



VERANTWORTUNGS- BEWUSSTES LEBEN IN DER GEMEINSCHAFT

Verantwortungsbewusstes Leben in der Gemeinschaft bedeutet ...

- die eigenen Fähigkeiten erkennen und sie in die Gemeinschaft einbringen,
- Verantwortung übernehmen und das Leben in der Gemeinschaft mitgestalten,
- Fähigkeiten und Eigenheiten anderer akzeptieren sowie
- demokratisches Verhalten erlernen.

In diesem Schwerpunkt werden vor allem die Entwicklungsaufgaben **Werteentwicklung, Gemeinschaft, Eigene Meinung** sowie **Mitbestimmung** angesprochen. Es geht also darum, ein Verständnis für die Hintergründe von Regeln und Gerechtigkeit zu entwickeln und sich in der WiWö-Gemeinschaft zurechtzufinden. Weiters lernen WiWö, ihre eigene Meinung zu äußern und zu akzeptieren, dass andere Menschen andere Meinungen haben können. Sie entwickeln ein Bewusstsein für Regeln und finden faire Regeln für die Gemeinschaft.

Konkret bedeutet das für deine WiWö:

- Was ist in einer Gemeinschaft wichtig?
- Welche Regeln gelten und was heißt „Fairness“?
- Wo kann ich wie meine Meinung sagen und an welchen Entscheidungen kann ich wie mitwirken?
- Welche Aufgaben übernehme ich, wie helfe ich, wen unterstütze ich – und vor allem wie?



WEG ZUM 1. STERN



Ich spiele fair.

Beim Spielen ist es wichtig, Regeln gemeinsam festzulegen und auch einzuhalten.



Wenn Kinder unfair spielen, überlege dir

- ob du das Spiel einfach und deutlich erklärt hast, sodass alle die Regeln verstehen konnten.
- ob die Spielregeln für alle gleich und eindeutig sind.
- ob Kinder stören, weil sie unbedingt auch einmal gewinnen wollen und das Spiel ihnen (durch Bevorzugung einer Eigenart) dazu einfach nicht die Möglichkeit gibt.

Variante: Ein Spiel spielen, bei dem Vorgaben gemacht werden, die einen Teil der WiWö deutlich bevorzugen: z.B. zwei Teams, die einen Luftballon ins gegnerische Tor bringen müssen, wobei der Luftballon nicht gehalten werden und nicht den Boden berühren darf.

Bei der Teameinteilung kommen alle großen WiWö in ein Team und die kleinen in das andere. Anschließend wird das Spiel im Kreis besprochen: Hier gab es klare Regeln, aber war das Spiel fair?



Absichtlich unfair

In diesem Spiel erleben die WiWö, wie wichtig faire Regeln sind.



5-10 Minuten



5-25 WiWö



drinnen oder draußen



z.B. Ball, je nach Spiel, das du abwandelst



Du spielst bei einem beliebigen Spiel mit. Dabei spielst du offensichtlich unfair und hältst dich nicht an die vorgegebenen Spielregeln. Wenn es etwa um Abschießen geht und vereinbart wurde, dass mit dem Ball in der Hand drei Schritte gemacht werden dürfen, machst du immer fünf und ignorierst die Proteste der Kinder. Anschließend unbedingt mit den WiWö besprechen!



Ich erledige verlässlich eine vereinbarte Aufgabe für unsere Gemeinschaft.

sicherheitshalber!

WiWö übernehmen Verantwortung in einem kleinen Bereich nur für einen kurzen, überschaubaren Zeitraum. Der Aufgabenbereich muss ihnen klar sein. Gib dem Kind die Möglichkeit, eine Aufgabe abzulehnen, wenn es sich etwas nicht zutraut oder sogar Angst davor hat. Lass es sich selbst eine Aufgabe aussuchen, am besten aus einem von euch gemeinsam erarbeiteten Angebot.

