

## Bereitschaft zum Abenteuer zum Leben

bedeutet ...

- Herausforderungen annehmen, Neues ausprobieren und mutig sein,
- überlegte Entscheidungen treffen und konsequent sein sowie
- den Herausforderungen des Lebens positiv begegnen.



### 1.Stern

---

**Ich kenne einige Bodenzeichen und kann einer Spur folgen.**



Entwicklungsaufgabe: Fähigkeiten und Fertigkeiten



- **Spots-in-Movement:**

Es spielt Musik. Wenn die Musik stoppt, sag ein Bodenzeichen und die Kinder stellen das Bodenzeichen gemeinsam dar.

- **Eine Spur legen/einer Spur folgen**

**Waldenland:** Einige Wichtel haben sich verirrt und die Moorgeister helfen ihnen, den richtigen Weg zu finden.

**Dschungel:** Mogli und seine Brüder sind im Dschungel unterwegs, haben sich verloren und legen einander Spuren.

**Spielablauf:** Die erste Gruppe (die Moorgeister bzw. Mogli und einige Wölfe) hat 5-10 Minuten Vorsprung. Sie müssen ihren Weg mit Bodenzeichen markieren. Nach einer bestimmten Anzahl von Bodenzeichen versteckt sich die Gruppe und muss von der zweiten Gruppe (die Wichtel bzw. die restlichen Wölfe) gefunden werden. Anschließend können die Gruppen wechseln.

- **Lebendes Bodenzeichen-Memory**

Die Kinder werden in Gruppen geteilt. Jede Gruppe bekommt ein Bodenzeichen, das sie aus ihren Mitgliedern legen muss. Anschließend dürfen die Gruppen gegenseitig erraten, um welches Bodenzeichen es sich handelt.

## Ich traue mich, etwas Neues auszuprobieren.



Entwicklungsaufgabe:

Herausforderungen und Grenzen



*Generell sollte bedacht werden, dass „etwas Neues“ für jedes Kind etwas Anderes ist. Das kann das erste Mal an einem anderen Ort als Zuhause schlafen sein, ein neues Gericht probieren oder zum ersten Mal anderen Kindern ein Spiel erklären. Unterschiedliche Kinder haben jeweils für sie persönliche Erfahrungen gemacht und stehen an unterschiedlichen Stellen in ihrer Entwicklung. Diese Erprobung zielt daraufhin ab, dass die Kinder verstehen, dass Neues bei uns in einem sicheren Umfeld ausprobiert werden darf und soll.*

- **Theaterpädagogik** (Kinder spielen LeiterInnen, alte WiWö spielen junge WiWö und umgekehrt, WiWö spielen GuSp – Überstellung). Einen leichten Einstieg ins Theaterspielen kann man über Improvisationsübungen erfahren. Dabei geht es stark darum, spontan zu sein und sich in Rollen hineinzusetzen.

## Ich kann einfache Knoten knüpfen und meine Schuhe binden.



Entwicklungsaufgabe:

Fähigkeiten und Fertigkeiten



- **Knoten-Staffel**

**Dschungel.** In der Affenstadt erwarten die Banderlogs von Mogli, dass er sie lehrt, wie man zum Schutz gegen Wind und Wetter Zweige und Rohralme zusammenflechten könnte. Die WiWö stehen ring-/rudelweise hintereinander an einer Startlinie. Auf "Los" laufen die Ersten jeder Spielgruppe über eine gewisse Strecke (evtl. mit leichten Hindernissen) bis zu einem Endpunkt. Dort versuchen sie aus Knotenschnüren und anderen Schnüren mit Hilfe von einfachen und gekreuzten Weberknoten möglichst lange "Lianen" zu bilden, mit denen dann nach dem Spiel aus Bambusstäben "Windfänge" gebaut werden. Jedes Kind kann entweder einen neuen Knoten knüpfen oder einen falschen korrigieren. Dann läuft es zum Ausgangspunkt zurück und gibt mit Handschlag dem nächsten Kind seiner Gruppe das Zeichen zum

Weglaufen. (Achte darauf, dass bei unterschiedlicher Kinderanzahl in den Ringen/Rudeln doppelt gelaufen werden muss!) Sieger ist die Gruppe, die als erste die Aufgabe gelöst hat.

