

## Beschluss Altersstufenprogramm "Wichtelzirkus"

Antragsteller\*in: PG Zirkus  
Tagesordnungspunkt: TOP 3: 1. Lesung der Anträge

PG Zirkus, Bundesleitung

### Wortlaut des Antrages

- 1 Die Bundesversammlung möge beschließen:
- 2 Die überarbeitete, vorliegende Version des Zirkus ist das neue
- 3 Altersstufenprogramm der Wichtel.
- 4 Es wird als A5-Werkheft gedruckt und zusätzlich als PDF den Wichteln zur
- 5 Verfügung gestellt.
- 6 Zudem wird eine Leiter\*innenhilfe als PDF-Dokument zur Verfügung gestellt.
- 7 Die PG kann nach Verabschiedung des Programms, die dafür noch erforderlichen
- 8 Änderungen und weitere redaktionelle Änderungen vornehmen.
- 9 Die Grafik des neuen Zirkus liegt in den Händen der PG Zirkus.

### Begründung

Beim Bundesrat 2024 wurde beschlossen, dass der Zirkus überarbeitet werden soll. Eine PG hat sich dieser Aufgabe angenommen und mit Hilfe der Anmerkungen und Feedback von Leiter\*innen eine neue Struktur des Zirkus erarbeitet.

Zur Grafik wurden schon Grafiker\*innen angefragt. Die Arbeit beginnt nach der Bundesversammlung, wenn der Inhalt des Zirkus beschlossen ist. Geplant ist, dass der Zirkus noch in diesem Jahr zum Kauf bereitsteht.

Der Zirkus wird ab dem 14. Mai zur Einsicht zur Verfügung stehen.

## Wichtige Infos zum Zirkus:

Das vorliegende Dokument ist nur ein Arbeitsdokument. Es geht ausschließlich um die Inhalte.

Die PG wird sich im Nachgang zur BV um die grafische Gestaltung des Zirkus kümmern.

Grafikerinnen sind dazu schon angefragt.

Lasst euch also nicht von Schriftart/Aufmachung irritieren, das wird noch mindestens genauso schön wieder Inhalt ;)

Außerdem wird es einer Leiter\*innenhilfe geben.

Diese wird ein Zusatz zum Zirkus sein. Mit zusätzlichen Infos & Unterstützungen beim Planen einer Gruppenstunde. Das wird als Pdf zur Verfügung gestellt. So gibt es die Möglichkeit, dieses noch nachträglich anzupassen, falls es noch mehr Infos, etc. benötigt.

Viel Spaß beim Lesen,  
eure PG Zirkus

PS: Wenn ihr vor der BV schon Gesprächsbedarf habt, dann wendet euch sehr gern an uns:  
[pg.zirkus@pfadfinderinnen.de](mailto:pg.zirkus@pfadfinderinnen.de)

# Deckblatt

Wird im Nachgang von der  
Grafikerin erarbeitet

**Dieses Buch gehört...**

---

Wird im Nachgang von der  
Grafikerin erarbeitet

## Vorwort

Ein Wichtel besucht einen Zirkus. Dort sieht es Menschen die jonglieren, auf Hochseilen balancieren, tanzen, Witze machen und noch viel mehr! Das sieht alles richtig toll aus. Die Menschen leben hier sogar zusammen, sind gemeinsam unterwegs und erleben viel - ganz genau wie beim Wichtel in der Gruppenstunde und in seinem Völkchen. Hier in diesem Heft erlebst du ganz viele tolle Dinge mit deiner Gruppenstunde - viel Spaß!

# Inhaltsverzeichnis

---

## **"Dieses Buch gehört...**

Meine Freund\*innen in der PSG

Du bist Pfadfinder\*in und die gibt es überall

Wo gibt es Wichtel?

Die Gruppenstunde

Gruppenregeln

## **Wichtelpunkt: Das Wichtel sagt seine Ideen und macht mit**

Geheimbotschaft

Gruppenspiele

Lieder

Meine Meinung in der Gruppe

Kinderrechte

## **Wichtelpunkt: Das Wichtel denkt auch an die Anderen**

AZB-Päckchen

Wo kann ich helfen?

