

Heimstundenplanungsassistent

Datum:		Dauer: 1,5h		
Ziel:				
<ol style="list-style-type: none"> Die Patrullen haben den Wegweiser + die Wegweiser-Patrulle Otter kennengelernt. <ul style="list-style-type: none"> Was ist der Wegweiser? Wie ist der Wegweiser aufgebaut? (Patrullenkapitel, Schwerpunktkap., Weitere Kap.) Kennenlernen der Wegweiser-Patrulle Otter 				
Inhalt: Kennenlernen des Wegweisers, des Aufbaus und der Struktur; Kennenlernen der Wegweiser-Patrulle Otter				
Motto: Wegweiser - Starheimstunde				
Schwerpunkte: alle 8		Herz	Hirn	Hand
		X	X	X
Zusatz-Info: Falls sich manche Teile dieser Heimstunde zeitlich nicht ganz ausgehen, könnt ihr einzelne Punkte kürzen, auslassen oder ein anderes Mal nachholen.				

Zeit:	Methode	Material
15'	Einstieg <i>(Anwesenheit, Ankommen, Einstiegsspiel)</i> <i>Hier ist Raum für gruppentypisches Ankommen in der Heimstunde und das Abholen der GuSp in das Thema. Überlegt euch ein passendes Einstiegsspiel oder führt euer gruppenspezifisches Einstiegsritual durch.</i>	Ausdruck der Starheimstundenplanung
10'	Eckenspiel <i>Ziel: Die Kinder wissen nach dem Spiel, dass es verschiedene Bücher (Behelfe) gibt, die sie in ihrer GuSp-Zeit begleiten.</i> <u>Spiel:</u> <i>„Bücherecke“ (eine Version von „Norden, Süden, Osten, Westen“ Jede Raumecke ist einem Buch zugeordnet -> „Wegweiser“ - „Schritt für Schritt“ - „Technix“ - „Meine Schritte zum Versprechen“ Der Leiter, die Leiterin stellt eine Frage und die GuSp sollen in jene Ecke laufen, von der sie glauben, dass der Inhalt darin vorkommt. Die Frage wird nach jeder Runde aufgelöst.</i> <i>Hinweis: Wen ihr „Meine Schritte zum Versprechen“ und „Schritt für Schritt“ nicht verwendet – könnt ihr dieses Spiel auch auslassen.</i> Fragen: <ol style="list-style-type: none"> Was begleitet mich auf meinem Weg zum Versprechen / Halstuch? <ul style="list-style-type: none"> MSzV In welchem Buch kann ich nachschauen, wie ich einen Weberknoten mache? <ul style="list-style-type: none"> Technix Wo finde ihr Tipps, wenn eurer Patrulle grad keine Ideen einfallen? <ul style="list-style-type: none"> Wegweiser Wo erfahre ich, was ein Patrullenrat ist? <ul style="list-style-type: none"> Wegweiser 	Schilder für Bücherecke mit Titeln und evtl. Bildern der Behelfe

	<ol style="list-style-type: none"> 5. Mit welchem Buch bekomme ich Abzeichen? <ul style="list-style-type: none"> • SfS 6. Welches Buch hilft mir dabei, mir selbst Herausforderungen zu stellen? <ul style="list-style-type: none"> • SfS 7. Wenn ich das Allrounder-Abzeichen machen möchte, lese ich in welchem Buch nach? <ul style="list-style-type: none"> • SfS 8. In welchem Buch ist eine extragroße Faltkarte? <ul style="list-style-type: none"> • MSzV 9. Wo finde ich Hinweise zu „Erste Hilfe“? <ul style="list-style-type: none"> • Technix 10. Welches Buch von den Vieren hat am wenigsten Seiten? <ul style="list-style-type: none"> • MSzV 11. In welchem Buch werden die Pfadi-Gesetzespunkte erklärt? <ul style="list-style-type: none"> • MSzV 12. In welchem Buch kommen unter anderem Sam, Vincent und Lilie vor? <ul style="list-style-type: none"> • Wegweiser 13. Welches Buch gibt mir Tipps für die Orientierung in der Natur? <ul style="list-style-type: none"> • Technix 14. Welches Buch hat ein Lineal außen drauf? <ul style="list-style-type: none"> • Technix 15. Die Themen „Vielfalt, Pubertät und Sicherheitshalber“ kommen in welchem Buch vor? <ul style="list-style-type: none"> • Wegweiser 	
15'	<p>Wegweiser durchblättern</p> <p><i>Ziel: GuSp haben selbstständig herausgefunden, was die Inhalte des Wegweisers sind.</i></p> <p>(1) Den Wegweiser austeilen und 5-10 Minuten frei entdecken mit dem Auftrag: „Was beinhaltet das Buch? Was kommt vor? Grobes Kennenlernen. (Durchblättern, nicht den Inhalt lesen).</p> <p>(2) Gemeinsames Sammeln der Inhalte und zuordnen. <i>Jeder*Jede darf 1 Info/Inhalt/Bild nennen, an was sie sich erinnert bzw. was ihm*ihr Besonders aufgefallen ist. Die anderen GuSp sollen raten in welchen der 3 Teile des Wegweisers befindet. Patrullenkapitel – Schwerpunktkapitel – Weitere Kapitel</i></p>	
15'	<p>Wo ist ...</p> <p><i>Ziel: GuSp haben die Wegweiser-Patrulle Otter und deren Funktion im Wegweiser kennengelernt.</i></p> <p><u>Wettbewerbsspiel:</u> <i>„Where is....?“ Es folgen nun Fragen nach bestimmten Personen der Wegweiser-Patrulle. Die Antwort findet sich auf bestimmten Bildern im Wegweiser!</i></p>	

