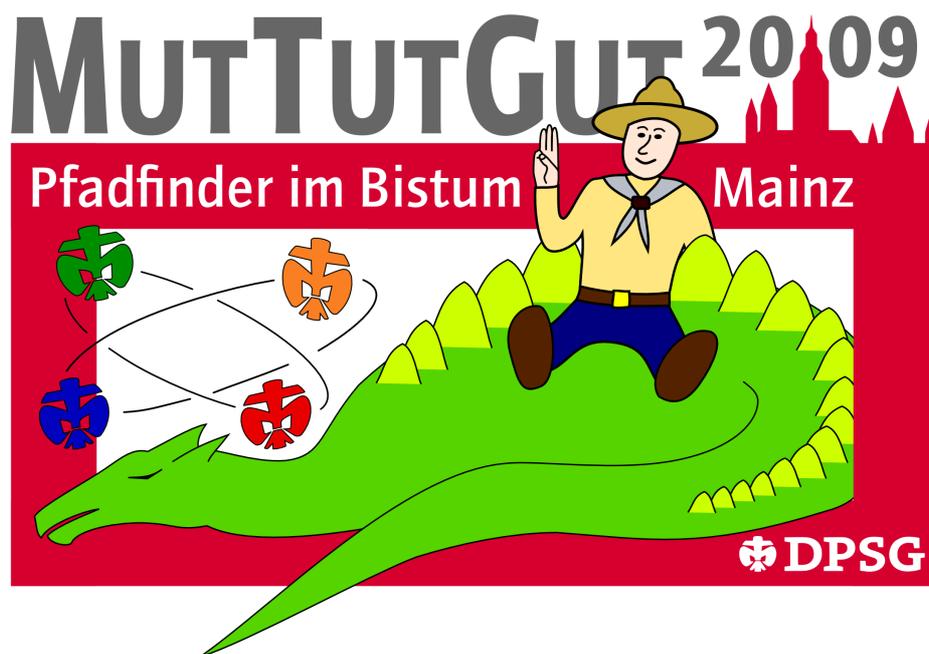


Arbeitshilfe zur Mitbestimmung bei den Lagerregeln und dem Programm von

Mut Tut Gut ...gegen die Drachen unsrer Zeit



Inhalt dieser Arbeitshilfe:

- Anschreiben an die Gruppenleiterinnen und Gruppenleiter
- Gruppenstundenvorschlag zum Sammeln von möglichen Lagerregeln
- Gruppenstundenvorschlag zum Sammeln von Ideen zum Programm
- Vordruck für die Plakate

Liebe Gruppenleiterinnen und Gruppenleiter der
Wölflingsstufe,
Jungpfadfinderstufe,
Pfadfinderstufe und
Roverstufe!

Die Planungen für unser Diözesanlager **Mut Tut Gut ...gegen die Drachen unsrer Zeit** vom 15.08. – 21.08.2009 laufen auf Hochtouren. Einen ersten „Rahmen“ für das Programm haben wir, die AG Programm, für die Zeit des Diözesanlagers, den es nun gilt mit Inhalt zu füllen. Doch wie wird dieses Lager zu UNSEREM Lager? Da seid nun Ihr gefragt – Eure Wölflinge, Jungpfadfinder, Pfadfinder und Rover und Ihr, die Gruppenleiterinnen und Gruppenleiter, in unserem Diözesanverband. Gestaltet das Diözesanlager aktiv mit!

Schon bevor das Lager losgeht, benötigen wir die Meinungen und Ideen von Euch allen. Wir haben zwei Gruppenstundenvorschläge erarbeitet, mit denen Ihr Eure Gruppenmitglieder schon mal auf das Diözesanlager einstimmen könnt.