## **Wichtelpunkt: Das Wichtel öffnet Augen und Ohren**

Sinnes-Spiele

Zeltlager

Umwelt

## **Wichtelpunkt: Das Wichtel entdeckt Jesus als Freund**

Jesus

Tischgebete

Georgstag

## **Wichtelpunkt: Das Wichtel kann sich freuen und macht anderen eine Freude**

Popcorn

Zirkusfest

Feste

Wichtelspiel

Versprechensvorbereitung

# Das ist meine Gruppe

---

Platz für ein Foto oder eine Zeichnung

# Meine Freund\*innen in der PSG

---

Name \_\_\_\_\_

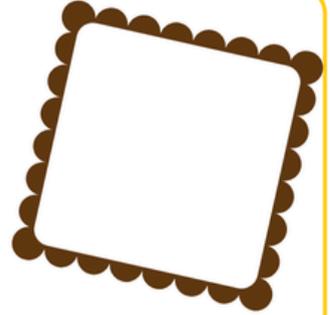
Geburtstag \_\_\_\_\_

Mein Lieblingsspiel in Gruppenstunden

---

Das möchte ihr dir sagen

---



Name \_\_\_\_\_

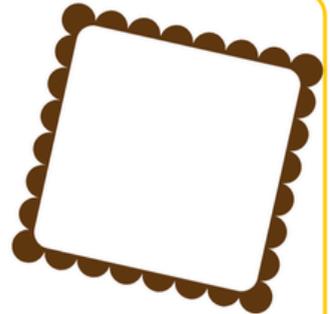
Geburtstag \_\_\_\_\_

Mein Lieblingsspiel in Gruppenstunden

---

Das möchte ihr dir sagen

---



# Meine Freund\*innen in der PSG

---

Name \_\_\_\_\_

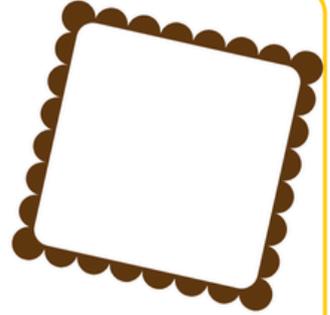
Geburtstag \_\_\_\_\_

Mein Lieblingsspiel in Gruppenstunden

---

Das möchte ihr dir sagen

---



Name \_\_\_\_\_

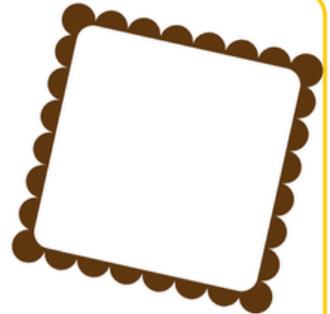
Geburtstag \_\_\_\_\_

Mein Lieblingsspiel in Gruppenstunden

---

Das möchte ihr dir sagen

---



# Du bist Pfadfinder\*in und die gibt es überall

---

In diesem Heft sprechen wir immer wieder darüber, dass wir und du Pfadfinder\*innen sind. Aber was heißt das eigentlich?

Zum Pfadfinder\*in sein gehört es dazu, dass wir uns regelmäßig zu Gruppenstunden treffen und zusammen ins Lager fahren und dabei gemeinsam Abenteuer erleben.

Als Pfadfinder\*innen erkennt man uns an unserer Tracht. Dazu gehören die blaue Bluse und das dunkelblaue Halstuch. Das zeigt, dass wir zusammengehören und dass alle gleich wichtig sind.

Pfadfinder\*innen sind fair, ehrlich und geben immer ihr Bestes.

Pfadfinder\*in sein heißt auch, eine von vielen zu sein. Schon seit über 100 Jahren gibt es Pfadfinder\*innen auf der ganzen Welt.

# Begriffe bei den Pfadfinder\*innen

---

## PSG

Die Abkürzung PSG steht für  
Pfadfinderinnenschaft St. Georg.

Die Pfadfinderinnenschaft St. Georg nehmen alle Mädchen und jungen Frauen auf - ganz egal, woran sie glauben, woher sie kommen oder wie sie sind.

Die Mitgliedschaft in der PSG ist freiwillig.

## Kleeblatt

Das Kleeblatt als Zeichen der weltweiten Pfadfinderinnenbewegung ist dabei Teil des offiziellen PSG-Logos. Mit seinen drei Blättern symbolisiert das Kleeblatt die drei wesentlichen Punkte des Versprechens. Da die PSG ein katholischer Verband ist, steht im Kleeblatt ein Kreuz.

## Wichelgruß

Beim Wichelgruß wird der Daumen über den kleinen Finger und den Ringfinger gelegt. Das bedeutet, dass Große und Starke die Kleinen und Schwächeren beschützen sollen. Die beiden aufrechten Finger erinnern an zwei wichtige Punkte des Wichelversprechens: Daran, dass Wichel versuchen, Gott und Jesus als Freund zu entdecken, und, dass sie in guter Gemeinschaft mit anderen Menschen leben wollen.

# Begriffe bei den Pfadfinder\*innen

---

## Gruppe

Eine Gruppe sind die Pfadfinder\*innen, die sich regelmäßig am gleichen Ort und zur gleichen Zeit treffen. Deine Gruppe kennst du gut.

## Völkchen

In der Gruppe kann es Kleingruppen geben. Diese heißen bei den Wichteln Völkchen. Die Kleingruppen übernehmen gemeinsam Aufgaben, kennen sich noch besser und schauen aufeinander.

## Stamm

Zu einem Stamm gehören alle Gruppen mit allen Altersstufen an einem Ort. Die Altersstufen sind Wichtel, Pfadis, Caravelle, Ranger.

## Erkennungszeichen

Wichtel tragen ein dunkelblaues Halstuch mit gelbem Streifen und dem Wichtelknoten.