Du kannst Karten mit definierten Aufgaben auslegen, aus denen sich WiWö eine aussuchen können. Beispiele: ein Monat lang Tische im Heimraum nach der Heimstunde abwischen oder jede Woche die Pflanzen im Heim gießen. Damit die WiWö ihre Aufgaben nicht vergessen, können diese auf einem Aufgabenbrett an der Wand hängen, wo klar ersichtlich ist, wer wofür zuständig ist.

Erzähle deinen WiWö die Geschichte von den Farnbilben („Silof und Selag sind verschiedener Meinung“ in „Puck sucht ihren Namen“). Sprich darüber mit deinen WiWö und versuche Bezüge zum Thema herzustellen. Überleg dir, welche Aufgaben in der Gemeinschaft der WiWö zu erledigen sind und wer dies für einige Zeit tun möchte.



Spiel „Silof und Selag“

Ein kreatives Spiel, das man auch zum Zusammenräumen des Heimes nutzen kann.



mindestens 10 Minuten



5-25 WiWö



drinnen oder draußen



keines



König Filis (Spilleitung) hat wieder einmal einen seiner launischen Tage. Er mag es heute gar nicht, wenn sich jemand nicht so verhält, wie er will. Und er gibt seine königlichen Befehle: „Silof“ - nach dem kreativen Haarkünstler - heißt: herumtanzen, schreien, hüpfen - einfach wild sein. „Selag“ - nach dem pflichtbewussten Farnmeister - heißt: eine bestimmte Aufgabe erfüllen und erfolgt in Verbindung mit einem Arbeitsauftrag, z.B. Papier aufheben, Stühle zusammenstellen - was auch immer zu tun ist. Damit dieses Spiel nicht in reine Arbeit ausartet, ruft der König dazwischen natürlich andere „Anweisungen“, wie auf einem Bein hüpfen, so viele wie möglich begrüßen usw. und natürlich wird der Befehl „Selag“ immer wieder vom Kommando „Silof“ abgelöst.



Ich habe unsere Regeln anderen WiWö erklärt.

Wenn man Regeln erklären soll, muss man sich intensiver mit ihnen auseinandersetzen und auch ihren Sinn verstehen. Daher solltest du die Regeln nicht alleine für deine WiWö erstellen, sondern mit ihnen gemeinsam. Weitere Informationen über Regeln in der WiWö-Gemeinschaft findest du im Kapitel „Der Weg durch das WiWö-Leben“.



Memory zu den WiWö-Regeln

Die WiWö lernen spielerisch ihre Gruppenregeln.



10-15 Minuten



Kleingruppen zu ca. 7 WiWö



drinnen oder draußen



ausreichend Memorykarten



Fertigt Memorykarten mit euren Gruppenregeln an: Pro Paar immer eine Karte mit dem Text einer Regel (z.B. „Wir hören einander zu“) und einem passenden Symbol (z.B. das Bild eines Ohrs). Alle Karten liegen verdeckt am Tisch und die WiWö suchen die zusammenpassenden Karten.



Activity

Eine Möglichkeit, wie sich WiWö die Gruppenregeln merken können.



10-15 Minuten



5-25 WiWö



drinnen oder draußen



keines



Die älteren WiWö spielen die Regeln vor, die jüngeren erraten sie. Immer im Anschluss an eine erratene Regel wird diese nachbesprochen.



Ich kann meine Meinung äußern und weiß, dass es verschiedene Meinungen gibt.

Eine Methode dafür ist die regelmäßige Durchführung des WiWö-Forums – alle Infos darüber findest du im Kapitel „Das WiWö-Forum“.

Um den WiWö die Gelegenheit zu geben, ihre Meinungen zu äußern und sichtbar zu machen, dass es bei vielen WiWö auch viele Meinungen gibt, baue am Ende jeder Heimstunde eine kurze Reflexion ein. Alle, denen es gefallen hat, machen sich ganz groß / schreien ganz laut / rennen ganz schnell zum anderen Ende des Raumes. Auch ein Stimmungsbarometer kann die WiWö dabei unterstützen, ihre Meinung kundzutun. Achtung: Wenn du dich dafür interessierst, wie es den Kindern gefallen hat, sollte sich aus den Meinungen auch eine Konsequenz ergeben. Jede Heimstunde ein und dasselbe Spiel von den Kindern mit „langweilig“ bewerten zu lassen und es dann trotzdem immer wieder zu spielen, zeigt den WiWö, dass du ihre Meinung nicht ernst nimmst.



