

# Das

## Das Versprechen

„Ihr müsst doch immer so komische Fahneide schwören“, ist ein Vorurteil, das uns Pfadfinderinnen ähnlich häufig begegnet, wie der Spruch von der armen alten Frau, die gegen ihren Willen über die Straße muss, oder die Idee, dass Pfadfinderinnen im dunkelblauen Rock durch den Wald robben ... Und wie bei der Frau, die weder arm noch alt sein muss (wenn sie Hilfe braucht und selbstverständlich bekommt, weil sie über die Straße will), oder der Tatsache, dass wir uns unsere Umwelt genau ansehen und erforschen, dabei aber besser lange Hosen und festes Schuhwerk anhaben, wenn ein Weg durchs Unterholz

ökologisch vertretbar ist, ist auch bei dem ersten Vorurteil zwar fast alles falsch, aber trotzdem eine Besonderheit pfadfindersicher Kultur angesprochen.

Wir müssen nicht.  
Wir müssen nichts Komisches, Merkwürdiges, Geheimnisvolles.  
Wir schwören nix - schon gar keinen Fahneid. Was alle Pfadfinderinnen und Pfadfinder in allen Altersstufen in den unterschiedlichsten Ausprägungen gemeinsam haben, ist ein besonderes Element der bewussten Entscheidung, deren Ausdruck das Versprechen ist. Das Versprechen ist für die Kinder und Jugendlichen in den Gruppen. Mit dem Versprechen und der Vorbereitung darauf entscheiden sie sich dafür, in

# Versprechen

5

dieser Gruppe, in diesem Verband mitzumachen und sich mit all ihren Fähigkeiten einzusetzen und die gemeinsamen Spielregeln einzuhalten. Das Versprechen findet in der Gruppe statt, und die Gruppe überlegt sich einen angemessenen und schönen Rahmen dafür.

Das Versprechen ist verbindlich, nicht weil es ein Fahneneid ist, sondern weil es Ausdruck einer persönlichen bewussten Entscheidung ist, die das einzelne Mitglied der Gruppe mitteilt. Das Versprechen ist auch nicht für immer, sondern kann in jeder Altersstufe neu überprüft werden. Ein besonderer Grund zum Feiern ist das Versprechen, mit dem die Pfadfinderin in den Weltverband der

Pfadfinderinnen (WAGGGS) aufgenommen und damit Mitglied einer weltweiten Bewegung wird. Das ist in der Regel das Versprechen in der Pfadi-Stufe oder bei Älteren das erste Versprechen.

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

**Connie Inkmann**  
(aktive PSG-Zeit von 1978-98,  
in Münster Aus- und  
Weiterbildungsreferentin,  
Diözesanvorsitzende,  
Bundesvorsitzende,  
PWVG e.V.-Vorsitzende)

# Einleitung

6

## 1. Einleitung

Das Versprechen ist etwas Typisches für Pfadfinderinnen und Pfadfinder auf der ganzen Welt. Es geht hierbei nicht um ein Gelöbnis oder einen Eid, sondern um eine Entscheidung.

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

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

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

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

- to do my duty to God and the King or God and my country
- to help other people at all times
- to obey the Guide Law

Übersetzung:

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

- um meine Pflicht gegenüber Gott und dem König oder Gott und meinem Land zu tun
- anderen Menschen jederzeit zu helfen
- und die Pfadfinderinnengesetze zu befolgen.

Ein Vorschlag für die Formulierung des Versprechenstextes der Pfadfinderinnen in der PSG lautet:

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

Beim Pfadfinderinnenversprechen spielen also die Punkte

- Gemeinschaft
  - Glaube
  - Pfadfinderinnenbewegung
- eine wichtige Rolle.

Diese Punkte können in einem frei formulierten Text ausgesprochen werden, um die individuelle Entscheidung jeder einzelnen deutlich zu machen. Zum einen wird mit dem Versprechen die Entscheidung für eine ganz konkrete Gruppe ausgedrückt, zum anderen bedeutet es aber auch eine Aufnahme in den Weltverband der Pfadfinderinnen (ab der Pfadistufe). Die Zugehörigkeit zum Weltverband der Pfadfinderinnen wird durch das Anstecken des Weltverbandsabzeichens symbolisch ausgedrückt.

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

Eine Pfadfinderin kann sich in jeder Altersstufe entscheiden, ein Versprechen „abzulegen“. Die Vorbereitung und auch die Gestaltung der Versprechensfeier sollten natürlich der jeweiligen Altersstufe entsprechen. Die Versprechen in jeder Altersstufe sollen dem Entwicklungsprozess der Mädchen und Frauen gerecht werden. Auf Grund dieser persönlichen Entwicklung sind ja immer wieder neue Entscheidungen möglich und erforderlich.

In dieser Arbeitshilfe sind daher zunächst spezifische Besonderheiten des Versprechens in den unterschiedlichen Altersstufen beschrieben (Kapitel 2).

Im dritten Kapitel finden sich jede Menge konkrete Anregungen zur Versprechensvorbereitung und -gestaltung. Hier gibt es zunächst eine Einführung, wie die Projektmethode hierfür genutzt werden kann. Unter den Überschriften: „Wir sind Pfadfinderinnen, wir sind Mädchen und Frauen, wir sind katholisch“ finden sich konkrete Methoden, die in der Gruppenstunde zur Auseinandersetzung mit den drei Versprechenspunkten: Pfadfinderinnenbewegung, Gemeinschaft, Glaube genutzt werden können.

Zu jedem Bereich gibt es eine kurze Einführung. Jede Methode enthält auch einen Hinweis, für welche Altersstufe sie geeignet ist.

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

## 2. Altersstufenspezifisches

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

8

### 2.1 Wichtel (7-10-jährige Mädchen)

Das Wichtelversprechen bedeutet für die Wichtel, dass sie sich entscheiden, in ihrer Gruppe gut mitzumachen und dies den anderen Mädchen aus der Gruppe und ihren Gruppenleiterinnen auch zu sagen.