## Wo gibt es Wichtel?

---

So wie du dich mit deinen Freund\*innen regelmäßig zu Gruppenstunden triffst, tun das auch ganz viele andere Pfadfinder\*innen in deiner Nähe, in ganz Deutschland und weltweit.

Kennst du schon andere Wichtel? Z.B. von einem gemeinsamen Lager oder einer Aktion.

Schreib oder mal ihnen gemeinsam mit deiner Gruppe einen Brief.

Wenn du noch keine anderen Wichtel kennst, sagt deine Leiter\*in euch bestimmt eine Gruppe, der ihr schreiben könnt.

# Die Gruppenstunde

---

Die Gruppenstunde macht am meisten Spaß,  
wenn alle da sind!

Deshalb ist es wichtig, dass ich meinen  
Gruppenleiter\*innen oder einem Wichtel aus  
meiner Gruppe Bescheid sage, wenn ich mal  
nicht kommen kann.

Meine Leiter\*innen:

Name:

Telefonnr.:

Name:

Telefonnr.:

# Gruppenregeln

---

Die Gruppenstunde ist am schönsten, wenn sich alle wohlfühlen.

Dafür gibt es Regeln, an die sich alle halten.

An ein paar Regeln halten sich alle Pfadfinder\*innen auf der Welt, unter anderem

- Eine Pfadfinderin ist höflich
- Eine Pfadfinderin ist Freund\*in aller Tiere
- Auf eine Pfadfinderin kann man sich verlassen

Welche Regeln sind dir wichtig?

Schreibt oder malt zusammen Regeln für eure Gruppe auf ein Plakat und hängt sie im Gruppenraum auf, sodass man sich immer an sie erinnert.

**Wichtelpunkt:  
Das Wichtel sagt  
seine Ideen und  
macht mit**

# Meine Meinung in der Gruppe

---

Wenn alle gleichzeitig reden, kann niemand mehr zuhören.

So kommst du zu Wort:

Du hebst eine Hand.

Alle, die das sehen, heben auch ihre Hand und sind leise. Dann kannst du sagen, was dir wichtig ist.

Das dürfen alle machen, nicht nur die Leiter\*innen.

- Sag, wenn du eine Spielidee hast.
- Höre zu, was andere wollen.
- Probiere Neues mit aus.
- Du kannst auch mal nur zuschauen.

# Geheimbotschaft

---

Das Wichtigste ist  
und macht mit

Kannst du das hier lesen?

Erfinde eine Geheimschrift oder Sprache,  
die nur deine Wichtelgruppe versteht.

# Gruppenspiele

---

Gemeinsam spielen macht Spaß!

Probiert neue Spiele aus und sammelt hier eure Lieblingsspiele.

# Lieder

---

Singen macht Spaß, die Zeit vergeht schneller und wir erzählen uns Geschichten damit.

Im PSG-Liederbuch sind die Wichtellieder mit diesem Symbol markiert: [Symbol runder Wichtel einfügen]

Was sind eure Lieblingslieder?  
Lernt in jeder Gruppenstunde ein neues Lied.

# Kinderrechte

---

Jedes Kind hat Rechte!

In den meisten Ländern auf der Welt gelten die Menschenrechte. Die sagen, dass alle Menschen gleich und fair behandelt werden sollen und frei sind. Dazu gehört, dass niemand hungern darf, jeder ein Zuhause hat, vor Gewalt geschützt wird und viel mehr.

Kinder brauchen besonderen Schutz. Sie sind schwächer als Erwachsene und lernen vieles noch.

Deswegen gibt es die Kinderechte.

# Kinderrechte

---

Diese Kinderrechte gelten auch für dich.

Ein paar von diesen Rechten sind:

- Ich darf mitentscheiden
- Ich darf gesund sein und in einer sauberen Umgebung leben
- Ich darf zur Schule gehen und lernen
- Ich darf spielen und mich erholen
- Alle Kinder sind gleich viel wert
- Niemand darf mich verletzen und anschreien
- Niemand darf mich ausnutzen
- Meine Eltern sollen sich um mich kümmern
- Ich bekomme Unterstützung, wenn ich eine Behinderung habe
- Ich habe das Recht auf Schutz und Hilfe, wenn ich flüchten muss oder in Gefahr bin

# Kinderrechte

---

Ein Kinderrecht heißt "Ich darf mitbestimmen"

- Wann darfst du in der Gruppenstunde mitbestimmen?
- Wo würdest du gerne mehr mitbestimmen dürfen?

Auch bei Aktionen, während Lagern und bei der Stammesversammlung darfst du mitbestimmen.

- Überlege dir mit deiner Gruppe was ihr bei der nächsten Stammesversammlung verändern wollt.

**Wichtelpunkt:  
Das Wichtel denkt  
auch an die  
Anderen**

# AZB-Päckchen

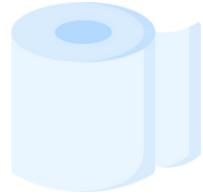
---

Was bedeutet „Allzeit bereit“- Sein?  
Überlege mit deinem Völkchen.

