ponchos oder Vierecksplanen ein Zelt gebaut und

evtl., wenn ihr zwei Sitze habt, auch eine Trennwand dazwischen gespannt. Im Klozelt sollte etwas Erde vom Ausheben der Grube mit einem Spaten zum "spülen" bereitgehalten werden, damit der Nächste ein angenehmeren Anblick und Geruch genießt. Vor dem Klozelt schafft man mit einem Wasserkanister, und einem Stück Seife eine Gelegenheit zum Händewaschen. Zu guter Letzt vergesst nicht das Klopapier!

Der Spatengang: Um auf kleinen Fahrten und Wanderungen ebenfalls einen entspannenden Stuhlgang durchführen zu können, benötigt man nur etwas Klopapier, einen Spaten und etwas Zeit. An einem ungestörtem Flecken hebt man eine kleine Kuhle aus und verschließt diese nachher wieder gründlich. Ein der Kuhle gegenüberliegender oder -stehener Baum hat sich als vorteilhafte Ablage und Stütze erwiesen, doch jeder muß dabei seinen eigenen Stil entwickeln.

Es soll bei den beiden genannten Methoden erreicht werden, daß auf keinen Fall der Stuhl offen in der Gegend herumliegt, was den Lagerplatz schnell in eine Autobahnraststätte verwandelt und reichlich unhygienisch ist.

Checkliste Umwelt und Hygiene

Zum Schluß soll eine Checkliste für Fahrt und Lager euch dabei helfen bei der Planung diese Dinge im Kopf zu haben. Nachdem die Zelte stehen, kommen erst einmal die nötigen Dinge, bevor man mit anderen Lagerbauten weitermacht. Die Einrichtungen lassen sich sicher noch komfortabler und luxuriöser machen, der Kreativität sind da keine Grenzen gesetzt.

Lager:

- Mülltrennung: Kompost, Glas, Papier, Metall, Kunststoffe, und Sonstiges
- Müllständer bauen
- Waschplatz: Waschtische, Sickergrube
- Donnerbalken

Wanderfahrten:

- Tupperdosen und Weithalsflaschen, Müllvermeidung
- Mülltüte
- Waschen: Das Waschwasser nie direkt in ein Gewässer kippen
- Spaten und Klopapier

Beispiel einer Stammesordnung

STAMMESORDNUNG des VCP-Stammes XY

I. Arbeitsordnung - II. Thingordnung - III. Probenordnungsbestimmungen - IV. Probenordnungen - V. Ämterordnung - VI. Anlagen.

(Stand: Stammething vom 20. Januar 1993)

I. ARBEITSORDNUNG

§1. Der Stamm XY arbeitet auf der Grundlage der Bundesordnung des Verbandes Christlicher Pfadfinderinnen und Pfadfinder. Außerdem sieht er sich und seine Arbeit an die Kirchengemeinde XY gebunden.

§2. Die Stammesarbeit kennt eine separate Dreiteilung:

A. Kinder- oder Wölflingsarbeit. Diese Arbeit kann offen oder geschlossen sein und soll eine Vorstufe zur Pfadfinderarbeit darstellen.

B. Pfadfinderarbeit. Diese Arbeit ist geschlossen. Sie kennt die pfadfinderische Sippe, das Pfadfindergesetz, die Aufnahme, Proben und Stände sowie die sonstigen pfadfinderischen Prinzipien. Sie ist die absolute Priorität der Stammesarbeit.

C. Roverarbeit. Diese Arbeit ist offen und nicht an die pfadfinderische Arbeitsweise gebunden. Sie soll die Stammesarbeit entlasten.

§3. Die offene Kinder- und Wölflingsarbeit darf nicht die Pfadfinderarbeit einschränken oder sonstwie belasten. Sie muß eine Stütze derselben darstellen. Ist dies nicht der Fall, hat sie zu unterbleiben. Die Chefrunde entscheidet hierüber.

§4.(1) Der Stamm XY arbeitet grundsätzlich auf die pfadfinderische Aufnahme hin. Sie kann als Jungpfadfinder- oder Roveraufnahme erfolgen.

(2) Die Aufnahme fährt zu einem Stand und zur Stammesmitgliedschaft. Näheres regeln die Probenordnungsbestimmungen und die jeweilige Probenordnung.

§5. Das oberste Organ des Stammes ist das Thing. Näheres regelt die Thingordnung.

§6.(1) Das Verwaltungs- und Aufsichtsorgan ist die Chefrunde.

(2) Sie besteht aus Stammesführer, dem Stammesältesten, dem Stammesmaterialwart und eventuellen anderen Stammesämtern. Außerdem müssen die drei Arbeitsstufen vertreten sein. Diese Vertretung regelt die Arbeitsstufe selbst.

(3) Die Chefrunde kann weitere Mitglieder mit vollem Stimmrecht einstimmig benennen und entlassen. Dabei ist auf die jeweilige Funktion im Zusammenhang mit der Stammesarbeit zu achten. Die Chefrunde kann Stammesämter, außer den Stam-

mesführer und den Stammesältesten, einstimmig beurlauben, wenn konkreter Anlaß besteht. Der Betroffene kann innerhalb von 10 Tagen vom Stammesältesten eine Thingeinberufung verlangen.

(4) Der Stammesführer trägt die volle Verantwortung für die Stammesarbeit und hat damit ein generelles Vetorecht bei Beschlüssen. Dieses kann nur durch Thingbeschluß aufgehoben werden.

(5) Die Chefrunde kann mehrheitlich das Thing einberufen.

(6) Die Chefrunde hat bei Aufnahmen das Veto- und Vorschlagsrecht.

(7) Arbeitshilfen der Chefrunde sind verbindlich.

(8) Die Chefrunde gibt sich einstimmig eine Geschäftsordnung.

(9) Soweit nicht anders geregelt, werden Beschlüsse mehrheitlich gefaßt.

§7. Der Stamm XY kann andere Stämme durch Patenschaft an seiner Arbeit und an seinen Einrichtungen teilhaben lassen. Das Thing hat hierüber im einzelnen zu befinden.

§8. Die Arbeit des Stammes ist selbstlos und ausschließlich gemeinnützig. Sie erfolgt als christliche Arbeit innerhalb der Kirchengemeinde XY und dient der Jugendhilfe. Mitgliedsbeiträge erfolgen freiwillig, etwaige Gewinne dürfen nur im Sinne dieser Ordnung verwendet werden. Die Stammesmitglieder erhalten keine Gewinnanteile und haben kein Recht am Stammesvermögen. Vergütungen an Mitglieder, außer Kostenerstattungen, sind nicht zulässig. Im Falle der Stammesauflösung fällt das Stammesvermögen an einen unmittelbaren Rechtsnachfolger oder einen entsprechenden (gemeinnützigen) Förderverein, sofern dieser die Ziele dieser Ordnung weiter verfolgt. Andernfalls fällt das Stammesvermögen an die Kirchengemeinde XY.

II. THINGORDNUNG

§1. Das Thing ist das höchste Stammesorgan. Es muß mindestens einmal im Jahr zusammentreten, wenn nötig häufiger. Das Thing gilt als ordnungsgemäß einberufen, wenn es drei Wochen vorher bekanntgegeben wurde; in Ausnahmefällen genügen 10 Tage. Die Einberufung erfolgt durch den Stammesführer, den Stammesältesten, die Chefrunde, oder auf Wunsch von mindestens der Hälfte der Stammesmitglieder.

§2. Stimmberechtigt sind alle Stammesmitglieder. Stammesmitglied ist jeder im Stamm, soweit aufgenommen und nicht durch das Thing ausgeschlossen. Über Patenschaften muß gesondert beschlossen werden.

§3. Der Stammesführer leitet das Thing. Falls dies nicht erwünscht ist, übernimmt dieses ein mit einfacher Mehrheit gewählter Thinggraf oder der Stammesälteste.

§4. Alle Sippen, Arbeitsformen und Ämter berichten im Thing über ihre Arbeit. Das Thing erteilt den Stammesämtern Entlastung.

§5. Das Thing wählt Stammesführer, Stammesältesten, Stammesmaterialwart und andere Ämter soweit nötig. Außerdem wählt es Delegierte. Bei der Wahl ist auf die Amterordnung zu achten.

§6. Alle Wahlen erfolgen mit einfacher Mehrheit. Stammesordnungsänderungen bedürfen der 2/3 Mehrheit der anwesenden Stammesmitglieder.

§7. Die Möglichkeit des konstruktiven Mißtrauensvotums besteht mit einfacher Mehrheit.

§8. Ein Thingprotokoll ist für die Stammesakten anzufertigen.

§9. Anträge gelten als fristgerecht gestellt, wenn sie bis eine Woche nach ordnungsgemäßer Thingbekanntgabe beim Stammesführer oder Thinggrafen eingereicht sind, andernfalls ist ihre Dringlichkeit vom Thing festzustellen. Änderungen der Stammesordnung können keine Dringlichkeitsanträge sein.

III. PROBENORDNUNGSBESTIMMUNGEN

§1. Der Stamm XY befürwortet eine Ständeregelung auf der Grundlage der einzelnen Probenordnungen als einen festen Bestandteil der Pfadfinderarbeit. Stände sind: Jungpfadfinder (ab 9 Jahre), Pfadfinder (ab 10 Jahre), Knappe (ab 12 Jahre), Späher (ab 16 Jahre), Kreuzpfadfinder (ab 18 Jahre) und Rover (ab 14 Jahre).

§2. Die Aufnahme in den Stamm erfolgt durch die Jungpfadfinder- oder Roveraufnahme. Die Reihenfolge der Stände ist einzuhalten. Dabei gibt es zwei Möglichkeiten:

- A. Jungpfadfinder, Pfadfinder, Knappe, Späher, Kreuzpfadfinder.
- B. Rover, Späher, Kreuzpfadfinder.

§3. Die einzelnen Probenordnungen legen Richtlinien und Kriterien für Aufnahmen in die Stände fest. Der Kreuzpfadfinderstand unterliegt der Kontrolle der Kreuzträger des Landes.

§4. Die einzelnen Proben sollen die Grundlage für die stammesinterne Arbeit darstellen. Sie werden nach Erfüllung abgenommen. Dabei sind die einzelnen Kriterien nach Aufgabe und Sinn der einzelnen Probe anzusetzen. Sinn der Proben ist insbesondere das Element der Vermittlung von Pfadfinderwissen und -fähigkeiten. Außerdem sollen sie einen Anreiz zur individuellen Ausweitung der Begabung darstellen. Der Einzelne soll einen Standard erreichen, der eine aktive und sinnvolle Pfadfinderarbeit im Stamm gewährleistet.

§5. Probenabnahme- und Aufnahmeberechtigt sind nur Sippen- und Stammesführer. Der Stammesführer kontrolliert alle Aufnahmen und kann Beauftragte für die Auf- und Probenabnahme benennen. Die Chefrunde hat die Möglichkeit des Veto- und Vorschlagsrechtes. Aufnahmen und Probenabnahmen haben in jedem Fall durch einen Standeshöheren zu geschehen. Ein Recht auf Aufnahme besteht nicht. Einmal erreichte Stände sind endgültig.

§6. Bei der Probenabnahme ist der jeweils direkt Zuständige oder Beauftragte verantwortlich. Andere Abnahmeberechtigte haben darauf zu achten.

§7. Jeder Stand hat sein eigenes Zeichen. Die Chefrunde befindet hierüber. Nicht berechnigte Zeichen dürfen nicht getragen werden. Bei Stammesaustritt müssen sämtliche Zeichen zurückgegeben werden.

§8. Die einzelnen Versprechen sind variabel und müssen erläutert worden sein.

§9. Sonderregelungen jeglicher Art sind nur durch einstimmigen Chefrundenbeschuß möglich.

IV. PROBENORDNUNGEN

siehe folgende Seiten. . .

V. ÄMTERORDNUNG

§1. Stammesführer:

Stammesführer kann jedes Stammesmitglied werden, sofern es Jugendgruppenleiter und mindestens Späher ist. (Der Stand ist wegen der Ständeordnung nötig.) Der Stammesführer hat Stimmrecht in der Chefrunde, Thing, Bezirksversammlung und -runde und ist ein Landesversammlungsdelegierter der Stammes.

Er leitet das Thing und die Chefrunde und ist als Stammesrepräsentant voll für den Stamm verantwortlich. Er unterhält Kontakt zu Bund, Land, Bezirk, Jugendpfarramt, Gemeinde und zu den Sippen des Stammes, wo er beratend tätig ist. Er vertritt dort den Stamm.

Der Stammesführer kontrolliert bzw. vollzieht die Aufnahmen im Stamm. Er verwaltet die Stammeskasse und ist für sämtliche Finanzangelegenheiten gegenüber Staat, Jugendpfarramt, Kirche etc. zuständig. Er nimmt die Stammesgeschäftsführung, wie Schriftverkehr und Verhandlungen mit der Gemeinde etc., wahr.

Er organisiert und koordiniert die Stammesaktivitäten. Er informiert den Stamm über den Stammesrahmen hinaus. Er kann zur Arbeitsteilung Mitarbeiter (Stellvertreter z.B.) benennen, ist jedoch allein dem Thing verantwortlich. Er kann das Thing einberufen, muß dieses jedoch einmal im Jahr tun. Er wird dort für jeweils ein Jahr gewählt und ist dort Rechenschaft schuldig.

§2. Stammesmaterialwart:

Stammesmaterialwart kann jedes Stammesmitglied werden, sofern mindestens 14 Jahre alt. Er hat Stimmrecht im Thing, Chefrunde und ist Bezirks- und Landesversammlungsdelegierter der Stammes.

