



Handreichung

Für alle Mitarbeiter*innen
im VCP Württemberg

Inhaltsverzeichnis

Was erwartet mich in dieser Handreichung?

1 Vorwort

Das Motto im VCP Württemberg.....	04
AK Öffentlichkeitsarbeit.....	06

2 Sippenstunden

Meine Sippenstunde.....	10
Postkartenaktion / Thinking Day.....	12
Das Angeberspiel.....	14
Flussüberquerung	16
Dosentelefon.....	18
Seedballs.....	20
Waldläuferzeichen.....	22
Rund um den Knoten.....	24

3 Projektideen

Hermann-Teig.....	28
Zelt auf Zeit.....	30
Kochen auf Feuer.....	32
Vis-à-Vis / Einen Stamm besuchen..	34
Gemeinsam singen	36
Spécial: Escape Games.....	40

4 Andachten & Impulse

Freundschaftsknoten.....	54
Ein komischer Vogel.....	56
Die Geschichte von Swimmy.....	58
Zum Thema Pfadfindertracht.....	60
Sei ein Brückenbauer.....	62

IMPRESSUM | Handreichung „#knoten(ver)binder“ 2020 des Verbandes Christlicher Pfadfinderinnen und Pfadfindern in Württemberg e.V.

Mitgearbeitet haben: Dorothee Sehne, Christina Lauk, Peter Lauk, Michael Schofer, Patrick Roppenecker, Thomas Otto, Moritz Dilger, buch+musik Verlag, Florian Bonifert, Patrick Hanselmann, Hans-Peter Albern **Fotos & Grafiken:** Thomas Otto, pixabay.com, vcp.de, buch+musik Verlag, Christina Lauk, Peter Lauk, Michael Schofer **Layout:** Thomas Otto

Presserechtlich verantwortlich im Auftrag des Landesrates: Patrick Roppenecker

VCP in Württemberg • Haebelinstraße 1-3 • 70563 Stuttgart • Telefon: 0711/9781-387
Mail: info@wuerttemberg.vcp.de • www.wuerttemberg.vcp.de

Das Motto im VCP Württemberg

#knoten(ver)binder

Und das bedeutet was?

Hast du dich schon einmal gefragt, was es für dich bedeutet ein Teil des VCPs in Württemberg zu sein? Was uns Württemberger besonders und einzigartig macht? Oder was wir Pfadis im Ländle überhaupt alles gemeinsam haben?

Häufig bekommt man auf den Zeltlagern im Gau oder auf Großlagern einen kleinen Einblick in den Pfadi-Alltag von anderen Pfadfinder*innen und denkt zunächst: „Die machen ja alles ganz anders als wir.“ Betrachtet man es aber einmal genauer und tauscht sich mit dem Gegenüber über das Pfadi-Sein aus, wird man überrascht sein, wieviele Parallelen es gibt. Aber auch die Unterschiede bleiben natürlich spannend und bieten eine Chance vom anderen zu lernen.

Hier kommt der #knoten(ver)binder ins Spiel! #knoten(ver)binder steht nämlich stellvertretend dafür, die Vielfalt im VCP und im rdp/RdP zu er-

leben, die regionalen Pfadi-Verbindungen zu stärken und das eigene KnowHow im Bezug auf Pfaditechnik zu verbessern.

Kurz zusammengefasst, heißt das: **„Zusammen, in der Gemeinschaft, Pfadfinden erleben“**. Und damit einhergehend, soll der #knoten(ver)binder euch das zeigen, dass auch ihr ein wichtiger Teil im VCP Württemberg seid - **denn letztlich sind W I R gemeinsam der VCP Württemberg**.

Aber woher kommt's?

Sowohl in der Landesleitung, als auch im Landesrat, dessen Mitglieder die Meinungen der Gaue vertritt, kam die Idee auf, dass W I R-Gefühl im Ländle zu stärken mit Hilfe eines gemeinsamen (Jahres-)Mottos.

Im Landesrat einigte man sich auf das Motto #knoten(ver)binder, da das Wort schon alle Inhalte beschreibt, die das Motto behandeln soll: Pfadi-Technik (Knoten), Gemeinschaft (Verbinder) und den Be-



zug zur Jugendarbeit (#). Daraufhin wurde eine Projektgruppe eingesetzt, die mit viel Freude und Motivation diese Handreichung und noch vieles mehr für euch organisiert hat!

Was mach ich damit?

Gruppenstunden, Lager, (Stammes-)Projekte, Andachten - wir haben jede Menge Ideen gesammelt, was ihr zum Thema #knoten(ver)binder unternehmen könnt.

Das höchste Ziel dieser Handreichung ist es nämlich, dass ihr den höchst möglichen praktischen Nutzen daraus ziehen könnt und wir euch damit bei eurer Arbeit vor Ort

unterstützen können. Natürlich freue wir uns besonders, wenn wir auch sehen können, was ihr zu dem Motto gemacht habt. Dazu könnt ihr uns gerne Bilder von euren Aktionen und Gruppenstunden zu kommen lassen oder diese auf den sozialen Plattformen mit dem #knoten(ver)binder und bzw. oder dem #vcpwttbg posten!

So. Und jetzt?

Jetzt geht's los! Wir, die Projektgruppe, wünschen euch an dieser Stelle ganz viel Spaß beim stöbern, entdecken und beim „Knoten(ver)binden“. Wir hoffen, ihr habt bei durchführen der Ideen so viel Spaß, wie wir beim Erarbeiten!

AK Öffentlichkeitsarbeit

Veröffentlichungen—Warum? Was? Wo?

Wir machen bei den Pfadis tolle Arbeit für Menschen. Warum also nicht darüber berichten, schreiben oder Bilder für sich sprechen lassen? Wir haben euch in aller Kürze die unterschiedlichen Arten von Veröffentlichungen zusammengestellt.

Warum veröffentlichen wir?

- Informationsverbreitung
- Mitgliedergewinn
- Selbstpräsentation

Welche Zielgruppe wollen wir ansprechen?

- Pfadfinder*innen
- Eltern
- Interessierte

Eigene Website

Eure eigene Website hat für euch den großen Vorteil, dass ihr potentiell sehr viele Menschen erreicht. Ihr könnt dabei veröffentlichen wann und was ihr wollt und das Design eurer Beiträge und Website individuell gestalten.

Für die Veröffentlichung auf der Website kann z.B. der Print-Artikel zum Pfingstlager genutzt werden. Ist der Text zu lang, solltet ihr ihn in mehrere Postings aufteilen. An Bildern müsst ihr dabei nicht sparen, zusammenhängende Bildergalerien geben einen tieferen Einblick in euren Lageralltag.

Eine weitere Möglichkeit ist eine kontinuierlichere Veröffentlichung. Hierzu zerteilt ihr den Pfingstlager-Artikel in gleichmäßige Teile (z.B. tageweise) und veröffentlicht diese über einen längeren Zeitraum. Jeden (z.B) Donnerstag werden euch eure Fans dafür lieben! Denkt an die Cliffhanger ;-). Mit dieser Methode könnt ihr Besucher über längere Zeit an eure Website binden.

Print

Printmedien zeichnen sich vor allem durch ihre niedrige Veröffentlichungsfrequenz und ihre regionale Verbreitung (z.B. Gemeindeblätter) aus. Das kann genutzt werden, um eine regionale Zielgruppe (Eltern, Großeltern, Interessierte) direkt anzusprechen und zu informieren.

Ein möglicher Artikel in einem Printmedium könnte z.B. ein Artikel über das vergangene Pfingstlager sein. Dieser Artikel würde dann das Lager im Rückblick beschreiben. Je nach Textlänge könnt ihr den Artikel mit einigen Bildern versehen, die repräsentativ für das Lager sind und den Text gut unterstreichen. Bei den Bildern solltet ihr darauf achten, dass die Bilder auch in Schwarz/Weiss gut aussehen.

Social Media

Der eigene Social-Media-Auftritt zeichnet sich vor allem durch eine sehr große Zielgruppe, eine maximal mögliche Reichweite und eine sehr hohe Publikationsfrequenz aus. Dementsprechend sind eure Follower auf dem neuesten Stand was bei euch gerade geht. Es ist bei diesem Medium also wichtig, viele, kurze Beiträge zu veröffentlichen, die am besten topaktuell sind.

Zum Beispiel könntet ihr euch auf dem Pfingstlager einige Aktionen herausuchen und über diese berichten. Während der Aktionen werden dann einzelne Ausschnitte (Stationen beim Geländespiel oder Workshops) herausgegriffen und mit einigen Bildern und einem kurzen Text (je nach Plattform) direkt während der Aktion oder kurz danach veröffentlicht.

Verlinkung untereinander

Augen auf bei der Bilderauswahl! Datenschutz beachten...
Weitere Infos gibt's auf VCP.de

Ideen für Sippenstunden

Überblick und Erläuterungen zum Kapitel

Um euch mit dieser Handreichung auch wirklich bei der Arbeit helfen zu können, war es uns bei der Erstellung der Inhalte wichtig, euch konkrete Ideen für Sippen- bzw. Gruppenstunden mitzugeben.

Leider mussten wir schnell feststellen, dass es nicht einfach ist für jede Altersstufe gleichviele Sippenstunden zur Verfügung zu stellen und uns hierzu die „Wo*men-Power“ bei den Text-Verfassern fehlt. Zudem haben wir festgestellt, dass Gruppenstunden-Ideen oft auch für mehrere Stufen funktioniert - dann muss das Programm drum herum einfach etwas anders ausgestaltet werden.

Aus den oben genannten Gründen findet ihr in diesem Kapitel vorallem Ideen für Gruppenstunden und nur wenige komplett ausgearbeitete Sippenstunden.

Damit euch die Einordnung der Ideen zu den Altersstufen einfacher gelingt, haben wir jede Idee in der Fußzeile mit den Altersstufen gekennzeichnet. Hierbei fassen wir der Einfachheit halber Jungpfadfinder*innen und Pfadfinder*innen zusammen.



2 Sippenstunden

Meine Sippenstunde.....	10
Postkartenaktion / Thinking Day.....	12
Das Angeberspiel.....	14
Flussüberquerung	16
Dosentelefon.....	18
Seedballs.....	20
Waldläuferzeichen.....	22
Rund um den Knoten.....	24

Meine Sippenstunde

Mitgestaltung von Gruppenstunden durch Sipplinge

1 Idee

Ziel ist es, dass die Sipplinge selbst aktiv werden und für die Gruppe etwas vorbereiten. Dabei können sie ihre persönlichen Vorlieben mit einbringen und es entsteht mindestens eine abwechslungsreiche Sippenstunde.

2 Spiel: „Bist du ...“

In der Gruppe wird gemeinsam eine Kategorie, z.B. Essen, Farben, Actionhelden,... ausgesucht. Nun überlegt sich jede*r einen Begriff, den er oder sie aus der Kategorie nennen will (z.B. Cheeseburger, Maultaschenaufwurf oder Blutrot, Elefantengrau,...). Ein*e Spielleiter*in steht außer Hörweite der anderen. Nacheinander geht jede*r zur Spielleiter*in und nennt den gewählten Begriff. Dieser wird zusammen mit dem Namen aufgeschrie-

ben. Wird ein Begriff doppelt genannt, müssen sich beide Personen etwas Neues überlegen.

Sind alle Begriffe genannt, kommt der*die Spielleiter*in zurück und liest alle Begriffe (nicht in der ausgeschriebenen Reihenfolge) zwei Mal vor. Alle anderen müssen sich die Begriffe gut merken. Nun beginnt das Spiel, indem eine Person anfängt zu fragen: „XY bist du der Cheeseburger?“. Wurde die Person richtig erraten, spielen beide Personen nun in einem Team und die noch nicht erratene Person wird von den anderen unterstützt. Wurde die Person nicht erraten, ist sie nun an der Reihe und kann jemand anderen eine Frage stellen. Eine Runde ist zu Ende, wenn alle bis auf eine Person erraten wurden. Dann wird eine neue Kategorie gewählt und eine neue Runde beginnt.



INFOBOX

Material: Papierzettel und Stifte

3 Inhaltlicher Impuls

„Jeder hier hat eigene Vorlieben, etwas das ihm besonders Spaß macht, etwas das ihm gefällt. Wir wollen die nächsten Sippenstunden zu euren Sippenstunden machen. Daher habt ihr die Möglichkeit mit uns allen etwas zu machen, auf das ihr Lust habt.“

Es gibt verschiedene Möglichkeiten dies zu tun. Entweder beschränkt man sich darauf, dass jeder ein kurzes Spiel vorbereiten und durchführen darf. Oder man überlegt ausführlichere Programmpunkte und führt diese dann in mehreren Sippenstunden durch.

Wahrscheinlich ist es notwendig mit den Sipplingen gemeinsam Ideen zu entwickeln. Hilfreich können Fragen sein wie: „Was machst du besonders gerne? Was ist ein Hobby von dir, das wir auch hier machen können? Gibt es ein Spiel bei deiner Sportart, das besonders gut ist und wir auch hier machen können? Worüber weißt du besonders viel und kannst du das in ein Quiz packen? Bastelst du gerne und können wir das auch hier machen?“

Die Sipplinge sollen selbstständig den Programmpunkt vorbereiten und mit den Sippenleitern*innen ggf. den Materialbedarf absprechen. Die Sipplinge ruhig ermutigen, etwas Besonderes auszuwählen. Ggf. können auch Zweierteams gebildet werden, damit immer zwei Sipplinge

gemeinsam einen Programmpunkt vorbereiten. Die Programmpunkte können auch schon während der Sippenstunde vorbereitet oder angedacht werden.

In der nächsten Sippenstunde wird mit der Durchführung des Programms begonnen. Dafür sollte im Vorfeld schon klar sein, wer dran ist und dass alles Material vorhanden ist. Die Sippenleiter*innen moderieren durch die Sippenstunden. Die Sipplinge können auch kurz interviewt werden. Was haben sie ausgesucht? Warum? Was macht besonders viel Spaß? Ist etwas besonders schwierig bei dem Hobby... ?

Wichtig ist, dass die Programmbeiträge der Sipplinge von allen wertgeschätzt werden. Die Sippenleiter*innen müssen die Situation gut im Blick haben und ggf. die Sipplinge unterstützen, wenn eine Situation aus dem Ruder läuft.

4 Abschluss

Vereinbarungen über den weiteren Verlauf treffen. Welche Programmpunkte gibt es? Wer ist wann dran? Was wäre eine sinnvolle Reihenfolge? Trefft mit allen Absprachen.

Die Sippenstunde mit eurem Abschlussritual beenden und sich auf eine (oder zwei, drei,...) tolle kommende Sippenstunde freuen.

Postkartenaktion

zum Thinking Day / Founder's Day

1 Idee

Eine bereits etablierte und vom Ring Deutscher Pfadfinderinnen und Pfadfinder organisierte Aktion, um mit zufällig ausgewählten Pfadfinder*innen in Kontakt zu kommen.