Was sollte in einem AZB-Päckchen drin sein?  
Sammelt Ideen.

# AZB-Päckchen

---



(drei Beispiele als Symbole, Grukis können dann schriftliche oder malerisch Dinge sammeln)

# Wo kann ich helfen?

---

Wir sind „Allzeit bereit“. Als Teil einer Gruppe helfen wir mit.

Wo kann ich in der Gruppenstunde oder im Zeltlager helfen?

Wo kann ich zuhause helfen?

Manchmal brauchen auch andere Kinder unsere Hilfe, wenn sie geärgert werden. Was kannst du dann tun? Überlege gemeinsam mit deiner Gruppe.

**Wichtelpunkt:  
Das Wichtel  
öffnet Augen und  
Ohren**

# Sinnes-Spiele

---

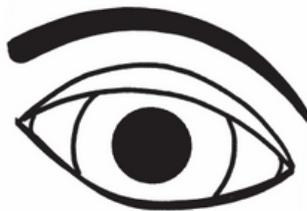
## SINNES-SPIELE MACHEN VIEL SPASS!

Für ein Sinnes-Spiel benutzt du immer einen deiner Sinne ganz besonders.

o Welche Sinne könnten das sein?

o Bereite für deine Gruppe oder dein Völkchen ein Sinnes-Spiel vor.

o Baut zusammen einen Sinnes-Pacours.



# Sinnes-Spiele

---

## BARRIEREFREI-DETEKTIV\*IN: DIE GROSSE ERKUNDUNGSTOUR

Du wirst zur Barrierefrei-Detektiv\*in.  
Untersucht in eurer Schule, dem Spielplatz  
oder eurem Wohnviertel, welche Barrieren  
ihr findet:

- o Gibt es Rampen oder nur Treppen?
- o Sind die Türen breit genug für einen Rollstuhl?
- o Gibt es Markierungen zum Tasten für blinde Menschen?
- o Sind Ampeln mit Tonsignalen ausgestattet?



Eine Barriere ist ein Hindernis

# Zeltlager

---

Ich mache mit meiner Gruppe eine Wochenendfahrt oder fahre mit ins Zeltlager.

o Überlege mit deiner Gruppe was dich auf einer Wochenendfahrt / einem Zeltlager erwartet.

o Überlege, was du alles brauchst und vergiss dabei nicht: Allzeit-Bereit-Päckchen, Taschenlampe, Wichteltracht, Sitzfleck, Geschirrtuch, Liederbuch, Regenjacke usw.

o Hilf zu Hause mit, deinen Rucksack zu packen. Bevor du deine Sachen einpackst, kennzeichnest du sie.

# Zeltlager

---

## WAS KANN ICH IM LAGER TUN?

Im Zeltlager können alle mithelfen, dass es gemütlich wird. Aus Ästen, Steinen und Schnur baue ich tolle Dinge, wie z.B. eine einfache Sitzbank oder eine Schaukel.

### EINFACHE SITZBANK

Material:

- 1 längerer Balken
- 4 ca. 10cm dicke Balken ca. 50cm lang
- einige Meter feste Schnur

### SCHAUKEL

Material:

- 1 ca. 10cm dicken Balken ca. 60cm lang
- 2 lange stabile Seile zum Aufhängen
- 1 Baum mit einem stabilen Ast.



Lagerbauten werden nie alleine gemacht. Es müssen immer ältere Pfadfinder\*innen mit dabei sein

# Knoten

---

o Um mithelfen zu können, wenn Lagerbauten gebaut werden, lerne ich einige wichtige Knoten.

## **KREUZKNOTEN (Wichtel-Halstuchknoten)**

1. Das rechte Ende über das linke Ende legen.
2. Das hintere Ende durchziehen.
3. Das linke Ende auf das rechte Ende legen.
4. Wieder das hintere Ende durchziehen.

## **ACHTERSCHLINGE**

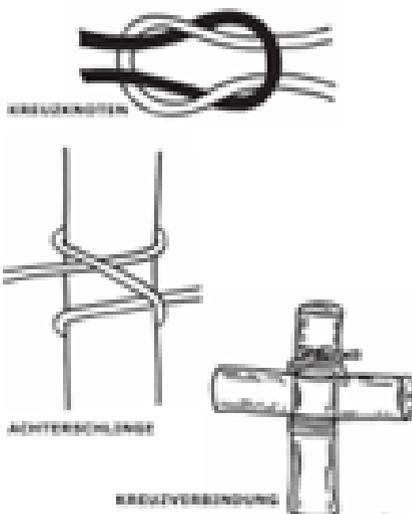
1. Zwei Schlingen nebeneinander legen.
2. Die rechte Schlinge über die linke legen.
3. Die ganze Schlinge über ein Holz ziehen.