Der Materialwart verwaltet das Material, sorgt für Instandsetzung, organisiert den Ausleih, verwaltet die Materialkasse, meldet rechtzeitig Ersatzbedarf bei Chefrunde oder Stammesführer an und ist dem Thing und der Chefrunde Rechenschaft schuldig. Das Thing wählt ihn auf ein Jahr. Er hat eine Materialliste zu führen und sollte eng mit dem Stammesführer zusam-

menarbeiten. Er sollte einen Vertreter oder Beauftragten benennen.

§3. Stammesältester:

Stammesältester kann jedes Stammesmitglied werden. Er sollte 18 Jahre alt sein und muß nicht unbedingt aktives Stammesmitglied sein. Er ist Vertrauensperson für Stammesmitglieder, Eltern und Außenstehende. Er wird bei Vertrauenskonflikten aktiv und wirkt vermittelnd. Er hat ein Vetorecht bei Stammesbeschlüssen. Er kann das Thing einberufen und hat dort und in der Chefrunde Stimmrecht. Die Wahl erfolgt auf ein Jahr durch das Thing.

§4. Stammesdelegierter:

Stammesdelegierter kann jedes Stammesmitglied werden, wenn es Mitglied im VCP ist. Er sollte 14 Jahre alt sein und wird durch das Thing auf ein Jahr gewählt. Er vertritt die Stammesinteressen in Bezirk bzw. Land. Er ist abhängig von Thing- und Chefrundenbeschlüssen und sollte nicht mit anderen Stammesdelegierten gegensätzlich stimmen. Stammesdelegierte sollen Landes- oder Bezirksversammlungen besucht haben, 2 Jahre Stammesmitglied sein, sowie aktiv im Stamm mitarbeiten.

Neben dem Stammesführer und Stammesmaterialwart sind der Stammesgeschäftsführer und Stammesbürowart automatisch Bezirks- und Landesversammlungsdelegierte des Stammes.

VI. ANLAGEN

Anlage 1 zur Stammesordnung: Materialausleihbestimmungen

1. Stammesmaterial wird nur durch den Stammesmaterialwart oder einem von ihm benannten Beauftragten ausgeliehen.
2. Der Ausleih muß in der Materialausleihliste eingetragen werden.
3. Der Materialwart bestimmt, ob der Ausleih quittiert werden muß.
4. Der Materialwart bestimmt, was ausgeliehen werden kann.
5. Der Ausleiher muß für die eventuellen Schäden aufkommen.
6. Das ausgeliehene Material muß in tadellosem Zustand zurückgegeben werden.
7. Schlüsselbesitzer dürfen kein Material ohne Genehmigung des Materialwartes ausgeben. Verstöße dagegen werden mit Schlüsselverbot auf Zeit und Dauer geahndet.

Anlage 2 zur Stammesordnung: Kluftordnung

Die Stammeskluft besteht aus dem grauen Hemd mit zwei Brusttaschen.

Das blaue Halstuch wird unter dem Kragen getragen und die Lilie auf der linken Brusttasche, soweit man aufgenommen ist.

Das zusätzliche Standesabzeichen wird über der Lilie getragen. Außerdem ist das Deutschlandband über der linken Brusttasche und die internationale Lilie/das internationale Kleeblatt auf dem rechten Arm gestattet. Falls ein Stammesabzeichen vorhanden ist, wird es auf dem linken Arm auf

Höhe der internationalen Lilie/des internationalen Kleeblattes getragen.
Wer den Stamm verläßt, muß sämtliche Pfadfinder- und Standesabzeichen an den Stamm zurückgeben. Es ist nicht gestattet, unberechtigte Abzeichen zu tragen. Die Kluft sollte bei den Landesversammlungen und auf Fahrten getragen werden.

Verstöße gegen diese Ordnung können mit Ausschluß geahndet werden.

Anlage 3 zur Stammesordnung: Stammesausschluß

Vom Stamm ausgeschlossen werden kann jedes Stammesmitglied durch Thingbeschuß, wenn es sich stammesschädigend verhält oder gegen die Stammesordnung verstößt. Dabei hat der Stammesälteste ein Sperrvotum.

Anlage 4 zur Stammesordnung: Wölflingsarbeit

Mit dem Wölflingsversprechen erfolgt die Aufnahme in die Wölflingsmeute.

Das Wölflingsversprechen lautet: Als Wölfling möchte ich Gemeinschaft erleben und unsere Regeln achten.

Die Wölflingsregeln lauten: Ein Wölfling nimmt Rücksicht auf andere. Ein Wölfling hilft, wo er kann.

Anlage 5 zur Stammesordnung: Pfadfindergesetze

Als Christliche Pfadfinderinnen und Pfadfinder richten wir unser Leben nach unserem Herrn Jesus Christus aus.

Christliche Pfadfinderinnen und Pfadfinder

...sind aufrichtig in Gedanken, Worten und Taten.

...sind zuverlässig und hilfsbereit.

...verlieren in Schwierigkeiten nicht den Mut.

...schützen die Natur und bewahren die Schöpfung.

...leben einfach und können verzichten.

...fügen sich aus freiem Willen in die Gemeinschaft ein.

...sind kameradschaftlich und treu.

...setzen sich für Frieden ein und lösen Streit und Gewalt.

...nehmen Rücksicht und achten ihre Mitmenschen.

...tragen zur Freundschaft aller Pfadfinderinnen und Pfadfinder auf der Welt bei.

Beispiel für Probenordnungen

PROBENORDNUNG des VCP-Stammes XY

Jungpfadfinderprobenordnung

Christentum

1. Du kannst zwei Tischgebete auswendig sprechen und kennst drei geläufige christliche Lieder.
2. Du erzählst zwei Geschichten aus der Bibel und hilfst bei der Gestaltung einer Andacht.

Pfadfindertum

1. Du kannst das Jungpfadfinderversprechen und besprichst es mit Deinem Sippenführer.
2. Du kennst die Pfadfindergesetze/-regeln.
3. Du kannst dem Pfadfindergruß und weißt seine Bedeutung.
4. Du besitzt unsere Kluft und weißt, wie sie getragen wird.
5. Du hast an deiner Fahrt oder einem Lager teilgenommen.
6. Du weißt über Deinen Sippennamen becheid und Dir ist der Gründer der Pfadfinder bekannt.

Natur

1. Du kennst fünf verschiedene Baumarten unserer Wälder und bestimmst diese anhand ihrer Blätter und Rinde.
2. Dir sind fünf Tiere bekannt, die in unseren Wäldern leben.

Fahrt und Lager

1. Du kannst Kohtenbahnen knüpfen.
2. Du machst Feuer in einer selbstgebauten Feuerstelle.
3. Du kennst die Waldläuferzeichen und kannst eine Spur legen und verfolgen.
4. Du kannst den Slipstek, Kreuzknoten und Zimmermannschlag.
5. Du besitzt ein AB-Päckchen.

Musisches

1. Du legst Dir ein handgeschriebenes, selbst eingeschlagenes Pfadfinderbuch an und schreibst darin diese Proben und das Jungpfadfinderwissen ein.
Du legst Dir ein Stammesliederbuch zu und schlägst es selber ein.
Du fertigst Dir einen Halstuchring an.

Neigungsproben

1. Du weißt, wie man sich bei Bränden und Unfällen verhält.

2. Erfülle zwei der folgenden Proben Deiner Wahl:
Du besprichst mit Deinem Sippenführer eine Sonderprobe, die Du gerne erfüllen möchtest:
1. Du kennst Deine Körpermaße.
2. Du bastelst Dir eine Konus.

Jungpfadfinderversprechen

Im Vertrauen auf Gottes Hilfe möchte ich mit euch Pfadfinder sein. Ich will versuchen in der Gemeinschaft zu Leben und das Pfadfindergesetz zu achten.

Jungpfadfinder kann jedes Stammesmitglied werden, wenn es mindestens 9 Jahre alt und Mitglied im VCP ist. Dazu muß man alle Jungpfadfinderproben erfüllen und mindestens drei Monate im Stamm sein. Ein Jungpfadfinder soll sich in der Sippe eingelebt haben, die pfadfinderischen Grundfähigkeiten beherrschen und sich in der Gemeinschaft zurechtfinden. Bei der Aufnahme wird das blaue Halstuch und unsere Verbandslilie übergeben.

Pfadfinderprobenordnung

Christentum

1. Du kannst das Vater Unser und die Zehn Gebote.
2. Du hältst eine Andacht mit einem Sippenführer oder einer anderen Person.
3. Du besuchst mit Deiner Sippe einen Gottesdienst oder eine andere christliche Veranstaltung.

Pfadfindertum

1. Du zeichnest die Lilie des VCP in Dein Pfadfinderbuch ein und erklärst sie.
2. Du kennst die stammesinterne Ständeregelung.
3. Du weißt über die Stammessituation bescheid.
4. Du kannst das Pfadfinderversprechen und besprichst es mit Deinem Sippenführer.
5. Du kennst die Stammesgeschichte in ihren Grundzügen.

Fahrt und Lager

1. Du kannst einen Waldpenner aufstellen und weißt wie man eine Kohte aufbaut.
2. Du kannst den Palstek (Weberknoten), Mastwurf, Achterknoten, Spannzug sowie den Kreuz-, Parallel- und Dreibocksbund.
3. Du kannst Feuer machen und drei verschiedene Feuerarten anwenden.
4. Du kennst die Brenneigenschaften der bei uns üblichen Holzarten.
5. Du hast an drei Fahrten teilgenommen.

6. Du kannst richtig Hacken und Sägen und weißt, wie Du mit Lagerwerkzeug umgehst (Beil, Axt, Lampen, Tampen, Säge, Spaten).
7. Du hilfst beim Kochen einer vollen Mahlzeit und kannst Nudeln, Kartoffeln und Reis kochen.
8. Du kannst einen Affen/Rucksack pachen, die nötige Rolle machen und weißt, was man auf Fahrt mitnimmt.
9. Du fertigt Dir ein Trinkgefäß aus Naturprodukten an.

Natur

1. Du kannst fünf verschiedene Pflanzen und Sträucher unserer Wälder nach ihrem Aussehen und ihren Früchten bestimmen.
2. Du bestimmst das Sternbild des Großen Wagens (Gr. Bär) und den Polarstern.

Musisches

1. Du hast in Dein Pfadfinderbuch das nötige Pfadfinderwissen eingeschrieben.
2. Du planst und wirkst an einem Sippen- und einem Tschaiabend mit.
3. Du schreibst eine Fahrtenchronik.

Neigungsproben

1. Du weißt, wie man sich bei Bränden und Unfällen verhält und erste Hilfsmaßnahmen einleitet.
Erfülle zwei der folgenden Proben Deiner Wahl:
 1. Du besprichst mit Deinem Sippenführer eine Sonderprobe, die Du gerne erfüllen möchtest.
 2. Du wanderst mit Deiner Sippe 10 Kilometer.
 3. Du besitzt Grundkenntnisse im Umgang mit Karte und Kompaß (Einnorden, Peilen, Ablesen der Marschzahl).

Pfadfinderversprechen

Im Vertrauen auf Gottes Hilfe versprechen ich, die Aufgaben des Pfadfinders als Mitgestalter des Sippenlebens zu erfüllen.

Nach Erfüllung aller Pfadfinderproben kann man frühestens drei Monate nach der Jungpfadfinderaufnahme Pfadfinder werden, wen man mindestens 10 Jahre alt ist. Ein Pfadfinder soll über ein umfangreiches Pfadfinderwissen verfügen und sich in seiner Sippe und auf Fahrt zurechtfinden. Er soll bereits weitgehend selbständig sein und auf Sippenabenden und Fahrten Aktivitäten mitgestalten können. Bei der Aufnahme wird eine Anstecknadel übergeben.

Knappenprobenordnung

Bibel und Gemeinde

1. Du hältst eine Morgen- und Abendandacht und legt möglichst je einen Text aus dem Alten und Neuen Testament aus.

2. Du kennst den Aufbau der Bibel und übst Dich im freien Gebet.
3. Du kannst das Vater Unser erklären.
4. Du kennst unsere Gemeindesituation in ihren Grundzügen (Gruppen, Pastoren, Ausschüsse/Gremien, Mitarbeiter).

Pfadfindertum

1. Du kannst das Knappenversprechen und besprichst es mit Deinem Sippenführer.
2. Du weißt über das Pfadfindertum Bescheid und machst Dir Gedanken über dessen Geschichte.
3. Du kennst die Lebensgeschichte Baden Powells.
4. Dir sind seine Methoden und Grundsätze bekannt (z.B. Pfadfinderprinzipien).
5. Du kennst und erklärst alle stammesinternen Regelungen (Stände, Gesetz, Ämter, Gremien etc.).
6. Du besuchst mindestens eine Bezirks- oder Landesversammlung und kennst die Struktur des VCP.

Fahrt und Lager

1. Du überprüfst Deine Kenntnisse in Knoten und Bündeln.
2. Unter Deiner Anleitung wird eine Kohte aufgebaut. Außerdem weißt Du wie eine Jurte aufgebaut wird.
3. Du kannst sicher mit Karte und Kompaß umgehen und beherrschst die Orientierung ohne Kompaß.
4. Du zeigst Methoden der Messung und Schätzung.
5. Du skizzierst drei Lagerbauten in Deinem Probenbuch und kannst eine davon aufbauen.
6. Du kannst morsen.
7. Du hast fünf Kochrezepte für ein ausgewogenes Mittagessen in Dein Probenbuch eingeschrieben.