2 Anmeldung

Jedes Jahr am 22. Februar, dem Geburtstag von Olave und Robert Baden-Powell, gibt es u.a. die Postkartenaktion. In der Regel könnt ihr euch auf der Homepage des Thinking Day bis Ende Januar für diese anmelden. Rechtzeitig vor dem Thinking Day erhält man dann eine Adresse eines*einer anderen Pfadfinders*Pfadfinderin, an die man seine selbst gestaltete Karte schicken kann.

INFOBOX

Dauer: ca. 45 Minuten

Material: weiße Postkarten zum Gestalten, Stifte

3 Postkarte gestalten

Blankopostkarten erhaltet ihr günstig im Bastelladen oder Internet. Alternativ könnt ihr euch auch aus Fotokarten (300g/m²) Karten in Postkartengröße ausschneiden. Dabei muss es nicht immer das Standardformat sein. Eine Postkarte muss zwischen 14 – 23,5 cm lang sein und zwischen 9 – 12,5 cm breit und mind. 1,4 mal so lang wie breit sein.

Die Vorderseite könnt ihr dann mit einem Motiv eurer Wahl verschönern. Ein Reiz haben dabei besondere Materialien (z.B. Kratzbild mit Wachsmalstiften, Wasserfarben und Spritztechnik, Malen mit Washi-Tape). Damit sieht die selbst gestaltete Karte gleich viel besser aus.

Ihr könnt auch gemeinsam überlegen, was ihr dem anderen schreiben wollt, ob ihr eine Frage habt und gern eine Antwort hättet. Zum Schluss kommt noch eure Anschrift auf die Postkarte.

4 Sonstiges Programm

Wenn die Sipplinge Lust haben, können noch weitere Postkarten gestaltet werden, die dann mit nach Hause genommen werden können. Auf der Homepage zum Thinking Day finden sich aber auch Programmideen, die ergänzend zur Postkartenaktion in der Sippenstunde durchgeführt werden können.

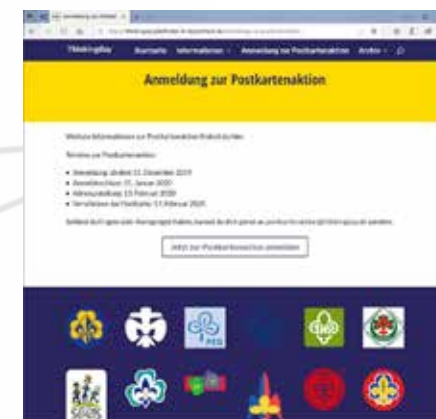


Abb.: Anmeldefenster im Internet-Explorer



Das Angeberspiel

Wie gut kennst du dich selber?

1 Idee

Bei diesem Spiel geht es nicht nur darum, so gut wie möglich zu sein, sondern auch sich selbst gut einschätzen zu können.

Die Sippenleitung stellt eine Aufgabe mit vier Auswahlmöglichkeiten. Alle Möglichkeiten sind je nach Schwierigkeit mit einer Punktzahl versehen.

Bevor die Aufgabe von den Pfadis angegangen oder ausprobiert wird, muss erst jede und jeder eine Punktzahl angeben, die er oder sie zu erreichen glaubt. Wird dieser Wert erreicht, bekommt man die Punkte, wird der Wert nicht erreicht, bekommt man gar keine Punkte. Wird mehr geschafft, bekommt man dennoch nur die Punkte, auf die man geschätzt hat.

Als Alternative können auch Süßigkeiten statt Punkte gewählt werden, um den Wettkampfcharakter zu mildern.

INFOBOX

Material: Liste mit Aufgaben, Süßigkeiten oder Punktezettel

2 Vorbereitung

Vor dem Spiel solltet ihr euch die Aufgaben überlegen und gegebenenfalls einen Zettel, auf dem die Punkte notiert werden, oder die jeweiligen Süßigkeiten. Als Punkteverteilung bietet es sich an: 40 – 60 – 80 – 100 für die jeweiligen Schwierigkeitsstufen zu wählen.



Abb.: Bild von Cdd20 auf Pixabay

3 Ideen für Aufgaben

Wie lange brauchst Du, um einen Bibelvers nachzuschlagen?

30 – 20 – 15 – 10 Sekunden

Wie lange kannst Du ein Buch mit ausgestrecktem Arm halten?

80 – 160 – 240 – 600 Sekunden

Wie lange brauchst Du, um einen Faden einzufädeln?

50 – 30 – 20 – 10 Sekunden

Wie oft kannst Du eine Zeitung in der Mitte zusammenfalten?

6x – 10x – 20x – 30x

Wie oft kannst Du Dich in einer Minute im Kreis um eine Flasche drehen?

15x – 25x – 35x – 50x

Wieviele Schläge brauchst Du, um einen Nagel in einen Holzklotz zu schlagen?

8 – 6 – 4 – 2

Wie weit kannst Du eine Waage durch Drücken mit den Händen zum Ausschlag bringen?

5 Kg – 10 Kg – 20 Kg – 40 Kg

Wieviele Kniebeugen schaffst Du in einer Minute?

30 – 45 – 65 – 80

Flussüberquerung

Mitgestaltung von Gruppenstunden durch Sipplinge

1 Idee

Einer Gruppe Pfadfinder kann doch kein Hindernis im Weg stehen, das sie nicht bewältigen kann. Diese Idee ist für Pfadfinderinnen und Pfadfinder mit einem kreativen Kopf, etwas Knotenkunde und Abenteuerlust genau das Richtige.

Bei dem Hindernis muss es sich nicht zwangsläufig um einen Fluss handeln, auch ein abgesteckter Bereich auf einer Wiese, einem Waldstück o.ä. kann überquert werden.

Die Pfadis sollen das Hindernis (in einer bestimmten Zeit) heil durchqueren, dabei wurde vorher das Spielfeld klar von der Sippenleitung definiert. Als Hilfsmittel haben die Spieler Seile, Bretter und Getränkekisten, die als Stützen für die Bretter, oder als Podeste für die Pfadis dienen können. Der Boden darf nicht berührt werden, ansonsten muss die Gruppe wieder ans Ufer zurück. Die Pfadis müssen sich gegenseitig helfen und ihr solltet ihnen genug Zeit und Material für die Ausarbeitung eines Plans geben (Evtl. Notizzettel und Stift bereitstellen).

2 Vorbereitung

Wenn ihr einen geeigneten Ort für die Aufgabe gefunden habt, haltet zunächst Ausschau nach Gefahrenstellen und vergewissert euch, dass eine Überquerung mit den Materialien, die ihr vorgebt überhaupt möglich ist.

Als nächstes ist es wichtig, zu überprüfen, ob die Bretter und Getränkekisten stabil genug sind und eine Gruppe aushalten, wenn diese zusammengebunden sind und als Brücke dienen.

Wenn ihr die Aufgabe etwas einfacher gestalten möchtet, könnt ihr vorher in die Bretter Löcher für die Seile bohren, mit denen diese besser an den Kästen befestigt werden können oder eurer Sippe ebenfalls Werkzeug dafür zur Verfügung stellen.

Es bietet sich an vor dieser Aufgabe eine Sippenstunde zum Thema Knoten und Bünde abzuhalten, damit es hier in der Praxis Anwendung finden kann.

3 Durchführung

„Wenn ihr mit den Vorbereitungen fertig seid, zeigt eurer Gruppe die Aufgabe und erklärt den abgesteckten Bereich, sowie die Spielregeln:

- Es darf nur das vorgegebene Material verwendet werden.
- Wenn jemand ins Wasser fällt, muss die gesamte Gruppe zurück ans Startufer und bekommt nochmal Zeit, ihren Plan zu überdenken.
- Ein Zeitlimit kann die Spannung steigern, ist aber nicht zwangsläufig nötig. Falls ihr ein Limit einsetzt, empfiehlt es sich, ca. 10 Minuten Vorbereitungs- und Planungszeit vorzugeben und ca. 40, 50, 60, etc. Minuten (je nach Schwierigkeit des Flusses) für die Ausführung.

Solltet ihr einen echten Fluss überqueren wollen, berücksichtigt noch Folgendes:

- Weist explizit darauf hin, alle Hosentaschen zu leeren (Smartphones, Taschenmesser, etc.), damit sie nicht ins Wasser fallen.
- Habt Handtücher parat und weist vor der Sippenstunde darauf hin, Wechselklamotten mitzubringen, um sich gegebenenfalls nach der Aufgabe im Pfadihaus umzuziehen.
- Führt die Aufgabe nur bei warmen und sonnigem Wetter durch, damit deine Sipplinge nicht krank werden.



Dosentelefon

Zwei Blechdosen mit Löchern und einer Schnur?

1 Idee

Zwei Blechdosen mit Löchern - eine Schnur... und damit soll man kommunizieren können? Unsere Programmidee umfasst das Basteln des Dosentelefon und noch ein paar Ideen, was ihr damit machen könnt.

2 Bastelanleitung

Um ein Dosentelefon zu basteln braucht ihr relativ wenig Zeit. Daher nutzt die Kreativität eurer Sipplinge aus und lasst sie ihre Dosen, bevor ihr das eigentliche Telefon bastelt, verschönern. Das könnt ihr

mit Papier und Buntstiften machen und die Banderole mit Tesafilm an die Dose kleben. Oder ihr bemalt die Dosen direkt, z.B. mit Acrylfarbe.

Wenn ihr nun super schöne Dosen habt, wird mit Hammer und Nagel ein Loch in die Mitte des Dosenbodens gehämmert. An einem Ende der Paketschnur macht ihr einen ordentlich dicken Knoten, damit euch die Schnur nicht durch das Loch rutscht. Messt eine Länge von 4 - 5 Metern Schnur ab und bindet ebenfalls mit dickem Knoten die Schnur an der anderen Dose fest. Der Knoten muss dabei auf beiden Seiten im Doseninneren sein. Fertig ist das Dosentelefon!

Testet aus, ob es geklappt hat: Zwei Sipplinge können miteinander telefonieren, indem die Dose ans Ohr gehalten und von der anderen Seite mit dem Mund direkt an der Dose gesprochen wird. Die Schnur muss dabei unter Spannung stehen. Gut gebaute Dosentelefone leiten den Schall so gut, dass auch geflüstert werden kann.

3 Spielideen für das Dosentelefon

- **„Stille Post“:** Versucht doch mal die bekannte „Stille Post“ über das Dosentelefon zu spielen. Stellt euch hierfür, am besten im Freien, in einem großen Kreis auf. Probiert hier mal das Flüstern aus.
- **„Verstecke mit Spion“:** Es gelten die normalen Versteck Regeln. Bei dieser Variante gibt es eine*n Fänger*in und eine*n Spion*in, alle anderen verstecken sich. Der*die Fänger*in hat dabei die Augen verschlossen und zählt von 20 auf 0 herunter, während der*die Spion*in das Treiben beobachtet. Sind alle versteckt, darf der*die Fänger*in Tipps vom Spion bekommen, wo sich die Mitspieler verstecken. Die Art des Tippgebens könnt ihr dabei beliebig erschweren. Ideen sind: nur ein Vokal (z.B. Vokal I Hiltzstipil statt Holzstapel), gesungene Tipps, beschreibend ohne die eigentlichen Worte zu verwenden (z.B. beim brennbaren Material statt Holzstapel), etc. ...

INFOBOX

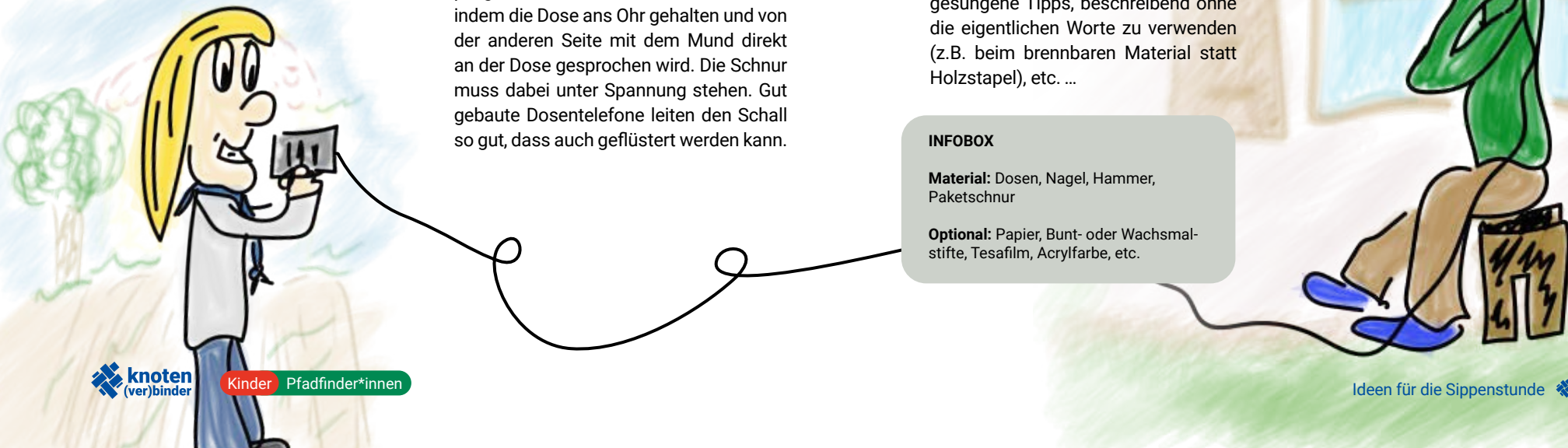
Material: Dosen, Nagel, Hammer, Paketschnur

Optional: Papier, Bunt- oder Wachsmalstifte, Tesafilm, Acrylfarbe, etc.

4 Weitere Upcycling-Ideen aus Dosen

Ihr habt Dosen übrig? Weitere tolle Upcycling Ideen aus Dosen sind:

- Dosenpyramide bauen und Dosenwerfen spielen
- Windlichter: mit Hammer und Nagel schöne Symbole reihnämmern wie z.B. eine Spirale, ein Stern, ein Herz. Teelicht rein und zur Singerrunde oder Andacht anzünden.
- Konserven Biene oder „Insektenhotel“ bauen.



Seedballs

Mit Blumenkugeln die Welt bunter machen

1 Idee

Seedballs oder sogenannte Blumenkugeln sind kleine, mit Samen gefüllte Erde-Ton-Bälle, die an Stellen, an denen dir die Natur nicht Grün genug ist, geworfen werden können und dann die Welt ein bisschen bunter hinterlassen.

2 Zutaten

Die nachfolgenden „Zutaten“ benötigst du zum Erstellen der Blumenkugeln:



- Verschiedene Samen
- (Torffreie) Erde
- Tonpulver
- Ein wenig Wasser

3 Die Samenauswahl

Um die Erfolgschancen zu erhöhen, dass ihr mit euren Samenbällen die Welt ein bisschen bunter macht, eignen sich am besten Samen einheimischer Pflanzen wie Lavendel, Kornblumen oder Ringelblumen. Diese stören auch das heimische

Ökosystem nicht. Erkundigt euch am besten in der nächstgelegenen Gärtnerei. Hier bekommt ihr eventuell sogar ein paar Samen geschenkt.