# Knoten

---

## KREUZVERBINDUNG

1. Man beginnt mit der Achterschlinge.
2. Dann wird die Schnur abwechselnd unter und über die Hölzer gelegt, und zwar immer nach innen.
3. Zum Abschluss zieht man die Schnur sehr fest drei- bis viermal zwischen die umwickelten Hölzer.
4. Zum Schluss werden die Schnurenden mit dem Kreuzknoten verknüpft.



# Wegzeichen

---

Die Wegzeichen sind die Geheimsprache der Pfadfinder\*innen. Mit ihnen kannst du denen, die dir folgen, Hinweise zu deinem Weg hinterlassen.

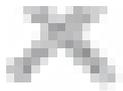
o Überlege, wie man die Wegzeichen legen kann

o Lerne verschiedene Wegzeichen

o Mache mit deiner Gruppe eine Schnitzeljagd und probiere die neuen Wegzeichen aus.

# Wegzeichen

---



Falscher Weg nicht betreten



Folge dem Weg in dieser Richtung



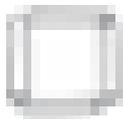
Folge dem Weg in umgekehrter Richtung



Wege in dieser Richtung



Richtung in dieser Richtung



Wir haben uns verirrt!



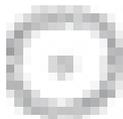
Achtung



Trinkwasser in dieser Richtung



Wir haben uns getrennt!



Aufgabe erledigt, bin nach Hause gegangen!

# Klima & Umwelt

---

## KLIMAWANDEL

Wenn ein Zirkus reist, muss er sich immer auf das Wetter einstellen:

Doch durch den Klimawandel verändert sich das Wetter. Sommer werden heißer, Winter milder. Doch du kannst helfen!

- o Fahre mehr Fahrrad oder gehe zu Fuß.
- o Pflanze eine Blume oder einen Baum.
- o Kaufe Obst und Gemüse aus deiner Region.
- o Überlege dir mit deiner Gruppe noch mehr Ideen

# Ich helfe mit

---

## WAS MACHE ICH MIT DEM ABFALL?

Wenn die Zirkusleute weiterreisen, müssen sie ihren Platz sauber zurücklassen. Hilfe mit, die Umwelt zu schützen, indem du versuchst, Müll zu vermeiden und deinen Abfall zu sortieren.

## DAZU GIBT ES VERSCHIEDENE MÜLLBEHÄLTER.

Was kommt wo rein? Zeichne die richtigen Pfeile. Wir überlegen, warum es wichtig ist, Müll weg zu schmeißen



# Müll

---

## AUCH ICH HELFE, DIE UMWELT ZU ERHALTEN!

o Gemeinsam mit meiner Gruppe mache ich eine Müllsammel-Aktion im nahe gelegenen Wald.

o Bei Ausflügen in die Natur achte ich selbst darauf, dass kein Abfall zurückbleibt.

o Ich vermeide selbst Abfall, indem ich z.B. eine Brotdose benutze und Getränke nur in Mehrwegflaschen kaufe.

o Ich sortiere meinen Abfall und werfe ihn in die richtige Tonne.

o Welche Möglichkeit gibt es noch?

o Wir überlegen, wie wir den Raum sauber halten können

o Wir gehen zusammen raus und sammeln Müll

o Wir üben zusammen, wie man Müll trennt

# Jahreszeiten

---

## DER ZIRKUS IST DAS GANZE JAHR UNTERWEGS

Es gibt vier verschiedene Jahreszeiten. Zu jeder Jahreszeit können die Zirkuskinder ganz verschiedene Pflanzen draußen finden. (Manche davon sind geschützt und dürfen nicht gepflückt werden!)

o Bindet mit den ersten Blumen, die ihr im Frühjahr findet, einen Frühlingsstrauß und macht jemandem damit eine Freude.

o Sucht Blumen und Kräuter und schaut, was ihr entdecken könnt

o Sucht im Herbst Eicheln, Bucheckern und Kastanien und bastelt ein Tier daraus.

o Versucht im Winter, verschiedene Baumarten durch Fühlen mit verbundenen Augen an der Rinde und an der Wuchsform zu erkennen.

# Jahreszeiten

---



# Jahreszeiten

---

## LEBENSMITTEL

Im Supermarkt gibt es meistens das gleiche Obst und Gemüse. Aber es wächst nicht alles das ganze Jahr über.

- o Was ist dein Lieblingsobst und -gemüse?
- o Wir schauen uns den Saisonkalender an
- o Geht in einen Supermarkt und kauft Gemüse/Obst der Saison und esst es zusammen.

**Wichtelpunkt:  
Das Wichtel  
entdeckt Jesus als  
Freund**

# Jesus: Zuckerkreide, Geschichte

---

Jesus ist mit seinen Freundinnen und Freunden unterwegs. Er zieht zu Fuß durch die Städte und Dörfer.

Er trifft unterwegs immer wieder Menschen. Menschen, die seine Hilfe brauchen. Menschen, die traurig sind und seinen Trost suchen.

Menschen, die krank sind und gesund werden möchten und Menschen, die neugierig sind. Sie wollen Jesus sehen und hören, was er über Gott sagt. Vielleicht kennst du schon einige Geschichten von Jesus.