Tauschen wir?

Ein Bewegungsspiel, in dem sich WiWö darin üben können, ihre Meinung zu vertreten.



15-20 Minuten



8-25 WiWö



drinnen oder draußen



keines



Alle Mitspieler*innen stehen im Kreis, bis auf zwei Personen, die außen stehen. Sie laufen um den Kreis herum, Kind A versucht, Kind B zu fangen. Die Kinder im Kreis können mit gegrätschten oder geschlossenen Beinen dastehen – wenn sie geschlossen sind, wollen sie nur stehen und nicht weiter mitspielen. Wenn es Kind B mit dem Laufen reicht, wirft es sich zwischen die gegrätschten Beine eines Kindes auf den Boden, schaut zum Kind hoch und fragt „Tauschen wir?“ Wenn das Kind „Ja!“ sagt, wird es zum neuen Fänger; sagt es „Nein!“, muss Kind B wieder aufstehen und weiterlaufen.



Bedürfnisschnecke

Verschiedene Meinungen gibt es in einer Gruppe, weil unterschiedliche Bedürfnisse und Interessen vorhanden sind. WiWö lernen in diesem Spiel, auf die Bedürfnisse anderer zu achten.



10-15 Minuten



egal, aber eine gerade Anzahl



drinnen oder draußen, auf einem Boden der sauber genug ist um darauf zu liegen; ansonsten Decken oder Matten



keines



Ein Kind überlegt sich, was es gerade für ein Bedürfnis hat, was ihm also gerade gut tun würde. Es liegt eingerollt wie eine Schnecke am Boden und darf nicht reden. Das zweite Kind versucht herauszufinden, um welches Bedürfnis es sich gerade handelt. Es versucht verschiedene Dinge, zum Beispiel einen Witz erzählen, vorsichtig die Zehen kitzeln, ein Lied vorsingen... Wenn es der Schnecke gefällt, entrollt sie sich vorsichtig; ist es genau das Gegenteil von dem, was sie möchte, zeigt sie das an, indem sie sich immer fester zusammenrollt.

WEG ZUM 2. STERN



Ich habe jemanden eine Zeit lang unterstützt.

Unterstützen ist hier nicht nur als konkrete Tätigkeit gemeint (putzen oder Rasen mähen), sondern als empathische Handlung, etwa jemandem zur Seite stehen bei Heimweh, Angst oder Problemen. Das muss nicht unbedingt im Kontext der Pfadfinder*innen stattfinden, auch Schule oder Familie bieten sich an.

„Eine Zeit lang unterstützen“ heißt, jemandem öfter als einmal helfen – macht euch gemeinsam aus, für welche Dauer das im konkreten Fall sein soll.



Wenn du anfängst darauf zu achten, ob und wie du jemanden unterstützen kannst, wirst du viele Möglichkeiten entdecken. Denk auch wieder daran, was du damals bei deinem Versprechen gesagt hast!

Beachte:

- Achte darauf, dass das Kind sich eine Aufgabe sucht, die es schaffen kann. Sie soll aber auch nicht zu leicht sein.
- Weise auch hier das Kind wieder darauf hin: „Gehe niemals in Häuser oder Wohnungen, steige niemals in Autos ein, auch

sicherheitshalber!



nicht, wenn du die Leute kennst, es sei denn, deine Eltern wissen genau Bescheid, wo und bei wem du bist.“ Jemanden zu unterstützen soll nicht bedeuten, sich selbst in Gefahr zu bringen!



Helfender Vogel/Helfende Blume

Die Kinder gestalten eine Bastelei, die sie laufend ergänzen, wenn sie gute Taten vollbringen.