4 Jetzt wird's kugelig!

1 Teil Samen mit 3-5 Teilen Erde und 3-5 Teilen Tonpulver (gibt's im Internet) vermischen.

Gießt nun zu dem trockenen Mix vorsichtig etwas Wasser. So viel, damit sich die Masse gut verbindet und verarbeiten lässt. Man benötigt nicht viel Wasser!

Formt mit euren Händen etwa walnussgroße Kugeln. Diese sollten nicht zu groß sein, da sie sonst eventuell nicht keimen.

Die fertigen Blumenkugeln lasst ihr nun an einem nicht zu sonnigen und nicht zu schattigen Ort für ein bis zwei Tage trocknen. Verzichtet dabei bitte auf zusätzliche Hitze von Fön und Ofen.

5 Pflanzzeit

Nun könnt ihr losziehen und eure Seedballs werfen wohin ihr wollt. Ihr braucht diese nicht einzugraben. Ihr benötigt lediglich Zeit und Geduld. Ab und zu könnt ihr an der Stelle vorbeigehen und diese gießen, wenn es nicht eh regnet und das Wachstum beobachten.

6 Tipps und Tricks

Wenn ihr die nachfolgenden Tipps und Tricks beachtet, klappt's bestimmt mit den Seedbombs:

- Wählt bitte Samen von einheimischen Pflanzen wie Wildblumen, um das Ökosystem nicht zu stören und eure Chancen für ein erfolgreiches Wachstum zu erhöhen. Ihr könnt natürlich

auch Kräuter- oder Gemüsesamen in die Samenkugeln packen.

- Achtet auf jeden Fall darauf Samen ungiftiger Arten zu verwenden!
- An einem kühlen gut gelüfteten Ort könnt ihr die Seedballs auch eine Weile lagern.
- Anstelle von Tonpulver könnt ihr ebenfalls Tonerde verwenden.
- Ein Gemisch aus Erde und Kompost erhöht den Pflanzenerfolg.
- Solltet ihr zu viel Wasser beigemischt haben, erhöht den Anteil der trockenen Bestandteile (Samen, Erde, Ton).
- Rechnet pro Quadratmeter den ihr beblumen wollt mit ca. 10 Kugeln.



Abb.: Hintergrundbild von Nadja Donauer auf Pixabay

Waldläuferzeichen

Spuren legen und lesen nach Pfadfinder-Art!



INFOBOX

Material: Entsprechende Klamotten (entsprechend dem Wetter, Hitze, Dauer, Gelände), Getränke und Verpflegung, Pflaster und Verbandsmaterial, Smartphones

1 Idee

Sowohl auf PfiLas, wie auch in der Sippenstunde sind Schnitzeljagden ein beliebtes Spiel, das vielfältig und individuell gestaltet werden kann. Waldläuferzeichen bieten eine super Möglichkeit, Pfadfinden direkt und wortwörtlich zu erleben.

2 Vorbereitung

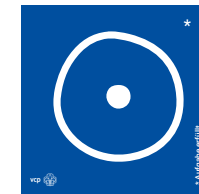
Es gibt zwei Möglichkeiten, wie ihr eure Waldläuferzeichen legen könnt. Je nach Größe könnt ihr eure Sippe in zwei Gruppen teilen, die dann abwechselnd Waldläuferzeichen legen und suchen. Die Spurenleger sollten in der Regel einen Vorsprung von 30 - 60 Minuten haben, damit sie nicht vorzeitig eingeholt werden.

Die zweite Möglichkeit ist, dass die Spuren durch die Sippenleiter*innen schon im Vorfeld gelegt werden. Hierbei müsst ihr bedenken, dass sich andere einen Spaß daraus machen könnten und die Spur verwischen oder umlegen. Damit sollte immer gerechnet und ggf. reagiert werden.

Es muss immer ein Sippenleiter oder eine Sippenleiterin mit einem Handy pro Gruppe dabei sein, um im Notfall reagieren zu können und ihr solltet euch vor der Schnitzeljagd die Strecke genau anschauen, um über die Gefahrenpunkte im klaren zu sein. Dies könnte beispielsweise ein rutschiger Bachlauf, ein felsiges oder abschüssiges Gelände oder eine vielbefahrene Straße sein. An solchen Stellen müsst ihr als Sippenleiter besonders aufmerksam und vorsichtig sein und diese Stellen nach Möglichkeit meiden.

Ein versteckter Schatz oder eine Nachricht sollte auch zu finden sein, denn bei einer planlosen Suche nach einer „Nadel im Heuhaufen“ kann es schnell zu Frustration und Demotivation in der Sippe kommen, was dann keinen Spaß mehr macht.

Eine Schnitzeljagd lässt sich nie gänzlich im Voraus planen, es kann passieren, dass die Gruppe sich verläuft, rumtrödelt oder Spielregeln falsch versteht. Hier solltet ihr ruhig und flexibel eingreifen, aber nichts überstürzen, denn oft ergeben sich aus solchen Situationen die Geschichten, die noch 10 Jahre später in einer gemütlichen Lagerfeuerrunde erzählt werden.



3 Weitere Ideen

Es kann unterwegs ein wenig langweilig werden, wenn die Schnitzeljagd keine Stationen hat, bei denen auch etwas passiert, oder Aufgaben gelöst werden sollen. Bei den Stationen ist eure Kreativität gefragt, mögliche Stationen könnten Büchsen schießen, Sackhüpfen, ein Puzzle, Gewürze riechen / schmecken, ein Quiz über die gelegten Waldläuferzeichen, Blätter, Waldfrüchte, Bäume, etc. oder gar eine verkleidete Sippenleitung.

Weitere Ideen, die ihr in eure Schnitzeljagd einbauen könnt:

- Eichenblätter, Bucheckern, Kastanien sammeln oder Bilder von so vielen Tieren / Insekten wie möglich mit dem Handy machen
- Erlebnispädagogische Elemente, wie die gesamte Gruppe auf einem Baumstumpf stehen lassen, auf einem Baumstamm wippen, die Augen verbinden und eine gewisse Zeit von den anderen geführt werden (oder in Zweiergruppen)
- Wenn ausreichend Pfadi-Power auf einem Lager gegeben ist, kann eine Schnitzeljagd auch als Basis für ein Geländespiel dienen, bei dem Überfälle oder Schleichen in die ursprüngliche Fährtenuche mit eingespielt werden.

Rund um den Knoten

Eine Sippenstunde mit und um Knoten!

1 Idee

Eine Sippenstunde mit und um Knoten herum zu gestalten.

2 Gordischer Knoten

Die Teilnehmenden stellen sich im Kreis auf, schließen die Augen und gehen mit vorgestreckten Armen auf die Mitte zu. Dort fassen sie mit jeder Hand je eine Hand eines anderen Teilnehmenden. Alternativ können die Teilnehmenden auch eng zusammenstehen und dann eine andere Hand suchen. Dadurch bildet sich ein wirrer Knäuel. Aufgabe ist – ohne die Hände loszulassen – durch Drüber- und Druntersteigen den Knoten so zu entwirren, dass eine (oder mehrere) geschlossene Menschenketten entstehen.

INFOBOX

Dauer: eine Sippenstunde

Material: Seile in unterschiedlichen Längen, zwei Tücher

3 Gruppenknoten

Alle Kinder stehen in einer langen Reihe. Sie sind miteinander durch Seilstücke verbunden. Jede Hand hält ein Seil (außer beim Ersten und Letzten in der Reihe). Die Seilstücke sollten 2-3 m lang sein. Nun muss die Gruppe in jedes Seil einen Knoten machen, ohne die Seilstücke loszulassen. Natürlich können die Seile auch kürzer sein, das erhöht die Schwierigkeit.

4 Knotenmacher

Jede*r bekommt ein gleich langes Stück dickes Seil und muss nun so viele Knoten wie möglich in das Seil Knoten. Wer schafft die meisten Knoten?

5 Seilknoten entdecken

Dieses Spiel gleicht dem Spiel „Ringlein, Ringlein du musst wandern“. Alle Sipplinge sitzen oder stehen im Kreis. Ein weiterer Sippling steht im Kreis und beobachtet

das Geschehen. Ein Sippling hat ein Seilstück mit einem Knoten darin und gibt dieses nun nach links oder rechts weiter. Dabei kann die Weitergabe auch vorge-tauscht werden. Nach kurzer Zeit kann nun die Person im Kreis auf die Person deuten, die seiner*ihrer Meinung nach das Seilstück hat.

Liegt er*sie mit der Vermutung richtig, tauschen die beiden die Plätze. Nach drei Fehlversuchen wird auf jeden Fall getauscht.

6 Knotenstaffel

In zwei Seile werden im gleichen Abstand Knoten als Markierung geknotet und gerade nebeneinander ausgelegt. Die Sippe wird in zwei Teams aufgeteilt und jedes Team erhält ein Tuch. Sie stellen sich jeweils hinter einem Seil auf. Beim Startsignal beginnt aus jedem Team die erste Person mit Tuch zum ersten Knoten zu laufen und dort das Tuch festzuknoten. Nun rennt die Person zurück. Das zweite Teammitglied startet nun, knotet das Tuch los und am zweiten Knoten fest. Wer das Tuch am letzten Knoten losknotet und als erstes zurück ist hat gewonnen.



Abb.: Bild von ZEBULON72 auf Pixabay

Projektideen

Überblick und Erläuterungen zum Kapitel

Projektarbeit - das große Thema in der Ranger / Rover-Arbeit, da jeder Beteiligte Verantwortung übernehmen und sich einbringen kann. Aber nicht alle Projekte sind ausschließlich für Ranger / Rover geeignet. Auch für Jungpfadfinder*innen und Pfadfinder*innen gibt es eine Vielzahl an kleineren Projekten.

Ihr könnt sowohl kleine als auch große Projekte nutzen, um euch zu „connecten“ und um etwas gemeinsam zu unternehmen. Ganz im Sinne des Mottos #knoten(ver)binder.

Ob ihr nun einen anderen Stamm im VCP oder einem anderen Verband besucht, ein Tschai-Tasting veranstaltet oder den Hermann-Teig von Pfadi zu Pfadi weiterreicht, spielt dabei keine Rolle. Bei unseren Projekt-Ideen geht es nämlich vor allem darum etwas gemeinsam zu tun und „den Knoten zu (ver)binden“.

Als besonderes „Schmankerl“ im Bereich der Gruppenpädagogik möchten wir euch in diesem Kapitel außerdem auch zeigen, wie ihr ein Escape Game (=Escape Room) selbst erstellen und moderieren könnt.



2 Projektideen

Hermann-Teig	28
Zelt auf Zeit	30
Kochen auf Feuer	32
Vis-à-Vis / Einen Stamm besuchen	34
Gemeinsam singen	36
Spécial: Escape Games.....	40

Der Hermann-Teig

zum Ansetzen, Pflegen und Weitergeben



Abb. 1: Zutaten für den Hermann-Teig

Zutaten

- 100 g Weizenmehl
- 1 EL Zucker
- 2 gestr. TL Trockenhefe
- 150 ml lauwarmes Wasser

Material / Utensilien

- Schüssel aus Glas oder Plastik mit Deckel oder ein etwa 1,5 l fassendes Bügelglas
- Rührlöffel aus Holz oder Plastik

Hinweis:

Verwende keinen Behälter oder Rührlöffel aus Metall, weil das den erwünschten Bakterienkulturen nicht bekommt.

Quelle: <https://www.smarticular.net/hermann-grundteig-anleitung-kettenbrief-fuettern/>

Copyright © smarticular.net

1 Idee

Ein Sauerteigansatz wird hergestellt und geteilt. Zu Hause kann der Teig vermehrt werden, so dass man am Ende leckere Brote oder Brötchen backen kann und mit anderen den Teig teilen kann.

2 Teig ansetzen

Den Sauerteig-Ansatz von Grund auf selbst herzustellen, ist ganz einfach. Bereits nach zwei Tagen entsteht ein fröhlich-blubbernder Hermann, der genau wie die geschenkte Version gepflegt, vermehrt und zum Backen und Weitergeben verwendet werden kann.

Grundteig herstellen

Zuerst alle Zutaten in die Schüssel oder das Glas geben und mit dem Löffel zu einem glatten Teig verrühren. Danach das Gefäß verschließen und den Teigansatz für zwei Tage bei Zimmertemperatur reifen lassen. Ab und zu umrühren.

ACHTUNG: Decke das Gefäß so ab, dass Hermann einerseits vor Verunreinigungen geschützt ist, andererseits Überdruck entweichen kann. Falls du ein Schraubglas verwendest, lege den Deckel nur lose auf, da es sonst platzen könnte!

Nach dieser Zeit sollte der Teig aufgrund der einsetzenden Milchsäuregärung lebhaft blubbern und leicht säuerlich riechen. Die darin enthaltenen Kulturen aus Bakterien und Hefen bilden eine Symbiose, die den Teig im Gleichgewicht hält. Der Hermann-Teig kann nun so weiterverarbeitet werden, wie eine geschenkte Portion.

3 Pflegeanleitung

Damit sich der Hermann-Teig vermehrt und schließlich zum Backen verwendet werden kann, wird er so gepflegt:

1. Tag: Ruhen lassen.
2. Tag: Umrühren.
3. Tag: Umrühren.
4. Tag: Umrühren.
5. Tag: Füttern *
6. Tag: Umrühren.
7. Tag: Umrühren.
8. Tag: Umrühren.
9. Tag: Umrühren.
10. Tag: Füttern *

* Füttern: 100 g Weizenmehl, 150 g Zucker und 150 ml Milch zugeben. Gut verrühren.

Nach dem zweiten Füttern ist es dann so weit: Der Hermann-Teig ist fertig! Er wird nun in vier gleich große Portionen geteilt (etwa 200 Gramm), die jeweils zum Backen verwendet werden können.

Du kannst die Portionen aber auch weiterpflegen und wieder mit Tag 1 beginnen. Alternativ lässt sich der Hermann-Teig auch portionsweise einfrieren, zum Beispiel, wenn ein Urlaub bevorsteht.

Die traditionelle Regel lautet: Mit einem Teil backen, einen Teil selbst weiterpflegen, zwei Teile verschenken samt Pflegeanleitung (auch als Hermann-Brief bekannt), damit auch andere Freude am Hermann haben!



Abb. 2: Fertig angerührter Hermann-Teig

Zelt auf Zeit

Zeltlager und Alltag vereinen ?

1 Idee

Ein Zeltlager mitten im Dorf / der Stadt durchzuführen, während man seinen ganz normalen Alltag hat. Das ist dann eine Art Zeltlager light, aber der Gemeinschaftsfaktor ist sehr groß. Die Idee wird grob umrissen.