## GESCHICHTEN VOM HEIL-WERDEN

Jesus hat auch den Namen Heiland. Dieser Name kommt von „heil werden„ oder „heil machen“.

Ein anderer Name für „heil machen“ ist auch „ganz machen“.

Sicher kennst du auch Geschichten, wo Jesus Menschen heil gemacht hat. Da gibt es die Geschichte von den Blinden, dem Taubstummen, dem Gelähmten. Dein\*e Gruppenleiter\*in kann dir helfen, die Geschichten in der Bibel zu finden, wenn du sie noch nicht kennst.

## Jesus: Zuckerkreide, Geschichte

---

Ich lasse mir die Augen verbinden und mich mit verbundenen Augen führen. Dann führe ich ein anderes Wichtel aus meinem Völkchen. (Auf was müssen wir achten?)

Ich versuche, ein Bild mit verbundenen Augen zu malen. (Du musst dir dann vorher überlegen, was du malen möchtest und dir die Farbe zurecht legen.

Ich male mit Zuckerkreide, dann kann ich hören, wie oich male, und später fühlen, was ich gemalt habe. (Auf der nächsten Seite steht, wie das geht.)

Ich versuche Geräusche zu erraten.

# Jesus: Zuckerkreide, Geschichte

---

ZUCKERKREIDE KANNST DU SELBST HERSTELLEN:  
Bunte Schulkreide ca. 2 Stunden in eine Zuckerlösung (2 Teelöffel Zucker und eine Tasse warmes Wasser vermischen) stellen. Mit der feuchten Kreide auf dunklem Grund malen. Es gibt leuchtende Farben und die Farben verwischen nicht. Die Kreide bis zum nächsten Gebrauch in die Tiefkühltruhe geben. Sie schimmelt sonst.

Wenn unsere Augen nicht sehen oder unsere Ohren nicht hören können, wird das Leben viel schwieriger. Deshalb kamen viele kranke Menschen zu Jesus, damit er sie wieder gesund macht. Aber Jesus wollte auch, dass wir unsere Augen und Ohren und unsere Hände und Füße und den Mund richtig benutzen: um all das Schöne zu sehen, aber auch, um die Menschen selbst zu sehen. Er wollte auch unsere Herzen öffnen - damit wir andere besser verstehen.

Kannst du dir vorstellen, dass deine Augen und Ohren oder dein Mund wie ein großes Tor sind, das aufgemacht und geschlossen werden kann? Wenn das Tor geschlossen ist, kann niemand herein und heraus. Wenn das Tor geöffnet ist...

# Tischgebete (wir essen gemeinsam)

---

Im Zeltlager und an Gruppenwochenenden essen wir gemeinsam. Wir sind dankbar, dass wir etwas zu essen haben und wir danken denen, die uns das Essen zubereitet haben.

Das Gebet könnt ihr vor dem Essen beten:

Alle guten Gaben, alles was wir haben,  
kommt oh Herr von dir,  
wir danken dir dafür  
alle guten Gaben  
alle guten Gaben.

Zur Melodie von "we will rock you"

Gemeinsam im Völkchen basteln wir einen Gebetswürfel und schreiben die Tischgebete auf, die uns am besten gefallen. Diesen Würfel nehmen wir mit ins Zeltlager und auf Gruppenwochenenden. Dann können wir dort würfeln und wissen direkt, was wir beten können.

# Georgstag

---



Heilige: Heilige sind Menschen, die besonders gut gelebt haben und anderen geholfen haben, so wie Jesus es wollte. Sie sind für viele Christen Vorbilder und man kann zu ihnen beten.



Schutzpatrone sind Heilige, die auf besondere Weise auf bestimmte Menschen, Berufe oder Orte aufpassen sollen. Viele glauben, dass man sie um Hilfe bitten kann, wenn man Schutz oder Unterstützung braucht.

Am 23.04. feiern wir den Georgstag.  
Der heilige Georg ist unser Schutzpatron.  
Lest zusammen die Geschichte von Georg um zu erfahren,  
was er besonderes getan hat.

# Georgstag

---

## Die Geschichte des heiligen Georg:

In einer Stadt wohnt ein König. Die Menschen in der Stadt mögen ihren König.

In der Tiefe des Wassers haust ein Drache. Eines Tages wird er wach. Die Menschen sehen: Das Wasser kommt in Bewegung und wird wieder ruhig.

Die Menschen sehen: da wohnt etwas. Zuerst wissen sie nicht, ob das Wesen gefährlich ist oder friedlich. Sie wissen nicht, ob es ihnen wohlgesonnen ist, oder ob es böse ist. Doch bald schon bemerken sie, dass es etwas zu fressen will. Die Menschen geben ihm etwas und hoffen, dass es damit zufrieden ist und wieder Ruhe gibt. Zuerst ist es mit zufrieden, aber dann will das Wesen immer mehr.