Die Aufnahme in den Weltverband der Pfadfinderinnen (WAGGGS) erfolgt erst beim Pfadversprechen. Daher beinhaltet dieses Versprechen, im Gegensatz zu den Versprechen ab der Pfadistufe, nur zwei Versprechenspunkte:

- Glaube
- Gemeinschaft

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

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

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

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

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

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

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



# Altersstufenspezifisches

## Die Wichtelgeschichte

Gar nicht weit von hier wohnten einmal zwei Kinder. Sie waren etwa so alt wie du. Sie hatten ihre Eltern lieb, und manchmal versuchten sie auch, ihnen Freude zu machen. Aber ihre Eltern hatten auch oft Ärger mit ihnen. Wenn sie ihrem Vater abwaschen oder ihrer Mutter beim Wäsche aufhängen helfen sollten, versteckten sie sich schnell. Ihr Kinderzimmer war unaufgeräumt, und einkaufen gingen sie nur, wenn sie eine Belohnung dafür bekamen. Wenn sie mit den Nachbarskindern spielten, zankten sie meist nur.

Einmal sagte ihre Mutter: „Ach, wenn es doch noch Wichtel gäbe! So wie früher.“ „Wichtel?“, fragten die Kinder. „Was sind denn Wichtel?“

Und ihre Mutter erzählte: „So ein Wichtel war ein kleines Wesen. Ganz unauffällig machten sich die Wichtel nützlich im Hause und halfen den Menschen, wo es nötig war. Sie räumten die Kleider auf und brachten die Zimmer in Ordnung. Wenn Menschen Hunger hatten, brachten sie ihnen zu essen. Sie entdeckten gleich, wenn jemand Hilfe brauchte. Sie dachten sich immer etwas aus, um anderen eine Freude zu machen. Aber kein Mensch hat sie je gesehen. Heute gibt es wohl keine Wichtel mehr.“ Die Kinder dachten: „So ein Wichtel brauchen wir auch. Das könnte dann unseren Eltern helfen, und wir würden nicht immer beim Spielen gestört. Vielleicht würde es auch uns manchmal eine Freude bereiten.“

„Mutter“, fragte das eine Kind, „gibt es wirklich keine Wichtel mehr?“ „Ich glaube nicht“, meinte die Mutter, „aber ihr könntet einmal die Weise Eule fragen. Die kennt sich in solchen Sachen aus.“

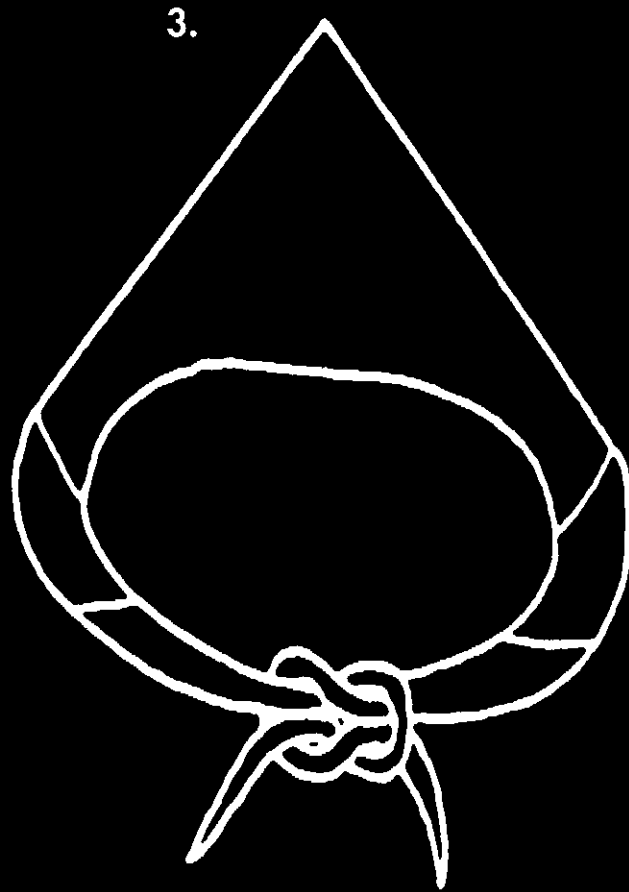
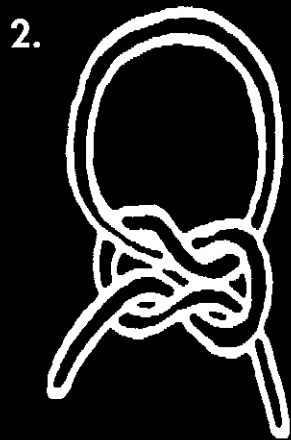
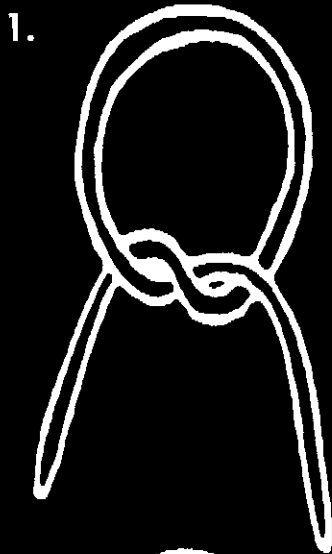
Am liebsten wollten die Kinder sofort loslaufen. „Eulen sind nur in der Nacht wach“, sagte ihre Mutter. „Wartet noch!“ So gingen die Kinder erst am späten Abend auf die Suche.

Ihre Mutter hatte gesagt, dass die Weise Eule in der dicken Eiche in der Nähe vom Teich wohnte. Sie brauchten nur über den Gartenzaun zu klettern und waren nach wenigen Schritten am Teich. Der Mond beleuchtete ihren Weg. Hier und da knackte ein Ast, und die beiden fanden es ein bisschen unheimlich.

Aber da war auch schon die dicke Eiche. Die Eule saß auf einem Ast und blinzelte sie an. „Du bist doch die Weise Eule“, flüsterten die Kinder. „Wir möchten dich etwas fragen: Weißt du, wo es Wichtel gibt? Unsere Mutter hat uns von ihnen erzählt. Wir möchten so gern ein Wichtel im Haus haben. Es könnte gut unseren Eltern helfen. Wir möchten viel lieber immer spielen und auch nicht immer nett sein zu anderen Leuten.“

„So, so“, meinte die Weise Eule, „ihr sucht die Wichtel. Lasst mich mal nachdenken! ..... Seht ihr den Teich dort drüben? Geht zu ihm hinüber und schaut ins Wasser. Dann werdet ihr die Wichtel schon sehen.“





Schnell liefen die beiden zum Teich. Vorsichtig schauten sie ins Wasser hinein. Der Mond schien hell, aber sie konnten keine Wichtel entdecken. Wenn sie ganz genau hinsahen, blickte ihnen nur ihr eigenes Spiegelbild entgegen.