2 Möglichkeiten klären

Das Zeltlager auf Zeit soll Gemeinschaft im Alltag ermöglichen. Dazu ziehen alle Teilnehmenden für eine gewisse Zeit (wie es für euch passend erscheint) von zu Hause aus und in das Zeltlager ein. Dabei müsst ihr gut überlegen, wie ihr das Zeltlager gestalten wollt. Überlegt euch, wie ihr es mit der Infrastruktur (Küche, sanitäre Anlagen) handhabt. Vielleicht könnt ihr auch auf der Wiese hinter dem Gemeindehaus eure Zelte aufstellen und die Räumlichkeiten des Gemeindehauses mitnutzen. Außerdem sollte es einen Raum geben, um zu arbeiten oder Schulaufgaben zu erledigen.

3 Regeln für das Zelt auf Zeit festlegen

Damit es gut funktioniert, ist es wichtig ein paar Regeln festzulegen. Bestimmte Zeiten (z. B. Schulbeginn) müssten eingehalten werden, weswegen ihr euch einen geregelten Tagesablauf überlegen solltet. Zum anderen ist es hilfreich Absprachen zu treffen, wann und wo kann gelernt und Hausaufgaben gemacht werden? Gibt es ein Gemeinschaftszelt? Wer übernimmt das Kochen und Putzen?

4 Programm

Da das Zelt auf Zeit im Alltag stattfindet, sind viele Strukturen (Schule, Beruf, Studium) schon vorgegeben. Es macht Sinn eine Art Tagesplan aufzuhängen. Darin kann jeder seine Termine eintragen und es ist für die Verantwortlichen klar, wo sich die Teilnehmenden befinden sollten. (Bei Minderjährigen muss die Aufsichtspflicht beachtet werden!)

Da ein normaler Tag meistens schon gut gefüllt ist, macht es Sinn zu überlegen, was in der Woche auch mal ausfallen kann und wann ihr Zeit findet, an dem alle Zeltlagerbewohner*innen da sind und ihr gemeinsam etwas unternehmen könnt. Wollt ihr bestimmte Programmpunkte einplanen (z. B. Filmabend, Spieleabend, Ausflug)?

5 Gäste

Für die Gemeinschaft im Zeltlager ist es sinnvoll, Gäste nur zu bestimmten Zeiten zuzulassen. Ihr könntet z.B. einen Gästeabend veranstalten. Wie auf einem normalen Zeltlager bringen die Gäste nämlich alles durcheinander und die Gemeinschaft in der Gruppe geht verloren. Am besten streut ihr diese Info auch im Vorfeld an die anderen Pfadis, die nicht an der Aktion teilnehmen können.

6 Anmeldung

Wie für ein normales Zeltlager gibt es auch hier eine Anmeldung, die die Eltern ggf. unterschreiben müssen. Fragt dort auch Allergien, Lebensmittelunverträglichkeiten, etc. ab und holt euch die Erlaubnis für die Übernachtung und besondere Aktionen ein und fragt nach einem Kontakt für den Notfall.

INFOBOX

Dauer Vorbereitung: min. 2 Sippenstunden
Dauer Durchführung: 3 - 7 Tage

Material: Zeltmaterial, „Zeltplatz“ / Wiese am Ort, Infrastruktur



Kochen auf Feuer

Wie baue ich einen Feuertisch

1 Idee

Zum Kochen auf dem Feuer wird eine Feuerstelle benötigt. Es gibt viele Arten eine Feuerstelle zu errichten, eine davon ist der Feuertisch, welcher dazuhin noch den Boden schont.

2 Unterkonstruktion

Grundprinzip:

Aus Holz wird eine Unterkonstruktion gebaut, welche mit Steinen und Erde abgedeckt wird, damit der Tisch nicht durchbrennt.

2.1 Möglichkeit Nr. 1

Ihr benötigt:

- 8 Stangen ca. 1,5 m (4 davon angespitzt)
- 4 oder 6 Holzrugel
- 4 Seile
- Steine
- Erde

Bau der Unterkonstruktion:

Die drei/zwei Rugel werden auf den Boden gelegt, die restlichen werden um 90° gedreht und auf die schon am Boden Liegenden gelegt. Die Konstruktion wird an jeder Ecke mit einer in den Boden geschlagenen Stange befestigt. An den Kanten der Konstruktion wird aus den restlichen Stangen eine Art Rahmen gebaut, die Ecken werden mit Bündeln an den vier Eckpfählen befestigt.

2.2 Möglichkeit Nr. 2

Ihr benötigt:

- Dreibein
- 10 - 15 Stangen
- 6 Seile
- Steine
- Erde

Bau der Unterkonstruktion:

Die Stangen des Dreibeins werden jeweils mit einer Stange, auf Arbeitshöhe, so verbunden, dass ein Dreieck entsteht. Auf dieses Dreieck werden nun quer Stangen aufgelegt bis das Dreieck aufgefüllt ist. Nun werden die aufgelegten Stangen mit einem weiteren identischen Dreieck von oben befestigt.

3 Durchbrennschutz

Zum Schutz vor dem Durchbrennen wird der Rahmen so lange mit Steinen aufgefüllt bis das Holz darunter nicht mehr zu sehen ist. Wenn diese Schicht ausreichend dick ist, wird sie mit ca. 10 cm Erde aufgefüllt, welche anschließend festgetampelt wird.

Pro Tipp: Wenn ihr denkt ihr habt genug Erde auf eurem Feuertisch, macht nochmal zwei Eimer Erde drauf. Außerdem ist es klug einen Löschkanister für alle Fälle bereit zu stellen.

3 Kochen auf dem Feuer

Wenn ihr den Feuertisch an oder unter einem Dreibein aufgebaut habt, kann der Topf direkt an diesem aufgehängt werden. Nun könnt ihr ganz einfach über dem Feuer kochen. Braucht ihr mehr Hitze lasst den Topf an der Kette herunter, braucht ihr weniger Hitze zieht ihn nach oben.

Falls ihr kein Dreibein bereit habt könnt ihr auch einfach einen Grillrost auf den Feuertisch legen und euren Topf darauf stellen.



Vis-à-vis

Zu Besuch bei anderen Pfadis

1 Idee

Beim Ringelager 2021 lernt man viele Pfadfinder*innen kennen. Aber auch jetzt schon ergeben sich dazu gute Gelegenheiten. Nutzt die Möglichkeiten jetzt schon die Vielfalt unter den Pfadfinder*innen zu entdecken.

2 Wo gibt es denn noch andere Pfadfinder?

Vielleicht weiß man noch, wo andere VCP-Stämme sind. Bei Stämmen aus anderen Verbänden (DPSG, PSG, BDP) des Rings deutscher Pfadfinderinnen und Pfadfinder kann es da schon schwieriger werden. Daher gibt es vom „rdp Baden-Württemberg“ eine ziemlich aktuelle Übersicht über alle Stämme in Baden-Württemberg. Bestimmt findet ihr auch einen Stamm in eurer Nähe. Nun habt ihr viele Möglichkeiten, einen Besuch zu gestalten.

3 Als Sippe eine andere Sippenstunde besuchen

Jeder Stamm und jede Sippe haben ihre eigenen Rituale und Gewohnheiten. Der Besuch einer Sippenstunde eignet sich sehr gut, um das Besondere der anderen kennenzulernen. Dazu braucht es auch nicht viel Vorbereitung, denn es sollte keine besonders, spezielle Sippenstunde sein. Vielmehr sollte es eine typische, gut vorbereitete Sippenstunde sein. Die Sippenstunde sollte auf jeden Fall mit einer Kennenlernrunde und -spiel beginnen. Dann könnten z.B. die Sipplinge ihr(e) Lieblingsspiel(e) vorstellen und gemeinsam mit den anderen spielen. Oder es wird herausfordernder wie mit dem Programmpunkt „Die perfekte Sippenstunde“ (funktioniert wie die Spielshow „Die perfekte Minute“). Achtet dann aber drauf, dass sich die Gruppen mischen.



Stämme-Übersicht

Die Übersicht der Pfadfinderstämme in Baden-Württemberg findet ihr hier:
<https://tinyurl.com/y4ze4lqp>

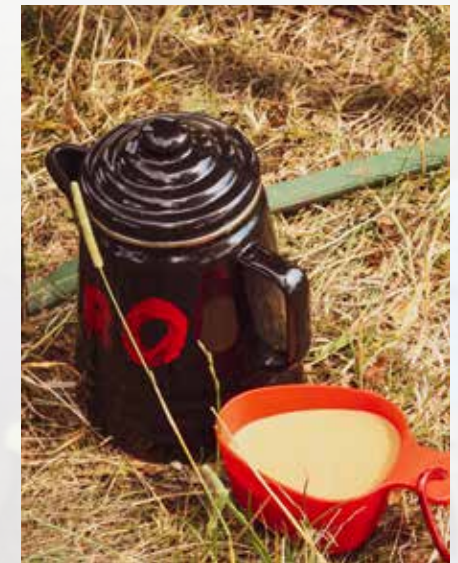
4 Zu einem anderen Stamm hajken

Für jeden Stamm in Württemberg sollte es die Möglichkeiten geben, einen anderen Pfadfinder*innenstamm in Hajknähe zu finden. Warum nicht mit diesem Kontakt aufnehmen und fragen, ob man zu ihnen hajken kann und dann deren Gastfreundschaft genießen. So ist für Unterkunft und Verpflegung schon gesorgt. Und auch wenn die Beine etwas schwer sind, eignet sich ein Abend bei Tschai am Lagerfeuer dazu, die anderen etwas näher kennenzulernen. Natürlich kann man sich mit einer Gegeneinladung revanchieren.



Tschai - Die Spezialität unter Pfadfindern!

Jeder kennt das kultige Getränk - egal in welchem Stamm oder welchem Verband man ist. Und das Beste ist: Bei jedem schmeckt der Tschai anders. Bei einigen ist er fruchtig süß, bei anderen hat der heiße Tee eine starke Schwarztee-Note. Trefft euch doch mal mit anderen Pfadis und macht ein „Tschai-Tasting“!



Gemeinsam singen (1)

Ein neues Stammes- oder Gauliederbuch erstellen

1 Idee

Fast jeder hat es schon einmal erlebt: Man ist auf einem Stammes- oder Gau-Zeltlager, sitzt abends gemeinsam am Lagerfeuer und die lokalen „Gitarrenhelden“ spielen irgendeinen Song - und niemand sonst hat den Text zur Hand oder jeder hat ein anderes Liederbuch und muss eine andere Seite suche. Eine gemeinsame Liedersammlung hilft und verbindet!

2 Lieder sammeln

Um eine für euch passende Auswahl an Liedern zu finden, ist es am einfachsten euch zuerst einmal auf einem Lager Notizen zu machen, welche Lieder ihr abends singt. Sprecht auch mit anderen Lagerfeuer-Musikanten aus eurem Stamm oder Gau. Überlegt euch auch, ob ihr eine möglichst umfangreiche Liedersammlung erstellen wollt, oder ob es sich um ein auf euch zugeschnittenes und abgeschlossenes Liederbuch handeln soll. Noten, Texte und Akkorde zu den Liedern findet ihr in anderen Liederbüchern und dem Internet.

3 Erstellen des Buchs

Es ist empfehlenswert in einem Liederbuch mindestens die Akkorde zum Text abzudrucken. Habt ihr genügend Platz, freuen sich Gitarristinnen und Gitarristen besonders darüber, wenn über allen Strophen die Akkorde stehen. Häufig reicht es aber aus die Akkorde für die erste Strophe und den Refrain abzudrucken. Idealerweise kennt sich jemand von euch mit dem Setzen von Noten aus und kann euch dabei unterstützen. Noten helfen besonders den Sänger*innen und anderen Instrumentalistinnen*en. Außerdem eignen sich Noten hervorragend, um neue Lieder kennen zu lernen!

Beim Erstellen eines Liederbuchs habt ihr verschiedene Möglichkeiten, wie ihr vorgehen könnt: Entweder ihr scannt Lieder aus bereits vorhandenen Liederbüchern und Sammlungen ein und fügt diese später zusammen, oder ihr tippt alle Texte und Akkorde ab bzw. kopiert diese aus dem Internet und fügt diese z.B. in Word, LaTeX oder InDesign ein. Bei der zweiten Möglichkeit habt ihr den Vorteil, dass das Buch einheitlich gelayoutet werden kann.

Allerdings ist auch der Aufwand wesentlich größer. Vorallem das Setzen der Akkorde und Noten benötigt viel Zeit und Genauigkeit. Sofern ihr mit eingescannten Liedern arbeitet, fällt diese Aufgabe weg. Hier habt ihr allerdings nicht die Möglichkeit, alles im selben Layout darzustellen. Natürlich könnt ihr auch ohne PC ein Liederbuch zusammenstellen, indem ihr die Liedblätter entsprechend kopiert.

4 Rechtliches zum Thema Vervielfältigung

Bestimmt ist euch nicht entgangen, dass in den meisten Liederbüchern zu jedem Song steht, wer das Lied geschrieben hat und wem die Rechte dazu gehören. Das bedeutet, dass der Herausgeber des Liederbuchs sich das Abdrucken von Noten, Akkorden und Texten gegen ein Entgelt von den Rechteinhabern genehmigen lassen musste.

Da ihr euer Liederbuch aber nicht aus kommerziellen Gründen veröffentlicht und dieses auch nicht öffentlich verkauft, könnt ihr auf den Erwerb der Rechte verzichten. Das gilt aber nur solange euer Buch ausschließlich für private Zwecke genutzt wird - bspw. in eurem Gau.

Solltet ihr jedoch mit dem Gedanken spielen euer Liederbuch gewerblich vervielfältigen und vertreiben zu wollen, müsst ihr unbedingt die Erlaubnis des Rechtein-

habers einholen. Im Zweifel lohnt es sich hier direkt bei einem Rechtsanwalt nachzufragen.

5 Das Buch ausprobieren

Am besten gebt ihr euer Liederbuch vor dem Drucken einmal weiter an alle eure Lagerfeuergitarristen. Diese können das Buch bzw. die Sammlung dann schon einmal testen, Ergänzungen machen auf Fehler hinweisen. Auch ein gemeinsames Singewochenende eignet sich hierzu!

6 Vervielfältigung

Je nachdem welches Papier-Format ihr gewählt habt und welchen Umfang euer Buch hat, könnt ihr es z.B. bei euch im Pfarramt oder in einem Copy-Shop drucken lassen und selbst eine Ringbindung anbringen. Der Ringbuch-Locher und eine handvoll Plastikring-Mechaniken sind verhältnismäßig günstig!

Falls es in eurer Nähe eine Druckerei gibt, lohnt es sich auch bei dieser nachzufragen, denn häufig trifft man auch dort auf Unterstützung.

Praktisch und zeitgemäß ist es außerdem das Liederbuch als PDF per Mail oder Cloud-Link an die Singerrunde zu verteilen. So hat jeder das Liederbuch auf dem Handy oder Tablet und kann mitsingen.