**Waldenland.** Bei der Rettung der Wichtelvölker durch die Erdbilbenwichtel (siehe "Puck sucht ihren Namen" S.: 98ff.) halfen die Vögel beim Lebensmitteltransport. Damit die Pakete die Reise überstehen konnten, war es notwendig, sie gut und sicher zu verschnüren. Jeder Ring/jedes Rudel hat an der Ziellinie ein gleich großes Paket (das durchaus mit Essbarem gefüllt sein kann) und so viele verschieden dicke Schnüre wie Kinder minus einer Schnur. Die Schnüre haben nur zusammengeknotet die erforderliche Länge für das Paket. Die Schnüre werden jetzt von den Kindern wie oben beschrieben zusammengeknotet. Das letzte Kind kann nun das Paket fachgerecht verschnüren und somit den zweiten Teil des Erprobungspunktes ablegen.

### **Ich kann verschlüsselte Botschaften senden und empfangen.**



Entwicklungsaufgabe:

Fähigkeiten und Fertigkeiten



- **Station für Geländespiel oder Sondertreffen**

Moorgeister: Die Kinder gelangen zum Moor und finden dort eine verschlüsselte Botschaft: „Wer sicher durchs Moor will, der folge den geheimen Bodenzeichen.“ Wir folgen also der Spur. Am Ende der Spur finden wir eine weitere Geheimschrift: MOOR – ENDE! und die Bitte, sich in das Gästebuch einzutragen! Wir finden das „Gästebuch“ der Moorgeister, wo sich die Kinder in einer verschlüsselten Botschaft eintragen. Jedes Kind verschlüsselt eigenen Namen) um sich für die Spur zu bedanken!

- **ältere WiWö verschlüsseln Nachricht für jüngere**

Manche WiWö kennen vielleicht schon einige Geheimschriften. Du kannst die Meute teilen und die Kinder, die die Geheimschrift schon können, verstecken für die jüngeren WiWö einen Schatz und verschlüsseln eine Botschaft, in der steht wo der Schatz zu finden ist. Währenddessen kannst du deinen jüngeren WiWö die Geheimschrift beibringen. Achte darauf, dass die Botschaften eher kurz bleiben und dass alle Kinder einmal drankommen.

## 2.Stern

---

### **Ich packe meinen Rucksack für einen Ausflug selbst ein und halte meine Sachen in Ordnung.**



Entwicklungsaufgabe: Fähigkeiten und Fertigkeiten

Wenn deine WiWö ihren Rucksack selbst einpacken wissen sie besser was sie mithaben und wie die Dinge aussehen (welchen Pullover habe ich mit). Bitte die Eltern sowohl bei Ausflügen, als auch bei Lagern mit den Kindern gemeinsam einzupacken.

Die Formulierung „ich halte meine Sachen in Ordnung“ bezieht sich nicht nur aufs Lager, sondern darum, dass deine WiWö wissen wo ihre Sachen sind. Am einfachsten ist das, wenn man die Dinge immer an den selben Platz legt. Achte daher darauf, dass es am Lager und im Heim fixe Plätze für Dinge wie Trinkflaschen, Hausschuhe usw. gibt.



- **Fehler-Suche** mit Rucksack oder Reisetasche eignet sich gut als Vorbereitung fürs Lager. LeiterIn nimmt gepackten Rucksack oder Reisetasche in die Heimstunde mit. In dem Rucksack befinden sich notwendige Dinge (z.B. Kopfbedeckung, Trinkflasche, Zahnbürste, Kuscheltier) und unnütze Dinge(z.B. Ketchupflasche, Stöckelschuhe usw.). Der/die LeiterIn zieht ein Ding nach dem anderen aus der Tasche, die Kinder sagen, dann ob sie es mit brauchen oder nicht.
- **Station für Sondertreffen oder Geländespiel:**  
Ein/e PiratIn möchte auf einen Ausflug mit seinen/ihren Freunden fahren. Er/sie hat eine ganze Menge Zeug, aber er/sie kann nicht alles mitnehmen, da das Schiff nicht so schwer werden darf.  
Jedes RiRu bekommt z.B. 20 Gegenstände, sie sollen sich auf 5 Dinge einigen die zum Ausflug mitgenommen werden sollen.
- mit Ausflug verbinden