Jetzt taucht das Wesen auf: Es ist ein Drache, ein großer Drache mit großen Augen. Und er brüllt. Und er speit Feuer. Die Menschen bekommen Angst, dass er ihre Häuser, vielleicht sogar ihre Stadt abbrennt. Sie geben ihm alles, was sie noch an Essen finden in ihrer Stadt. Die Menschen beraten sich. Sie haben keine Tiere mehr, die sie dem Drachen geben können. Was können sie ihm noch hineinwerfen? Die Menschen entscheiden, dass sie einen von ihnen opfern müssen. Aber wen? Sie ziehen ein Los. Und wen es trifft, der muss vor die Stadt als Fressen für den Drachen.

# Georgstag

---

## Die Geschichte des heiligen Georg:

Die Menschen sind traurig und verzweifelt. Eines Tages fällt das Los auf die Königstochter. Alle sind entsetzt und erschrocken. Der König aber weiß nicht ein noch aus. Er will seine Tochter nicht opfern. Da kommt ein Ritter zur Stadt. Er merkt, dass hier alles in Aufruhr ist und dass es gar nicht gut ist. Die Menschen sind in großen Schwierigkeiten. Die Menschen erzählen ihm, was los ist. Die Menschen erzählen dem Ritter Georg, was passiert ist. Georg antwortet: Damit muss jetzt Schluss sein! Ihr könnt dem Drachen doch nicht euer ganzes Leben opfern! Ihr müsst gegen den Drachen kämpfen und ihn töten! Doch die Menschen haben dazu keine Kraft mehr.

Da reitet Georg aus der Stadt hinaus und kämpft mit dem Drachen. Georg besiegt den Drachen. Georg befreit die Menschen aus der Gewalt des Drachens und schenkt ihnen wieder ihr Leben. Die Menschen jubeln Georg und sie fragen ihn, wie er das gemacht hat: Mit welcher Kraft hat Georg den Drachen besiegt? Und Georg weiß, woher die Kraft kommt: Er sagt, dass Gott ihm die Kraft schenkt, sich gegen das Böse durchzusetzen. Sie erkennen, dass Jesus allen Menschen hilft.

# Georgstag

---

Ritter wie der heilige Georg haben einen Eid geschworen. Ein Eid ist ein feierliches Versprechen, dass man auf jeden Fall halten will.

Das ist, so wie wenn wir als Pfadfinder\*innen unser Versprechen ablegen.

Ritter hatten außerdem Schilder, mit denen sie sich beschützt haben. Darauf konnte man Bilder sehen, von Dingen, die ihnen wichtig waren, für die sie standen.

Wenn du auch ein Schild hättest, was würde darauf zu sehen sein? Was ist dir wichtig?

Bastelt oder malt gemeinsam Schilder.

# Namenstag

---

Mein Name:

Platz für den Namen

**Wofür steht eigentlich mein Name?  
Wer ist mein\*e Namenspatron\*in?**

**Wichtelpunkt:  
Das Wichtel kann  
sich freuen und  
macht anderen  
eine Freude**

# Feste

---

Als Pfadfinder\*innen feiern wir im Laufe des Jahres viele Feste:

## Thinking Day

Am 22.02. erinnern wir uns gemeinsam mit Pfadfinder\*innen auf der ganzen Welt an die Gründerin Olave Baden-Powell und den Gründer Sir Robert Baden-Powell. Dazu gibt es eine Postkartenaktion, mit Pfadis aus Deutschland, Österreich und der Schweiz, bei der ihr als Gruppe auch mitmachen könnt.

## Georgstag

Am 23.04. feiern wir den Georgstag: Wir gedenken dem heiligen Georg, der unser Schutzpatron ist. Er war ein mutiger Ritter, genau wie wir als Pfadfinder\*innen mutig und mit offenen Augen durch die Welt gehen wollen.

# Feste

---

## Friedenslicht

Jedes Jahr im Dezember wird das Friedenslicht in Bethlehem (an dem Ort an dem Jesus geboren wurde) angezündet und in die ganze Welt gebracht. Als Pfadfinder\*innen wollen wir damit ein Zeichen für Frieden setzen. Bring auch du es zu deiner Familie und in deine Nachbarschaft.

## Versprechensfeier

In jeder Altersstufe machen wir ein Versprechen. Da das ein besonderer Moment ist, möchten wir diesen gemeinsam feiern. Ihr macht auch bald euer Wichtelversprechen.

## Stammesversammlung

Einmal im Jahr kommen alle aus unserem Stamm zusammen zur Stammesversammlung. Dort wählen wir den Stammesvorstand und bringen unsere Wünsche ein.

# Ein Projekt

---

Wenn wir bei den Pfadfinder\*innen etwas planen, dann machen wir das mit der Projektmethode.

Jede Altersstufe, also die Wichtel, die Pfadis, die Caravelles und die Ranger haben da ihre eigenen Schritte.

Bei den Wichteln gibt es dafür diese Schritte:

1. Wir haben eine Idee
2. Wir machen alle mit
3. Wir freuen uns

Wenn ihr also in der Gruppe ein Projekt plant, dann nutzt gern diese Methode.