15-20 Minuten für die erste Bastelarbeit, dann immer wieder 5-10 Minuten



5-15



drinnen oder draußen



buntes, festes Papier und anderes Bastelmaterial (Schere, Klebstoff)



Das Thema kann anhand der Geschichten des Hl. Franziskus und der Hl. Elisabeth vorgestellt werden, die beide anderen Menschen und Tieren geholfen haben. Jedes Kind gestaltet entweder einen Vogel (Franziskus) oder eine Blume (Elisabeth) aus dickerem, farbigem Papier. Die Schwanzfedern/Blütenblätter werden extra hergestellt, sollten schön bunt sein und separat aufgehoben werden. Hängt die Basteleien im Heim an einen bestimmten Platz.

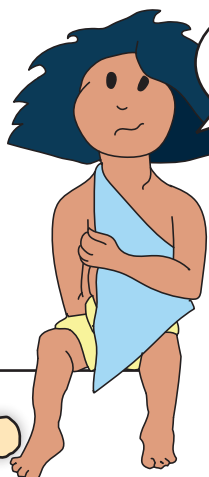
Im Laufe der Erprobung sollte während jeder Heimstunde eine kurze Zeit zur Verfügung stehen (am besten nach dem Anfangs- oder vor dem Schlussritual), in der die WiWö von ihrem Unterstützungsprojekt berichten können. Wichtig ist, dass du sie immer wieder erinnerst, aber ohne Zwang. Nicht jedes Kind muss immer etwas berichten, aber jedes sollte die Möglichkeit dazu haben. Der Bericht sollte im Kreis des Volks/der Meute erfolgen. Hier kann kurz über das Erzählte gesprochen werden: Welche Probleme gibt es? Ist es schwer durchzuhalten? Wo sind Grenzen, wenn ich jemandem helfe/jemanden unterstütze?

Nach dem Bericht darf das Kind eine Schwanzfeder an seinen Vogel bzw. ein Blütenblatt an seine Blume ankleben. So entsteht über „eine Zeit lang“ ein lustiger, vielfarbiger Vogel bzw. eine schöne, bunte Blume.

Diese Methode fordert von den Kindern eine mehrmalige Auseinandersetzung mit dem Thema und findet daher in mehreren Heimstunden statt.



Ich weiß, ob und wie ich mir und anderen helfen kann.



Erste Hilfe bedeutet, dass noch weitere Hilfe notwendig ist.

Jemandem zu helfen wird oft mit „Erste Hilfe leisten“ assoziiert. Kinder haben oft nicht die körperlichen Voraussetzungen, um Erste Hilfe zu leisten, etwa wenn es darum geht, eine erwachsene Person in Seitenlage zu bringen. Sie sind sich auch noch nicht völlig über die Tragweite ihres Tuns bewusst und sollen daher immer Erwachsene zu Hilfe holen.

*Das Allerwichtigste bei Erste-Hilfe-Leistung ist, dass die Helfer*innen ruhig bleiben. Das kannst du ihnen als Vorbild zeigen, wenn du beim Versorgen von kleineren Wunden deiner WiWö selber ruhig bleibst und ihnen dabei erklärst, was du gerade tust. Deine WiWö sollen lernen,*



wie auch sie auf Verletzte beruhigend wirken können. Am besten funktioniert das, wenn die verletzte Person sitzt oder liegt und mindestens ein Kind bei ihr bleibt, während andere Hilfe holen. Die Kinder sollen sich den Ort und das Geschehen gut einprägen, um genaue Beschreibungen abgeben zu können.



Erste-Hilfe-Spiel

Ein Quiz zur Selbsteinschätzung der Erste-Hilfe-Kenntnisse.



25-30 Minuten



Kleingruppe



drinnen oder draußen



Kärtchen mit jeweils 5 Fragen und Aufgaben unterschiedlicher Schwierigkeitsstufen (von leicht bis schwer, also 1 bis 5), das für die Aufgaben benötigte Material (Pflaster, Schere etc. oder gleich ein vollständiger Erste-Hilfe-Koffer) sowie Perlen/Zuckerl



Die Gruppe zieht ein Kärtchen und entscheidet sich gemeinsam für einen Schwierigkeitsgrad. Ist die Frage richtig beantwortet bzw. die Aufgabe richtig gelöst, erhält die Gruppe Perlen (Zuckerl etc.) in der Anzahl des Schwierigkeitsgrades. Du musst den Kindern also klar machen, dass es auch darum geht, abzuschätzen, welche Aufgaben für sie lösbar sind. Lieber eine leichtere Frage beantworten? Oder das Risiko eingehen? Eine falsch beantwortete Frage oder ungelöste Aufgabe kann an eine andere Gruppe weitergegeben werden. Wer hat zum Schluss die meisten Perlen?