Enttäuscht gingen sie zu der Eiche zurück. Sie berichteten der Eule: „Wir konnten keine Wichtel entdecken.“ „Habt ihr gar nichts gesehen?“, fragte die Eule. „Doch, uns selbst haben wir gesehen, aber wir sind doch keine Wichtel!“

„Ihr könnt auch Wichtel sein! Ihr könnt den Menschen Freude machen. Ihr könnt zum Beispiel eure kranke Freundin besuchen oder euch nach einem Streit wieder vertragen. Ihr könnt auch den Rasen mähen, euch um euer Haustier kümmern, beim Einkaufen helfen. Auch eure Zimmer könnt ihr in Ordnung halten. Ihr könnt auch das kleine Kind von nebenan mal mitnehmen zum Spielen.“

Wichtel versuchen immer, ihr Bestes zu tun, und das könnt ihr auch! Wollt ihr nicht auch Wichtel werden? Ihr könnt es sicher schaffen. Und wenn es einmal zu schwer wird, kommt ihr zu mir, ich helfe euch weiter.“ „Wir versuchen es“, nickten die Kinder, „und wir kommen wieder und berichten dir, wie es uns ergangen ist.“

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

## 2.2 Pfadis (10-13-jährige Mädchen)

Mit dem Pfadiversprechen werden die Mädchen in den Weltverband der Pfadfinderinnen (WAGGGS - World Association of Girl Guides and Girl Scouts) aufgenommen.



Daher beinhaltet dieses Versprechen die drei Versprechenspunkte der PSG, die sich an den wesentlichen Versprechenspunkten von WAGGGS orientieren:

- nach den Spielregeln der Pfadfinderinnen leben
- in der Gemeinschaft Verantwortung übernehmen
- Gott in meinem Leben suchen

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

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

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

In den Spielregeln wurde zusammengefasst, was den Pfadis in ihrem Zusammenleben wichtig ist.

### Zehn Pfadispielregeln

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

Wir Pfadfinderinnen bilden eine Gemeinschaft und nehmen jede Einzelne wichtig.

Der Wahlspruch der Pfadis lautet „Allzeit bereit“.

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



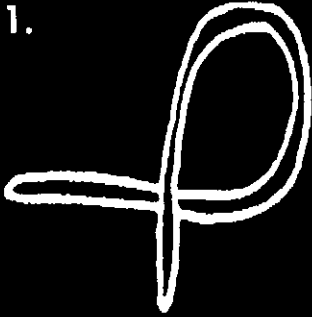
Das Abzeichen der Pfadis kann an dem dunkelblauen Pfadihalstuch mit dem hellblauen Rand (der Altersstufenfarbe der Pfadis) auf dem Pfadiknoten getragen werden.



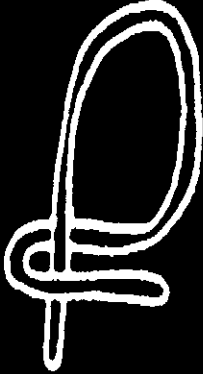


## Einfacher Krawattenknoten

1.



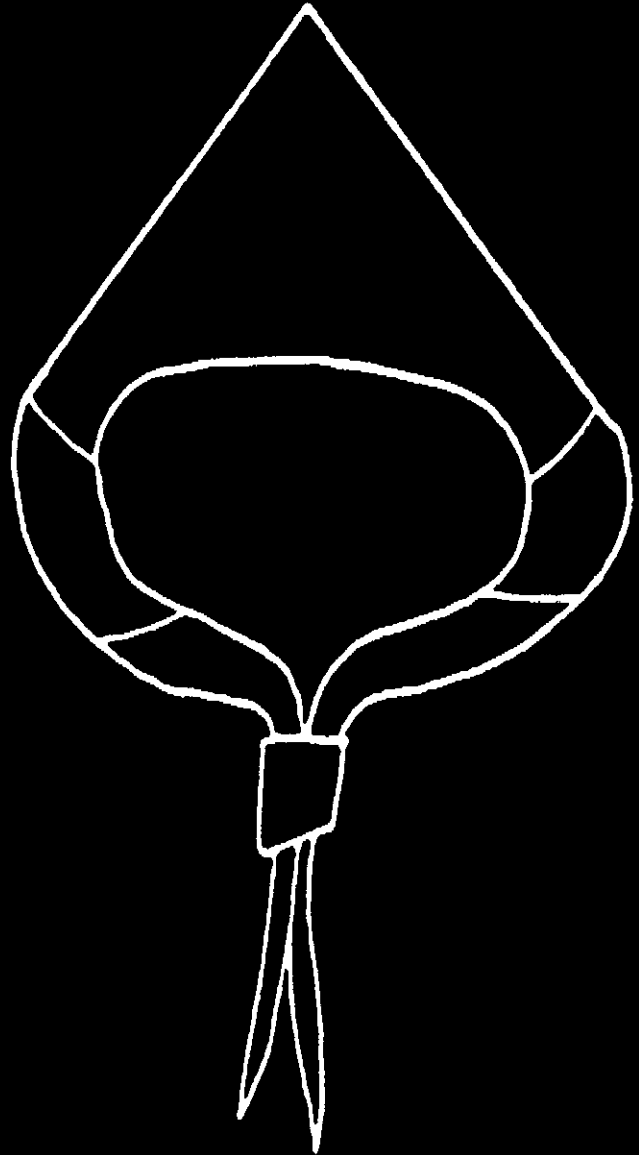
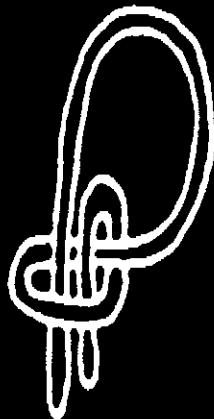
2.



3.



4.



12

### Texte für zwischendurch

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

Viele werden als Originale geboren und sterben als Kopien.

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

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

## 2.3 Caravelles (13-16-jährige Mädchen)

Das Versprechen in der Caravellestufe heißt „Entscheidung“. Diese Bezeichnung unterscheidet sich von den Versprechensnamen in den anderen drei Altersstufen. Dies erklärt sich dadurch, dass die Caravellestufe erst später (1978) eingeführt wurde. Mit der Bezeichnung „Entscheidung“ soll klar werden, dass Caravelles in einem Alter sind, in dem sie sich immer wieder mehr oder weniger bewusst für oder gegen eine Sache entscheiden. Das Caravelleversprechen soll eine bewusste Entscheidung für die Ziele der Pfadfinderinnenbewegung sein.