Natur

1. Du beschäftigst Dich mit Lagerhygiene und -umweltschutz.
2. Du weißt den Unterschied zwischen Natur- und Landschaftsschutzgebiet sowie Naturdenkmälern.
3. Du bestimmst drei Sternbilder über den großen Wagen hinaus und zeichnest diese in Dein Probenbuch ein.
4. Du kennst drei Heilkräuter und ihre Anwendung sowie drei eßbare Pflanzen und weißt, wie sie zubereitet werden.
5. Du kennst die wichtigsten Anzeichen, die auf die verschiedenen Wetterlagen hindeuten.

Kultur

1. Du kennst 10 Hamburger Sehenswürdigkeiten und weißt über fünf genauer Bescheid.
2. Du kennst die Hamburger Geschichte in ihren Grundzügen.

3. Du besuchst mit Deiner Sippe eine kulturelle Veranstaltung.

Technik

1. Du stellst eine Bildreportage, einen Schaukasten oder ein Schaubild zusammen.
2. Du kannst eine Petroleumlampe handhaben und weißt, wie man mit Gaskochern umgeht.
3. Du weißt, wie Du Beil, Säge, Spaten, Tampen pflegst und reparierst.

Musisches

1. Du besitzt das Deutsche Jugendschwimmabzeichen in Bronze.
2. Du besuchst einen 1.Hilfe - Grundkurs.

Organisation

1. Du stellst einen Verpflegungsplan für eine Wochenendfahrt auf und berechnest die Kosten für jeden Teilnehmer.
2. Du planst den Tagesablauf einer Fahrt und führst ihn durch.
3. Du veranstaltest einen Spieleabend oder ähnliches.
4. Du stellst eine Reiseverbindung für eine Fahrt nach Angaben her.

Staat und Gesellschaft

1. Du kennst unser Wahlsystem und die wichtigsten Parteien.
2. Du kennst den Aufbau der Hamburger Bürgerschaft und deren Rechte.

Neigungsproben

Erfülle nach deiner Wahl zwei von folgenden Proben:

1. Du besprichst mit Deinem Sippenführer eine Sonderprobe, die du gern erfüllen möchtest.
2. Du bist mit Deiner Sippe auf Fahrt mindestens 15 km gewandert.
3. Du leitest einen Frühsport und kennst 10 Aufwärmübungen.
4. Du kannst fünf Vögel nach ihrem Aussehen bestimmen und drei Spuren bei uns heimischer Tiere erkennen und zeichnen.

Knappenversprechen

Als christlicher Pfadfinder will ich im Vertrauen auf Gottes Hilfe die Aufgaben des Knappen in Stamm und Sippe erfüllen.

Knappe kann man nach einjähriger Stammeszugehörigkeit ab 12 Jahren werden. Man muß Verbandmitglied sein und bereits aktive Stammes- oder Bezirksarbeit leisten. Der Knappenstand beinhaltet die weitgehende Selbständigkeit und die Fähigkeit, schon kleinere Organisationsarbeiten ausführen zu können. Die Aufnahme sollte durch den Stammesführer erfolgen. Dabei wird eine Anstecknadel übergeben.

Späherprobenordnung

1. Du kannst eine Sippe führen und veranstaltest mindestens eine Wochenendfreizeit sowie eine längere Fahrt. Dabei sind sämtliche Planungs- und Organisationsarbeiten selbständig auszuführen.
2. Du kennst die Bundes- und Stammesordnung in allen Teilen und kannst sie erklären.
3. Du kennst den Werdegang des Stammes.
4. Du informierst Dich über alle Stammesgeschäfte.
5. Du nimmst Stellung zu Deinen künftigen Aufgaben sowie zu Pfadfindertum und zu Deinem Glauben.
6. Erarbeitung und Erfüllung von Sonderproben.

Späherversprechen

Als christlicher Pfadfinder verspreche ich, die Aufgaben des Spähers in Stamm, Bezirk und Land zu erfüllen.

Späher kann man nach zweijähriger Stammesmitgliedschaft werden, wenn man seit mindestens sechs Monaten eine aktive Führungsarbeit leistet. Außerdem ist der Jugendgruppenleiterausweis erforderlich. Der Späher muß die Fähigkeit zu Stammesführungsaufgaben haben. Die Sonderproben stellen den Hauptteil der Späherproben dar. Die Aufnahme erfolgt nach Erfüllung der Proben durch den Stammesführer. Dabei wird eine Anstecknadel übergeben.

Roverprobenordnung

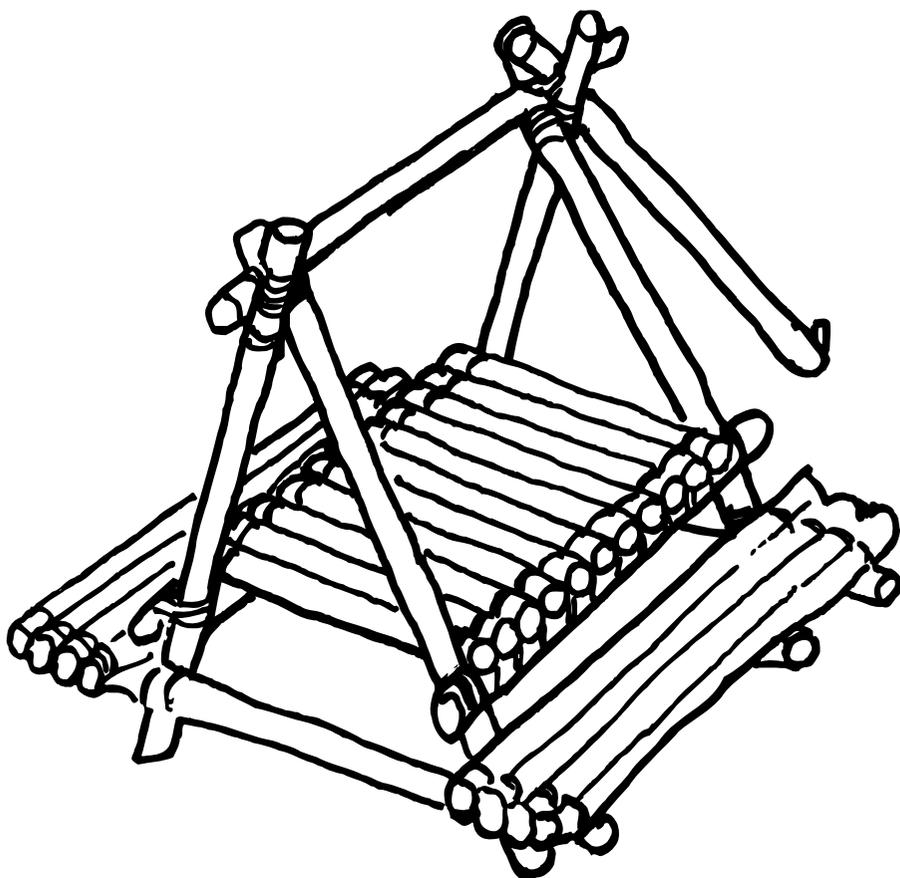
Der Roverstand kennt keine Proben im eigentlichen Sinne. Rover kann jeder werden, sowie er mindestens drei Monate im Stamm und 14 Jahre alt ist. Der Rover kann die Späherproben beginnen, wenn er nachgewiesen hat, daß er aktiv im Stamm mitarbeitet und alle entsprechenden Vorkenntnisse besitzt. Ansonsten ist der Roverstand mit dem Jungpfadfinderstand gleichzusetzen. Ein besonderes Zeichen gibt es nicht.

Bedingungen für die Aufnahme sind Kenntnis der Bundes- und Stammesordnung, Anerkennung der bestehenden Stammesordnung, Mitgliedschaft im VCP, Kenntnis des Verbandsaufbaues und der Stammessituation, Teilnahme an einer Fahrt.

Roverversprechen

Im Vertrauen auf Gotte Hilfe will ich als Mitglied des Verbandes und des Stammes auftreten und handeln. Ich will meine Möglichkeiten für den Stamm einsetzen.

PFADFINDER- TECHNIK



Knoten und Bünde

Für viele erscheinen Knoten und Bünde wie ein Buch mit sieben Siegeln, daß sie wohl nie verstehen oder beherrschen werden. Dabei ist es lange nicht so schwierig, wie die "Köner" einem erzählen wollen. Über Knoten gibt es zwar unglaublich dicke Bücher mit tausenden von Abbildungen, doch liegt dies eher an der Langeweile der Matrosen früher auf See, die eine große Zahl von Schmuckknoten und dergleichen ersonnen haben. Nett und schön, doch hat dies nichts mit dem gemein, was wir für unsere Zwecke benötigen. Für Pfadfinderbedürfnisse werden die hier aufgeführten fünf Knoten und vier Bünde völlig reichen. Und fünf Knoten zu lernen schafft jeder!

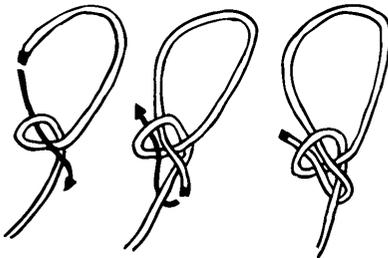
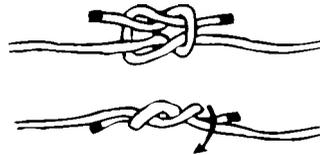
"Aber warum soll ich diese Knoten überhaupt lernen? Ich bekomme das auch so irgendwie hin." — Nein, richtige Knoten haben im Gegensatz zu hingefriemelten Seilverwirrungen entscheidende Vorteile. Wie in der Werbung für Autos oder Slip-einlagen geht es um zwei Punkte: *Sicherheit* und *einfache Handhabung*:

- Echte Knoten halten garantiert. — Eher reißt das Seil, bricht das Holz oder kippt der Baum um.
- Echte Knoten sind schnell geknotet und sehr übersichtlich angeordnet. Vor allem sind sie aber auch leicht wieder zu öffnen — Ein Detail, was man nicht vergessen sollte, will man in der Regel ein Zelt auch irgendwann mal wieder abbauen.

Wann man welchen Knoten benötigt, findet Ihr zum Teil in der folgenden Auflistung. Beim Abschnitt über Zeltaufbau werdet Ihr die Knoten aber auch wiederfinden.

Kreuzknoten

Zum Verbindungen zweier gleich dicker Enden. Zum Öffnen des Knotens braucht man nur eine der Schlingen um das Zugseil zu kippen und hat dann genug Spiel um den Knoten ganz zu öffnen (siehe unter Zeichnung).

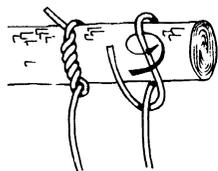
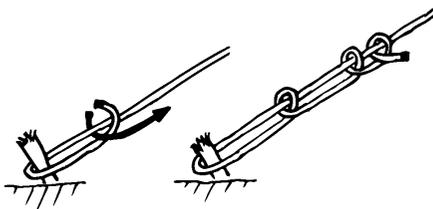


Palstek

Der Palstek ist der wohl schwierigste Knoten aus dieser kleine Sammlung. Er ist aber um so nützlicher. Denn im Gegensatz zur "Hausfrauenschlinge" läßt er sich leicht (auch nachdem er lange unter Zug stand) wieder öffnen: Man muß nur die Schlinge, die man im letzten Schritt gelegt hat um das Zugseil kippen (vgl. Kreuzknoten). Na ja, läßt sich nicht leicht beschreiben.

Abspannknoten

Leider hält der Abspannknoten nicht wirklich bombenfest. Der große Vorteil an dem Knoten ist jedoch, daß man leicht durch Hochschieben der Schlingen nachspannen kann. Gerne dehnen sich nämlich Kohtenbahnen ein wenig, wenn sie länger stehen oder es geregnet hat.

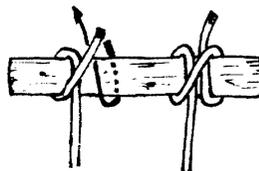


Zimmermannsschlag

Als Anfangsknoten für die Bünde und zum Festmachen an einem Baum (siehe Zeltaufbau).

Mastwurf

Zum Beispiel zum Festmachen an einem Baum oder als Abschlußknoten bei den Bänden

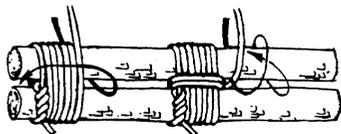
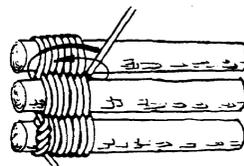


Bünde

Am Anfang wird das Seil mit einem Zimmermannsschlag an einer Stange befestigt, dann werden die entsprechenden Umwickelungen gemacht und das Seilende dann schließlich mit einem Mastwurf an einer Stange wieder festgemacht.

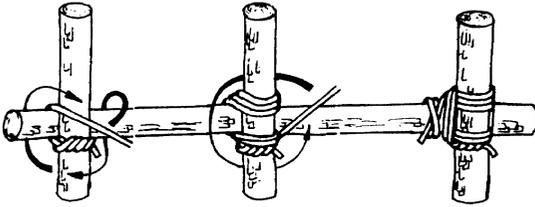
Scherenbund

Will man zwei oder drei Stangen für einen Zwei- oder Dreibock miteinander verbinden, so muß diese Beweglichkeit der Knoten zulassen. Deshalb verwendet man statt eines starren Kreuzbundes diesen sogenannten Scherenbund. Die Stangen lassen sich leicht aufspreizen.



Parallelbund

Dieser Bund ist zu verwenden, wenn zwei Stangen wirklich parallel gehalten werden und nicht wie z.B. bei Dreibock aufgeschert werden sollen.