Mögliche Fragen und Aufgaben auf einer Karte:

1. Nennt die Telefonnummer der Rettung!
2. Holt eine Pinzette aus dem Erste-Hilfe-Koffer!
3. Legt ein Pflaster richtig an!
4. Was macht ihr, wenn ihr zu einer Unfallstelle kommt?
5. Wie reagierst du, wenn dich eine dir fremde Person auffordert, mitzukommen?

Hinweis: Bei diesem Spiel haben wir keine Spielgeschichte vorgesehen, um den „Ernst der Sache“ zu betonen. Es dient einerseits der Übung von richtigem Verhalten, andererseits sollen die WiWö einschätzen lernen, wann und wobei sie helfen können.

Viele Tipps zur Ersten Hilfe findest du auf der Homepage des Roten Kreuzes

sicherheitshalber!



Ich beteilige mich aktiv an Entscheidungen in der Gemeinschaft und kann das Ergebnis annehmen.

Die regelmäßige Durchführung des WiWö-Forums ist hier eine große Unterstützung!

Versuche bei der Methodenauswahl darauf zu achten, dass die WiWö nicht nur über die Sprache kommunizieren, sondern biete ihnen auch kreative Methoden (Sehen, Hören, Fühlen) an, um die Kinder ganzheitlich anzusprechen.



Kinder brauchen kindgerechte Methoden, um

- sich eine Meinung zu bilden.
- Entscheidungen zu finden.
- Wünsche und Bedürfnisse zu äußern.
- Entscheidungen sichtbar zu machen.
- andere Meinungen zu akzeptieren.
- Entscheidungen umzusetzen.
- Entscheidungen und deren Folgen auszuwerten.
- Aktivitäten zu bewerten und zu reflektieren.



Herzmethoden

- Schaffe eine persönliche Beziehung zu deinen WiWö und gehe auf jedes einzelne Kind ein.
- Nimm deine WiWö ernst.
- Beobachte die WiWö und höre ihnen zu. Besprich deine Beobachtungen im Leitungsteam.
- Achte darauf, wer anwesend ist oder oft fehlt.
- Gib deinen WiWö Zeit zum Erzählen.
- Stellt gemeinsame Regeln auf.
- Halte Kontakt zu den Eltern/Erziehungsberechtigten deiner WiWö. Sie wissen, was die Kinder zuhause erzählen.
- Gib deinen WiWö bei einer Abstimmung zwei bis drei Auswahlpunkte, um sie nicht zu überfordern.
- Lass die WiWö ihre Stimmung durch verschiedene Smileys ausdrücken.
- Vorschläge auf Plakaten kannst du auch spontan mit Punkten bewerten lassen.
- Gebete, Fürbitten und Wünsche können Rückmeldungen für dich sein.



Hirnmethoden

- Schriftliche Rückmeldungen (z.B. zur Programmitbestimmung) oder Fragebogen mit gemeinsamer Auswertung
- Mündliches Nachfragen nach Aktionen mit Auswertung auf einem Plakat
- Persönliches Abschlussgespräch über die WiWö-Zeit im Rahmen der Überstellung
- Diskussionsrunden oder Meckerrunden, bei denen alle sagen dürfen, was ihnen nicht passt
- Geheime Abstimmungen
- „Blitzlicht“ – reihum kann jedes Kind eine kurze Antwort auf eine vorgegebene Frage geben. (Es muss auch nicht der Reihe nach gehen – werft euch doch einen Ball zu!)
- Börsenkurs oder Barometer – die Rückmeldungen werden in eine entsprechende Grafik auf einem Plakat eingetragen
- Tortenecken: Die Torte hat sechs Felder mit sechs verschiedenen Fragestellungen. Die WiWö würfeln reihum und beantworten die entsprechende Frage
- „Brainstorming“: Ideen werden gesammelt, indem jedes Kind einfach das sagt, was ihm zum Thema einfällt. Dabei gilt jeder Vorschlag als gleichwertig und es sind keine Kommentare zulässig. Jemand vom Leitungsteam schreibt auf einem Plakat mit. Erst wenn der Redefluss langsam weniger wird, werden die Ideen genauer angeschaut und ausgewählt
- Spielebox: Die WiWö bewerten die Spiele, die sie spielen, mit Schulnoten