Die Spielregeln der PSG heißen in der Caravellestufe Orientierungspunkte.

Die sechs Orientierungspunkte lauten:

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

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



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

## 2.4 Ranger (ab 16-jährige Mädchen und junge Frauen)

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

In der Rangerstufe entsprechen die vier Aspekte den zu Grunde liegenden Spielregeln (Gesetzen) der Pfadfinderinnen.

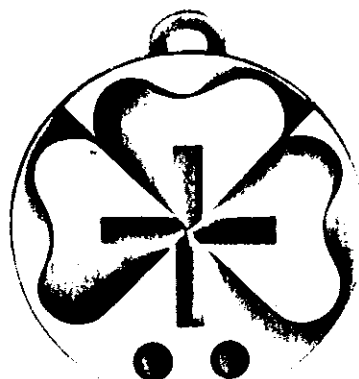
Die vier Aspekte lauten:

- Freude
- Begegnung
- Fortschritt
- Solidarität

Der Wahlspruch der Ranger heißt:  
„Ich setze mich ein für eine gerechte Welt, in der Menschen frei sein können.“

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

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



# Vorbereitung des Versprechens

## 3. Konkretes zur Vorbereitung des Versprechens

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

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

- wie das Versprechen in den Gruppenstunden vorbereitet werden soll
- mit welchen Themen jede sich beschäftigen will
- worüber sie mehr wissen will, bevor sie ein Versprechen ablegen kann
- wie die Feier konkret aussehen soll
- ...

Wenn ihr dies mit euren Gruppenmitgliedern besprechen und sie mitentscheiden lassen wollt, handelt ihr nach der Projektmethode. Die einzelnen Schritte der Projektmethode und die Hinweise dazu können euch hierbei noch Anregungen geben -> Kapitel 3.1.

Wenn dann klar ist, was in den Gruppenstunden passieren soll (z.B. haben die Pfadis sich überlegt, dass sie mehr über die Ursprünge der Pfadfinderinnenbewegung wissen wollen), dann kann es Aufgabe der Leiterin sein, Informationen zusammenzutragen oder eine passende Methode zu überlegen, vielleicht findet ihr ja etwas Passendes im Kapitel 3.2.

Dort findet ihr Ideen für die Vorbereitung des Versprechens, sortiert nach den drei Standbeinen der PSG:

- „Wir sind Pfadfinderinnen“ -> Kapitel 3.2.1
- „Wir sind Mädchen und Frauen“ -> Kapitel 3.2.2
- „Wir sind katholisch“ -> Kapitel 3.2.3

Und wenn ihr Anregungen für die eigentliche Versprechensfeier braucht, seht nach im Kapitel 3.3 „Die Versprechensfeier“.

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



### 3.1 Das Versprechen als Projekt

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

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

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

#### **Wichtel (7-10-jährige) Spielidee**

Wir haben eine Idee  
Wir machen alle mit  
Wir freuen uns

#### **Pfadis (10-13-jährige) Abenteuer**

Wir fangen an  
Wir planen  
Wir erleben etwas  
Wir feiern

#### **Caravelles (13-16-jährige) Unternehmen**

Eine Idee haben  
Sich für eine Richtung entscheiden  
Sich informieren  
Unseren Kurs überprüfen  
Unsere Route festlegen  
Neues probieren  
Unterwegs sein  
Feiern  
Unsere Erlebnisse auswerten  
Über unsere Erlebnisse berichten

#### **Ranger (ab 16 Jahren) Projekt**

Impuls  
Entscheidung  
Information  
Planung  
Einübung  
Durchführung  
Auswertung  
Feier  
Reflexion  
Dokumentation

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

Normalerweise beginnt ein Projekt mit der Suche nach einem Thema. Wenn das Thema schon steht, in diesem Fall „Wir wollen unser Versprechen ablegen“, kann als Nächstes mit den Gruppenmitgliedern gemeinsam überlegt werden, was gemacht werden könnte. Also: Wie wollen wir uns auf das Versprechen vorbereiten?  
Und: Wie wollen wir die Versprechensfeier konkret gestalten?

Hier kommt es darauf an, die Phantasie anzuregen und den Mädchen zu ermöglichen, ungehindert Ideen zu spinnen. Mögliche Einstiege in das Thema findet ihr im Kapitel 3.1.1 „Einstimmungen zum Thema Versprechen“.

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

Je nachdem, wofür sich die Gruppe entschieden hat, müssen nun die unterschiedlichsten Dinge vorbereitet werden (z.B. eine Gruppenstunde zur Geschichte der PfadfinderInnenbewegung). Es müssen Informationen gesammelt werden (z.B. was sind eigentlich die sechs Elemente der PSG?), und es muss geklärt werden, in welchem Rahmen die Versprechensfeier stattfinden soll (z.B. im Rahmen des Gemeindegottesdienstes). Hier wird vermutlich der größere Teil von den Leiterinnen übernommen werden müssen. Manche Aufgaben können aber auch die Gruppenmitglieder übernehmen.

### 3.1.1 Einstimmungen zum Thema Versprechen

#### Wortfeld Versprechen

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

#### Brainstorming

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

#### Schreibgespräch

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

#### Versprechen in einer Freundschaft

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

#### Rollenspiel

Ziel: Über die Bedeutung des Versprechens nachdenken und Stellung beziehen.  
Alter: ab Pfadis  
Material: Zettel mit Rollenbeschreibungen  
Beschreibung: Jedes Gruppenmitglied erhält einen Zettel mit einer Beschreibung ihrer Einstellung zum Versprechen (siehe unten). In der Diskussion soll sie versuchen, mit ihren Argumenten eine (oder mehrere) Zweiflerin(nen) zu überzeugen.  
Variationen: → Mögliche Argumente werden zuvor in Kleingruppen erarbeitet.  
→ Diskussion nach der „Fish-Bowl-Methode“, d.h. ein Teil der Gruppe (3-5 Personen) sitzt in der Mitte eines Stuhlkreises auf den „Diskussionsstühlen“ - nur sie dürfen reden. Die anderen sitzen drum herum und können aber, wenn sie mitdiskutieren wollen, eine Person des Innenkreises ablösen.  
→ anderer inhaltlicher Schwerpunkt, z.B.: Die Kinder sollen einer Nichtpfadfinderin erklären, was das Versprechen ist und was es bedeutet.