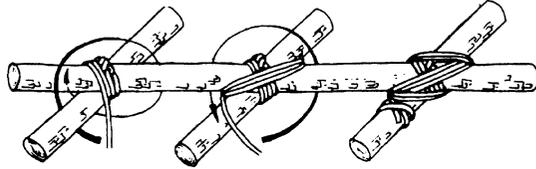


Kreuzbund

Zum Verbinden von zwei Stangen, die im rechten Winkel aufeinander liegen sollen wie z.B. beim Kohlenkreuz oder verschiedenen Lagerbauten.

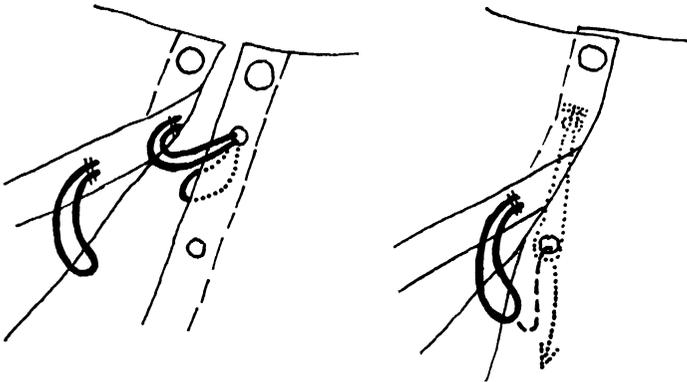
Diagonalbund

Er wird öfters bei Lagerbauten wie Türmen o.ä. für Querverstrebungen verwendet.

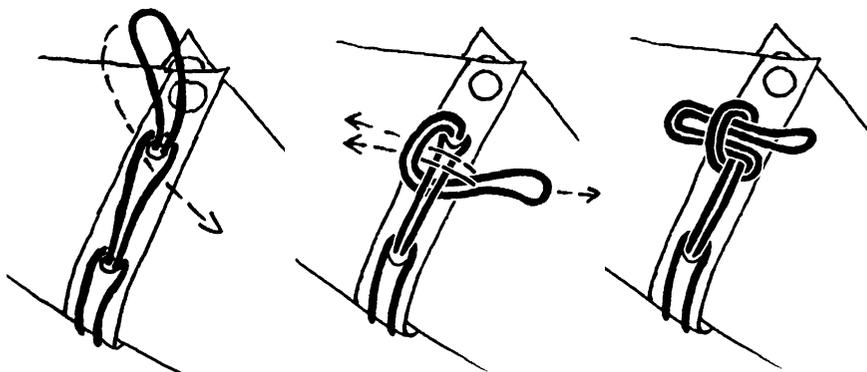


Knüpfen von Kohtenbahnen

Beim Knüpfen von Kohtenbahnen fängt man oben an der Spitz an und zieht dabei ein Knüpfbändsel immer von oben durch die Öse und dann durch die Schlaufe vom Bündsel vorher.



Wenn man am unteren Ende angekommen ist, folgt ein Abschlußknoten. Die folgenden drei Abbildungen zeigen dies. Der Clou dabei ist, daß man quasi sein halbe Schleife knotet, womit der Knoten einfach aufziehbar ist: Ein einfacher Knoten als Abschlußsknoten wäre ziemlich blöde wieder zu öffnen.



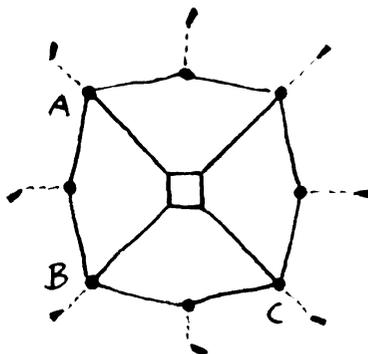
Das Sippenzelt

Wenn man mit einer Sippe auf Fahrt ist, ist es wichtig, daß in der Regel alle zusammen in einem Zelt schlafen. Das stärkt den Zusammenhalt und verhindert auch das Abspalten von Kleingruppen auf dem Gruppengeschehen.

Die Kohte

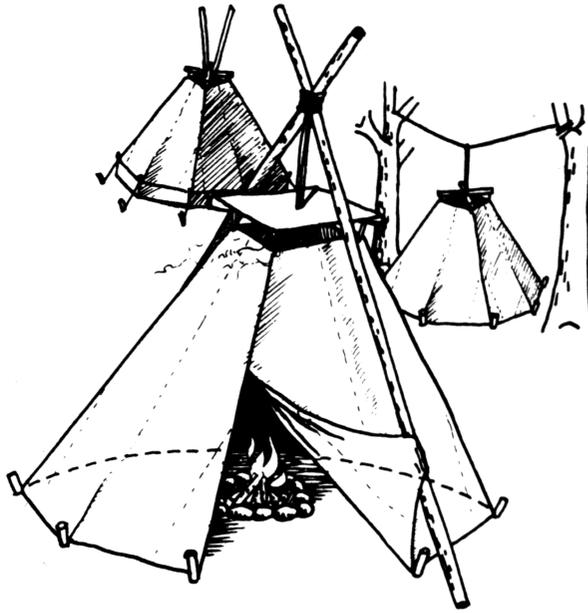
Seit Ende der zwanziger Jahre gib es bei uns die Kohte. Die Idee stammt von tusks, der auf einer Lapplandfahrt Kontakt zu dem Nomadenvolk der Lappen knüpfte. Die Lappen konnten sich keine festen Häuser bauen, da sie immer mit ihren Herden neue Weideflächen aufsuchen mußten. Damit nun aber der Wohnort trotzdem mollig warm ist, entwickelten sie eine transportable Zeltkonstruktion, in der man Feuer machen kann.

Heute ist die moderne Form von tusks Kohte in allen hiesigen Pfadfinderverbänden verbreitet. Es ist sozusagen das Erkennungszeichen der deutschen Pfadfinder geworden.



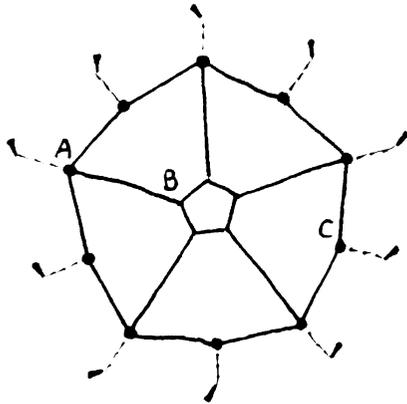
Neben den vier Kohlenbahnen benötigt man zwei 4 m (mit) bzw. 3 m (ohne Erdstreifen) lange Stangen, die man mit einem Scherenbund verbindet, und 8 Stützen und Heringe. Für das Kohlenkreuz werden zwei 1 m lange Stangen benötigt, die man mit einem Kreuzbund verbindet.

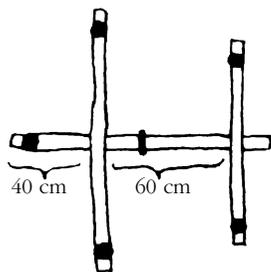
Beim Ausspannen der Kohte muß man darauf achten, daß man quadratisch bleibt (an jeder Ecke müssen A,B,C einem rechten Winkel bilden) und nicht aus Versehen einen Salmi aufbaut. Sonst sind Teile der Kohte nicht richtig gespannt (die sogenannten Omas) und es regnet leicht durch.



Der Frosch

Ist man mit 8 bis 10 Pfadfindern unterwegs, wird es in einer einfachen Kohte schnell zu eng. In diesem Fall kann man auf den Frosch, also eine Kohte aus fünf Bahnen ausweichen. Das Zelt ist mit etwa 1,80 m Höhe niedriger als eine Kohte (man sollte deshalb einen Frosch nie ohne Erdstreifen aufbauen), gewinnt aber eine ganze Menge an Grundfläche. In der Regel steht ein Frosch häufig besser, da er aufgrund seiner Geometrie leichter auszuspannen ist: Man braucht keine rechten Winkel o.ä. wie bei der Kohte zu schätzen, sondern kann entlang der Knüpfnaht (von A über B) auf die gegenüberliegende Mittelnaht (C) peilen.





Das Froschkreuz ist ein wenig komplizierter: Es besteht aus zwei Hölzern á 110 cm und einem kurzen Holz von 90 cm Länge. Sie werden entsprechend der nebenstehenden Abbildung mit Kreuzbänden aneinandergelassen. Die schwarzen Punkte heißen, daß hier die Kohtenbahnen ranhängt werden sollen; Der Punkt in der Mitte bildet den Aufhängepunkt vom Froschkreuz.

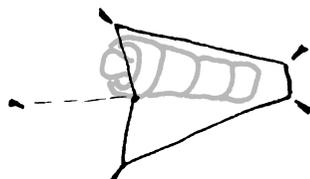
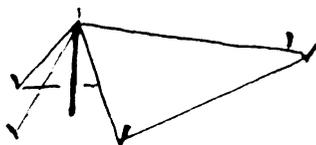
Als Deckel sollte man einen Jurtendeckel verwenden, da ein normaler Kohtendeckel die Öffnung nicht ganz schließt.

Kleine Zelte für Wanderfahrten

Ist man nur mit einer kleinen Gruppe unterwegs, macht es auch viel Spaß, nicht immer groß aufwendig eine Kohte aufzubauen. Wenn jeder eine Kohtenbahn auf seinen Rucksack schnallt, kann man auch mal zu diesen schnell aufgebauten Mini-Zelten greifen.

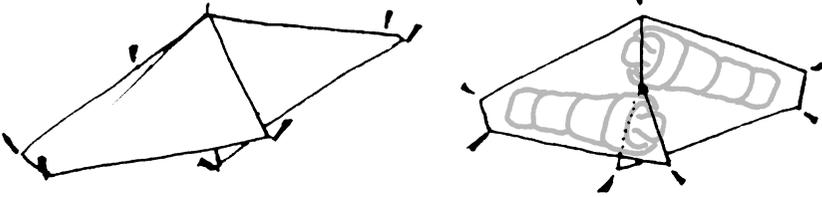
Waldpenner

Der Waldpenner ist ein Ein-Personen-Zelt mit nur begrenztem Platz: Leute über 1,60 m ragen leider aus dem Zelt heraus, schlafen also mit dem Kopf mehr oder weniger im Freien. Auch bläst einem der Wind gerne den Regen ins Zelt. Zum Aufbau benötigt man eine 100 cm hohe Stütze und fünf Heringe.



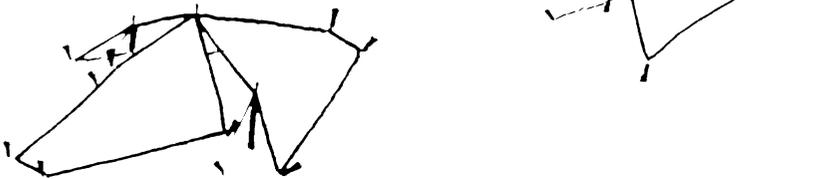
Kröte

Sehr viel besser geeignet ist die Kröte. Mit zwei Leuten findet man hier genügend Platz für sich und auch die Rucksäcke. Auch bei starkem Regen ist man in einer Kröte gut aufgehoben. Die beiden Kohtenbahnen werden zur Hälfte aneinandergknöpft; der andere Teil überlappt und dient als Eingang. Man benötigt eine 100 cm lange Stütze und sieben Heringe.



Mor og barn

Mor og barn (Mutter und Kind) ist ein gutes, regendichtes Zelt für drei Personen (Wichtig wenn man mit einer ungeraden Anzahl an Pfadfindern unterwegs ist!) und deren Gepäck. Man benötigt neben den elf Heringen noch zwei Stützen von etwa 60 cm und eine für die Mitte von etwa 110 cm Länge.



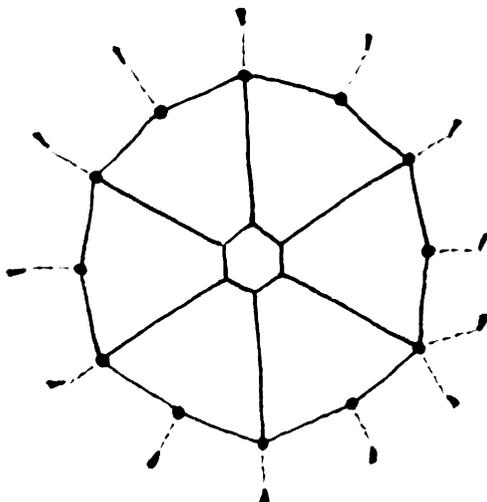
Jurten und Jurtenburgen

Bei längeren Lagern benötigt man in der Regel eine Art Versammlungszelt. Denn wenn es regnet, kann man so trotzdem bei Singe- und Tschaiabenden, beim Märchenvorlesen, Basteln, bei der Materialpflege, Abwaschen, Andachten und Gottesdiensten im Trockenen bleiben. Hierfür eignen sich besonders Jurten bzw. Jurtenburgen.

Einfache Jurte mit sechs Bahnen

Der Klassiker ist eine Jurte bestehend aus einem Dach mit 6 Jurtenbahnen und 12 Vierecksbahnen, die quasi als überlagerter Erdstreifen fungieren. Das Jurtenkreuz wird aus sechs Hölzern von je 100 cm Länge mit einer Art Kreuzbund gebunden. Zum Hochziehen verwendet man in der Regel zwei oder drei Innenstangen von etwa 4 m Länge mit einem Scherebund auf etwa 3,5 m Höhe. Die Jurte hat etwa eine Grundfläche von 30 m².