# Wichtelfest

---

**Wir wollen gemeinsam ein Zirkusfest in der Gruppe feiern:**

- o Wir überlegen gemeinsam, wen wir zum Fest einladen wollen
- o Wir basteln gemeinsam Einladungen
- o Wir verteilen die Einladungen an unsere Gäst\*innen

**Für unser Fest wollen wir den Ort, an dem wir feiern, schmücken:**

- o Wir räumen gemeinsam den Gruppenraum auf
- o Wir basteln Deko für das Fest
- o Wir malen ein großes, buntes Plakat mit unserem Völkchen
- o Wir überlegen, was wir zum Essen anbieten oder verkaufen (z.B. Popcorn)

# Wichtelfest

---

Zusammen im Völkchen überlegen wir uns kleine Kunststücke, die wir bei unserem Zirkusfest aufführen wollen:

- Wir jonglieren mit Bällen oder Tüchern.
- Wir üben Zaubertricks.
- Wir denken uns eine Clownsnummer aus.
- Wir bauen eine Menschenpyramide.
- Was fällt uns noch ein?

Jetzt kann unser Zirkusfest starten!

# Popcorn

---

Zu einem Fest gehört auch ein guter Snack. Wir machen gemeinsam Popcorn, das gibt es auch im Zirkus:

## **Dafür brauchen wir:**

- 125g Maiskörner
- 3 Esslöffel Öl
- Zucker oder Salz zum Würzen
- ... und diese Werkzeuge:
  - Einen hohen Topf mit Deckel
  - Ein Paar Kochhandschuhe

Erhitzt das Öl im Topf. Dafür stellt ihr die Herdplatte auf Stufe 2. Sobald das Öl heiß ist, schüttet ihr den ganzen Mais in den Topf und schließt ihn mit dem Deckel. Ihr hört nach ein paar Minuten wie der Mais platzt. Ihr dürft aber auf keinen Fall den Deckel zu früh heben, weil euch sonst die Maiskörner um die Ohren fliegen.

# Popcorn

---

Bewegt ab und zu den Topf ein bisschen hin- und her. So können sich alle Maiskörner auf dem Topfboden verteilen und so viele wie möglich können auch platzen. So brennt euch auch nichts an.

Zieht euch am besten die Kochhandschuhe an oder nutzt einen Topflappen, dass ihr euch die Hände nicht verbrennt.

Wenn es im Topf ruhiger geworden ist, macht ihr den Herd aus und könnt den Deckel öffnen.

Jetzt verteilt ihr das frische Popcorn auf Teller und süßt es mit Zucker oder würzt es mit Salz: so wie ihr es lieber mögt.

# Wichtelspiel

---

Ihr seid am Ende des Zirkus angelangt.  
Jetzt dürft ihr das Wichtelspiel machen.  
Hier testet ihr euer Wissen als Zirkus-  
Expert\*innen.

Dafür bringt euch eure Gruppenleitung das  
Spielfeld zum Wichtelspiel mit.  
Ihr spielt in den Völkchen gegeneinander.

Bei jedem Wegzeichen müsst ihr eine Frage  
beantworten. Ist die Frage richtig, dürft ihr in der  
nächsten Runde normal weiter gehen. Ist die  
Antwort falsch, müsst ihr wenn es einen dunklen  
Weg gibt, diesen laufen, ansonsten eine Runde  
aussetzen.

Kommt ihr auf das Kleeblattfeld, dürft ihr in  
derselben Runde noch mal würfeln.

Am wichtigsten ist dabei, dass ihr Spaß habt!

**Die Fragen zum Wichtelspiel werden erst im Nachgang  
zur BV fertiggestellt. Denn die Fragen beziehen sich auf  
die Inhalte des Zirkus. Das Spielfeld wird in der  
Leiter\*innenhilfe zum Ausdrucken zur Verfügung gestellt.**

# Das Versprechen

---

Wir versprechen, in unserer Gruppe  
mitzuhelfen und zusammen zu arbeiten.  
Unser Wahlspruch ist: „Ich will mein Bestes  
tun“

Jedes Wichtel überlegt sich einen eigenen  
Versprechenstext. Den kannst du hier  
aufschreiben:

---

---

---

---

---

---

---

---

Zum Versprechen bekommst du dein Halstuch  
und einen Wichtel-Anstecker

# Versprechensvorbereitung

---

## **1. Wir haben eine Idee**

Wir wollen unser Wichtelversprechen machen.

## **2. Wir machen alle mit**

Wir planen unser Versprechen:

- Wann soll es stattfinden?
- Wo wollen wir es machen?
- Wen wollen wir dazu einladen?
- Was brauchen wir dazu alles?

Eure Gruppenleitung hilft euch dabei an alles zu denken.

## **3. Wir freuen uns**

Wir feiern gemeinsam unsere Versprechensfeier.

[Wichtelgruß als Zeichnung dazu]