Mögliche Rollen:

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

19

### Provokante Thesen

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

Thesenvorschläge:

1. Versprechen ist ein Schwur.
2. Versprechen ist veraltet.
3. Was man verspricht, muss man auch halten.
4. Wer das Versprechen nicht ehrt, ist das Kleeblatt nicht wert.
5. Versprechen ist eine Entscheidung.
6. Versprechen ist ein Gesetz.
7. Versprechen ist der Höhepunkt im Leben einer Pfadfinderin.
8. Versprechen gehört dazu.
9. Versprechen erinnert an mein Gewissen.
10. Das Versprechen bestimmt mein Leben.
11. Zum Versprechen gehören Banner, Abzeichen und Tracht.
12. Mit dem Versprechen trete ich in eine große Gemeinschaft ein.
13. Wenn ich etwas verspreche, enge ich mich nur ein.

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





## 3.2 Inhaltliche Themenbereiche

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

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

### 3.2.1 Wir sind Pfadfinderinnen

Die Vorbereitung auf das Versprechen in Bezug auf die Pfadfinderinnenbewegung kann bedeuten:

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

Im Folgenden findet ihr Methoden zu den Bereichen:

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



## Geschichte

### **Pfadi-Quiz**

- Ziel:** Beschäftigung mit der Geschichte der PSG, der Pfadfinderinnenbewegung, des Weltverbandes
- Alter:** ab Pfadi
- Material:** Fragen und Antworten (siehe Anhang), Bücher, Infohefte, Kopien
- Beschreibung:** Die Leiterin bereitet Fragen vor, die die Mädchen in Kleingruppen beantworten müssen. Als Material stehen Bücher, Infohefte und Kopien zur Verfügung.
- Variationen:** Die Quizfragen können auch in ein Chaosspiel oder in einen Postenlauf integriert werden.

22

### **Besuch von Lord Baden-Powell und Lady Olave**

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

### **Erzählrunde**

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

## Internationales

### **Quiz mit Fragekärtchen**

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

### **Erzählrunde**

- Ziel:** von internationalen Erfahrungen hören
- Alter:** ab Wichtel
- Material:** Adressen von Pfadfinderinnen mit internationalen Erfahrungen (wenn im Stamm keine bekannt sind, im Diözesanbüro oder im Bundesamt nachfragen), evtl. mit der Gruppe vorbereitete Fragen

**Beschreibung:** Die Gruppe lädt eine Pfadfinderin ein, die schon einmal an einem internationalen Pfadfinderinnenlager, einer internationalen Konferenz oder einem Besuch in Rwanda teilgenommen hat.

**Variation:** 1. Ihr sucht in PSG-Zeitschriften und Büchern nach Berichten von internationalen Veranstaltungen und berichtet euch davon.  
2. Ihr versucht Brieffreundschaften zu Pfadfinderinnen in anderen Ländern aufzunehmen (Kontakt Bundesamt).

### **Weltlauf durch meine Stadt/ mein Dorf**

**Ziel:** Auseinandersetzung mit AusländerInnen in meiner nächsten Umgebung

**Alter:** ab Wichtel

**Material:** evtl. Polaroid-Kamera, Papier und Stifte, Plakat oder Buch mit Pfadfinderinnen aus aller Welt

**Beschreibung:** Macht in Kleingruppen einen Spaziergang durchs Dorf/Stadtviertel und fotografiert alles „Ausländische“, z.B. den türkischen Gemüseladen, die italienische Pizzeria, den irischen Pub,....., oder schreibt es auf.

Stellt eure Ergebnisse vor und schaut nach, ob es in diesen Ländern auch Pfadfinderinnen gibt.

23

## **Verbandsstrukturen**

### **Aufbau der PSG**

**Ziel:** Erfassen von Verbandsstrukturen

**Alter:** ab Pfadi

**Material:** Karten, Stifte, Plakatkarton, Klebstoff

**Beschreibung:** Alle Gruppenmitglieder erhalten kleine Karten, auf die sie schreiben sollen, was ihrer Meinung nach zur Struktur der PSG gehört (von Gruppe bis...).

Die Karten werden einzeln vorgelesen, in die Mitte gelegt und sortiert. Dann versucht die Gruppe, aus den Karten den Aufbau der PSG zu legen.

**Variationen:** Die Karten sind schon mit den Untergliederungen beschriftet. Es werden auch noch Gruppen und Verbände hinzugenommen, mit denen die PSG-Gruppen zu tun haben (z.B. Pfarrgemeinderat, Sachausschuss Jugend, BDKJ, Ring der Pfadfinderinnen,...).

### **Mitbestimmung in der PSG**

**Ziel:** Erkennen von Mitbestimmungsmöglichkeiten in der PSG und von demokratischen Wegen

**Alter:** ab Wichtel

**Material:** Papier und Stifte

**Beschreibung:** Die Gruppe überlegt sich etwas, was sie gerne mit dem ganzen Stamm machen möchte. Dann überlegen sie, wie sie ihre Idee weiterverbreiten und durchsetzen können (z.B. Stammesversammlung). Sie überlegen auch, wen sie dabei noch um Unterstützung bitten können (z.B. Eltern, Kaplan, Pastoralreferentin, ältere Gruppen...).

**Variation:** Wunsch der Gruppe könnte auch eine besondere Form der Versprechensfeier, eine Wochenendfahrt oder ein Lager sein.

**PSG-Planspiel**

Ziel: Erleben von Mitbestimmungsstrukturen in der PSG

Alter: ab Wichtel

Material: Papier und Stifte

Beschreibung: Die Gruppenleiterinnen schreiben aus Sicht einer Wichtelgruppe einen Brief mit einem Anliegen (z.B. ein Wichtellager in den Sommerferien). Die Gruppe unterteilt sich in unterschiedliche Gruppen, wie Leiterinnen, Eltern, andere Gruppen, Pfarrer..., und antworten aus ihrer Sicht auf den Brief der Wichtelgruppe.