Gemeinsam singen (2)

Singewochenende im Stamm, Gau, Land oder Bund

1 Idee

Das gemeinsame Singen am Lagerfeuer ist ein besonders geeigneter #knoten(ver)-binder. Deshalb lohnt es sich ein Singewochenende zu machen, bei dem man sich noch intensiver mit dem Musizieren und den Liedern beschäftigen kann. Auf Bundesebene ist dieses Format bereits etabliert und wird regelmäßig von der „FG Singen“ auf der Burg Rieneck ausgerichtet.

2 Organisatorisches

Achtet bei der Auswahl des Hauses darauf, dass genügend Platz für verschiedene Workshops und Singerunden vorhanden ist. Auch über die Verpflegung solltet ihr euch vorab Gedanken machen und ggfs. ein Küchenteam organisieren. Wenn ihr kein gemeinsames Liederbuch habt, lohnt es sich eine Liedersammlung anzulegen, auf die jeder Teilnehmende Zugriff hat. Anhand der Kosten für Verpflegung, Unterkunft und Arbeitsmaterial (z.B. Stifte, Papier, Liedersammlung, etc.) könnt ihr den Teilnehmerpreis errechnen.

3 Programm

Es gibt eine Vielzahl an Themen, die bearbeitet werden können. Zum Beispiel könntet ihr Workshops zu den folgenden Themen anbieten:

- (Bündische) Lieder kritisch betrachten
- Lieder selber schreiben
- Irische Lieder
- Gitarren-Kurs
- Poetry Slam
- Pfadi-Big-Band
- Neue Lieder kennen lernen
- Mehrstimmig Singen
- Schwäbische Lieder

Auch beim Abendprogramm gibt es viele Ideen. Ihr könntet z.B. unterschiedliche Singerrunden anbieten, wie bspw. bündisch, weltlich oder Rock/Pop. Am Abschlussabend ist es schön, wenn (musikalisch) vorgetragen wird, was während den Workshops geübt oder gelernt wurde!

Wir geben euch für euer Singetreffen noch eine kleine Aufgabe mit auf den Weg: Ergänzt thottos Lied (auf der rechten Seite) um ein paar Strophen.

Vom Knoten lösen und verbinden

Melodie und Text: Thomas „thotto“ Otto (im Juni 2020)

1

am F C E E7
Wenn all die Dinge, die wir kennen, plötzlich ineinander greifen,
am F C E E7
wie ein Zahnrad in das andere, ohne dass sie je versteifen.
am F C E E7
Was soll uns dann noch geschehen? Wer will uns den Weg noch wehren?
am F C E E7
Wenn wir nur zusammen stehen, den anderen wie uns selber ehren.

Refrain

F C E7 am
Dann können wir den alten Knoten lösen und uns neu verbinden.
F C E7 am
Dann können wir die Welt verändern, den Freundschaftsknoten noch mal binden
E am E am
Sei auch du ein Knotenverbinder - so wie ich und all die anderen.
E am F C G am
Wir sind alle Knotenverbinder - Ich und du und alle ander'n
F C G am F C G am E E7
Ich und du und alle ander'n!

2

am F C E E7
Einen wärmenden Schluck vom heißen Tschai, ein nettes Gespräch im Feuerschein.
am F C
Ein Lächeln reicht oft, um betrunken zu sein - von der Welt und der Liebe,
E E7
der Zeit hier im Freien.
am F C E E7
Und sind wir nicht frei von allen Dingen, wenn wir gemeinsam unsere Lieder singen?
am F C E E7
Wenn Gitarren und Geigen im Einklang klingen, wir am Feuer über Grenzen springen?

Refrain

F C E7 am
Dann können wir den alten Knoten lösen und uns neu verbinden [...]

Escape Games

Gemeinsames rätseln und die Tür öffnen!

1 Was ist das?

Ein Escape Room ist spannend und aufregend, voller kleiner Erfolgserlebnisse und kann einen zur Verzweiflung bringen. Es gibt ganz unterschiedliche Szenarien, die immer nach dem gleichen Prinzip funktionieren. Eine Gruppe betritt einen Raum. Die Tür wird abgeschlossen und das Team ist nun für eine Stunde von der Außenwelt abgeschnitten. Einzig über ein Walkie-Talkie kann es mit der Spielleitung in Verbindung treten. Im Raum sind zahlreiche Hinweise und Rätsel versteckt. Diese müssen nun entdeckt und alle in der richtigen Reihenfolge gelöst werden, bevor die Zeit um ist. Damit dies gelingt braucht es gute Augen, kreative Lösungsstrategien und ein gutes Team.

Der Reiz an solchen Räumen liegt auch an der Atmosphäre und einer guten Story. Oft sind die Räume entsprechend der Handlung eingerichtet. Es ist jedoch gut möglich solche Räume auch selbst aufzubauen und Gruppen zum Spielen einzuladen. Inzwischen gibt es auch Arbeitshilfen. Man benötigt zwar immer noch das Material für die Räume, aber das Erstellen

der Handlung und der Aufbau der Rätsel wird einem abgenommen.

Auf den folgenden Seiten haben wir mit Erlaubnis des ejw Verlags (Buch + Musik) eine Vorlage abgedruckt. Außerdem gibt es auf der VCP Landesstelle eine Materialbox mit allen notwendigen Rätselmaterialelementen, um den abgedruckten Raum aufzubauen. Die Materialbox kann kostenlos ausgeliehen werden.

Also nutzt die Chance und baut einen solchen Raum für die Sippen in eurem Stamm auf. Und vielleicht habt ihr danach Lust noch andere Räume aus dem Buch aufzubauen oder ihr konzipiert euren eigenen Escape Room.



Ingo Müller, Timo Nöh, Simon Sander, Michael Stöhr

DER GEHEIMNISVOLLE RAUM

7 Live Escape Games zur Bibel

Live Escape Games, das bedeutet: Indizien suchen, Hinweise kombinieren und Rätsel lösen. Bei diesen 7 praxiserprobten Games spielen dazu der Glaube und die Bibel thematisch eine Rolle. Geeignet für Teams von 3 bis 8 Personen ab 13 Jahren; die Räume sind fast überall aufzubauen.

Buch (Print): ISBN 978-3-86687-164-9
E-Book: ISBN 978-3-86687-165-6

Bestellbar unter <https://ejw-buch.de/>



Ingo Müller, Timo Nöh (Hg.)

DER GEHEIMNISVOLLE RAUM

13 Live Escape Games zur Bibel

Live Escape Games, das bedeutet: Indizien suchen, Hinweise kombinieren und Rätsel lösen. Bei diesen 7 praxiserprobten Games spielen dazu der Glaube und die Bibel thematisch eine Rolle. Geeignet für Teams von 3 bis 8 Personen ab 13 Jahren; die Räume sind fast überall aufzubauen.

Buch (Print): ISBN 978-3-86687-274-5
E-Book: ISBN 978-3-86687-275-2

Bestellbar unter <https://ejw-buch.de/>

Erscheint im September 2020!

Luthers Entführung

Das Game von Ingo Müller



1 Allgemeine Infos

Ziel des Spiels: Das Ziel des Spieles ist es, sich auf den Spuren Luthers mit der Reformation zu beschäftigen, einen Teil der Geschichte nachzuempfinden und ein Gefühl für Luthers Situation zu bekommen.

Bibelstelle / Thema: Reformation

Alter: ab 14 Jahren

Spieleranzahl: 3-6 Personen

Aufgabe der Spielenden: Die Spielenden müssen Luther entführen und ihn so vor seinen Feinden beschützen, die ihn aus dem Weg räumen wollen. Dafür müssen sich die Spielenden auf Luthers Spuren begeben.

Dauer Vorbereitung zu Hause: 1 - 2 h

Dauer Aufbau vor Ort: 1 - 2 h

Spieldauer: 1 h + 10 min für Einführung,

Dauer Auswertung und Andacht: 15 min

Raumanforderungen: Im Idealfall gestaltet man den Raum wie ein Studentenzimmer. Ein Bett mit Nachttischen, dazu einen Schreibtisch mit Stuhl, ergänzt durch ein kleines Regal oder Schränkchen, eben alles, was Luther benötigte, um zu schlafen und die Bibel zu übersetzen. Es sollte die Möglichkeit bestehen, Dinge mit Kreppklebeband oder einem Reißnagel an der Wand zu befestigen. Der Raum kann sonst leer sein.

Anmerkung: Dieses Live Escape Game ist ein guter Einstieg in diese Art von Spiel, da es recht einfach vorzubereiten, aufzubauen, zu lösen und zu betreuen ist.

Dazu bietet es jährlich eine zeitlich attraktive Einsatzmöglichkeit: den Reformationstag.

2 Herangehensweise für die Mitarbeitenden

a) Zuerst ist es wichtig, dass du dich näher mit dem Hintergrund der Reformation und Luthers Anliegen vertraut machst. Schließlich handelt es sich dabei um die

Grundlage dieses Live Escape Game. Überlege dir anschließend, was dir an den geschichtlichen Ereignissen wichtig ist und welche Botschaft darin steckt, die du den Teilnehmenden vermitteln möchtest. Du kannst auch bereits damit beginnen, die abschließende Andacht vorzubereiten.

b) Nun solltest du dir einen ersten Überblick über die Spielvorbereitungen und den Spielablauf verschaffen. Wirf dazu einen Blick auf die „Materialliste“ (siehe Seite 58) und lies die Kapitel „Vorbereitung zu Hause“ (siehe Seite 59), „Aufbau vor Ort“ (siehe Seite 59) und „Spieldurchführung“ (siehe Seite 61).

c) Besorge sämtliche Materialien, die auf der Liste stehen. Im Idealfall spricht ihr euch im Team zwei Wochen vorher ab, wer welches Material besorgen kann. Einige Gegenstände (Schreibtisch, Stuhl, Matratze, Kerze ...) werden allerdings erst für den Aufbau vor Ort benötigt und sind dort möglicherweise schon vorhanden. Diese Dinge musst du also nicht extra im Voraus besorgen.

d) Wenn du die erforderlichen Materialien beschafft hast, kannst du mit den Vorbereitungen zu Hause beginnen, indem du die Arbeitsschritte 1 bis 13 befolgst. Vorher solltest du jedoch das Kapitel „Lösungswege“ (siehe Seite 63) mit der Erklärung der Rätsel gelesen haben. Die Vorbereitungen fallen nämlich leichter, wenn man weiß, wie die einzelnen Rätsel funktionieren.

e) Nach den Vorbereitungen zu Hause kannst du dich um den Aufbau vor Ort kümmern. Wähle einen Raum aus, der die erforderlichen Bedingungen erfüllt, und absolviere die Arbeitsschritte 14 bis 27. Auch hier gilt: Der Sinn der einzelnen Aktionen ist teilweise erst dann erkennbar, wenn man weiß, wie das Spiel später abläuft.

f) Wenn die Vorbereitungen abgeschlossen sind, lies dir noch einmal sorgfältig das Kapitel „Spieldurchführung“ (siehe Seite 61) durch. Dann kann es endlich losgehen!



Download der Arbeitsmaterialien
für das Escape-Game „Luthers
Entführung“: <https://bit.ly/2Wcjsh4>

3 Materialliste

Viele Materialien dienen dem Flair und der Veranschaulichung, sie sind nicht notwendig und werden darum extra aufgeführt. Einige Materialien kann man mit einer passenden Idee auch durch etwas anderes ersetzen. Ihre Funktion ist aber zwingend erforderlich.

- Papier
- Tesafilm®
- Kreppklebeband
- Euro- und Cent-Stücke (davon 1 x 5 Cent, 4 x 2 Cent, 9 x 1 Cent aus Deutschland)
- 10 x zusätzlich ausländisches Geld
- 3 Schlösser mit 3-stelligem Zahlen-code
- 1 Schloss mit 4-stelligem Zahlencode
- 1 Schloss mit Schlüssel
- 1 Geldkassette mit Schlüssel
- 4 Kisten oder Reisetaschen/Rucksack zum Verschließen mit einem Schloss
- UV-Lampe
- Eieruhr oder ähnlicher Counter
- Luther-Figur (Playmobil) oder Bild von Luther
- Umschlag
- Notizbuch
- Reißnägeln
- alte Fotos
- Mantel
- Liederbuch (mit dem Lied von Luther: „Ein feste Burg“)
- Latein-Wörterbuch (mind. 30 000 Wörter)

- Nachttischchen
- evtl. Absperiband

Material, das nur zur Dekoration dient

- Bett mit Matratze und Bettzeug
- Schreibtisch
- Stuhl
- Kerze
- Wörterbücher in anderen Sprachen

Dateien aus dem Downloadbereich ausgedruckt

- Liedtext „Ein feste Burg“ (3-fach)
- Flaggen mit 3, 4 und 9 Farben
- 95 Thesen (wichtig sind dabei die Thesen 1, 7 und 15)
- Hinweise
- Lösung

Material, das nur bei der Vorbereitung zu Hause benötigt wird

- Drucker und Papier
- Locher
- Schere
- Briefumschlag
- UV-Stift

4 Vorbereitung zu Hause

1. Erstelle dir eine Materialliste anhand der angegebenen Liste und besorge die Materialien.

2. Drucke alle nötigen Seiten aus: „Hinweise“, „Lösung“, „95 Thesen“, „Ein feste Burg“, „Flaggen“.

3. Schneide alle drei Flaggen aus.

4. Schneide die Hinweise einzeln aus und merke dir, welcher Hinweis was bedeutet.

5. Schneide die 95 Thesen auseinander.

6. Male mit dem UV-Stift vorsichtig einen Kreis um die Zahlen der Thesen 1, 7 und 15.

7. Markiere auf einem Liedzettel mit dem UV-Stift die Eins der 1. Strophe und das entsprechende T (Buchstabe T) und R (Buchstabe R) mit einem Kreis.

8. Falte die drei Liedzettel so klein, dass sie in ein Liederbuch o. Ä. passen. Klebe den Hinweis für das Geld „Wert des deutschen Geldes multipliziert mit der Anzahl derselben Münzen“ auf die Rückseite der These 28. Sie passt thematisch sehr gut zum Hinweis.

9. Stelle die vier Codeschlösser mit dem passenden Code ein und klebe mit Kreppklebeband den entsprechenden Code auf das Schloss. Die Codes sind: 1517, 312, 985, 108. Das Kreppklebeband wird dann beim Anbringen der Schlösser wieder entfernt.

10. Lege den Hinweis für die Flaggen „Multipliziere die Flaggenfarben. Farbe der ersten Fahne multipliziert mit der Farbe der zweiten Fahne multipliziert mit der Farbe der dritten Fahne“ in das Notizbuch.

5 Aufbau vor Ort

11. Baue das Grundsetting des Raumes auf: Schreibtisch, Stuhl, Wörterbücher, Liederbuch in einer Ecke, in einen anderen Teil des Raumes die Schlafecke mit dem Bett, der Matratze, dem Nachttischchen, den alten Fotos ...