In der ersten **Gruppenstunde zum Thema Lagerregeln** sollt ihr mit Eurer Gruppe zusammen Lagerregeln erarbeiten, die für Euch wichtig sind, und diese an uns schicken. Wir sammeln die Regeln aus allen Stufen, bündeln sie und stellen eine gemeinsame Lagerordnung auf. Ziel dieses ersten Gruppenstundenvorschlags ist es, aktiv Einfluss zu nehmen und Mitbestimmen zu können für ein gelingendes Miteinander vom Wölfling bis hin zum Rover und Leiter auf dem Diözesanlager.

In der zweiten **Gruppenstunde zum Thema Ideensammlung** sind die Ideen von Euch allen gefragt. Auf dem Diözesanlager möchten wir mit Euch auf Entdeckungsreise in den verschiedensten Themenfeldern gehen. Angefangen von A wie Arbeitslosigkeit bis Z wie Zielstrebig in die Zukunft – welche Alltags- und Lebensthemen stehen bei Euch in der Gruppe zur Zeit gerade an?

- **Deine Meinung ist gefragt!**
Für welche Themen / Dinge engagierst Du Dich bzw. würdest Du Dich engagieren...
Welche Themen sind für Dich eher unwichtig...
- **Alles und noch mehr?**
Was ist Dir in Deinem Leben wichtig?
Worauf kannst Du verzichten?
- **Öko? Logisch!**
Klar, ich mache für die Umwelt...
Das muss nicht unbedingt sein und ist für mich eher nervig...
- **Augen auf und mutig voran!**
Dafür setze ich mich in meinem Alltag als Pfadfinderin, als Pfadfinder ein...
Wo schaue ich lieber weg oder wo fehlt mir der Mut, Dinge zu verändern...

Wir möchten wissen, was Euch und Eure Gruppenmitgliedern wirklich interessiert und was Euch wichtig ist.

Bitte bedenkt, dass die Vorschläge für alle Stufen geschrieben sind und dadurch nicht unbedingt so zu übernehmen sind, um vom Wölfling bis hin zum Rover allen gerecht zu werden. Je nach Altersstufe bitten wir Euch evtl. bei der Umsetzung in Eurer Gruppe das ein oder andere zu verändern. Ob bei den Spielen oder auch bei den Fragestellungen – gestaltet es bitte so, dass es für Euch und Eure Gruppe passt. Dies kann zum Beispiel bedeuten, dass Ihr die Fragen umformuliert, damit sie für die Wölflinge einfach und verständlich sind und die Rover motiviert, darüber ins Gespräch zu kommen.

Für Eure weitere Planung:

- Durchführung der Gruppenstunden zu den Lagerregeln und Ideensammlung
- Erarbeitung und Sammlung der Ideen und Vorschläge
- **Einsendeschluss** für Eure Rückmeldungen ist **Freitag, der 20.02.2009** per Mail oder postalisch an das Diözesanbüro

Falls Ihr noch Fragen habt, könnt Ihr jederzeit eine Mail an programmgruppe@mut-tut-gut-2009.de schreiben und wir melden uns bei Euch.

Vielen Dank schon mal an alle, die sich daran beteiligen – wir sind gespannt auf Eure Ideen.

Eure AG Programm von MUT TUT GUT...gegen die Drachen unsrer Zeit.

Mehr Infos zum Diözesanlager findet Ihr auf:
www.mut-tut-gut-2009.de

Gruppenstunde zum Thema „Lagerregeln“



1. Spiel

MUT TUT GUT - Maler

Gruppenstärke: beliebig

Material: Tapetenrolle oder Plakate, Wachsmalstifte, Sanduhr oder Uhr

Zeit: 10 Minuten

Der Trupp teilt sich in zwei Kleingruppen auf und ein Mitspieler malt seiner Gruppe einen vorgegebenen Begriff. Die Kleingruppe soll möglichst schnell, jedoch innerhalb einer vorgegebene Zeit (z.B. 1 Minute) den Begriff erraten.