**Typisch Pfadfinderin****Selbstbildnis einer Pfadfinderin**

Ziel: Auseinandersetzung mit dem Bild einer typischen Pfadfinderin

Alter: ab Wichtel

Material: Zeitungspapierrolle oder Packpapier, Stifte, Malkreiden

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

**Typisch Pfadfinderin**

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

Alter: ab Pfadi

Material: Papier und Stifte

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

**Pfadfinderische Techniken****Postenlauf mit pfadfinderischen Aufgaben**

Ziel: Ausprobieren und Erlernen pfadfinderischer Techniken

Alter: ab Wichtel

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

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

**- Karte und Kompass**

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

### 3.2.2 Wir sind Mädchen und Frauen

Versprechen in Bezug auf Gemeinschaft kann bedeuten:

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

Im Folgenden findet ihr Methoden zu den Bereichen:

- Eigene Identität als Mädchen/Frau
- Gemeinschaft / Gruppenidentität
- Gruppenregeln / Umgang in der Gruppe
- Kooperation
- Gesellschaftliches Engagement

### **Komplimenterunde**

- Ziel:** Rückmeldungen zu eigenen Stärken und Fähigkeiten
- Alter:** ab Pfadi
- Material:** Din A4-Blätter, Filzstifte, Tesakrepp
- Beschreibung:** Alle Gruppenmitglieder bekommen ein Din A4-Blatt auf den Rücken geklebt. Jedes Mädchen bekommt die Aufgabe, jeder anderen mit dem Stift eine Eigenschaft auf das Papier zu schreiben, die sie besonders an ihr schätzt. Wichtig ist, dass alle allen etwas schreiben und dass nichts Negatives geschrieben wird. Am Ende darf jedes Mädchen ihren Zettel abmachen und lesen. Die Auswertung kann unter der Fragestellung stattfinden: „Welches Kompliment hat mich am meisten gefreut oder auch überrascht?“.

### **Eigene Stärken**

- Ziel:** Bewusstwerden eigener Stärken und Rückmeldungen aus der Gruppe
- Alter:** ab Pfadi, am besten für Caravelle und Ranger
- Material:** Papier, Stifte
- Beschreibung:** Alle Mädchen werden aufgefordert, sich Gedanken zu machen, worauf sie in bestimmten Bereichen stolz sind.
1. Bereich Kopf: Fähigkeiten und Kenntnisse, die mit dem Kopf zu tun haben.
  2. Bereich Herz: Fähigkeiten, die mit Gefühlen und dem Umgang mit sich selbst und anderen zu tun haben.
  3. Bereich Hände: Fähigkeiten, die mit Geschicklichkeit und allem, was mit den Händen getan wird, zu tun haben.
- Jede notiert sich jeweils eine Sache zu jedem Bereich, auf die sie besonders stolz ist. Eine Freiwillige nennt ihre Fähigkeit zu einem Bereich und die Mädchen aus der Gruppe geben Rückmeldungen dazu, wo sie diese Fähigkeit ganz konkret erlebt haben. Z.B. : Claudia sagt, dass sie stolz darauf ist, dass sie gut diskutieren kann. Andrea sagt: „Ja, das habe ich bei der Projektentscheidung erlebt. Du hast viele Argumente genannt, die uns bei der Entscheidung geholfen haben.“
- Jede, die möchte, darf ihre drei Bereiche nennen. Wenn sie zu einem Bereich keine Rückmeldung aus der Gruppe erhält, kann sie auch selber ein Beispiel nennen.
- Hinweis:** Es ist wichtig, als Leiterin darauf zu achten, dass keine Vergleiche (ich bin stolz darauf, dass ich schneller laufen kann als...), oder indirekte Vergleiche (ich bin stolz, dass ich nicht zu dick bin) benutzt werden.

### **Symbole verschenken**

- Ziel:** Rückmeldungen aus der Gruppe erhalten
- Alter:** ab Wichtel
- Material:** Ein Korb voller Kleinigkeiten wie Radiergummi, Feder, Zapfen, Stein, Kerze, Luftballon, Streichholz, Stecknadel....
- Beschreibung:** Die Gruppe teilt sich in Völkchen/Gilden/Runden auf, oder es werden Kleingruppen mit höchstens sechs Mädchen gebildet. Jedes Mädchen sucht für jedes Mädchen aus ihrer Kleingruppe

ein Symbol aus dem Korb, dem Haus oder in der Natur, das gut zu dem Mädchen passt oder eine besondere Eigenschaft charakterisiert. In der Kleingruppe schenkt nun jedes Mädchen jeder anderen ihr Symbol mit der entsprechenden Erklärung, warum das Symbol zu ihr passt.

Variation: Soll der Austausch der Symbole in der Großgruppe erfolgen, können zu Beginn Paare gebildet werden, die füreinander Symbole suchen. Die Symbole können dann im Plenum überreicht werden.

### **Lebensbaum**

Ziel: Besseres Kennenlernen der Gruppenmitglieder, Förderung der eigenen Identität

Alter: ab Pfadi

Material: DIN A 3-Papier oder größer, Zeitschriften, Kleber, Schere, Bunt-, Wachs-, Filzstifte, Stoffreste, Wolle, Naturmaterialien wie Rinde, Gräser..., Wäscheleine, Klammern

Beschreibung: Jedes Mädchen erhält 30-60 Minuten Zeit, ihren ganz persönlichen Lebensbaum zu gestalten. In Kleingruppen stellt jede ihren Baum vor. Danach werden alle Bäume an der Wäscheleine, die quer durch den Raum gespannt ist, aufgehängt. Alle können noch einmal schauen und nachfragen.

Variation: Bei Caravelles oder Rangern kann auch der eigene Weg in der PSG gestaltet werden.

## **Gemeinschaft/ Gruppenidentität**

### **Gruppenbanner**

Ziel: Gemeinsamkeiten ausdrücken

Alter: ab Wichtel

Material: ein großes Stück Stoff oder mehrere kleine Stücke, Abtönfarben, Pinsel, Folie zum Unterlegen

Beschreibung: Die Gruppe malt gemeinsam ein Banner zu dem Thema „Unsere Gruppe“. Dieses kann später im Gruppenraum oder bei öffentlichen Veranstaltungen aufgehängt werden.

Variation: Wenn die Gruppe sehr groß ist, können von Kleingruppen einzelne Teile bemalt werden, die später zusammengenäht werden können.

### **Haddak**

Ziel: Gemeinschaft fördern

Alter: ab Wichtel

Material: Nesselstoff, pro Person einen Streifen von ca. 15x70 cm, Stoffmalfarbe, Moosgummi zum Drucken, Scheren

Beschreibung: Die Gruppenleiterin erzählt von der Tradition der Haddak (siehe Anlage). Jede denkt sich ein für sie passendes Symbol aus und druckt es auf ihren Stoffstreifen. Dann beginnt das Verschenken der Haddaks.