12. Lege den Hinweis für das Lied „Carmen“ 1. 7-35-71-96, 2. 42-62-147, 3. - 4. 56-88-112-170 in einen Briefumschlag.

13. Lochte nun den Briefumschlag an einer Stelle, damit du dort später ein Schloss befestigen kannst.

14. Befestige das Schloss 108 an dem Briefumschlag und lege ihn in die Geldkassette.

15. Hänge oder klebe die Thesen verteilt im Raum auf. Dabei sollten die drei markierten Thesen (1, 7, 15) und die eine mit dem Hinweis auf der Rückseite (Nr. 28) nicht alle an derselben Stelle sein. Die Thesen sollten mit einem Kreppklebeband oder einem Reißnagel am oberen Rand befestigt sein, damit man die Thesen noch umklappen kann, um den Hinweis unter der These 28 zu finden.

16. Hänge nun ebenso im Raum verteilt die drei Flaggen auf. Achte dabei darauf, dass die Flaggen fest angebracht sind.

17. Lege das 5-Cent-Stück und ein wenig ausländisches Geld in die Geldkassette.

18. Das restliche Geld verteilst du an drei bis vier verschiedenen Plätzen, z. B. in der Manteltasche, unter der Matratze, in einer offenen Kiste oder offen liegen lassen.

19. Lege die UV-Lampe in eine sofort erreichbare Kiste/Schublade o. Ä. Diese Taschenlampe muss leicht zu finden sein.

20. Schließe die Geldkassette zu, positioniere die Geldkasse im Raum und lege den Schlüssel in ein Seitenfach einer Tasche. Zusätzlich kommt in diese Tasche das Notizbuch mit dem Hinweis für die Flaggen. Dieses Fach mit dem Notizbuch verschließt du mit dem Zahlencode 985. Es lässt sich später durch den Code auf dem Geld öffnen.

21. Jetzt legst du diese Reisetasche/Kiste in eine größere Tasche/Kiste, die du dann mit dem Zahlenschloss 1517 verschließt. 1517 entspricht dem Datum der Reformation und ist anhand der mit UV markierten Thesen zu öffnen.

22. Nun legst du die „Lösung“ und die Luther-Figur in eine Tasche/Kiste und verschließt sie mit dem Code 312. Dieser Code geht als letztes auf und wird durch den Code im Lied „Ein feste Burg“ ermittelt.

23. Lege das notwendige Lateinwörterbuch in eine Tasche/Kiste und verschließe diese mit einem Schloss. Den Schlüs-

sel dafür versteckst du im Raum, z. B. zwischen den alten Fotos, in einer anderen Manteltasche, im Nachttischchen, in einem anderen Buch o. Ä.

24. Verstecke nun die drei Kopien des Liedes „Ein feste Burg“: im Liederbuch, zwischen den Fotos, in einer Außentasche einer Tasche

25. Verstecke noch den Hinweis: „X = vervielfältigen/multiplizieren“ an einem einfach zu findenden Ort.

26. Gehe noch einmal alle Codes und den Lösungsweg anhand des Spielschemas (siehe Seite 67) durch.

27. Verteile nun die Koffer/Kisten im Raum.

Wiederaufbau: Für den Wiederaufbau für eine neue Spielrunde müssen alle Schritte ab 10 noch einmal durchgegangen werden. Mit ein wenig Erfahrung sollte es reichen, wenn du den Raum anhand der Großraumskizze (siehe Downloads zum Buch) wieder aufbaust.

6 Spieldurchführung

6.1 Anmoderation

Bevor das Spiel losgehen kann, musst du der Gruppe noch erklären, was sie in der folgenden Stunde erwartet, an welche Regeln sie sich beim Spielen halten muss und wie ihre genaue Aufgabe lautet. Die Anmoderation unterteilt sich somit in die drei Phasen: Erklärung, Regeln und Aufgabe.

Erklärung: Da Live Escape Games noch ein sehr neuer Spieletrend sind, ist es unwahrscheinlich, dass alle Teilnehmenden wissen, was sie in der nächsten Stunde erwartet. Aus diesem Grund solltest du erst einmal ganz allgemein erklären, was Live Escape Games überhaupt sind und wie sie gespielt werden.

Ein Live Escape Game lässt sich mit vier Begriffen erklären: ein Raum – ein Team – eine Aufgabe – eine Stunde Zeit. Man hat als Gruppe eine Stunde Zeit, um in einem Raum gemeinsam eine bestimmte Aufgabe zu meistern. Dazu ist es notwendig, viele Hinweise richtig zusammenzubringen. Das lässt sich nach einem ganz einfachen Prinzip umsetzen: suchen, sammeln, kombinieren und anwenden. Man muss also verschiedene Rätsel lösen, indem man Hinweise findet und diese entsprechend miteinander kombiniert. Auf gewisse Weise ist es wie bei einer Schnitzeljagd: Jedes gelöste Rätsel

und jeder gefundene Hinweis bringen die Gruppe dem Spielziel ein Stück näher.

Häufig schlüpft ihr als Gruppe in unterschiedliche Rollen. So seid ihr zum Beispiel Mitglieder einer Polizeieinheit, die einen spannenden Kriminalfall lösen, oder aber Gefangene, die aus der Haft ausbrechen müssen. In diesem Spiel „Luthers Entführung“ schlüpft ihr in die Rolle von Freunden der Reformation, die Luther entführen und somit vor seinen Widersachern schützen müssen.

Unsere Live Escape Games haben die Besonderheit, dass sowohl der Glaube als auch die Bibel eine zentrale Rolle spielen.

Viel Spaß und Freude beim Öffnen von Schubladen, Schränken und Taschen!

Regeln: Bevor es losgehen kann, musst du den Teilnehmenden noch mitteilen, an welche Regeln sie sich während des Spiels halten müssen. Diese sind im Wesentlichen bei den meisten Live Escape Games gleich.

- Die Aufgaben und Rätsel sind ohne Gewalt lösbar. Ihr müsst nichts demontieren oder mutwillig auseinandernehmen.
- Schlösser werden mittels Schlüssel oder Codes geöffnet und nicht „geknackt“. Es darf nur dann herumprobiert werden, wenn es eine Vermutung gibt, z. B. die Zahlen sind bekannt, aber nicht die Reihenfolge.



- Alles, was durch Kreppklebeband festgeklebt ist, soll an diesem Ort bleiben. Damit wird manchmal die Teamarbeit erzwungen.
- Mit rot-weißem Band markierte Bereiche dürfen nicht betreten werden bzw. die Gegenstände dürfen nicht berührt werden. Sie gehören nicht zum Spiel.
- Bitte nicht an elektrischen Dingen „herumschrauben“ – alles ist gefahrlos lösbar.
- Schaut genau – im Team kommt ihr weiter.
- Die Nutzung eigener technischer Hilfsmittel ist verboten, ebenso das Anfertigen von Foto-, Video- oder Audioaufnahmen, damit das Geheimnis des Spiels gewahrt werden kann.
- Bewahrt das Geheimnis, damit sich bei einem solchen Spiel nicht die Lösung vor dem Spiel verbreitet.
- Lasst bitte geöffnete Schlösser ggf. mit Schlüssel einfach hängen.
- Ihr habt 60 Minuten Zeit. Stellt euch einen Wecker / eine Uhr, den/die ihr alle einsehen könnt. Und los geht's!

Aufgabe: Luther ist vielen mächtigen Menschen der Kirche ein Dorn im Auge. Auf euch wird es ankommen. Findet Luther und entführt ihn, so bewahrt ihr ihn vor seinen Feinden. Denn die wollen ihn aus dem Weg räumen.

6.2 Tipps und Team begleiten

Sobald das Spiel beginnt, rückst du selbst in den Hintergrund und überlässt der Gruppe nun die Führung. Halte dich besonders am Anfang mit Tipps und Hinweisen zurück. Die Spielenden sollen ruhig etwas knobeln und herumprobieren. Dabei ist es auch nicht weiter schlimm, wenn nicht sofort alle Elemente gefunden und den richtigen Rätseln zugeordnet werden. Es dürfen ruhig Fehler gemacht werden. Schließlich sind es manchmal gerade die Irrtümer, die letztendlich zur gesuchten Lösung führen. Ganz ohne Ratschläge geht es meistens jedoch nicht. Manchmal geraten die Teilnehmenden nämlich in eine Sackgasse, übersehen einen wichtigen Gegenstand oder brauchen für das Lösen eines Rätsels einfach zu lange, so dass das Spiel unmöglich in der vorgesehenen Zeit geschafft werden kann. Deshalb musst du in bestimmten Situationen immer mal wieder Hilfestellungen geben. Einen Leitfaden für den richtigen Einsatz von Tipps gibt es allerdings nicht.

Du musst selbstständig entscheiden, wann du welche Hinweise gibst. Spätestens, wenn sich ein Team ganz verrannt hat und sie die Motivation verlieren sollten, dann hilf ihnen.

6.3 Tipps und Team begleiten

- Regeln erklären und Aufgabe vorlesen
- Wecker/Uhr auf 60 Minuten stellen
- suchen, finden, kombinieren und anwenden
- markierte Thesen mit der UV-Lampe finden und Jahreszahl entdecken

- Geldkassette öffnen und das Geldrätsel lösen
- Lateinübersetzungen und Flaggenrätsel lösen
- Liedcodierung entschlüsseln, übersetzen und Luther finden

6.4 Spielende

- Andacht
- Auswertungsrunde
- evtl. Gruppenfoto zum Schluss

7 Lösungswege

7.1 Beschreibung der Rätsel

Rätsel Thesen: Es gibt drei Thesen, bei denen die Zahl vor der These mit UV-Stift markiert ist. Mit diesen Zahlen 1, 7, 15 muss der passende vierstellige Code für die erste Tasche kombiniert werden.

1.

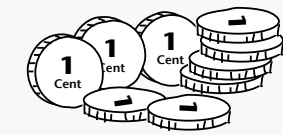
Als unser Herr und Meister Jesus Christus sagte: „Tut Buße, denn das Himmelreich ist nahe herbeigekommen“, wollte er, dass das ganze Leben der Glaubenden Buße sei.

7.

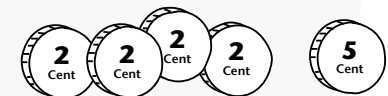
Gott erlöst überhaupt keinem die Schuld, ohne ihn zugleich demütig in allem dem Priester, seinem Stellvertreter, zu unterwerfen.

15.

Diese Furcht und dieses Erschrecken sind für sich allein hinreichend – ich will von anderem schweigen –, um Fegfeuerpein zu verursachen, da sie dem Schrecken der Verzweiflung äußerst nahe sind.



$$9 \times 1 \text{ Cent} = 9$$



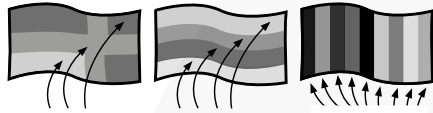
$$4 \times 2 \text{ Cent} = 8$$

$$1 \times 5 \text{ Cent} = 5$$

Daraus ergeben sich drei Ziffern. Dies ergibt sechs Kombinationsmöglichkeiten, die durchgetestet werden müssen. 985 (ist richtig), 958, 859, 895, 598, 589.

Rätsel Flaggen: Auf den Flaggen sind jeweils mehrere verschiedene Farben zu sehen. Man muss bei diesem Rätsel jede Flagge für sich betrachten und die unterschiedlichen Farben zählen. Das sind drei, vier und neun Farben. Diese Werte müssen miteinander multipliziert werden. 3

$x 4 \times 9 = 108$. Da es beim Multiplizieren egal ist, welche Zahl vorne steht, ist das Ergebnis immer 108. Das ist der Code für ein Schloss.



Rätsel Lied: Das Lied ist dreifach kopiert, damit parallel gearbeitet werden kann. Der Hinweis: „Carmen“ bedeutet laut Übersetzung aus dem Lateinwörterbuch „Lied“. Das Rätsel muss also irgendetwas mit dem Lied zu tun haben. Auf einer Kopie sind in der 1. Strophe die ersten zwei Buchstaben und die Zahl eins der ersten Strophe mit UV-Stift markiert.



Nimmt man nun den Hinweiszettel Carmen dazu, wird deutlich, dass die Markierungen auf dem Liedblatt der Anzahl der Buchstaben entsprechen. Evtl. kann man die Spielenden hier mit einem kleinen Tipp in die richtige Richtung führen. Je nachdem wie viel Zeit noch auf der Uhr ist, kann dieser Tipp den Rest der Zeit noch einmal entscheidend beeinflussen. Der 7. Buchstabe in der 1. Strophe ist ein „t“, der 35. ist ein „r“. Jetzt muss die Gruppe weiterzählen. Die 71 ist ein „i“ und die 96 ist ein „a“. Das ergibt „tria“ und muss wieder übersetzt werden. Es bedeutet auf Deutsch „drei“. Ebenso wird mit den Strophen zwei und vier verfahren. In der dritten Strophe gibt es keine Markierung, da nur drei Ziffern für den Code benötigt werden.

Auflösung der Lied-Codierung:

Strophe 1: 7 – 35 – 71 – 96
Ein fest(7)e Burg ist unser Gott, ein gute Wehr(35) und Waffen.
Er hilft uns frei aus aller Not,
di(71)e uns jetzt hat betroffen.
Der a(96)lt böse Feind ...
TRIA = DREI

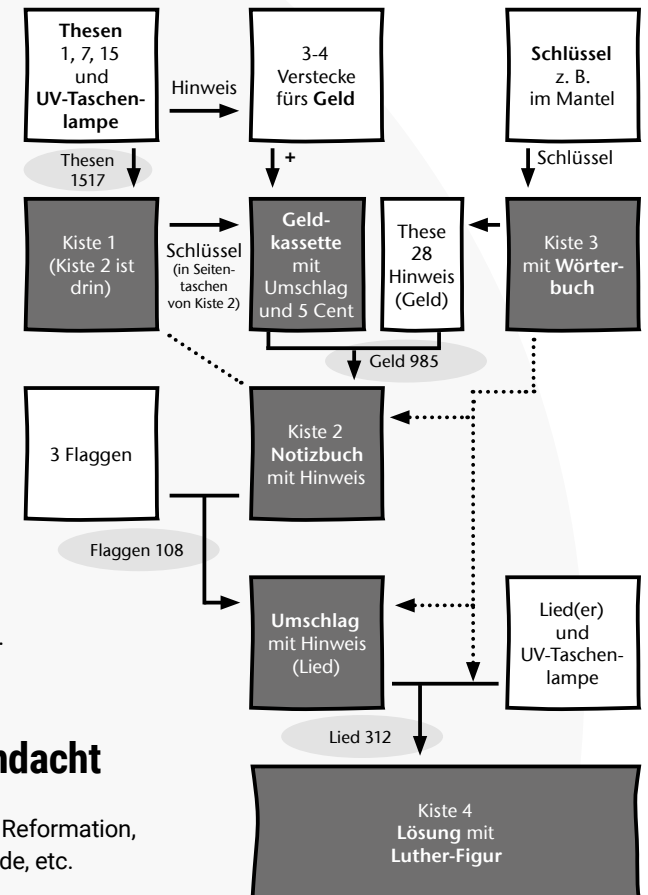
Strophe 2: 42 – 62 – 147
Mit unsrer Macht ist nichts getan, wir sind gar bald(42) verloren;
es streit' für u(62)ns der rechte Mann, den Gott hat selbst erkoren.
Fragst du, wer der ist? Er heißt Jesus Christ, der Herr Zebao(147)th ...
DUO = ZWEI

Strophe 4: 56 – 88 – 112 – 170
Das Wort sie sollen lassen stahn und kein' Dank dazu haben;
er ist bei u(56)ns wohl auf dem Plan mit seinem Geist un(88)d Gaben.
Nehmen sie den Leib, Gu(112)t, Ehr, Kind und Weib: lass fahren dahin,
sie haben's kein Gewinn, das Reich m(170)uss uns doch bleiben.
UNUM = EINS

Daraus ergeben sich die drei Ziffern 1, 2 und 3. Dies ergibt sechs Kombinationsmöglichkeiten, die durchgetestet werden müssen. 123, 132, 231, 213, 312 (richtig) und 321.