Handmethoden

Zeichnen/Malen statt Reden

- Fingerfarbenbild – die Farben haben eine vorher festgelegte Bedeutung
- Kinder geben ihre Meinung durch einen Daumenabdruck auf einem Plakat bekannt
- Für zwei entgegengesetzte Meinungen gibt es zwei leere Balken. Jedes Kind entscheidet sich für eine der beiden Positionen und malt den entsprechenden Balken weiter aus

Schreiben statt Reden

- Beschwerdebriefkasten: dieser wird gemeinsam geleert und besprochen
- Steckbrief mit Fragen: Was mir nicht so gut gefällt, was ich nicht so gerne mache, mein Lieblingsspiel, was ich mir bei den WiWö noch wünsche, usw.

Basteln und Gestalten statt Reden

- Blumenkranz binden – eine Blüte für jeden Lagertag, die Blütenfarbe bestimmt die Stimmung
- Wunschbaum – grüne Blätter für die Wünsche, braune Blätter als abgefallenes Laub für das, was die WiWö nicht wollen
- Stimmungen darstellen oder Fragen („Was war das Schönste?“) beantworten: mit Ton, Plastilin, Farbbildern, Nagelbildern, Skulpturen, Collagen, etc.
- Lagerzeitung – jeder Artikel ist eine Rückmeldung
- Musik: Verschiedene Musikinstrumente/Töne/Lautstärken stellen verschiedene Stimmungen und Wertungen dar
- Hörspiel zu vorgegebenen Themen
- Singen: Lieder umdichten – Text als Rückmeldung
- Fotos: Bilder als Augenblicksaufnahmen, z.B. für Stimmungen

Darstellen statt Reden

- Pantomime: WiWö stellen dar, was ihnen ganz besonders gefallen hat. Wer es errät, darf als Nächste*r etwas darstellen
- Theater, Sketches zu vorgegebenen Themen
- Puppentheater: Handpuppen/Geister/Totem etc. als Sprachrohre der WiWö
- Bewegungen: Zu einem Fragenkatalog werden für Zustimmung oder Ablehnung bestimmte, lustige Bewegungen vorgegeben
- Haltungen: Zu einem Fragenkatalog werden für Zustimmung oder Ablehnung bestimmte Haltungen (Sitzen, Liegen, Stehen – oder je besser, desto höher im Raum) vorgegeben
- Kekse-Gurken Teller: je nach Stimmung/Bewertung nehmen die WiWö ein süßes (=gut) Keks oder eine saure (=schlecht) Gurke – übrigens: Essen dürfen sie nachher natürlich das, was ihnen besser schmeckt

Erleben statt Reden

- Ein Lager zum Thema „Demokratie“ (die WiWö leiten ihre eigene Stadt)
- Sondertreffen zu passenden Themen



- Kindertag auf dem Lager: Kinder machen das Programm für die Erwachsenen
- Kerzenreflexion: Eine angezündete Kerze bedeutet Zustimmung/gut gefallen, eine ausgeblasene das Gegenteil
- WiWö bereiten und stellen neue Spiele vor
- Rollenspiele: Situationen, die Probleme bereiten, in Rollenspielen nachspielen und aufarbeiten
- Dschungelbuch/Waldenland: Geschichten als Entscheidungshilfen (z.B. Ratsfelsen/Wichtelnacht)

SPEZIALABZEICHEN

Haushaltshelferin / Haushaltshelfer



Hier geht es darum, den Kindern die Wichtigkeit von Sauberkeit, Hygiene und Ordnung näherzubringen.