### **Die kleine Schraube**

Ziel: Verdeutlichen, dass jede wichtig ist

Alter: ab Wichtel

Beschreibung: Die Geschichte von der kleinen Schraube wird vorgelesen oder erzählt. Anschließend gibt es eine Übung für die Gruppe.

Material: Die Geschichte von der kleinen Schraube.

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

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

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

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

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

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

Die drei Schmetterlinge

Ziel: Stärkung des Zusammenhaltes

Alter: ab Wichtel

Material: Geschichte von den drei Schmetterlingen

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

Da flogen sie hin zur Lilie und sagten: „Gute Lilie, mach uns deine Blüte ein wenig auf, dass wir nicht nass werden!“

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

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



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

**Beschreibung:** Die Geschichte kann vorgelesen oder erzählt und besprochen werden. Was heißt es für unsere Gruppe, schwesterlich zu sein?

### Gruppenregeln/Umgang in der Gruppe

30

#### Gruppenregel

**Ziel:** Auseinandersetzung mit den Wichtelpunkten, Pfadiregeln, Caravelle-Orientierungspunkten, Ranger-Aspekten und Umsetzung in eigene Gruppenregeln

**Alter:** alle Altersstufen

**Material:** Wichtelpunkte, Pfadiregeln, Caravelle-Orientierungspunkte, Ranger-Aspekte (siehe Kap. Altersstufen), Papier, Stifte, Plakatkarton

**Beschreibung:** Die Alterstufenpunkte/Regeln werden auf einzelne Zettel geschrieben. Die Gruppe wird in Kleingruppen oder Runden aufgeteilt. Jede Runde erhält ein bis zwei Zettel und überlegt, was die Punkte für sie bedeuten und wie sie sie der ganzen Gruppe als Pantomime oder als Denkmal vorstellen kann. Im Plenum stellt jede Kleingruppe ihre Punkte vor und die restliche Gruppe muss erraten, was gemeint ist. Danach überlegt jede Kleingruppe, wie sie ihren Punkt gerne in der Gruppe umsetzen möchte. Die Vorschläge werden der Großgruppe vorgestellt und auf Plakatwänden festgehalten. In der nächsten Gruppenstunde können die Vorschläge (bei großen Gruppen zunächst in Kleingruppen) diskutiert und abgestimmt werden. Schön ist es, wenn alle Regeln, auf die sich die Gruppe geeinigt hat, auf ein Plakat geschrieben werden und von allen unterschrieben werden.

**Variation:** Bei Wichteln ist es sinnvoller, wenn die Kleingruppen von einer Gruppenleiterin unterstützt werden.

#### Eseltreiberin

**Ziel:** Sensibilisierung für einen guten Umgang miteinander

**Alter:** ab Wichtel

**Material:** –

**Beschreibung:** Die Hälfte der Gruppe bleibt im Raum und spielt die Esel. Die andere Hälfte der Gruppe verlässt den Raum. Sie sind die Eseltreiberinnen und erhalten die Aufgabe, je ein Mädchen der im Raum verbliebenen Gruppe über eine bestimmte Wegstrecke zu treiben. Die im Raum verbliebenen Mädchen hocken sich nebeneinander auf den Boden. Sie erhalten die Aufgabe sich nur dann fortzubewegen, wenn die Eseltreiberinnen ihnen nette Dinge sagen oder sie streicheln. Bei Schimpfwörtern, Klapsen und Schlägen oder Ziehen an den Haaren bleiben die Esel stehen. Dies wissen die Eseltreiberinnen jedoch nicht und müssen es erst im Laufe des Spiels herausfinden. Die Eseltreiberin, die es als Erste geschafft hat, ihren Esel ins Ziel zu bringen, hat gewonnen.

### Die kleinen Leute von Swabeedo

**Ziel:** Freude verschenken lernen

**Alter:** ab Wichtel

**Material:** Die Geschichte der kleinen Leute von Swabeedo

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

Außerhalb des Dorfes lebte ein Kobold - ganz einsam in einer Höhle. Wenn ein Swabeedoler ihm ein Pelzchen schenken wollte, lehnte er es ab. Denn er fand es albern, sich Pelzchen zu schenken. Eines Abends traf der Kobold einen Swabeedoler im Dorf, der ihn sofort ansprach: „War heute nicht ein schöner, sonniger Tag?“ Und er reichte ihm ein besonders weiches Pelzchen. Der Kobold schaute ihm in den Rucksack mit den Pelzchen. Dann legte er ihm den Arm vertraulich um die Schulter und flüsterte ihm zu: „Nimm dich in Acht. Du hast nur noch 207 Pelzchen. Wenn du weiterhin so großzügig die Pelzchen verschenkst, hast du bald keine mehr.“ - Das war natürlich vollkommen falsch gerechnet; denn jeder Swabeedoler hatte, da jeder jedem welche schenkte, immer genug Pelzchen. - Doch kaum hatte der Kobold den verdutzten kleinen Mann stehen lassen, kam schon sein Freund vorbei und schenkte ihm ein Pelzchen. Doch der Beschenkte reagierte nicht wie bisher. Er packte das Pelzchen ein und sagte zu seinem Kollegen: „Lieber Freund, ich will dir einen Rat geben. Verschenke deine Pelzchen nicht so großzügig, sie könnten dir ausgehen.“ - Bald gaben sich immer öfter Swabeedoler diesen Rat. So kam es, dass Pelzchen nur noch an allerbeste Freunde verschenkt wurden. Jeder hütete seinen Pelzchenrucksack wie einen Schatz. Sie wurden zu Hause eingeschlossen, und wer so leichtsinnig war, damit über die Straße zu gehen, musste damit rechnen, überfallen und beraubt zu werden. Die kleinen Leute von Swabeedo veränderten sich immer mehr. Sie lächelten nicht mehr und begrüßten sich kaum noch. Keine Freude kam mehr in ihr trauriges und misstrauisches Herz.

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

**Beschreibung:** Die Geschichte wird vorgelesen oder erzählt. Anschließend gibt es einen Austausch in der Gruppe. In der Gruppe können Pelzchen gebastelt werden, die von nun an in der Gruppe verschenkt werden können.