7.2 Spielschema

In der folgenden Übersicht ist der Lösungsweg schematisch und kompakt aufgezeigt. Dieses Spielschema ist ausdrücklich keine Aufbauanleitung, sondern dient der Prozessverfolgung, an welcher Stelle sich die Gruppe gerade auf dem Weg zum Ziel befindet. Die verschiedenen Schraffierungen sollen die verschiedenen Arten deutlich machen und dienen der besseren Erkennung.



3 Tipps zur Andacht

Themenbereiche: Buße, Reformation, Martin Luther, Bibel, Gnade, etc.

Wir sind fehlerhaft und sind dennoch berufen, mit Gott zu leben. Wir leben aus der Gnade, die ihren Gipfel darin hat, dass Jesus am Kreuz für uns stirbt und uns zur Buße leitet, weil wir ohne Jesus nicht bestehen können. Es ist ein Geschenk. Die Buße ist das immer wieder neue spannungsvolle Auspacken und sich dann über das Geschenk freuen können.

Impulsfrage: Was würdest du in deiner Gemeinde verändern?

Legende

- xxx = nicht verschlossene Gegenstände, die sofort genutzt werden können
- xxx = Rätsel
- xxx = verschlossene Kisten / Koffer / Taschen

Andachten und Impulse

Quickview und Erläuterungen zum Andachtsteil

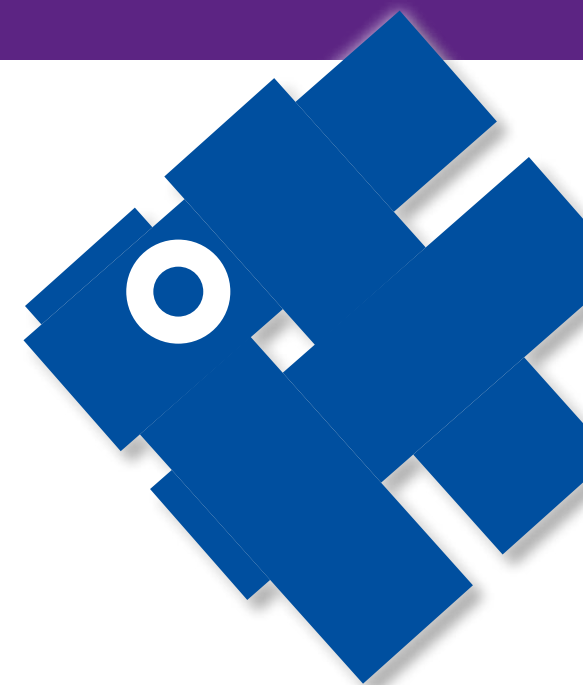
Als christlicher Pfadfinder*innen-Verband wollen wir euch mit dieser Arbeitshilfe auch dazu ermutigen in euren Sippenstunden, Mitarbeiterunden, Freizeiten und Zeltlagern Andachten zu halten.

Eine Andacht muss nicht unbedingt immer lang sein und die Strukturen eines Gottesdienstes aufweisen. Viel sinnvoller ist es eine Andacht als impulsgebend zu verstehen und sich in der Vorbereitung vor allem darauf zu konzentrieren, was man mit der Andacht sagen möchte.

Um euch dabei zu helfen, haben wir ein paar schöne und praxiorientierte Andachten mit unterschiedlichem Umfang zusammengestellt. Alle passend zum #knoten(ver)binder versteht sich!

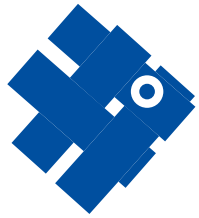
Auf eurer Reise durch unseren Andachtsteil werdet ihr begleitet von unserem #knoten(ver)binder-Fisch. Wisst ihr eigentlich, wieso der Fisch als Symbol für die Gemeinschaft und das Christentum steht? Eine spannende Geschichte, die ihr unbedingt kennen solltet!

Viel Spaß beim stöbern in den Andachten!



5 Andachten & Impulse

Freundschaftsknoten.....	54
Ein komischer Vogel	56
Die Geschichte von Swimmy	58
Zum Thema Pfadfindertracht.....	60
Sei ein Brückenbauer.....	62



Freundschaftsknoten

Material: Halstücher oder altes Seil, das ihr verschneiden dürft.

Vorbereitung: Setzt euch am besten in einen Kreis auf den Boden. Wenn ihr im Freien seid habt ihr vielleicht ein kleines Lagerfeuer in eurer Mitte, im Haus nehmt ihr lieber Kerzen. Jeder Teilnehmende hat ein offenes Halstuch oder ein ca. 30 cm Stück eines alten Seils. Die Moderation der Andacht hat entweder auch ein offenes Halstuch oder ein langes Seil (2 - 3m je nach Anzahl der TN).

Impuls: Freundschaft verbindet. Oder ist es die Verbindung, die Freundschaften entstehen lässt. Ich glaube es ist beides. Egal wie man es dreht und wendet, Freundschaft ist eines der schönsten und wertvollsten Güter, die uns Gott geschenkt hat. Auf einer der vielen Karten an meiner Pinnwand steht „Die besten Freunde sind nicht die, die du jeden Tag siehst, sondern die, die du in deinem Herzen trägst“. Der Autor dieser Karte meint wohl, dass die wahre Freundschaft berührt und nicht nur auf Oberflächlichkeiten beruht. Man hat dieselben Ziele, dieselben Ideale und dieselben Gedan-

ken. Aber was bedeutet das denn für uns Pfadfinder*innen in unserer weltweiten Gemeinschaft? Eine junge Norwegerin, die ich als Freundin bezeichnen darf, hat mal in einem Seminar auf eine Karte geschrieben: „A scarf turns a stranger into a friend“. Jedes Land der Erde hat seine eigenen Bräuche, seine eigene Sprache. Wir Pfadfinder*innen haben gemeinsame Ziele und Visionen, nämlich die Welt ein bisschen besser zu hinterlassen wie wir sie vorgefunden haben. Das schaffen wir nur zusammen, wenn wir uns als Freunde an die Hände fassen. Ein völlig fremder Mensch ist für mich ein unbeschriebenes Blatt, trägt dieser Mensch ein Halstuch, dann weiß ich, dass wir Freunde sind. Und auch Lord Baden-Powell hat folgendes zu Freundschaft gesagt: „Wenn wir mit unseren Nachbarn in fremden Ländern und Übersee Freundschaft schließen und wenn sie unsere Freundschaft erwidern, so werden wir nicht das Verlangen haben, gegen sie zu kämpfen. Das ist bei weitem die beste Methode, um künftige Kriege zu verhindern und einen dauerhaften Frieden zu sichern.“

Lied: Kindermutmachlied

Aktion: Freundschaften knüpfen. Knotet jetzt alle Halstücher nacheinander mit dem Freundschaftsknoten (auch Kreuzknoten genannt) aneinander. Habt ihr die Seilvariante gewählt, dann darf jeder Teilnehmende sein kurzes Seilstück an das lange des*der Moderators*in knüpfen. Wenn ihr wollt dürft ihr dabei für euch den folgenden Satz mit wenigen Worten vervollständigen „*Freundschaft bedeutet für mich ...*“

Lied: Flinke Hände, flinke Füße (Anmerkung: Dafür dürft ihr gerne aufstehen und dann auch zum Gebet gleich stehen bleiben.)

Gebet: Lieber Vater, ich danke dir für die Menschen in meinem Leben, die ich Freunde nennen darf. Die Menschen, die mit mir durch Dick und Dünn gehen und die in jeder Situation ein offenes Ohr oder einen guten Rat haben. Ich danke dir für die Stunden der Gemeinschaft und die Momente des Lachens oder Weinens. Ich bitte dich, schenke jedem Menschen einen guten Freund, damit Einsamkeit verschwindet. Lass uns durch Freundschaft den Hass und die Zerstörung in der Welt verdrängen, auf dass es überall Frieden werde. Danke, dass auch du Herr mir ein Freund bist. Amen.

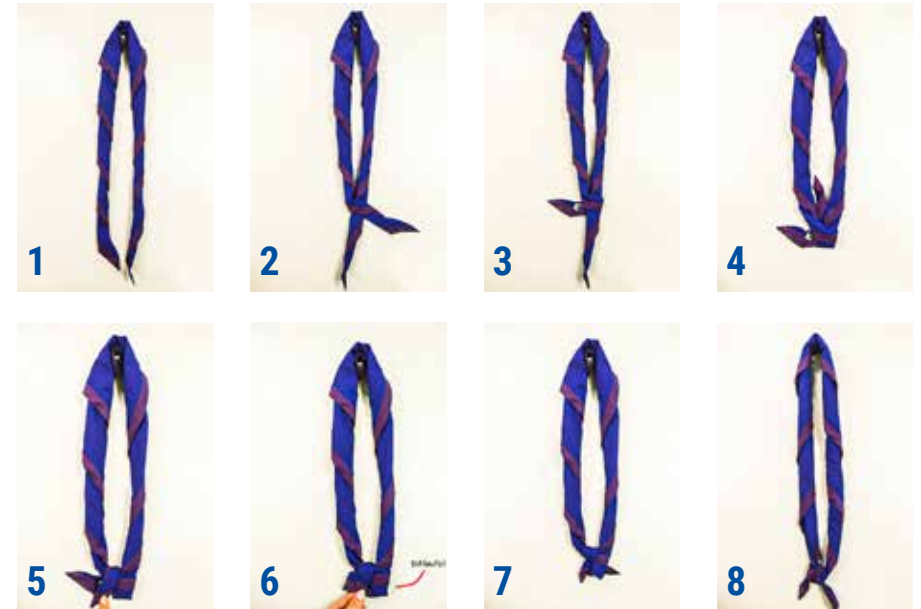
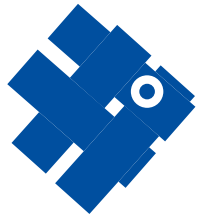


Abb.: <https://www.vcp.de/pfadfinden/anleitung-freundschaftsknoten/>



Ein komischer Vogel

Video: Schaut euch das Video „Birds“ von Pixar auf Youtube an.



<https://www.youtube.com/watch?v=nYTrIcn4rjg>.

Impuls: Wer zuletzt lacht, lacht am besten. So könnte man das Ende des Videos auch beschreiben. Dabei sah es am Anfang noch gar nicht danach aus. Erst mal trafen sich da lauter Vögel, die gleich oder ziemlich ähnlich waren. Vielleicht hatte der eine ein paar Federn mehr als der andere oder beim Piepsen war die Stimme etwas höher, aber man kannte sich und wusste, dass alles in Ordnung ist.

Bis dieser komische Vogel auf einmal auftaucht. Er war viel zu groß, sah seltsam aus und seine Stimme klang so komisch, das war richtig witzig. Und schnell kippte die Stimmung. Der andere war nämlich nicht nur komisch, sondern für die anderen Vögel auch unbequem. So wie es seither ging, geht es nun nicht mehr. Zu spät

haben sie entdeckt, dass sie mit ihrem Verhalten am Ende sich selber schaden.

Ich denke jeder von uns kennt solch komische Vögel. In der Schule, im Stamm oder der Sippe. Vielleicht ist man manchmal selbst der komische Vogel, der anders ist wie die anderen, die vermeintlich alle gleich sind. Wie leicht passiert es, sich genau wie die kleinen Vögel zu verhalten. Man tuschelt hinter dem Rücken des*der anderen: „Hast du gesehen, was die schon wieder an hat?“ „Hast du gemerkt, wie er sich verhalten hat?“ „Weißt du was ... in seiner Freizeit macht? Wie kann man sowas nur toll finden?“ So geht das meistens. Erst macht man sich Gedanken, auf Gedanken folgen die Worte und auf die Worte oft taten. Da kann es schnell passieren, dass jemand anderes sich ausgegrenzt und einsam fühlt.

Dabei ist es eine große Stärke jemand anderen in seinem Anderssein anzunehmen und als gleichwertig stehen zu lassen.

In der Bibel gibt es einen Abschnitt, da wird eine Gemeinschaft mit einem Körper verglichen. Jede*r ist ein ganz spezieller Körperteil. Manche sind eher Augen, andere Hände oder Füße. Und es kommt

vor, dass man untereinander streitet, sich selbst als besonders wichtig wahrnimmt oder meint, man kommt ohne die anderen zurecht. Aber dem ist nicht so. Für Gott ist jeder Mensch wichtig so wie er ist. Und in der Gemeinschaft nimmt jeder einen besonderen und wichtigen Platz ein. Nachlesen könnt ihr das im 1. Korinther 12, 12ff.

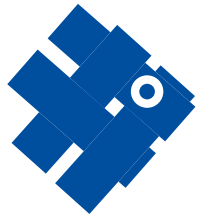
Wenn das so ist, dann hätten die Vögel mit der Situation ganz anders umgehen können. Statt den großen Vogel zu verspotten, hätten sie mit seiner Stimme

ganz neue Lieder singen können, die davor nicht vorstellbar gewesen wären. Sicherlich hätte sich ein Raubtier es in Zukunft zweimal überlegt sich mit den Vögeln anzulegen, wenn so ein großes Tier mit dabei ist.

Und auch wir können versuchen mit den komischen Vögeln in unserem Leben gut umzugehen. Wir können nett zu ihnen sein und kennenlernen. Wir können sie willkommen heißen und zeigen, dass es in unserer Gemeinschaft einen Platz für jeden gibt.