Nachteil der Jurte mit sechs Bahnen ist die nur geringe Dachschräge, wodurch das Wasser schlecht abläuft. Auch kann man ab einer Körpergröße von 1,70 m am Rand nicht richtig stehen und kommt ständig gegen das Jurtendach.



Jurte mit fünf Bahnen

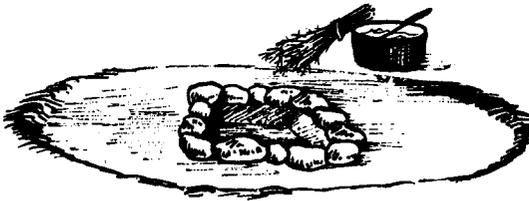
Der normalen Jurte deutlich überlegen in Sachen Regensicherheit und Stehhöhe ist eine Jurte mit nur 5 Jurtenbahnen als Dach. (Entsprechend 10 Vierecksbahnen.) Das Wasser läuft durch die größere Dachschräge besser ab und auch Sippenführer stoßen nicht ständig mit dem Kopf gegen das Dach. Allerdings ist sie mit einer Grundfläche von etwa 20 m² auch etwas kleiner

Da die Jurte insgesamt höher ist, benötigt man für die Innenstangen zum Hochziehen längere Stangen als bei der normalen Jurte: 5 m mit einem Scherebund auf 4 m Höhe sollten aber reichen. Das Jurtenkreuz entspricht dem für einen Frosch. Auch Tips zum Abspannen findet Ihr dort.

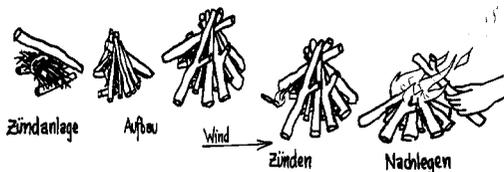
Feuer

Das Lagerfeuer gehört einfach zu den Pfadfindern. Ob zum Kochen oder als Licht- und Wärmequelle, ständig haben wir auf Fahrt mit dem heißen Element zu tun. Damit nicht viel Zeit für das Anzünden verlorengeht und Euch keine Rechnung für den abgebrannten Wald ins Haus flattert, solltet Ihr beim Entfachen des Feuers folgende Tips beachten.

Bereite den Untergrund vor. Das heißt, entferne im Umkreis von drei Metern brennbares Material. Wähle den Platz möglichst auf Steinen oder Sand. Auf keinen Fall auf Heide- oder Moorboden, da sich das Feuer unter der Oberfläche durchfressen und an anderen Orten wieder aufflammen kann. Erstelle einen Steinkreis, in dessen Mitte du dann das Feuer anfachen kannst. Stelle unbedingt sicher, daß das Feuer keinen Schaden anrichtet. Zum Wald und Bäumen ist ein Sicherheitsabstand zu halten.



Sammele nun Reisig (dünne Zweigchen, Birkenrinde o.ä.), Kleinholz und schon das große Holz. Bevor mit dem Anzünden angefangen wird, muß alles vorbereitet sein. Nichts wäre ärgerlicher, als wenn die dünnen Äste Feuer gefangen haben und du noch kein Holz hast, welches die Flammen weitertragen kann.



Merksätze

Trockenes Holz brennt besser als nasses. Späne sind besser als Äste. Gespaltenes Holz brennt besser als rundes. Weiches Holz (Nadelholz) brennt leichter und heller als hartes (Holz von Lau- und Obstbäumen), ist aber auch schneller verbrannt. Gute Glut geben Buche, Eiche, Esche und Ahorn. Abgelagertes Holz brennt verbesser mit viel weniger Schadstoffen. Zum Entfachen eignen sich besonders Birke, Kiefer und Fichte.

Feueraufbau

Für verschiedene Gelegenheiten gibt es verschieden Arten das Feuer aufzubauen:

Sternfeuer. Punktueller Brennpunkt. Eignet sich zum Kochen und als Wachfeuer. Es ist sehr sparsam im Holzverbrauch.

Pyramidenfeuer. Zum Kochen, wenn man große Töpfe (Hordentöpfe) benutzt.

Pagodenfeuer.

Festfeuer. Wird auf großen Lagern entzündet. Viele Pfadfinderinnen und Pfadfinder können sich gleichzeitig am Schein und an der Wärme erfreuen.



Pagodenfeuer



Sternfeuer



Pyramidenfeuer

Polynesisches Feuer

Feuer ist wind- und regen- geschützt. Keine Wärme geht beim Kochen verloren. Wenn euch der Schein der Flammen nicht verraten soll, dann wendet diese Feuerart an.



Polynesisches Feuer

Löschen des Feuers

Dies ist nicht gerade der unwichtigste Teil beim Feuermachen. Es muß mit großer Sorgfalt geschehen. Am besten eignet sich natürlich Wasser. Dabei schüttet es nicht gleich literweise auf die Feuerstelle, sondern, gerade wenn ihr nur wenig Wasser zur Verfügung habt, langsam in einem kleinen Strahl. Vorher, oder wenn gar kein Wasser vorhanden ist, rührt ihr mit einem Stock in der Feuerstelle wie in einem Kochtopf mit Ravioli. Man rührt dabei Sand unter die Glut — Die Glut kühlt sich sehr schnell ab, doch müßt ihr an der Feuerstelle so lange warten, bis sie wirklich abgekühlt ist. Dann entfernt ihr die Steine, legt die Grassoden wieder auf und räumt den Rest Feuerholz und Reisig weg.



Die Fahrtenausrüstung

Persönliche Ausrüstung

- Schlafsack
- Rucksack oder Affe, Riemen dazu
- Trainingsanzug, zum Schlafen und Frühsport
- Poncho oder Regenzeug
- Kochgeschirr und Besteck dazu (Messer, Gabel, Löffel)
- Feldflasche und Brotbrett
- Fahrtenmesser
- Arbeitshandschuhe
- Konuss oder anderes Trinkgefäß
- AB-Päckchen
- Pfadfinderbuch und Liederbücher
- Schraubdose für Butter oder Marmelade (Gerda)
- Schwamm und Spüli
- Taschentücher
- Kerze, Feuerzeug und Benzol
- Geld und Schreibzeug

Bekleidung

- VCP-Kluft und Halstuch
- Juja (Jungenschaftsjacke)
- Hose / Lederhose
- Unterwäsche und Strümpfe
- Pullover
- festes Schuhwerk
- Badezeug
- Mütze, Handschuhe, Schal

Waschzeug

- Kulturbeutel
- Zahnbürste und Paste
- Waschlappen und Seife
- Kamm oder Bürste

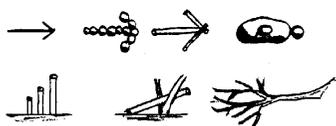
Für längere Fahrten

- Fotoapparat und Filme
- Ersatzkluft
- Waschmittel für Bekleidung (z.B. Saptil)
- Ausweis
- persönliche Medikamente

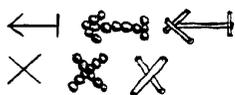
Bemerkungen: Als Fahrtenhose eignet sich natürlich eine Hose aus Leder. Sie ist wasserabweisend und atmungsaktiv. Man kann sich mit ihr ohne Probleme ins Gras oder auf kalte Steine setzen, ohne daß die Hose durchsüfft.

Diese Liste muß noch persönlich ergänzt oder vermindert werden. Auch die Jahreszeit, die Wetterlage und das Fahrtenziel sind bei der Zusammenstellung der Ausrüstung zu beachten.

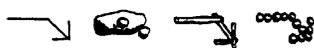
Waldläuferzeichen



Richtung geradeaus



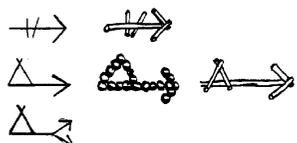
falscher Weg



Richtung schräg rechts

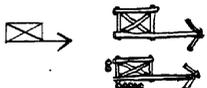


Richtung beibehalten



Weg geht über ein Hindernis

Weg zum Lager
Lager in der Nähe



Nachricht

... in 5 m Entfernung, 2 m Höhe



2 min warten



bin/sind heim



am Ausgangspunkt zurück



"Krieg", Spielanfang



"Frieden", Spielende

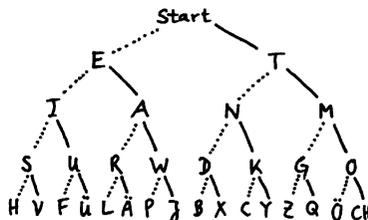
Die Morsezeichen

A, Atom . -	P, Per Motorrad . - - .
B, Bohnensuppe - . . .	Q, Quorsdorf bei Forst - - . -
C, Coca Cola - . - .	R, Revolver . - .
D, Donnerstag - . .	S, Satanas . . .
E, Elch .	T, Tod -
F, Friedrichsroda . . - .	U, Uniform . . -
G, Gomorra - - .	V, Versammlungsort . . . -
H, Hausbesitzer	W, Windmotor . - -
I, Igel . .	X, Xo ist kein Wort - . - .
J, Jawohl Odol . - - -	Y, Yorker Kohlkopf - . - .
K, Klosterhof - . -	Z, Zollvorsteher - - . .
L, Limonade . - . .	CH, Chloroformtopf - - - -
M, Motor - -	Ä, Äsop ist tot . - . -
N, Norden - .	Ö, Ökonomie - - - .
O, Opporto - - -	Ü, Über'm Hoftor . . - -

Merkworte. Die Merkworte sind als Gedächtnisstütze gedacht. In jeder Wortsilbe, in der ein "o" bzw "ö" vorkommt, ist dafür als Morsezeichen ein "lang" oder "-" zu setzen. Alle anderen Wortsilben stehen für "kurz" oder "."!

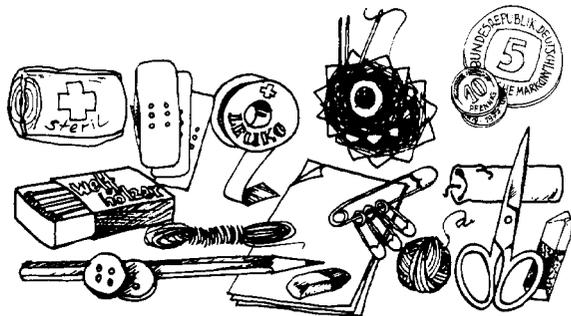
Morse-Schlüssel. Zum schnellen Entschlüsseln von Texten dient dieser Schlüssel. Links abwärts sucht man Buchstaben beginnend mit einem "." (kurz). Rechts abwärts jene, die mit einem "-" beginnen. Holger hat sich einen Merksatz für den Morse-schlüssel ausgedacht. Er setzt sich aus den Anfangsbuchstaben des Schlüssels zusammen:

Einst traf ich Antons Nashorn mit seinem unterwürfigen Roboter. "Weshalb der Kampf gegen Otto Heinrich von Falkenstein?" "Überdimensionale Luftballons ärgerten pariser Junggesellen, bedauerlicherweise — X-mal campten Yankees zielbewußt quakend öffentlich chloroformiert."



Das AB-Päckchen

Sinn: Das Allzeit-Bereit-Päckchen soll auf Fahrten immer dann mit einigen wichtigen Teilen des Inhaltes erhalten, wenn man mal wirklich etwas unbedingt braucht. Dabei handelt es sich um Kleinigkeiten, die erfahrungsgemäß häufig gebraucht werden.



Inhalt

Nadel und Faden (möglichst auch eine starke Nadel und Zwirn), Sicherheitsnadeln (verschiedene Größen), Knöpfe (auch passend zur Kluft), Schnürsenkel, Heftzwecken und Büroklammern, Bändsel (dünnes, stabiles Band, mind. 3 Meter), Streichhölzer oder Feuerzeug, kleine Kerze, Bleistift und etwas Papier, Heftpflaster (in verschiedenen Größen bereits geschnitten), etwas Telefongeld, kleines Stückchen Draht (zum Herausziehen vom Docht einer Petro, der einem wieder einmal in den Tank gefallen ist)... Als Behälter eignen sich kleine, stabile und handliche Boxen oder Gürteltaschen.

Karte & Kompass

Die Landkarte

Für Fahrt und Lager benutzt man eine topographische Karte. Auf ihr sind die Straßen, Häuser, Flüsse, Fußballfelder und Wälder durch Symbole dargestellt. Dadurch wird sie viel übersichtlicher zu lesen als eine Luftaufnahme des betreffenden Gebietes. Neben der Karte sind in einer Legende die Symbole mit Erklärungen aufgeführt, dort findet man auch Angaben über die Höhen- und Tiefenlinien. Sie stellen auf der Karte Berge und Täler dar, nach denen man sich, mit etwas Übung, in der Landschaft orientieren kann.

Landkarten können mehr oder weniger genau sein, je kleiner der dargestellte Maßstab ist, desto genauer können die Details plaziert werden. Bei sehr großen Ausschnitten fallen auch immer mehr Komponenten raus, um die Übersichtlichkeit der Karte zu erhalten.

Der Maßstab gibt die Genauigkeit einer Karte in Form eines Grössenverhältnisses an. Ein Meßtischblatt hat z.B. den Maßstab 1:25.000. Das bedeutet: 1cm auf der Karte entsprechen 25.000 cm in der Natur; das wären umgerechnet 250 m. Ein gutes Gefühl für Entfernungen und bereits zurückgelegte Wegstrecken bekommt man, wenn man sich ein übersichtliches Wegstück einmal auf der Karte und in Natura ansieht und die Proportionen vergleicht. Folgende Maßstäbe sind für die Fahrt geeignet und allgemein gebräuchlich:

- 1:25.000, heißt 1 cm = 250 m (für Wanderfahrten)
- 1:50.000, heißt 1 cm = 500 m (für Wanderfahrten)
- 1:100.000, heißt 1 cm = 1000 m = 1 km (für Fahrradtouren)

Orientierung im Gelände

Um nach einer Karte laufen zu können, muß man wissen, wo man sich auf ihr befindet. Die Orientierungsfähigkeit ist von Punkten abhängig, die so markant sind, daß man sie auf der Karte leicht identifizieren kann.

