

Meine Schritte zum Versprechen - Musterheimstunde

The printable version is no longer supported and may have rendering errors. Please update your browser bookmarks and please use the default browser print function instead.

Meine Schritte zum Versprechen - Musterheimstunde

Art der Methode	Heimstunde
Stufe	GuSp
Schwerpunkt	
Schlagwörter	Meine Schritte zum Versprechen, Pfadfindergesetz, Pfadfinderversprechen
Gruppengröße	mehrere Kleingruppen
Vorbereitungsaufwand	
Dauer	90 Minuten
Ort	
Autor*in	AG Meine Schritte zum Versprechen des GuSp-Bundes-AK
Status	Entwurf
Letzte Änderung	am 4. 10. 2022 von GeraldS.
Export	PDF



Inhaltsverzeichnis

Kurzbeschreibung

Inhalte

Material

Detailbeschreibung

Ziel

Ablauf

Einstiegsspiel (15 min)

Pfadfindergesetz (10 min)

Erfahrungsaustausch (15 min)

Pflückbaum (35 min)
Abschlussspiel (15 min)

Kurzbeschreibung

Kennenlernen des Pfadfindergesetzes, Verknüpfung mit dem eigenen Leben

Inhalte

Gesetzespunkte, Pflückbaum

Material

Pfadfindergesetz, Post-Its, Pflückbaum, Moderationskärtchen für Pflückbaum (Vorschläge)

Detailbeschreibung

Meine Schritte zum Versprechen - Musterheimstunde soll den Teilnehmern den Einstieg in Ihre Schritte zum Versprechen ermöglichen.

Ziel

Die GuSp haben in der Heimstunde das Pfadfindergesetz kennengelernt und Verknüpfungen zwischen einzelnen Gesetzespunkten und dem eigenen Leben hergestellt.

Ablauf

Einstiegsspiel (15 min)

Alle sitzen gemeinsam am Tisch und trommeln mit gestreckten Zeigefingern auf die Tischkante. Der Spielleiter gibt Kommandos. Nur wenn diese mit dem Wort „Kommando“ eingeleitet werden müssen alle Mitspieler diese nachmachen. Wer das ohne „Kommando“ auch tut hat einen Fehler gemacht.

Es gibt folgende Kommandos (und noch viele mehr):

- „Dach“ – alle formen ein Dach mit den Händen auf der Tischkante

- „Flach“ – Hände flach auf den Tisch legen
- „Steil“ – Handkanten am Tisch aufstellen
- „Pimperle“ – da wird weitergetrommelt

Das Spiel verdeutlicht, dass es festgelegte Regeln gibt.

Pfadfindergesetz (10 min)

Leiter liefert folgenden Input:

Gesetze sind Regeln, die eine Gemeinschaft aufgestellt hat.
 Pfadfindergesetze sind ebenfalls eine Auflistung von Regeln, jedoch kann man sich frei entscheiden ob man versprechen will nach diesen Gesetzen zu leben. Die Pfadfindergesetze sind kluge Regeln, die auf Baden-Powell zurückgehen und wir PfadfinderInnen versuchen immer wieder nach diesen Gesetzen zu leben.

Wenn man diese Regeln übertritt, wird man von niemandem dafür bestraft. Das Pfadfindergesetz gleicht eher einer Lebenseinstellung, bei der es dem Einzelnen selbst wichtig ist, sein Bestes zu geben.

Impulsfragen

- Welche Gesetze oder Regeln kennt ihr noch?
- In welchen anderen Lebensbereich gelten Gesetze?
- Wer überprüft die Einhaltung der Regeln/Gesetze? Bei den Pfadfindern und in anderen Lebensbereichen.
- Habt ihr schon einmal Regeln gebrochen?
- Was waren die Konsequenzen?

Erfahrungsaustausch (15 min)

LeiterIn moderiert einen Erfahrungsaustausch und gibt als Input die Gesetze.

- Der/Die Pfadfinderin sucht den Weg zu Gott
- Der/Die Pfadfinderin ist treu und hilft wo er/sie kann.
- Der/Die Pfadfinderin achtet alle Menschen und sucht sie zu verstehen.
- Der/Die Pfadfinderin überlegt, entscheidet sich und handelt danach.
- Der/Die Pfadfinderin lebt einfach und schützt die Natur.
- Der/Die Pfadfinderin ist fröhlich und unverzagt.

- Der/Die Pfadfinderin nutzt ihre/seine Fähigkeiten.
- Der/Die Pfadfinderin führt ein gesundes Leben.

Kinder sollen im Gespräch Verknüpfungen zwischen ihrem Alltag und den einzelnen Gesetzen herstellen. Diese Verknüpfungen werden gesammelt (auf Post-Ist oder ähnlichem) und später noch einmal verwendet.

Pflückbaum (35 min)

Der Pflückbaum dient dazu, um zu veranschaulichen welche Taten im Alltag der GuSp schon mit dem Pfadfindergesetz verknüpft sind bzw. soll er als Ideenpool für die Kids dienen, wie sie sich mit den Gesetzespunkten beschäftigen können. Der Pflückbaum kann entweder aus der Vorlage entnommen, oder aber von den Kids selber entworfen und gestaltet werden. Es gibt Vorschläge (die Früchte des Baumes), welche einem Gesetzespunkt zugeordnet werden. Im der Gesprächsrunde von vorher sind sicher noch mehr Ideen von den Kindern gekommen. Diese werden am Pflückbaum ergänzt. Der Pflückbaum soll gut sichtbar in der Patrullenecke angebracht werden. Die GuSp können sich, während sie ihre Schritte zum Versprechen gehen einzelne Kärtchen/Früchte wählen, die sie bearbeitet haben oder die sich bearbeiten möchten. Es können natürlich im Laufe der Zeit noch weitere Früchte auf den Baum gehängt werden. Haben die GuSp einen Vorschlag umgesetzt, kommt der Gedanke wieder zurück auf den Baum und die Guides und Späher können einen Stern in der Faltkarte ausmalen. Vergiss nicht die Kids zu loben und gleich für den nächsten Schritt zu motivieren.

Abschlussspiel (15 min)

Lasst eurer Kreativität freien Lauf!

Pfadfinderinnen und Pfadfinder zwischen 10 und 13 Jahren heißen Guides (Mädchen) und Späher (Buben)

Kennenlernen des Pfadfindergesetzes, Verknüpfung mit dem eigenen Leben