Begriffe: Zeltlager, Schloss Neuschwanstein, Drache, Lagerbauten, Bannermast, Schlafsack, Bayern, Lagerfeuer, Halstuchknoten, Taschenmesser, Kluft
(Begriffe können beliebig erweitert werden...)

2. Einleitung zum Diözesanlager und zur Mitbestimmung

Material: Brief der AG Programm

Zeit: ca. 2 Minuten

Liebe Pfadfinderinnen und Pfadfinder vom Stamm NN!

Über 700 Pfadfinderinnen und Pfadfinder haben sich schon vorangemeldet zu unserem gemeinsamen Diözesanlager MUT TUT GUT im Sommer 2009.

Gemeinsam mit vielen anderen Pfadfinderinnen und Pfadfindern auf Spurensuche gehen und zu entdecken, welche Drachen es in unserer heutigen Zeit gibt und uns heute noch bedrohen – all' das und noch viel mehr erwartet euch in den gemeinsamen Tagen. Lasst uns gemeinsam auf Drachenjagd gehen und zu mutigen Helden werden.

Ein Diözesanlager – das sind viele Wölflinge, Jungpfadfinder, Pfadfinder und Leiter, die alle eigene Vorstellungen und Ideen haben, wie ein einmaliges unvergessliches Sommerlager ablaufen sollte. Und genau da seid Ihr miteinander gefragt.

Damit es ein gutes Miteinander werden kann, wollen wir mit Euch Lagerregeln zusammenstellen, die für uns gelten sollen und unser Zusammenleben in den Tagen des Zeltlagers gut regeln können.

Es wäre klasse, wenn Ihr Eure Wünsche und Ideen sammelt und Eure Leiter die Vorschläge dann an uns schicken. Wir werden Eure Ideen sammeln und Lagerregeln zusammenstellen, die möglichst viele Wünsche berücksichtigen. Dafür sagen wir Euch vorab schon mal von ganzem Herzen DANKE.

Eure Arbeitsgruppe Programm (wer wissen möchte, wer das ist, darf gerne auf der Homepage www.mut-tut-gut-2009.de mal nachschauen ☺)

3. Lagerregeln

Material: Papier, Stifte, Klebepunkte oder andere Markierungsmerkmale
Zeit: 15 – 20 Minuten Sammeln der Ideen
15 – 20 Minuten zum Abstimmen

Regeln begegnen uns in unserem Alltag überall – in der Familie, in der Schule, in der Freizeit. Regeln erleichtern das Zusammenleben. Gerade wenn Kinder, Jugendliche und Erwachsene in einem Zeltlager zusammen leben, sind Regeln wichtig, dass sich alle wohl fühlen. Für unser Diözesanlager brauchen wir auch Regeln. Und dafür brauchen wir eure Hilfe und Unterstützung.

Wir, die Gruppe, die sich um das Programm auf dem Diözesanlager kümmert, haben uns Bereiche überlegt, wo wir Euch um Euren Rat bitten wollen und nach Euren Erwartungen, Vorstellungen und Ideen fragen möchten.

Die Bereiche sind:

- Gemeinschaft
 - Was können wir tun, dass sich alle wohl fühlen?
 - Wie wollen wir miteinander umgehen?
 - Wie wollen wir andere Pfadfinderinnen und Pfadfinder kennen lernen?
- Lagerplatz
 - Was können wir tun, dass jeder in der Nacht Ruhe zum Schlafen hat?
 - Wie halten wir den Platz sauber?
- Sonstiges
 - Das darf auf keinen Fall passieren...
 - Das muss auf jeden Fall passieren...

Bildet nach Möglichkeit Kleingruppen mit etwa 3 – 4 Kindern/Jugendlichen. Schreibt für jede Kleingruppe die drei Bereiche jeweils auf ein Plakat. Die Plakate und Stifte werden an die Kleingruppen ausgeteilt, die sich einen Platz suchen, wo sie sich in Ruhe miteinander unterhalten können. In einem ersten Schritt sollen alle erst einmal für sich aufschreiben oder malen, was ihnen zu dem jeweiligen Bereich einfällt. In einem zweiten Schritt sollen sie ggf. gemeinsam Ideen und Vorstellungen entwickeln und zu den jeweiligen Bereichen dazuschreiben. Nach etwa 15 Minuten kommen wieder alle zusammen.