Was auch zur besseren Orientierung beiträgt ist das Einnorden der Karte. Das bedeutet, daß der Norden der Karte mit dem Norden in der Landschaft in Deckung gebracht wird. Auf der Karte ist Norden immer oben!

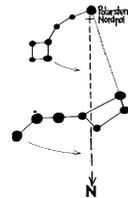
Man kann sich an vielen Dingen in der Landschaft orientieren um sich einzunorden:

Sonnenstand. Für die BRD gilt etwa: 6:30 Uhr im Osten, 12:30 Uhr im Süden, 18:30 Uhr im Westen (dabei ist die Sommerzeit zu beachten)

Alte Kirchen. Das Kirchenschiff weist nach Osten.

Trigonometrische Punkte. Das T.P. des viereckigen Steins zeigt nach Süden.

Bäume und Baumstümpfe. Bäume neigen sich auf freien Flächen ungefähr in Richtung Osten, die Maserung eines Baumstumpfes ist nach Osten hin enger.



Polarstern. Er steht immer im Norden und kann mit Hilfe des großen und kleinen Wagens gefunden werden (siehe Sternkarte), indem man die hintere Achse des großen Wagens 5 mal verlängert.

Der Kompass

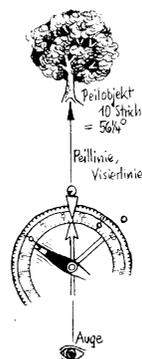
Ein Kompass besteht aus einem kleinen Magneten, der auf einer Nadel möglichst reibungsfrei gelagert ist. Dieser Magnet richtet sich nach dem Magnetfeld der Erde aus, welches vom Nordpol zum Südpol weist. Auf unserer Seite der Weltkugel zeigt der Kompass immer nach Norden. Weil das so ist, kann man sich durch Einteilen der Himmelsrichtungen in Gradzahlen ein sehr exaktes Navigationsinstrument bauen. Es gibt unterschiedliche Einteilungen der Himmelsrichtungen:

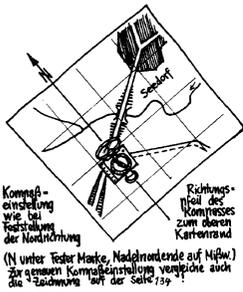
- 360 Grad
- 64 Strich
- 60 Grad/Minuten

Die Umrechnung zwischen den Einteilungen klappt problemlos, indem man die gesuchte Einteilung durch die Gegebene teilt und mit der gegebenen Kompasszahl multipliziert. Wenn man z.B. einen Kompass mit 360 Gradeinteilung hat, aber eine Kompasszahl in 64 Stricheinteilung von 38 Strich, so rechnet man im Dreisatz: $360^\circ / 64 \text{ Strich} * 38 \text{ Strich} = 213,75^\circ$. Jetzt kann man an seinem Gradkompass 213,75 einstellen und erhält damit die gleiche Richtung wie mit einem Strichkompass.

Anpeilen von Objekten

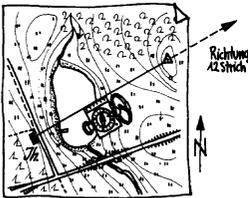
Man peilt markante Punkte (Kirchen, Türme, Berge), die auf der Karte eingezeichnet sind, in der Landschaft mit dem Kompass an, um die Richtung zu erfahren, in der sie von dem eigenen Standort aus liegen. Dazu peilt man über Kimme und Korn genau auf Mitte an und dreht die Kompaßrose (d.h. die Skala am Kompaß), bis die Kompaßnadel auf das N der Skala zeigt. Die Gradzahl wird am Korn abgelesen. Man ließt z.B. die 270° ab; das bedeutet, daß das Objekt, also die Kirche, in 270° (sprich im Westen) liegt





Einnorden mit dem Kompass

Bevor man mit der Karte und dem Kompass zusammen arbeiten kann, muß man die Karte einnorden. Dazu stellt man die Kompaßrose an der Kimme auf N und legt den Kompass mit dem N nach oben an eine Nord-Süd-Linie auf der Karte an. Nun wird die Karte mit Kompass solange gedreht, bis die Nadel auf N weist. Ab jetzt darf die Karte nicht mehr bewegt werden!

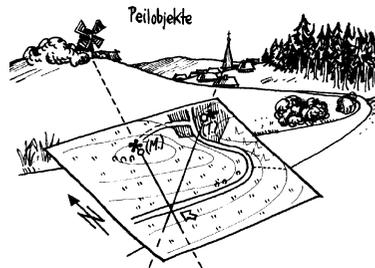


Kreuzpeilung

Sie dient dazu um einen genauen Punkt auf der Karte zu bestimmen. Man kann entweder aus selbst ermittelten Gradzahlen (siehe Anpeilen) die eigene Position ermitteln, oder aus gegebenen Punkten mit Gradzahlen einen Zielpunkt anpeilen. Man braucht zwei Punkte auf der Karte, die genau mit dem Kompass angelegt werden können (Seen eignen sich also

nicht).

Zu jedem Punkt gehört eine bestimmte Gradzahl. Diese wird nun auf der Rosette eingestellt und der Kompass an den betreffenden Punkt angelegt. Der Kompass wird so gedreht, daß die Nadel wieder auf N zeigt. Jetzt wird mit einem Lineal eine Linie gezogen, die genau durch den Punkt geht und an den Kompass anliegt. Beim zweiten Punkt verfährt man analog. Die beiden Linien müssen sich irgendwo schneiden, dort befindet sich der angepeilte Punkt.



Streckenpeilung

Das funktioniert nach dem selben Prinzip wie oben, nur das man jetzt nur einen Punkt mit Gradzahl hat, sowie eine Streckenangabe. Man verfährt wie oben, zieht jetzt aber die Linie vom Punkt aus nur bis zu der angegebenen Entfernung (zur Umrechnung von Strecke auf Maßstab siehe Landkarten).

Kochen auf Fahrt

Immer wieder stellt man sich die Frage: "Was soll ich nur kochen?" Im Grunde ist das Kochen kinderleicht. Ihr könnt auch auf Fahrt, ob Lager oder Haus, nahezu alles kochen, was ihr wollt. Nur auf Eines solltet Ihr der Umwelt und euch zuliebe verzichten: Auf unnötige Gläser, Dosen und Verpackungen. Frische Lebensmittel sind gesünder, schonen die Umwelt und sind geschmacklich viel besser. Nachstehend findet ihr einige Vorschläge für eure Fahrtenküche. Einige Gerichte sehen kompliziert aus, aber wenn ihr sie ausprobieret, werdet ihr merken, daß diese gar nicht so schwer sind.

Alle Vorschläge könnt ihr nach euren Vorstellungen auch abwandeln oder verfeinern. Also kocht, was euch gefällt, experimentiert und laßt Eurer Phantasie freien



Lauf.

Die ganze Welt des Geschmacks

Wie ein Märchen aus Tausendundeiner Nacht erscheint uns, was Gewürze im Laufe ihrer Geschichte außer in Kochtöpfen bewirkt haben: Sie entfesselten Kriege, machten Länder und Händler reich, ernährten Schmuggler und Zöllner. Und das nicht nur im Fernen Osten, von wo die geheimnisvollen Duft- und Geschmackssensationen nach Europa drangen. In Österreich war das Salzkammergut bis ins 19. Jahrhundert Speergebiet, das nur mit einem Salzpaß betreten werden durfte. So wertvoll war dem Kaiser das weiße Mineral, ohne das ja nicht einmal das Frühstücksei schmeckt. Gewürze sind auch eine Bereicherung für die Fahrtenküche. Was wäre z.B. der Tschai ohne die reichhaltige Verwendung der Gewürze.

Paprika. Aus den Schoten der reifen Gewürzpaprika, getrocknet und gemahlen. Man unterscheidet fünf Schärfegrade: Delikateß-, Edelsüß-, Halbsüß-, Rosen- und Scharfpaprika.

Wacholderbeeren. Sie haben einen bitteren, leicht harzigen Geschmack. Wacholderbeeren könnten für Sauerbraten, Wildgerichte, Wildsaucen, Gulasch und Sauerkraut verwendet werden.

Zimt. Gemahlen oder als Stangen im Handel. Zimt ist das Innere der getrockneten Rinde des Zimtbaumes. Zimt wird für Kompott, Milchreis oder Geflügelbrühe verwendet.

Nelken. Können ganz oder gemahlen verwendet werden. Sie schmecken sehr intensiv und sollten sparsam benutzt werden. Für Rotkohl, Fleisch- und Hühnerbrühe, für die gespickte Zwiebel, Schweine- und Rinderbraten, Birnenkompott und für den Tschai.

Ingwer. Eine scharfe Wurzel, die frisch, in Sirup, kandiert oder gemahlen in den Handel kommt. Ingwer ist eines der wichtigsten Gewürze in der asiatischen Küche. Ihr könnt jeden Tee durch ein kleines Stück frischen Ingwer verfeinern.

Lorbeer. Lorbeerblätter haben einen leicht bitteren, dominierenden Geschmack und müssen vorsichtig verwendet werden. Für Fleischbrühe, Sauerkraut, Sauerbraten, Fischsud und Marinaden.

Safran. Safran schmeckt zartbitter und hat eine intensive rote Farbe. Safranfäden oder pulverisierter Safran lassen sich in wenig heißem Wasser auflösen und färben Risotto, Paella, Sauce oder Brühe gelb. Safran ist eines der teuersten Gewürze und ist oft teurer als Gold.

Curry. Curry ist kein eigenständiges Gewürz sondern genauer eine indische Gewürzmischung aus Kurkuma, Kardamom, Pfeffer, Ingwer, Piment, Zimt, Nelken, Muskat und Koriander. Curry ist ein beliebter Scharfmacher für exotische Gerichte und Saucen.

Muskat. Muskat hat einen runden starken Geschmack, der frisch gerieben am stärksten ist. Muskat nur in kleinen Mengen für Cremesuppen, Fleischbrühen, Blumenkohl, helle Saucen und Spinat verwenden.

Kümmel. Kümmel schmeckt aromatisch herb und sollte vorsichtig benutzt werden. Macht Weißkohl, Gulasch, Wirsing, Sauerkraut und Schweinebraten bekömmlich.

Pfeffer. Schwarz: ungeschälte, unreife Beeren, würzig, scharf. Weiß: Kern der reifen Beeren, scharfer feiner Geschmack. Grün: unreife konservierte Beeren, milder, aromatischer Geschmack. Rosa: leicht süßlicher, harziger Geschmack.

Cayennepfeffer. Wird aus getrockneten Chiles oder Pepperonis gemahlen. Er ist sehr scharf und sollte nur in kleinsten Dosen verwendet werden. Für Reis, Gulasch und Saucen.

Die grüne Würze aus dem Garten und der Natur

Wer eine Nase dafür hat, kann Landstriche, ja ganze Länder am Duft ihrer Kräuter identifizieren. Während die elegante Pariser Küche nach Estragon duftet, steigt aus der Provence der Dreiklang von Thymian, Lavendel und Knoblauch auf. Schwören die römischen Köche auf Salbei, so riecht der Norden Italiens nach Basilikum. Aus England weht ein kräftiger Minzgeruch herüber, in Skandinavien sind die Dill-Länder und in Deutschland wird die Petersilie, kraus oder glatt, geradezu als Nationalpflanze gehegt. Wer wiederum durch Asien reist, taucht von Geruch in Geruch, hier der herrlich frische Geruch von Zitronengras, dort der Geruch des Korianders und dieser wiederum vermischen sich mit dem Duft von Erd- und Kokosnüsse.

Kerbel. Ein feines, leicht nach Anis schmeckendes Kraut. Man verwendet die Blätter und Stiele gehackt oder als Garnitur. Zum Würzen von Rührei, Cremesuppen und Sahnesaucen.

Rosmarin. Hat einen würzigen, harzigen Geschmack. Rosmarin paßt mäßig dosiert, zu allen deftigen Speisen wie Schweinebraten, Lammkeule oder Hackfleisch.

Thymian. Dieses im Geschmack intensive aber nicht scharfe Kraut ist in der Küche unentbehrlich. Es wird in Eintöpfen, Saucen und Braten verwendet.

Estragon. Ein wichtiges Kraut in der klassischen Küche. Sein frischer Geschmack erinnert an Anis und Zitrone. Es sollte vorsichtig dosiert für Sauce Béarnaise, Kalbfleisch, Fisch und Vinaigrette genommen werden.

Majoran/Oregano. Schmeckt stark würzig und sehr intensiv. Mit Majoran würzt man Tomatensauce, Ente, Gans, Wild und Leber. Der wildwachsende Majoran ist ein Hauptgewürz Italiens: Oregano.

Petersilie. Sie ist das Standardgewürz aus Großmutter's Küche mit einem frischen herzhaften Geschmack. Petersilie paßt besonders gut zu gebratener Scholle, Pilzpfanne und zu allen Gemüsen.

Dill. Ein würziges Kraut, das keine anderen neben sich duldet. Paßt zu Gurken, zu allen Fischgerichten und zu Kartoffeln.