Die folgenden Spiele fördern alle die Kooperation, also das Zusammenspiel, die Zusammenarbeit in einer Gruppe. Ob sie für eure Altersstufe passen, könnt ihr selbst am besten entscheiden.

### **Tausendfüßlerrennen**

Material: Bindfaden zum Verknüpfen der Beine

Alle Mädchen stellen sich hintereinander in eine Reihe. Das rechte Bein wird jeweils mit dem rechten Bein der Vorgängerin zusammengebunden, das linke Bein mit dem linken der hinter ihr Stehenden, sodass sich ein Tausendfüßler ergibt. Der Tausendfüßler muss nun eine bestimmte Strecke zurücklegen, ohne umzufallen.

### **Maschine**

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

Wenn ihr wollt, könnt ihr auch mal ausprobieren, was passiert, wenn ein Maschinenteil plötzlich eine andere Bewegung macht.

### **Habicht und Küken**

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

### **Dschungel**

Liedtext (kann auch gesprochen werden): Dschungel, Dschungel, ich mag den Dschungel, ich mag den Dschungel und die schöne Savanne. Da gibt's Löwen, da gibt's Tiger, da gibt's Leoparden, ich mag den Dschungel und die schöne Savanne!

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

Nachdem das Lied einmal gesungen wurde, müssen alle die Hüften des übernächsten Mädchen vor ihnen anfassen, genauso wie beim ersten Mal bewegen sich alle auch dieses Mal beim Singen fort.

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

# Gemeinschaft



## **Knotenseil**

Material: dickes Seil

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

## **Eisscholle**

Material: mehrere Zeitungen

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

Variation:

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

## **Drachenschwanzjagen**

Material: recht viel Platz, Taschentuch

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

## **Körpermusik**

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

Nachdem eine Körpermusik vorgemacht wurde, stehen alle auf und machen sie gemeinsam nach. Wenn alle ihr Körperinstrument vorgestellt haben, kann die Gruppe ein gemeinsames Musikstück entwickeln.

## **Verknoten**

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

### **Blinde Reihe**

Bis zu zehn Mädchen stellen sich hintereinander. Jede legt ihre Hände auf die Schultern des vor ihr stehenden Mädchens. Die neun ersten Mädchen haben die Augen geschlossen oder verbunden. Das zehnte Kind sieht, wo die Gruppe hergeht, und muss durch sanfte Klopfzeichen den richtigen Weg weisen.

### **Armer Wurm**

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

### **Schokofluss**

Ein Kooperationsspiel für Gruppen von mehr als zehn TN ab zwölf Jahren und mindestens eine Leiterin (besser zwei bis drei):

Material: zwei sichtbare Begrenzungen für das diesseitige und das jenseitige Flussufer. Sehr gut geeignet sind lange Seile. Der Abstand richtet sich nach der Größe der Gruppe (ca. einen Meter oder eine Schrittlänge pro Mitspielerin)  
pro Spielerin höchstens ein Schokoflussseerosenblatt (aus Lackfolie geschnittene Flecken ca. 30 cm x 30 cm groß)

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

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

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

Aufgabe ist es nun, mit Hilfe der Blätter den Fluss zu überqueren. Nur wenn alle sicher auf der anderen Seite angekommen sind, gilt die Überquerung als erfolgreich.

Die beiden Flussufer werden mit Hilfe der Seile markiert und jede Mitspielerin erhält ein Seerosenblatt.

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

## Gesellschaft

### „Was, nur Mädchen?“

Ziel: Einübung von Selbstbewusstsein und Selbstdarstellung

Alter: ab Wichtel

Material: evt. Zettel und Stifte

Beschreibung: Die Gruppenleiterin fragt die Mädchen, ob sie Situationen erlebt haben, in denen sie dafür ausgelacht oder verspottet wurden, dass sie bei der PSG in einer reinen Mädchengruppe sind, und lässt die Mädchen erzählen. Anschließend werden besonders markante Situationen nachgespielt und unterschiedliche Reaktionsmöglichkeiten von den Mädchen ausprobiert.

Variation: Die Leiterinnen erstellen Rollenbeschreibungen in denen unterschiedliche Personen (FreundIn, DPSGlerIn, Pastoralreferent, Tante/Onkel,...) kritisch nach der PSG-Gruppe fragen, und spielen Reaktionsmöglichkeiten durch.

### Politikerin

Ziel: Bewusstwerden eigener Wünsche als Mädchen und Schritte zur Umsetzung

Alter: ab Wichtel

Material: Papier, Stifte, Kleber, Plastikmüll, Wolle, Knete, Naturmaterialien...

Beschreibung: Die Mädchen erhalten die Aufgabe, sich vorzustellen, sie wären eine Politikerin. Sie sollen mit kreativen Materialien darstellen, wie sie bestimmte Bereiche wie Freizeitmöglichkeiten, Spielplätze, Jugendzentren, Schulhöfe, Parks,... in ihrem Dorf oder Stadtteil gestalten würden. Anschließend gibt es eine Ausstellung zu den Entwürfen. Zu der Ausstellung könnt ihr wirklich eine Politikerin, jemand aus dem Gemeinderat oder jemand von der Presse, der einen Artikel für die Zeitung schreibt, einladen.

### Leserinnenbrief

Ziel: Die eigene Meinung öffentlich äußern

Alter: Caravelle, Ranger

Beschreibung: Die Gruppe sucht nach Dingen in ihrem Lebensumfeld, die sie sehr ärgern, diskutiert Verbesserungsvorschläge und schreibt einen Leserinnenbrief an die Zeitung oder lädt sich zum Pfarrgemeinderat ein, wenn es die Pfarrei betrifft.

### Intercool

Ziel: Kennenlernen von Mädchen aus anderen Ländern

Alter: ab Pfadi

Beschreibung: Ladet ein Mädchen in eurem Alter, das aus einem anderen Land kommt, aber hier in der Nachbarschaft lebt oder in eure Klasse geht, in eure Gruppenstunde ein. Bittet sie, euch etwas von ihrem Herkunftsland zu erzählen oder etwas, was in ihrem Land, ihrer Kultur anders ist und was sie hier ungewöhnlich findet.

Ihr solltet euch gut vorbereiten. Überlegt euch, was eure Besucherin braucht, um sich bei euch wohl zu fühlen und was ihr fragen wollt. Wichtig ist, dass ihr mit Dingen aus ihrer Kultur, die für euch fremd und ungewöhnlich sind, respektvoll umgeht.