Dann besprecht ihr jeden Bereich noch mal zusammen mit allen. Jeder bekommt drei Klebepunkte oder andere Markierungsmerkmale, die er zu der Regel klebt oder legt, die ihm im jeweiligen Bereich am wichtigsten ist. Die zwei Regeln mit den meisten Kärtchen sind die Regelvorschläge Eurer Gruppe.

Diese müssten eure Leiterinnen und Leiter aufschreiben und an uns mailen oder schreiben, damit wir eure Regeln mit einarbeiten. Vielen Dank für eure Mitwirkung zum Finden der Lagerregeln.

4. Spiel „Drache – Tourist – Pfadfinder“

Material: keine
Zeit: 10 Minuten

Die Gruppe teilt sich in zwei Gruppen auf und stellt sich gegenüber auf. Jede Gruppe überlegt sich, welche Rolle sie einnimmt und macht diese durch eine Körpergestik sichtbar und mit einem Geräusch hörbar:

Drache: Arme schwingen wie Drachenflügel von oben nach unten und „laut Feuer speiend“ sich artikulieren

Tourist: Hände halten einen „Foto“ vor die Augen und das Knipsen wird mit einem lauten „Knips, knips“ hörbar machen

Pfadfinder: Pfadfindergruß verbunden mit dem Ruf „Allzeit bereit“

Wenn sich die Gruppe einig ist, gibt der Leiter das Kommando (z.B. „1-2-3“), bei „drei“ machen alle gleichzeitig die Bewegung und den Ruf, Zischen oder das Knipsen von der Rolle, die sie vorher in der Gruppe vereinbart haben.

Je nachdem, wer welche Rolle einnimmt, fängt die unterlegene Gruppe, die natürlich versucht, nicht gefangen zu werden:

Drache „frisst“ den nervigen knipsenden Touristen rund um Schloss Neuschwanstein
Der knipsende Tourist „vertreibt“ den Pfadfinderhelden, so dass der einen großen Bogen um Schloss Neuschwanstein macht.

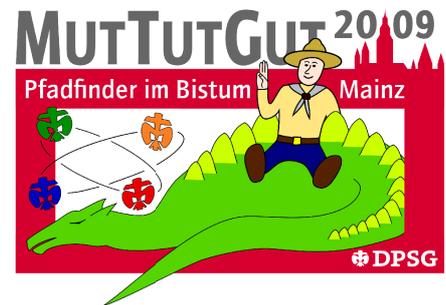
Der Pfadfinder „besiegt“ den Drachen und wird zum Helden.

In Kurzform: Drache fängt Tourist, Tourist fängt Pfadfinder, Pfadfinder fängt Drache.

Wer gefangen ist, kommt zur Fängergruppe dazu und die nächste Runde beginnt. Das Spiel ist zu Ende, wenn es nur noch eine Gruppe gibt.

Haben sich beide Gruppen dieselbe Rolle ausgesucht, ist diese Runde unentschieden.

Gruppenstunde zum Thema „Ideensammlung“



1. Traumreise zum Einstieg

Material: Traumreise, evtl. CD-Player mit ruhiger Musik, Isomatten

Zeit: 10 Minuten

Bei einer Traumreise ist es wichtig, dass die Atmosphäre stimmt. Mit leiser Musik im Hintergrund kann es gelingen, eine ruhige, entspannende Stimmung zu erzeugen. Vorteilhaft ist, wenn Ihr die Möglichkeit habt, dass Eure Gruppemitglieder sich auf den Boden legen können.

Jedes Gruppenmitglied soll sich einen Platz im Raum suchen – liegend oder sitzend – und zur Ruhe kommen.