Liebstockel. Schmeckt bitter-süßlich und intensiv nach Sellerie. Immer sehr sparsam verwenden. Es eignet sich für Fleischbrühe, Eintöpfe und Rinderbraten.

Basilikum. Sein leicht nelkenartiges, aber frischwürziges Aroma läßt sich aus der italienischen Küche nicht wegdenken. für Tomatensauce, Pesto, Nudeln, Leber und Geflügel unentbehrlich.

Salbei. Ein pikantes, leicht bitteres Kraut. Es sollte sparsam verwendet werden. Für Kalbsschnitzel, Geflügelfüllungen, Nudeln, Leber und Hackfleischgerichte.

Schnittlauch. Hat einen leichten Zwiebelgeschmack und kann reichlich bei Pilzen, blanchierten Gemüse, allen Salaten, pochierten Eiern und gekochtem Fisch verwendet werden.

Koriander. Diese Kraut sieht der Petersilie zum Verwechseln ähnlich. Koriander ist eines der wichtigsten Kräuter der asiatischen Küche. Es hat einen sehr frischen und ausgeprägten Geschmack. Es kann zu vielen hauptsächlich asiatischen Gerichten und besonders in Suppen verwendet werden.

Zitronengras/blätter. Diese Kraut aus Asien hat einen Sehr intensiven und frischen zitronigen Geschmack. Es ist als Blatt und Stiel in den asiatischen Supermärkten zu bekommen. Seit bei der Dosierung und der Lagerung aber vorsichtig. Alle Lebensmittel, welche Ihr in der Nähe des Zitronengrases lagern, nehmen sofort den zitronigen Geschmack an. Besonders in Suppen und Tee geeignet.

Bohnenkraut. Das würzig-pfeffrige Aroma gibt Eintöpfen, Rotkohl, Rühreier, Rinderbraten, dicken und grünen Bohnen einen kräuterigen Geschmack. Es kann reichlich verwendet werden.

Sauerampfer. Der Sauerampfer ist, wie schon sein Name sagt, ein sauer schmeckendes Kraut. Man sollte es mit milder schmeckende Kräutern oder mit Süßmachern wie Zucker oder Korinthen würzen. Der Sauerampfer wächst auf feuchten Wiesen, Grasplätzen und in Wäldern, an Wegrändern und Böschungen. Die beste Erntezeit ist von ende März bis zum späten Herbst.



Richtig kochen

Gemüse richtig kochen

Bei Gemüse ist es nicht möglich die Kochzeit anzugeben. Es gibt für fast jede Sorte eine andere Kochzeit. Zum Anderen gibt es sehr viele Gargrade. Der Eine mag das Gemüse lieber blanchiert (nur sehr kurz gekocht und dann abgeschreckt), der Andere wiederum liebt das durchgekochte und weiche Gemüse. Probiert das Gemüse beim Kochen von Zeit zu Zeit und findet den besten Garpunkt selbst heraus.

Kartoffeln richtig kochen

- Kartoffeln schälen und je nach Größe halbieren oder vierteln und waschen.
- In einen Topf füllen und soviel Wasser zufügen, daß die Kartoffeln fast bedeckt sind. Etwas Salz zugeben und Deckel schließen.
- Bei großer Hitze zum Kochen bringen.
- Wenn sie kochen, die Hitze reduzieren und sie 15 -20 Minuten köcheln lassen. Mit der Garbel testen ob sie gar sind.
- Wasser abgießen und abdampfen lassen.

Reis richtig kochen

- 2 Tassen Reis (ca. 400 g), 4 Tassen Wasser, 1 Tl Salz, etwas Butter zum Verfeinern
- Reis und Wasser in einen Topf geben, einige Minuten quellen lassen und Salz zufügen.
- Reis bei größter Hitze zum Kochen Bringen und ca. 2 Minuten kochen lassen.
- Topf vom Feuer nehmen und mit einem Deckel bedecken.
- Reis 10-15 Minuten quellen lassen, bis er das Wasser aufgenommen hat.
- 2 El Butter zum Verfeinern unter den Reis rühren.
- (Der Reis bekommt mehr Geschmack, wenn man Brühwürfel im Wasser auflöst.)

Nudeln richtig kochen

- 400 g Nudeln oder andere Teigwaren, 2-3 l Wasser, 1-2 El Salz, etwas Öl oder Fett
- Wasser mit Salz zum Kochen bringen.
- Öl oder Fett hineingeben und anschließend die Nudeln.
- Je nach Art der Nudeln 8-20 Minuten unter ständigem Rühren Garen. (Achtet auf die Packung und probiert die Nudeln ab und an.)
- Wasser abgießen und kurz mit kaltem Wasser abschrecken.
- Je nach Geschmack kann noch etwas Butter oder Öl zugegeben werden.

- (Die Nudeln bekommen mehr Geschmack, wenn man Brühwürfel im Wasser auflöst.)
- Möglichst bald essen.

Rezepte

Die Mengen gelten für ca. 4 Personen, wenn nicht anders angegeben.

Kartoffelsuppe

Zutaten: 150-200g Kartoffeln, 4 Würstchen, 100g Speck, 2 Bund Suppengemüse, 2 Zwiebeln, Salz

Kartoffeln schälen und kleinschneiden. Das Suppengemüse waschen, putzen und kleinschneiden. Speckwürfel im heißen Topf auslassen und das Suppengemüse darin andünsten. Wasser, die Kartoffeln hinzugeben und Salz dazutun. In etwa 45 Minuten garkochen. Die Würstchen - eventuell kleingeschnitten - in der Suppe heiß werden lassen.

Makkaroni und Tomatensoße

Zutaten: 400g Makkaroni, 60g Fett, 60g Mehl, 2 Zwiebeln, 1 kleine Dose Tomatenmark, Salz, Brühwürfel

Die Makkaroni nach dem Grundrezept mit den Brühwürfeln kochen. Die Zwiebeln kleinschneiden, im Fett gelb rösten, das Mehl und Tomatenmark dazu geben und mit Flüssigkeit auffüllen - hierfür das übrige Wasser von den Makkaroni verwenden! Entweder die Soße gleich unter die Makkaroni rühren oder getrennt austeilen.

Nudelsuppe

Zutaten: 400g Nudeln, 375g Cornedbeef, 2l Wasser, 2 Brühwürfel, Salz, 400-500g Tomaten, Petersilie oder Schnittlauch

Die Brühwürfel im Wasser kochen, die Nudeln in das kochende Wasser schütten und 20 Minuten auf kleiner Flamme kochen lassen. Das Cornedbeef in kleine Würfel schneiden, die Tomaten vierteln, beides in die Suppe tun und einige Minuten kochen lassen. Vor dem Servieren abschmecken und mit gehackten Kräutern bestreuen.

Tom Kha Gai

- Suppe mit Hühnerfleisch und Kokosmilch
- Für 4 Personen: 500 ml Kokosmilch, 6 dünne Scheiben junge Galgantwurzel, 2 Stengel Zitronengras (nur das untere Drittel in 2,5cm lange Stücke geschnitten und zerdückt), 5 frische Kffir-Limetten-Blätter (in zwei Hälften gerissen), 250 g Hühnerbrust (in Streifen geschnitten), 5 El Fischesauce, 2 El Zucker, 125 ml Limettensaft, 1 Tl schwarze Chilisauce, 4 El Korianderblätter, 5 grüne kleine Chilischoten (zerdrückt)
- Die ausgefallenen Zutaten sind in jeden Asienshop zu bekommen. In einem großen Topf die Hälfte der Kokosmilch zusammen mit Galgant, Zitronengras und Limettenblättern zum Kochen bringen. Hühnerfleisch, Fischesauce und Zucker hinzufügen. die Zutaten etwa 4 Minuten köcheln lassen, bis das Hüh-

nerfleisch gar ist. Die restliche Kokosmilch dazugießen und alles kurz aufkochen lassen. Limettensaft und Chilisauce dazugeben und mit Korianderblättchen und zerdrückten Chilis garnieren.

Frühlingsrollen

- Für ca. 30 Minirollen: 50 g Champions, 100 g Frühlingszwiebeln, 100 g Möhren, 150 g gekochtes Hühnerfleisch, 100 g Mung- oder andere Sprossen, 2 Tl Korianderblätter, 1 Ei, 4 El Mehl, 1 l Pflanzenöl zum Ausbacken, 2-3 El Fischsauce (wenn vorhanden), 30 Teigblätter (Wenn möglich die kleinen gefrorenen aus dem Asienshops.)
- Zwiebeln putzen, waschen, nur den hellgrünen Teil in Streifen schneiden. Möhren schälen, in dünne Stifte schneiden. Hühnerfleisch in Streifen schneiden. Champions putzen und in kleine Stücke schneiden. Sprossen kurz in kochendem Wasser blanchieren und abtropfen lassen.
- Alle vorbereiteten Zutaten mit Ei, 3 El Mehl, gehackten Korianderblättern und Fischsauce vermengen. Die Teigblätter auseinanderziehen und einzeln, wie ein auf die Spitze gestelltes Quadrat, auf den Untergrund legen.
- Je 1 El Füllung auf die Mitte jedes Teigblattes geben. 1 El Mehl mit 6 El Wasser verrühren, die Teigländer um die Füllung herum damit bestreichen.
- Die obere Spitze des Teigblatts über die Füllung schlagen, die seitlichen Spitzen zur mitte klappen und das Teigblatt zusammenrollen.
- Die Rollen im ca. 180 Grad heißen Öl 3-4 Minuten knusprig ausbacken, dabei wenden.

Himmel und Erde

- Für 4 Personen: 1 kg Kartoffel (geschält und gewaschen), 500 g Äpfel (geschält, entkernt und in Scheiben geschnitten), 1 El Zucker, Salz, 150 g durchwachsener, gewürfelter Speck (geht auch ohne) 2 El Butter, 2 mittlere Zwiebeln (fein gewürfelte)
- Beilage: z.B. Spiegeleier
- Kartoffeln und Äpfel im Topf mit soviel Wasser aufsetzen, daß sie gerade bedeckt sind. Ein El Salz und Zucker zufügen. Mit Deckel bei mittlerer Hitze 20-25 Minuten kochen lassen.
- Speck mit Zwiebeln und Butter bei mittlerer Hitze bräunen lassen.
- Falls noch Flüssigkeit im Kartoffeltopf vorhanden ist, abgießen und dann die Kartoffeln mit den Äpfeln zu Püree zerstampfen.
- Zwiebel-Speck-Sauce über das Mus geben.

Soße Bologneser Art

- Für 4 Personen: 300 g Rinder- oder gemischtes Hack, 150 g Sahne, 200 g Tomatenmark, 2 Zwiebeln, gewürfelt, 4 Zehen Knoblauch, in kleinen Stücken, etwas Rotwein, Rosmarin, Thymian, Oregano, Basilikum, Lorbeerblatt, Pfeffer und Salz zum abschmecken, etwas Olivenöl
- ca. 4 El Öl erhitzen, die Zwiebel und Knoblauch glasig braten und das Hack zugeben. Das Hack anbraten bis es gar und z.T. braun ist.
- Tomatenmark (,Rotwein) und die Sahne zugeben.
- Mit den Gewürze / Kräuter nach Geschmack abschmecken und die Sauce ca. 20 Minuten bei kleiner Hitze köcheln lassen.
- Nachwürzen und Lorbeerblätter entfernen.
- Sauce über die Nudeln geben und mit Parmesankäse bestreuen.

Rösti

- 1 kg Pellkartoffeln (fertig gekocht) oder rohe Kartoffeln Salz, Pfeffer 4 El Butter
- Kartoffeln pellen oder schälen, auf einer Küchenreibe in Streifen raspeln. Mit etwas Salz und Pfeffer würzen.
- Butter in der Pfanne erhitzen, Kartoffeln zugeben, über den Pfannenboden verteilen und gut andrücken.
- Bei mittlerer Hitze 4 - 5 Minuten von jeder Seite goldbraun braten.

Bananen-Puten-Curry

- Für 4 Personen: 1 Dose Ananas in Scheiben oder 1 frische Ananas 2 Zwiebeln 500 g Putenbrustfilet 3 El Öl, 1-2 EL Curry 1/8 l Ananassaft (bei Dosenananas) 1/8 l Hühnerbrühe (auch Instant) 200 g Langkornreis 2 Bananen 150 g Creme fraiche 2 El Mondamin oder Maizena (oder Mehl) 75 g Kokosraspel 30 g Butter Pfeffer, Salz und Zucker
- Ananasscheiben abtropfen lassen. Saft auffangen.
- Zwiebeln pellen und in fein würfeln. Putenbrust in Streifen schneiden.
- Das Fleisch in heißem Öl anbraten. Zwiebeln zugeben und glasig werden lassen. Curry darüberstreuen und gut unterrühren. Den Ananassaft und Brühe zugeben und 5 Minuten bei milder Hitze garen.
- Reis kochen. In der Zwischenzeit die Bananen schälen und schräg in Scheiben schneiden, die Ananasringe in Stücke schneiden. Ananas und Creme fraich in den Topf geben und heiß werden lassen. Mit Salz, Pfeffer und einer Prise Zucker abschmecken, Saucenbinder einstreuen und aufkochen lassen. Bananenscheiben vorsichtig unterheben.
- Den fertigen Reis mit den, in der Butter goldbraun gerösteten Kokosraspeln bestreuen.