Abb.: <https://www.youtube.com/watch?v=nYTrIcn4rjg>



Die Geschichte von Swimmy

Impuls: Irgendwo in einer Ecke des Meeres lebte einmal ein Schwarm kleiner, aber glücklicher Fische. Sie waren alle rot. Nur einer von ihnen war schwarz. Schwarz wie die Schale der Miesmuschel. Aber nicht nur in der Farbe unterschied er sich von seinen Schwestern und Brüdern: Er schwamm auch schneller. Sein Name war Swimmy.

Eines schlimmen Tages kam ein Thunfisch in diese Ecke des Meeres gebrast, ein schneller, grimmiger, überaus hungriger Bursche. Der verschlang alle kleinen roten Fische mit einem einzigen Maulaufreißen. Nur ein Fisch entkam ihm. Das war Swimmy. Erschrocken, traurig und einsam wandert der kleine Swimmy hinaus ins große, große Meer.

Nun ist aber das Meer voller wunderbarer Geschöpfe, die Swimmy in seiner heimatlichen Meeresecke nie gesehen hatte. Als der große Ozean ihm Wunder um Wunder vorführte, wurde er bald wieder so munter wie ein Fisch im Wasser. Und ein Fisch im Wasser war er ja, wenn auch nur ein kleiner. Zuerst sah Swimmy die Meduse, die Qualle. Er fand sie wunderbar. Sie sah aus, als wäre sie aus Glas und sie schillerte in allen Farben des Regenbogens. Dann

sah Swimmy eine Art lebenden Schaufelbagger. Das war ein Hummer. Gleich darauf schwammen sehr seltsame Fische an ihm vorbei, leise und gleichmäßig als ob sie von unsichtbaren Fäden gezogen würden. Dem kleinen munteren Swimmy waren sie ein bisschen unheimlich.

Bald aber war Swimmy wieder heiter. Er durchschwamm einen prächtigen Märchenwald. Einen Wald aus Meeresalgen, die auf bonbonbunten Felsen wuchsen. Swimmy kam aus dem Staunen nicht heraus. Jetzt nämlich begegnete er einem Aal, der ihm unendlich lang erschien. Als Swimmy endlich wild wedelnd am Kopf des Aales angekommen war, konnte er sich schon nicht mehr an die Schwanzspitze erinnern. Ein Wunder schloss sich ans andere an. Das nächste waren die Seeanemonen. Sie schwangen in der Strömung sanft hin und her, wie rosa Palmen, vom Wind bewegt.

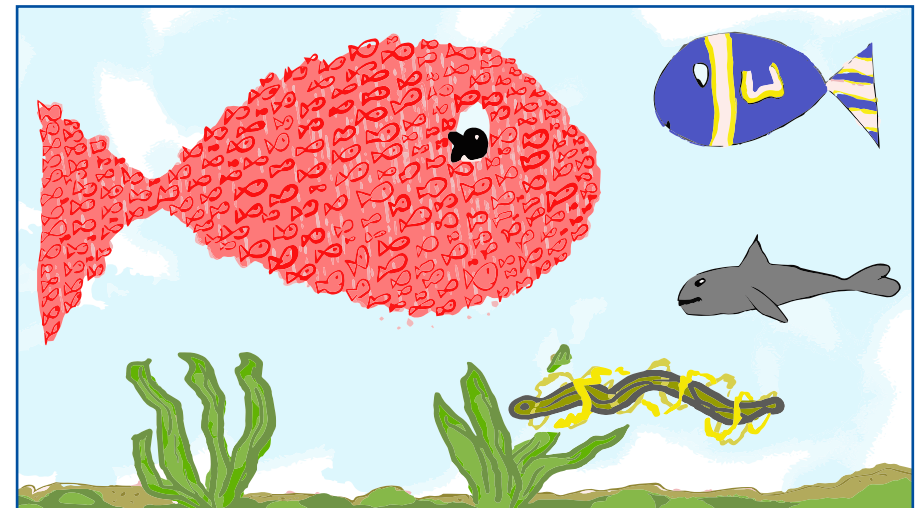
Dann jedoch glaubte Swimmy seinen Augen nicht zu trauen: Er sah einen Schwarm kleiner roter Fische. Hätte er nicht gewusst, dass sein eigener Schwarm verschlungen und verschwunden war, er hätte die Fische für seine Schwestern und Brüder gehalten. „Kommt mit ins große

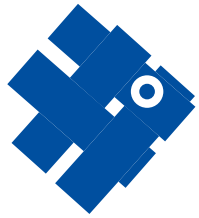
Meer!“ rief er ihnen munter zu. „Ich will euch viele Wunder zeigen!“ - „Geht nicht“, antworteten die kleinen roten Fische ängstlich. „Dort würden uns die großen Fische fressen! Wir müssen uns im sicheren Felsenschatten halten.“ Die Antwort der kleinen roten Fische machte Swimmy nachdenklich. Er fand es traurig, dass der Schwarm sich nie hinaus ins offene Meer trauen durfte. Da muss man sich etwas ausdenken, dachte er. Und er dachte nach.

Er überlegte und überlegte und überlegte. Und endlich hatte er einen Einfall. „Ich hab’s!“ rief er fröhlich. „Lasst uns etwas ausprobieren!“ Da Swimmy den kleinen roten Fischen gefiel, befolgten sie seine Anweisungen: Sie bildeten einen Schwarm in einer ganz bestimmten Form. Jedes Fischchen bekam darin seinen

Platz zugewiesen. Als der Schwarm diese bestimmte Form angenommen hatte, da war aus vielen kleinen roten Fischen ein großer Fisch geworden. Ein Fisch aus Fischen, ein Riesenfisch.

Es fehlte dem Fisch nur ein Auge. Also sagte Swimmy: „Ich spiele das Auge!“ Dann schwamm er als kleines schwarzes Auge im Schwarm mit. Jetzt traute der Schwarm sich endlich hinaus aufs offene Meer, hinaus in die große Welt der Wunder. Niemand wagte mehr, sie zu belästigen. Im Gegenteil: Selbst die größten Fische nahmen vor dem Schwarm Reißaus. Und so schwimmen viele kleine rote Fische, getarnt als Riesenfisch, immer noch glücklich durch das rote Meer und Swimmy fühlt sich in seiner Rolle als wachsames Auge sehr, sehr wohl.





Zur Pfadfindertracht

Impuls: „Du bist doch bei den Pfadfindern! Trägst du dann auch so eine Uniform?“ Wahrscheinlich haben viele schon einmal eine solche oder ähnliche Frage gestellt bekommen. Meistens wird die Frage mit einem kritischen oder belustigten Unterton gestellt. Es ist verständlich, dass man von außen betrachtet den Fehler begeht und es nicht als Tracht oder Kluft bezeichnet. Das ist aber mehr ein Formfehler.

Aber die Tracht ist auch keine lustige Verkleidung, die man sich überzieht, um dann im Wald Feuer zu machen. Die Tracht schafft Verbundenheit und Vertrautheit. Sie zeigt, dass man zusammengehört, den gleichen Idealen verbunden ist und ähnliche oder gleiche Erfahrungen gemacht hat. An der Tracht erkenne ich auch andere Pfadfinder*innen und weiß, dass wir gemeinsam zu einer weltweiten Gemeinschaft gehören.

Die Tracht wird vielleicht kritisch beäugt, aber sie hat nichts mit einer Uniform zu tun. Denn es macht keine*n Pfadfinder*in zu einem austauschbaren Teil eines größeren Ganzen und verdeckt auch nicht das Individuelle. Trachten voller Badges, zugegebenermaßen nicht der Trachten-

ordnung entsprechend, sind eine Ansammlung eigener Erfahrungen und Erlebnisse, ein Stück der eigenen Identität, völlig unverwechselbar. Auf einem Gruppenfoto wirkt die Tracht oft als etwas, das vereinheitlicht, Einheit schafft. Schaut man dann aber genauer hin, merkt man oft, dass es ganz unterschiedliche Kleidungsstücke sind und es eine große Vielfalt gibt. Diese Vielfalt ist eine Bereicherung für den Verband, für den Stamm und für die Sippe. Aber mit der Vielfalt umzugehen ist gar nicht immer so einfach. Denn wenn Menschen ganz unterschiedliche Meinungen und Vorstellungen haben, dann führt das schnell zu Ärger und Konflikten. Das ist überall so und auch in der Bibel gibt es zahlreiche Geschichten bei denen es richtig Ärger gab, weil Menschen unterschiedliche Vorstellungen und Meinungen haben. Manchmal ging es um Nebensächlichkeiten, manchmal um ganz zentrale Fragen. Da kann es schnell passieren, dass ein Wort das nächste wechselt, man sich Dinge an den Kopf wirft, die man lieber nicht gesagt hätte und am Ende ist von der Verbundenheit und Einheit nicht mehr viel übrig.

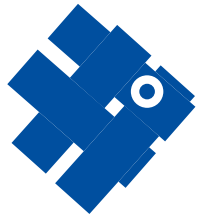
Paulus, der ziemlich viel rumgereist ist und viele Streitigkeiten mitbekommen

hat, gibt der christlichen Gemeinschaft in Rom einen Rat. Denn die haben auch solche Differenzen und wissen nicht genau, wie sie damit umgehen sollen. Und es sind große und wichtige Fragen, die die Menschen dort beschäftigen. Er empfiehlt ihnen „Nehmt einander an, wie Christus euch angenommen hat.“ (steht im Römerbrief 15,7). Er rät den Menschen dort nicht, nur noch eine Meinung zu vertreten, so lange zu diskutieren bis alle überzeugt sind oder allen die Mehrheitsmeinung zu übernehmen. Vielmehr schreibt er ihnen, dass es gute Gründe für die unterschiedlichen Meinungen gibt. Aber die Gemeinschaft untereinander darf darunter nicht leiden. Was einen ver-

bindet ist viel stärker als das, was einen trennt. Wer weiß, dass er von Gott angenommen und geliebt ist, der kann auch die anderen annehmen und lieben, so wie sie sind. Damit gibt es immer noch eine Vielfalt und Unterschiedlichkeit, die aber durch Gott miteinander verbunden ist.

Auf der Tracht im VCP – Zeichen gibt es neben Lilie und Kleeblatt noch das Kreuz, das deutlich macht, dass wir uns nicht nur der pfadfinderischen Gemeinschaft verbunden fühlen, sondern auch Gott. Mit ihm und seiner Hilfe können wir Gemeinschaft bauen und leben, die nicht die Einheit erzwingt, sondern die Verbundenheit in Vielfalt ermöglicht.





Sei ein Brückenbauer

Bibelstelle: Matthäus 18, 21 - 22

Kerngedanke: Vergebung baut Brücken und hilft, Gräben zu überwinden.

Ort: Idealerweise wird die Andacht an einer Brücke über einem Fluss gehalten.

Material: Evtl. Megaphon, wenn der Fluss laut ist.

Impuls: Stell dir vor, die Brücke, auf der wir gerade stehen, gäbe es nicht. Wie würden wir wohl von der einen Seite des Ufers auf die andere kommen? Wir müssten schwimmen, durch den Fluss waten oder einen riesigen Umweg gehen bis zur Quelle. Alles wäre unglaublich aufwendig und würde uns wohl nasse Klamotten bescheren.

Das Wort „Brücke“ kommt übrigens in der Bibel kein einziges Mal vor. Israel ist ein trockenes Land mit kleinen Flüssen, die man an Furten überqueren konnte. Trotzdem sind Brücken für unseren Glauben ein wichtiges Symbol, sie stehen für Be-

ziehungen zwischen Gott und uns und zwischen Menschen untereinander. Gott ist es wichtig, dass wir gut miteinander auskommen. Dass wir liebevoll miteinander umgehen, dass wir nicht immer bei uns selbst bleiben, sondern uns in andere hineinversetzen und versuchen, sie zu verstehen. Das ist leider oft leichter gesagt als getan. Viel zu schnell entstehen Missverständnisse und Streit. Dann werden die Brücken abgebrochen und der Graben wird wieder tiefer. Dann geht man sich aus dem Weg, redet nicht mehr miteinander, sondern schlecht übereinander.

Jesus wurde einmal gefragt, wie oft man jemandem vergeben soll, der einem etwas Böses getan hat. Die Antwort Jesu: siebenmal. Also 490-mal! Gott vergibt uns alle unsere Schuld. Und wir sollen genauso vergebungsbereit mit unseren Mitmenschen umgehen. Nie die Brücke abbrechen, sondern darüber gehen. Brücken in Stand halten und pflegen und neue Brücken bauen, wo es noch keine gibt. Wie sieht das aus, wenn eine Klassenkameradin oder ein Klassenkamerad im Gruppenchat falsche Dinge über mich verbreitet? Wie kann ich zu einer Außenseiterin oder einem Außenseiter, die/den niemand leiden kann, eine Beziehung auf-

bauen? Wie kann ich lernen, meine Feinde zu lieben, statt sie zu hassen? Das geht nur, wenn Gott an dieser Brücke mit baut und uns die Kraft gibt, auch ungewöhnliche Brückenbau-Mittel zu wählen. Als Brückenbauerin/Brückenbauer braucht man Ahnung und einen Plan. Da darf man nicht einfach drauflosbauen, sondern sollte wissen, was man tut. Diesen Plan kann Gott uns schenken und wir können ihn darum bitten. Und dann werden wir hoffentlich erleben, dass auch der andere über die Brücke geht und wir uns in der Mitte treffen. So können wir gute Beziehungen zu unseren Mitmenschen leben und immer wieder vergeben.

Gebet: Herr, gib uns die Energie, Brücken zu bauen, wo Gräben entstanden sind. Wir wollen uns nicht mit dem abfinden, was zwischen uns und den anderen steht. Gib uns die Kraft zur Versöhnung. Schenke uns die richtigen Worte und den Mut, über unseren eigenen Schatten zu springen. Lass uns erleben, dass die Brücken, die du uns immer wieder baust, tragen. Danke, Jesus, dass du selbst die Brücke bist zwischen Gott und uns Menschen. Amen.

Auf wen könnte ich in den nächsten Tagen konkret zugehen und etwas dafür tun, dass die Beziehung wieder besser wird?

von Thomas Ebinger aus „Open your Door“



Theresa Ickler, Nadine Wendel (Hg.)

OPEN YOUR DOOR

52 Outdoor-Andachten für die Jugendarbeit

52 Andachten zum Vorlesen, um mit Jugendlichen ab 13 Jahren loszugehen und neue Entdeckungen im Glauben zu machen. Türöffner sind Gegenstände, Geräusche, Orte, Aktionen. Jede Andacht ist mit Bibelstelle, Kerngedanke, bei Bedarf Materialangaben, Gebet und Impulsfrage versehen.

Buch (Print): ISBN 978-3-86687-263-9
E-Book: ISBN 978-3-86687-264-6

Bestellbar unter <https://ejw-buch.de/>

vcp



VERBAND CHRISTLICHER
PFADFINDERINNEN UND
PFADFINDER

Württemberg