## **Ich kann schon selbstständig Wege zurücklegen und kleinere Besorgungen erledigen.**



Entwicklungsaufgabe: Fähigkeiten und Fertigkeiten, Herausforderungen und Grenzen

Deine WiWö sollen ermutigt werden kurze Wege, zum Beispiel zur Schule oder zum Pfadfinderheim selbst zurückzulegen oder Kleinigkeiten (zum Beispiel Brot oder Zahnpasta) einzukaufen. Hier gehört natürlich auch dazu zu wissen, wie man sich im Straßenverkehr richtig verhält.



- **Wie sieht deine ideale Straße aus?**

Die Kinder gestalten ein Bild ihrer perfekten Straße? Welche Dinge soll es dort geben? Wie soll das Miteinander funktionieren?

- **Jause planen und gemeinsam einkaufen**

*Siehe auch „Ich achte auf eine gesunde und ausgewogene Ernährung.“*

Plane mit deinen WiWö eine gesunde Jause und erstelle eine Einkaufsliste. Geht dann gemeinsam zum nächsten Geschäft und lass jedes RiRu versch. Dinge auf der Liste holen. Du kannst natürlich auch ein RiRu alleine losschicken, beim nächsten Mal ist dann ein anderes RiRu dran.

- **Wie ist dein Weg in die Schule / ins Heim?**

Die Kinder malen (grob!) den Weg in die Schule oder ins Heim auf. Folgende Dinge sollen besprochen werden: Besonderheiten am Weg, wo muss man besonders aufpassen? Wie lange dauert der Weg?

## **Ich kenne und nutze verschiedene Möglichkeiten mich zu orientieren.**



Entwicklungsaufgabe: Fähigkeiten und Fertigkeiten, Herausforderungen und Grenzen

Dieser Erprobungspunkt soll deinen WiWö die Möglichkeit bieten erste Erfahrungen zum Thema Orientierung zu machen. Sie sollen lernen anderen einen Weg zu beschreiben oder selbst eine Schatzkarte zu zeichnen. Andere Dinge, die du den WiWö zu diesem Erprobungspunkt zeigen kannst sind zum Beispiel Geocaching, Google Maps, Fahrpläne von öffentlichen Verkehrsmitteln.



- **Stationen für Sondertreffen, Geländespiel od. Ortserkundung**

- Die WiWö sollen jemandem, der sich verlaufen hat, einen Weg erklären, denn sie gut kennen
- der Weg zur nächsten Station oder einem Hinweis wird von der Figur beschrieben.
- Die WiWö verstecken einen Schatz für andere und malen eine Schatzkarte dafür.

- **Windrose malen, anmalen (Kopiervorlage)**

- **Schatzsuche:**

Die WiWö finden in einer Dose einen Hinweis zu einem Schatz, der erste Hinweis ist z.B. 20 Schritte nach Norden, dort ist wieder eine Dose versteckt, mit dem Hinweis 30 Schritte nach Osten usw. Am Ende finden sie den Schatz.

**Ich habe mir ein für mich herausforderndes Spezialabzeichen ausgesucht und es geschafft.**



Entwicklungsaufgabe: Fähigkeiten und Fertigkeiten, Herausforderungen und Grenzen

Die Spezialabzeichen sollen den Kindern die Möglichkeit geben ihre Fähigkeiten und ihr Wissen in einem selbstgewählten Bereich weiterzuentwickeln. Was für das eine Kind einfach zu schaffen ist, ist für ein anderes eine echte Herausforderung. Daher ist eine deiner Aufgabe als LeiterIn mit den WiWö gemeinsam die individuellen Schritte zu ihrem Spezialabzeichen zu vereinbaren.

Vielleicht erreichen die WiWö ihre Ziele nicht beim ersten Mal, aber die das Erreichen des Spezialabzeichen soll ja auch eine Herausforderung sein. Die WiWö können so lernen, dass man nicht alles beim ersten Versuch schafft und manchmal scheitert, aber es sich lohnt dran zu bleiben.



Im Spezialabzeichen Heft findest die Spezialabzeichen und einige Vorschläge zur Umsetzung mit deinen WiWö.