Steckrüben-Eintopf

- Für 6 Portionen: 500 g Kartoffeln 1 Steckrübe (ca. 1,2 kg) 750 g Schweine- oder ander Rippchen 2 El Öl 1 l Fleischbrühe (auch Instant) 600 g Äpfel 2 El Weißweinessig (geht auch ohne) 1 El Majoran (möglichst frisch) evtl. 1/2 Bund Schnittlauch 2 Lorbeerblätter Pfeffer und Salz
- Kartoffeln und Steckrüben schälen, waschen und in Würfel schneiden.
- Die Rippchen in Portionsstücke teilen, salzen, pfeffern und in dem heißen Öl rundherum gut anbraten. Lorbeerblätter und Steckrübenwürfel zugeben und mit der Brühe auffüllen. Zudecken und 20-25 Minuten garen.
- In der Zwischenzeit die Äpfel schälen, vierteln, das Kerngehäuse heraus-schneiden, Viertel in Spalten schneiden und mit dem Essig beträufeln. Äpfel und Kartoffeln in den Topf geben und alles weitere 20-25 Minuten garen.
- Schnittlauch in Röllchen schneiden. Eintopf mit Salz, Pfeffer und Majoran abschmecken, mit Schnittlauch bestreuen und servieren.

Risotto (Grundrezept)

- Für 4 Personen 1 Zwiebel, gewürfelt 100 g Butter 400 g Rundkornreis (möglichst Risottoreis) 1/8 l trockener Weißwein 1 l Hühnerbrühe (auch Instant) 100 g Parmesankäse etwas Safran (z.B. 1 Umschlag)
- Zwiebeln in 50g Butter glasig braten. Dann den Reis dazugeben und auch glasig werden lassen.
- Den Weißwein erhitzen und Reis / Zwiebeln ablöschen.
- Hühnerbrühe erhitzen Safran zufügen, auflösen lassen, und Tassenweise dazugeben.
- Unter ständigen Rühren, auf kleiner Hitze einkochen lassen.
- Wenn die Flüssigkeit eingekocht ist, probieren ob der Reis gar ist, sonst mit etwas Hühnerbrühe auffüllen.
- Reichlich Butter und Parmesankäse unterrühren. Bei der Zubereitung ist es sehr wichtig, daß das Risotto ständig gerrührt wird. Es kann gegartes Gemüse, Fleisch oder Krabben dazu gegeben werden.

Karamelkartoffeln

- 600g kleine Pellkartoffeln (fertig gekocht) 2 El Zucker 2 El Pflanzenöl
- Öl in einer Pfanne/Topf erhitzen.
- Den Zucker gleichmäßig hineinstreuen und bräunen.
- Die gepellten Kartoffeln hinzufügen und unter Wenden braten, bis sie goldbraun sind. Als Beilage Grünkohl und andere Kohl- und Fleischgerichte.

Quarkspeise

- 50 g Quark 1/4 l Milch (Kann auch durch Schlagsahne ersetzt werden.) 250 g Früchte nach Wahl Saft einer 1/2 Zitrone Zucker oder Honig je nach Geschmack
- Quark mit Milch/Sahne und Zitronensaft vermengen.
- Gewaschene und zerkleinerte Früchte unterheben.
- Je nach Geschmack nachsüßen. Statt Früchte könnt Ihr auch Fruchtsaft oder Marmelade nehmen.

Milchreis

- Für 4 Personen 300 g Rundkornreis 1,5 l Milch 50 g Zucker Salz 1/2 Zimtstange 1 Vanillestange
- Reis mit Milch, Zucker, etwas Salz und 1/2 Zimtstange in einen Topf geben.
- Langsam zum Kochen bringen, herunternehmen und aus der aufgeritzten Vanillestange das Mark schaben und zusammen mit der Stange in den Topf geben.
- Den Milchreis ca. 20 Minuten bei geringer Hitze quellen lassen. Dabei häufig umrühren, damit er nicht anbrennt.
- Die Vanille- und Zimtstange entfernen und essen.

Rote Grütze

- 1 kg gemischtes Beerenobst (Him-, Johannis-, Brom-, Erd-, Stachelbeeren und/oder Kirschen) 1/4 l Orangensaft (möglichst frisch gepr.) 200 - 300 g Zucker (nach Geschmack) 2 El Mondamin/Maizena (Speisestärke) zum Andicken 1/2 Stange Canel 1 Vanilleschote
- Obst waschen, putzen und abtropfen lassen.
- Mit Orangensaft, Zucker, aufgeschnittener Vanilleschote, Canel und Zucker einmal aufkochen.
- Obst hinzufügen, einmal aufkochen lassen und von der Flamme nehmen.
- Die Stärke mit etwas kaltem Wasser anrühren und diese Flüssigkeit in die heiße Grütze rühren.
- Grütze erneut einmal aufkochen lassen und dann erkalten lassen.
- Mit Milch, Vanillesoße, Sahne, Vanilleeis oder pur essen.

Rezepte für Soßen und Dressings

Die Mengen gelten für ca. 4 Personen, wenn nicht anders angegeben.

Helle Grundsoße

- 1 El Butter 25 g Mehl (ca. 1 El) 1/4 l Milch Salz und Pfeffer

- Butter bei mittlerer Hitze zerlassen.
- Mehl hineinstreuen.
- Unter Rühren anschwitzen, bis die Mischung keine Blasen mehr zeigt. (Aber nicht braun werden lassen.)
- Kalte Milch nach und nach unterrühren.
- Mit dem Schneebesen kräftig durchschlagen, einmal aufkochen und würzen.

Grundrezept Sahne-Dressing

- Saft 1/2 Zitrone 1/4 l Sahne Salz, Pfeffer Kräuter nach Wahl
- Kräuter mit Zitronen vermischen.
- Sahne dazugeben. Das Sahne-Dressing kann man beliebig verfeinern mit Senf, Tomatenmark, Meerrettich und Wallnüssen, Mandarinen oder Orangenspalten, Kräutern oder Zwiebelwürfeln.

Zitronendressing

- Saft einer Zitrone ca. 100 g Zucker ca. 1 Wasser
- Saft der Zitrone mit Zucker und Wasser vermischen.
- Nach ca. 5 Minuten erneut durchrühren und über den Salat geben.

Grundrezept Vinaigrette

- 2 El Essig 6 El Öl (Olivenöl) 3 El feingehackte Kräuter 2 El kleine Tomatenwürfel Pfeffer und Salz
- Essig, Salz und Pfeffer verrühren.
- Öl mit dem Schneebesen hineinrühren. Wichtig: Immer das Öl zu der Säure geben, nicht beides gleichzeitig, da das Öl die Gewürze wie ein Mantel umschließt; sie lösen sich dann nicht.
- Tomatenwürfel und Kräuter dazugeben, verrühren. Bei einer Salatsauce ist das Mengenverhältnis von Essig zu Öl 1 : 2 oder 1 : 3 - je nach Geschmack.

Grundrezept Thousand-Islands-Dressing

- 2 Eigelb 2 El Essig, Salz oder etwas Zitronensaft 1/4 l Öl 3 El Chilisauce 1-2 El Weinbrand (muß nicht sein) 1/8 l Schlagsahne 1 kleine feingehackte rote Paprikaschote Salz, Pfeffer und Paprikapulver
- Eigelb mit Essig, Salz und etwas Pfeffer vermischen.
- Das Öl tropfenweise mit dem Schneebesen unterrühren. Damit die Mayonnaise nicht gerinnt, sollten alle Zutaten Zimmertemperatur haben.
- Die Mayonnaise mit Chilisauce und Weinbrand vermischen.
- Die steifgeschlagene Sahne unterziehen.
- Feingehackte Paprikaschote dazugeben und das Dressing mit Salz und Paprikapulver abschmecken.

Rezepte aus der Waldläuferküche

Die Mengen gelten für ca. 4 Personen, wenn nicht anders angegeben.

Gänseblümchensuppe

Etwas Fett mit Mehl andünsten und mit Fleischbrühe auffüllen. Dann die sauber gewaschenen und gewaschenen, ganzen Gänseblümchen fein hacken und in die Suppe geben. Für jede Person rechnet man einen Eßlöffel Gänseblümchen. Einige Male aufwallen lassen. Mit Schnittlauch und Salz abschmecken.

Kartoffel-Lauch-Suppe mit Sauerampfer

Ein Pfund Kartoffeln schälen, waschen, in kleine Würfel schneiden und mit 2 ebenfalls kleingeschnittenen Lauchstengeln, ein wenig Butter, Salz und Pfeffer aufsetzen. 10 Minuten langsam dünsten lassen, dann 3 l Wasser zugießen und auf starkem Feuer weiterkochen. Wenn Kartoffeln und Lauch völlig gar sind, die Suppe durch ein Sieb geben. Ein Viertelpfund gehackten Sauerampfer in etwas Butter kurz dünsten. In einer Gefäß drei geschlagene Eigelb mit einem Glas süßer Sahne mischen, die kochende Suppe daraufgießen, gut umrühren und sofort essen.

Soßen aus Gänseblümchen oder Sauerampfer

Pflanzen wie oben zubereiten, mit Milch oder Fleischfond verlängern und mit einer Mehlschwitze andicken. Anschließend mit Zitronensaft, Salz, Pfeffer, Sahne, Muskatnuß oder mit anderen Gewürzen/Kräutern abschmecken.

Brennesselsuppe

- 40 g Butter, 30 g Mehl, 3/4 l einfache Rinderbrühe, 500 g junge Brennesseltriebe, 10 Minuten in Salzwasser kochen und durch ein Sieb streichen oder sehr klein schneiden, 1 Eigelb, 4 El süße Sahne, geröstete Weißbrotwürfel, Pfeffer (weiß) und Salz,
- Aus Butter und Mehl eine hellbraune Schwitze bereiten und mit der Brühe aufgießen. Rühren und 10 Minuten leise kochen lassen.
- Die Brennesseln dazugeben und weitere 5 Minuten kochen lassen.

Eigelb und Sahne einrühren, Suppe vom Feuer nehmen und mit den in Butter gerösteten Weißbrotwürfeln garnieren.

Brennesselfrikadellen

Brennesselblätter zu einem dicken Brei kochen und wie Frikadellen mit Eiern, Milch, ausgequollenen Haferflocken oder Mehl vermischen, bis die Masse sich formen läßt. Nach Geschmack würzen. In Fett auf beiden Seiten backen und z.B. mit ausgebackenen Margaritenblüten garnieren.

Gänseblümchen-Sauerampfer-Gemüse

Je zur Hälfte Gänseblümchenblätter und Sauerampfer nehmen, gründlich waschen und zugedeckt in Butter weichdünsten, etwas Mehl darüberstäuben, mit Fleischbrühe aufgießen und einige Eßlöffel saure Sahne dazugeben.

Löwenzahnblütengemüse

Ein delikates Gemüse, das wie Rosenkohl schmeckt, sind die Ansätze der Blüten, die sich inmitten der schützenden Blattrosette gebildet haben. Man läßt diese gelbliche, fest zusammengerollte Masse ungefähr 3 Minuten kochen und schmeckt sie mit Butter und Salz ab.

Sauerampfergemüse

Sauerampfer waschen, in heißem Wasser schnell abbrühen, abschrecken und im Sieb abtropfen lassen, nach Belieben grob oder fein hacken, 30 g geriebenes Semelmehl in Butter helgelb rösten, den Sauerampfer zugeben. Mit Salz, Muskatnuß und einer Prise Zucker abschmecken und das Gemüse unter Zugabe von 1/8 l Milch gardämpfen.

Löwenzahnpüree

Junge Blätter überbrühen, gut abtropfen, hacken in Fleischbrühe dünsten, mit heller Mehlschwitze binden, mit Salz und Pfeffer würzen und mit etwas Sahne abrunden.

Taubnesselgemüse

Blätter und Blüten ohne Stengel waschen und fein hacken. Feingeschnittene Zwiebeln in Fett etwas anrösten, die gehackten Blätter hineingeben und das Gemüse noch drei bis vier Minuten auf schwachem Feuer durchdämpfen. Mit etwas Mehl andicken, mit Wasser oder Fleischbrühe aufgießen, durchkochen lassen und salzen.

Durchschnittsmengen für 1 Person

Diese Mengen sind nur Erfahrungswerte für die Lagerküche und müssen gegebenenfalls individuell angepaßt werden.

Suppen

Hauptgerichte 1/2-3/4l

Vorspeise 1/4-1/3l

Sauce 1/8-1/4l

Fleisch

mit Knochen 125g

ohne Knochen 80-100g

Hackfleisch 75-100g

Fisch

mit Gräten 200-300g

Fischfilet 125-200g

Gemüse

als Hauptgericht 250-300g

als Salat 80-125g

für Suppe 100-150g

Reis

als Hauptgericht 80-125g

für Suppe 20-30g

Nudeln

als Hauptgericht 125-250g

als Beilage 80-125g

Kartoffeln

als Hauptgericht 250-400g

als Beilage 200-300g

Obst

für Kompott 125-200g

frisches Obst 150-200g

Wiegen und Messen

ohne Waage (in Gramm)

Lebensmittel 1El 1Tl

Mehl 10 3

Stärke 10 5

Zucker 15 5

Salz 10 5

Öl 10 5

Fett 15 5

Koschi-Oberteil = 1/2 l

Koschi-Unterteil = 1,5l

"Bei den christlichen Pfadfindern ... konzentriert man sich auf sinnvolle, überschaubare Projekte."

Norddeutscher Rundfunk

"Der VCP gilt als einer der erfolgreichsten Jugendverbände."

Radio Hamburg

"Leider wissen noch viel zu wenige, was sich hinter der Pfadfinderuniform verbirgt."

Alsterradio

"Bücher sind wie eine ungeheure Schatzkammern, ausgestattet mit Gold und Edelsteinen — und auch ein bißchen Unsinn."

Lord Robert Baden Powell