Allen so viel Zeit geben, bis jeder seinen Platz gefunden hat. Die Traumreise gleichmäßig, in eher leisem Tonfall vortragen und sich nach Möglichkeit nicht von unruhigen Gruppenmitgliedern irritieren lassen.

Zum Einstieg in die Traumreise:

Wir wollen jetzt auch selbst zur Ruhe kommen, still werden und in uns hineinhören. Versucht euch, auf das einzulassen und lasst euch durch andere nicht ablenken und stören.

Spür den Boden unter dir – er trägt dich, du darfst dich ihm ganz überlassen – nichts brauchst du mehr festhalten – lausche auf die leise Musik – schließe die Augen und sei ganz bei dir - lausche auf den Rhythmus deines Atems, wie er leise, ganz gleichmäßig in dich hineinströmt – immerfort – und mit dem Atem lausche in dich hinein – welche Gedanken gehen dir durch den Kopf – lass sie vorbeiziehen, wie die Wolken hoch am Himmel – lass es in dir still werden.

Traumreise „Drachenflug“

Noch befinden wir uns in unserer Gruppenstunde in unserem Truppraum. Draußen geht irgendetwas Seltsames vor, also verlassen wir den Raum und gehen ins Freie. Dort steht eine Gruppe von zahmen Drachen, die schon ungeduldig mit den Flügeln schlagen. Jeder von ihnen bietet einem von uns Platz, und so steigt nun auf ihre Rücken. Sofort beginnen sie schneller mit den Flügeln zu schlagen und langsam erheben sie sich in die Luft. Schnell steigen die Drachen nun in den Himmel, so dass wir das Truppheim von oben sehen können und es immer kleiner wird. Die Rücken der Drachen schimmern im Schein der Sonne und wir bewegen uns nun Richtung Süden – der Sonne entgegen. Wir haben inzwischen die Reiseflughöhe erreicht. Die Sicht ist gut und wir können weit schauen. Eine frische Brise weht uns um die Nasen. Die Schwingen der Drachen bewegen sich gleichmäßig auf und ab, was ein sanftes Sausen erzeugt. Wir kommen schnell vorwärts, die Landschaft unter uns scheint geradezu im Eiltempo vorbei zu rauschen. Bald ist schon die beeindruckende Kulisse der Alpen zu erkennen, die sich langsam vor uns vom Himmel absetzt und immer klarer wird. Die mächtige Wand der Alpen kommt immer näher, auf ihren Spitzen sind kleine Häubchen aus Schnee zu erkennen. Der Fuß der großen Gebirgswand ist in sanftes Grün getaucht, eine Farbe, die zum Verweilen geradezu

einlädt! Noch immer befinden wir uns in großer Höhe über der Landschaft, aber die Drachen haben bereits den Sinkflug eingeleitet. Die Flüsse, Hügel, kleinen Ortschaften und Seen kommen immer näher und werden langsam größer. Am Horizont, vor der imposanten Bergkulisse, ist der Umriss einer kleinen Ortschaft zu erkennen, die an einem See liegt. Dahinter, in die steil aufsteigende Wand der Alpen eingebettet, ist ein kleines Schloss zu erkennen, das uns irgendwie bekannt vorkommt – Schloss Neuschwanstein. Der fortschreitende Sinkflug der Drachen lässt die Berge immer höher erscheinen und die im Süden stehende Sonne scheint immer tiefer über den Gipfeln zu stehen. Die Drachen haben inzwischen den Endanflug eingeleitet und kreisen langsam über einer großen, freien Fläche, die in tiefes Grün getaucht ist. Langsam sind auch kleinere Details zu erkennen: Wege, Hecken, und ein Haus, das am Rand der freien Fläche steht. Aber so grün, wie sie zunächst schien, ist sie doch nicht, diese Fläche. Viele schwarze, ein paar helle, und auch ein paar andersfarbige Flecken befinden sich darauf. Jetzt können wir auch erkennen, dass zwischen diesen Flecken kleine bunte Punkte hin und her laufen. Nein, es sind keine Punkte, es sind Pfadfinder! Und die Flecken die Zelte, in denen sie leben. Wir landen mitten auf einem großen Zeltplatz, der von einer Vielzahl von Pfadfindern bevölkert wird. Wir sind nun mittendrin, im großen Diözesanlager der DPSG Mainz und offensichtlich sind wir genau auf dem großen Versammlungsplatz gelandet.