	<p><i>Patrullen spielen gegeneinander. Wer die Antwort schneller weiß (im Buch gefunden hat), bekommt einen Punkt.</i></p> <p><i>Fragen:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Wer schreibt aufs Flipchart?</i> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Theo, Seite 26, 34</i> 2. <i>Wer hat sich verletzt?</i> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Theo, Seite 9 oder Vincent, Seite 60</i> 3. <i>Wer isst lieber als dass er/sie kocht?</i> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Sam, Seite 11</i> 4. <i>Wer trägt das Maskottchen?</i> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Ella, Seite 18</i> 5. <i>Wer geht beim Vertrauensspiel ganz vorne?</i> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Lukas, Seite 15</i> 6. <i>Wer ist auf einer der Gesprächsregelkarten und hält einen Dartpfeil in der Hand?</i> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Lukas, Seite 42</i> 7. <i>Wer trägt einen grünen Helm?</i> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Vincent, Seite 27</i> 8. <i>Wer hat ein rosa Pfadfinder-T-Shirt an?</i> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Lilly, Seite 9, 10, 27, ...</i> 9. <i>Wer hält eine Lupe in der Hand?</i> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Lilly, Seite 54</i> 10. <i>Wer besucht den Trupprat?</i> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Ella, Seite 32</i> 11. <i>Wer schreibt das Protokoll beim Patrullenrat?</i> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Ella, Seite 16, 20</i> 	
15'	<p>AktivTipp für die Patrouille auswählen</p> <p><i>Ziel: Methode aus dem Wegweiser verwenden</i></p> <p>Jede Patrouille soll sich gemeinsam einen AktivTipp aus dem Wegweiser suchen, den sie gerne umsetzen wollen.</p> <p>Damit sich die Patrullenmitglieder für einen AktivTipp entscheiden können, sollen sie die Methode „Punkte kleben“ (Seite 39) ausprobieren.</p> <p>Vielleicht könnt ihr diese in das Heimstundenprogramm der nächsten Heimstunde einplanen.</p>	<p><i>Papier, Stifte, Klebepunkte oder alternativ Stempel/Punkte mit Stiften machen</i></p>
15'	<p>1, 2 oder 3</p> <p><i>Ziel: Zusammenfassen des Gelernten.</i></p> <p><u>Spiel:</u></p> <p><i>1,2 oder 3 – Klassisches Spiel, drei Felder für die Antwortmöglichkeiten. Frage wird gestellt, danach ist während des Spruches „Eins, zwei oder drei, Letzte Chance vorbei!“ Zeit zwischen den 3 Feldern bzw. Antwortmöglichkeiten hin und her zu springen. Ist der Satz jedoch beendet, müssen alle GuSp dort stehen bleiben, wo sie gerade sind. Es folgt der Satz: „Ob ihr wirklich richtig steht, seht ihr, wenn das Licht angeht“ gesagt und die</i></p>	<p><i>Schilder für 1, 2 oder 3, 3x Taschenlampe</i></p> <p><i>Zuckerl o.Ä. als Belohnung</i></p>

	<p><i>richtige Antwort/Zahl wird mit einer Taschenlampe beleuchtet. Alle GuSp die richtig stehen, erhalten als Belohnung ein Goodie. Wenn Teamweise/Patrullenweise gespielt wird, können es auch Perlen sein und das Team mit den meisten Perlen erhält zum Schluss einen größeren Preis.</i></p> <p><i>Fragen:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wie heißt die Patrouille, die dich durch den Wegweiser begleitet? <ul style="list-style-type: none"> • <u>Otter</u> – Frösche – Kleeblatt 2. Welches Kapitel kommt nicht im Wegweiser vor? <ul style="list-style-type: none"> • Vielfalt – <u>Karte & Kompass</u> – Schöpferisches Tun 3. Für wen ist der Wegweiser gedacht? <ul style="list-style-type: none"> • Leiter*innen – <u>GuSp</u> – Biber 4. Warum gibt es eine Pilotphase? <ul style="list-style-type: none"> • <u>um den Wegweiser zu testen</u> – um euch zu ärgern – um bessere Piloten auszubilden 5. Wer hat den Wegweiser geschrieben? <ul style="list-style-type: none"> • BiPi – Bear Grills – <u>GuSp-Leiter*innen</u> 6. Dein Wegweiser passt perfekt in... ? <ul style="list-style-type: none"> • In die Brusttasche deiner Uniform – in die Hosentasche – <u>in das Bücherregal im Heim</u> 7. Eine Reflexionsmethode aus dem Wegweiser ist die...? <ul style="list-style-type: none"> • <u>Fünf-Finger-Methode</u> – <u>Heuwagenmethode</u> – Sandwich-Methode 8. Wer gehört nicht zur Patrouille Otter? <ul style="list-style-type: none"> • <u>Daniel</u> - Sam – Vincent 9. Das Glossar des Wegweisers beinhaltet? <ul style="list-style-type: none"> • <u>Mathematische Formeln</u> – der Wegweiser hat gar kein Glossar - <u>Begriffserklärungen</u> 10. Wie viele Schwerpunkte sind im Wegweiser erklärt? 7 – <u>8</u> – 9 	
5'	<p>Abschluss: (Ausstieg, Schlusskreis) Raum für gruppenspezifischen Abschluss</p>	