

Versteckte Gesetzespunkte

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.

Versteckte Gesetzespunkte

Art der Methode	Programmidee
Stufe	GuSp
Schwerpunkt	Verantwortungsbewusstes Leben in der Gemeinschaft
Schlagwörter	Pfadfindergesetz
Gruppengröße	
Vorbereitungsaufwand	
Dauer	20 Minuten
Ort	drinnen, draußen
Autor*in	Lo Hufnagl und Andreas Furm
Status	Entwurf
Letzte Änderung	am 3. 10. 2022 von GeraldS.
Export	PDF



Inhaltsverzeichnis

Kurzbeschreibung

Material

Detailbeschreibung

Ziel

Beschreibung

Die Geschichte

Kurzbeschreibung

Die GuSp wissen, was die Gesetzespunkte bedeuten.

Material

PapierSchreibzeugPro Patroulle eine Kopie der Geschichte

Detailbeschreibung

Versteckte Gesetzespunkte ist eine Programmidee zum Thema Pfadfindergesetz.

Ziel

Die GuSp wissen, was die Gesetzespunkte bedeuten.

Beschreibung

Lest Euch folgende Geschichte durch, und schreibt auf, welche Gesetzespunkte an welcher Stelle darin angedeutet werden. Na? Welche Gesetzespunkte habt Ihr in der Geschichte entdeckt? Wie beurteilt Ihr das Verhalten der Patroulle Adler? Was an der Geschichte ist realistisch, was wirklich nur eine Geschichte? Welche Gesetzespunkte findet ihr schwierig, welche einfach zu erfüllen?

Die Geschichte

"Eine Heimstunde - aus dem Logbuch der ADLER" "Endlich wieder ein Geländespiel!", dachten sich die Mitglieder der Patroulle Adler, als sie fröhlich und unverzagt, in geordneter und disziplinierter Zweierreihe in den Harrachpark gingen. Die Aufgabe des Geländespiels war ihnen klar, und so wie sie ihre Fähigkeiten einschätzen, sollte es ihnen keine größeren Probleme bereiten, das Geländespiel zu gewinnen. Schnellen Schrittes gingen sie zum ersten Punkt des Spiels, der großen Brücke, als ihnen ein - wahrscheinlich türkischer - Bauarbeiter mit einer großen Schaufel auf den Schultern entgegen kam. "Guten Tag", riefen sie wie aus einem Munde dem Bauarbeiter zu. Der Mann war so erschrocken über die freundliche Begrüßung, dass er die Schaufel fallen lies - genau auf sein Schienbein. Dann stürzte er auch noch zu Boden, und blieb wimmernd vor Schmerz liegen. Der Kornett der Adler lief sofort zu dem Mann, untersuchte ihn, und fragte ihn nach seinen Schmerzen aus. Der Rest der Patroulle nahm ihr Verbandszeug aus ihren AB-Taschen, und nach einigen Minuten, war der Bauarbeiter wieder auf den Beinen, bedankte sich bei der ganzen Patroulle, und humpelte nach Hause. Da es schon spät war, beeilten sie sich zum 1. Punkt zu kommen. Doch auf dem Weg dahin fiel dem Jüngsten der Patroulle etwas schillerndes im

Gras auf. Er rannte zu der Stelle und fand eine leere Aludose, die er natürlich bis zum nächsten Mistkübel mitnahm. Beim Weitergehen diskutierte die Patrouille über den Sinn bzw. Unsinn von Aludosen, und man kam zu dem Entschluss, dass Aludosen und natürlich auch viele andere Verpackungsmaterialien sehr schlecht für die Umwelt seien. Beim 1. Punkt des Spieles fanden sie dann eine Botschaft, kurz überlegten sie gemeinsam und entschieden dann, was nun am Besten zu tun sei. Das Geländespiel verlief wirklich sehr gut für die Patrouille Adler, denn jedes Mitglied der Patrouille nützte seine Fähigkeiten, wann immer dies notwendig war. Am Ende der Heimstunde, nachdem der Trupp das PfadfinderInnengebet gesprochen hatte, erzählten sie ihren LeiterInnen den Unfall mit dem Bauarbeiter, und welche interessanten Dinge der Mann ihnen während der Versorgung seiner Wunden, über sein Land, seine Familie und seine Religion erzählt hatte. Doch viel Zeit hatten sie dazu nicht, da sie sich vorgenommen hatten, wie nach jeder Heimstunde gemeinsam in die Abendmesse zu gehen.

Die GuSp wissen, was die Gesetzespunkte bedeuten.