Spannung liegt in der Luft – was passiert nun nach unserer Ankunft und welches Programm wartet auf uns. Können wir da etwas Spannendes und viele Abenteuer erleben? Hat das etwas mit uns und unserem Leben zu tun?

Dass wird es mit Sicherheit und dazu bist du nun gefragt. Nimm die Bilder und Eindrücke mit wieder hierher in unseren Gruppenraum und mache dich auf Gedankensuche...

Macht langsam wieder die Augen auf, streckt euch und kommt langsam wieder zurück in unseren Raum.

2. Ideensammlung für das Diözesanlager

Material: so viele Stifte wie Truppmitglieder, Ideenplakate, Musik/Gong

Zeit: ca. 30 Minuten

Lest gemeinsam die Fragen auf den Ideenplakaten!

Die Ideenplakate werden im Raum verteilt. Alle Truppmitglieder und Leiterinnen und Leiter bekommen einen Stift.

Teilt euch möglichst in vier Kleingruppen auf.

Jede Gruppe sucht sich ein Plakat als Startpunkt. Die Gruppen bekommen nun pro Plakat ca. 5 Minuten Zeit, um ihre Ideen darauf zu schreiben.

Nach Ablauf der Zeit gibt es ein Signal (Musik, Gong etc.), das Zeichen zum Wechsel. Jede Gruppe sucht sich ein neues Plakat. Das Ganze wird so lange wiederholt, bis jede Gruppe an jedem Plakat war.

Die Leiterin / der Leiter gibt das Startzeichen: lasst euren Gedanken freien Lauf!

- **Deine Meinung ist gefragt!**
Für welche Themen / Dinge engagierst Du Dich bzw. würdest Du Dich engagieren...
Welche Themen / Dinge sind für Dich eher unwichtig...
- **Alles und noch mehr?**
Was ist Dir in Deinem Leben wichtig?
Worauf kannst Du verzichten?
- **Öko? Logisch!**
Klar, ich mache für die Umwelt...
Das muss nicht unbedingt sein und ist für mich eher nervig...
- **Augen auf und mutig voran!**
Dafür setze ich mich in meinem Alltag als Pfadfinderin, als Pfadfinder ein...
Wo schaue ich lieber weg oder wo fehlt mir der Mut, Dinge zu verändern...

3. Spiel

Material: 1 Tüte Gummibärchen, Schale, Tuch

Zeit: 10 Minuten

Jeder Frage wird eine Gummibärchenfarbe zugeordnet. Nacheinander nimmt sich jeder ein Gummibärchen aus der Tüte oder einer zugedeckten Schale. Wer ein Gummibärchen gezogen hat, bekommt eine Frage gestellt, die er beantworten darf.

Mögliche Fragen, die ihr ergänzen verändern etc. könnt:

- Damit es ein tolles Lager wird brauche ich...
- Was soll abends unbedingt passieren...
- Welche Spiele müssen unbedingt gespielt werden...
- Ich möchte unbedingt... machen.
- ...

Die Fragen können auch nach einer Weile durch eine neue Frage ausgetauscht werden. Das Spiel kann so lange gespielt werden, bis alle Gummibärchen aufgegessen sind.

Euch allen viel Spaß beim Ausprobieren und von Herzen DANKE für's Mitdenken, Mittun und Mitgestalten.

Eure AG Programm