Methodenideen:

- „Ordnungspass“: Verschiedene Aufgaben werden auf eine Karte geschrieben und den Kindern mit nach Hause gegeben. Das Kind kann dann die erledigten Aufgaben auf der Karte abhaken.
- Lager: Jedes Kind hat diverse Aufgaben, die gemeinsam mit dem Leitungsteam definiert werden (Zusammenkehren, Müll wegbringen, Waschräume sauber halten, ...)
- Sortierspiel: Verschiedene Materialien werden im Raum verteilt und sollten so schnell wie möglich wieder an die richtigen Plätze gebracht werden.
- Spiel „Patschensalat“: Ein Kind merkt sich, wer welche Patschen anhat. Dann ziehen die Kinder im Sitzkreis ihre Patschen aus und mischen sie in der Kreismitte. Das Kind versucht sie wieder richtig zuzuordnen.

Mistkäfer



Hier geht es um die Förderung des Umweltbewusstseins der Kinder. Sie stellen ihr Wissen über Müllarten, Mülltrennung und Wiederverwertung unter Beweis.



Methodenideen:

- Mülltrennspiel: Stühle stellen die verschiedenen Mülltonnen dar (Altpapier/Restmüll/ Sondermüll/ Biomüll), die Kinder laufen zur Musik durch den Raum; bei Musikstopp wird ein Gegenstand genannt (oder ein Bild gezeigt), die Kinder laufen nun schnell zur richtigen „Mülltonne“.
- Müllexperiment: Verschiedene unbedenkliche Müllarten (Papier, Apfel, Zigarettenstummel, ...) vergraben, nach gewisser Zeit ausgraben und schauen, was passiert ist
- gemeinsame Reinigung eines Waldabschnitts oder Parks
- Collage oder Kunstwerk mit „Müll“ erstellen
- Kimspiel: Augen sind verbunden, Müll durch Ertasten erkennen und angeben, wo er entsorgt werden sollte
- Ideen zum Thema Upcycling findest du auf: www.ppoee.at/programm/wichtel-woelflinge-7-10-jahre/programmideen



Ersthelferin / Ersthelfer

Dieses Spezialabzeichen ist für WiWö, die interessiert daran sind, sich mit dem Thema „Erste Hilfe“ auseinanderzusetzen. Sie zeigen, wie sie mit kleinen Verletzungen umgehen, welche Notrufnummern es gibt und wissen, wann Hilfe benötigt wird.



Methodenideen:

- Notruf üben: Dosentelefon bauen und Notruf abgeben
- „Ich packe meinen Erste-Hilfe-Koffer“: verschiedene Gegenstände werden gezeigt, das Kind überlegt sich, was hineingehört (das kann auch als Vorbereitung für das Lager dienen)
- Rollenspiel: übliche Situationen nachspielen, in die Kinder kommen können (Schürfwunden, Gelenkstich, kleinere Verbrennung, ...)
- Angebote der Rettungsorganisationen besuchen und das gewonnene Wissen den anderen WiWö vorstellen

Küchenchefin / Küchenchef

Bei diesem Spezialabzeichen geht es nicht nur ums Kochen. Ebenso wichtig sind die Kenntnis von Kochtechniken und der Wertigkeit von Lebensmitteln. Aber auch Sparsamkeit, Nachhaltigkeit und die Herkunft von Lebensmitteln sollen eine Rolle spielen. Zusammen zu kochen oder essen hat überall auf der Welt einen hohen Stellenwert und verbindet Kulturen miteinander.



Methodenideen:

- Lebensmittel-Kim/Gewürz-Kim
- Länderquiz über typische Speisen
- in der Lagerküche mithelfen
- Collage/Plakat: Woher kommt ...? (z.B.: Zucker)
- Kurzvideo: Koch-Show über das Lieblingsrezept
- eigenes Rezeptbuch schreiben
- für den Adventmarkt backen
- eine Mahlzeit für die Familie kochen und fotografieren

Notizen



Notizen