

Bericht

Initiator*innen: Anna Klüsener (PG Zirkus)

Titel: Überarbeitete Version Zirkus

Berichtsteil

1 Vorwort

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

8 Das ist meine Gruppe

9 Meine Freund*innen in der PSG

10 Du bist Pfadfinder*in und die gibt es überall

11 In diesem Heft sprechen wir immer wieder darüber, dass wir und du
12 Pfadfinder*innen sind. Aber was heißt das eigentlich? Zum Pfadfinder*in sein
13 gehört es dazu, dass wir uns regelmäßig zu Gruppenstunden treffen und zusammen
14 ins Lager fahren und dabei gemeinsam Abenteuer erleben. Als Pfadfinder*innen
15 erkennt man uns an unserer Tracht. Dazu gehören die blaue Bluse und das
16 dunkelblaue Halstuch. Das zeigt, dass wir zusammengehören und dass alle gleich
17 wichtig sind. Pfadfinder*innen sind fair, ehrlich und geben immer ihr Bestes.
18 Pfadfinder*in sein heißt auch, eine von vielen zu sein. Schon seit über 100
19 Jahren gibt es Pfadfinder*innen auf der ganzen Welt.

20 **Begriffe bei den Pfadfinder*innen**

21 **PSG**

22 Die Abkürzung PSG steht für Pfadfinderinnenschaft St. Georg. Die
23 Pfadfinderinnenschaft St. Georg nehmen alle Mädchen und jungen Frauen auf – ganz
24 egal, woran sie glauben, woher sie kommen oder wie sie sind. Die Mitgliedschaft
25 in der PSG ist freiwillig.

26 **Kleeblatt**

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

31 **Wichtelgruß**

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

38 **Gruppe**

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

41 **Völkchen**

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

45 **Stamm**

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

48 Erkennungszeichen

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

51 **Wo gibt es Wichtel?**

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

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

57 Schreib oder mal ihnen gemeinsam mit deiner Gruppe einen Brief.

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

60 **Die Gruppenstunde**

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

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

64 Meine Leiter*innen:

65 Name:

66 Telefonnr.:

67 Name:

68 Telefonnr.:

69 **Gruppenregeln**

70 Die Gruppenstunde ist am schönsten, wenn sich alle wohlfühlen.

71 Dafür gibt es Regeln, an die sich alle halten.

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

- 73 • Eine Pfadfinderin ist höflich
- 74 • Eine Pfadfinderin ist Freund*in aller Tiere
- 75 • Auf eine Pfadfinderin kann man sich verlassen

76 Welche Regeln sind dir wichtig? Schreibt oder malt zusammen Regeln für eure
77 Gruppe auf ein Plakat und hängt sie im Gruppenraum auf, sodass man sich immer an
78 sie erinnert.

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

80 **Meine Meinung in der Gruppe**

81 Wenn alle gleichzeitig reden, kann niemand mehr zuhören.

82 So kommst du zu Wort:

83 Du hebst eine Hand.

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

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

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

91 **Geheimbotschaft**

92 [Geheimbotschaft - umgekehrte Schrift]

93 Kannst du das hier lesen?

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

95 **Gruppenspiele**

96 Gemeinsam spielen macht Spaß!

97 Probiert neue Spiele aus und sammelt hier eure Lieblingsspiele.

98 **Lieder**

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

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

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

104 **Kinderrechte**

105 Jedes Kind hat Rechte!

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

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

112 Deswegen gibt es die Kinderrechte.

113 **Kinderrechte**

114 Diese Kinderrechte gelten auch für dich. Ein paar von diesen Rechten sind:

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

126 **Kinderrechte**

127 Ein Kinderrecht heißt "Ich darf mitbestimmen"

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

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

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

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

135 **AZB-Päckchen**

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

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

138 **AZB-Päckchen**

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

141 Wo kann ich helfen?

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

143 Wo kann ich in der Gruppenstunde oder im Zeltlager helfen? Wo kann ich zuhause
144 helfen? Manchmal brauchen auch andere Kinder unsere Hilfe, wenn sie geärgert
145 werden. Was kannst du dann tun? Überlege gemeinsam mit deiner Gruppe.

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

147 **Sinnes-Spiele**

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

- 149 • Welche Sinne könnten das sein?
- 150 • Bereite für deine Gruppe oder dein Völkchen ein Sinnes-Spiel vor.
- 151 • Baut zusammen einen Sinnes-Pacours.

152 **Sinnes-Spiele**

153 **BARRIEREFREI-DETEKTIV*IN: DIE GROSSE ERKUNDUNGSTOUR**

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

- 156 • Gibt es Rampen oder nur Treppen?
- 157 • Sind die Türen breit genug für einen Rollstuhl?

158 • Gibt es Markierungen zum Tasten für blinde Menschen?

159 • Sind Ampeln mit Tonsignalen ausgestattet?

160 Info: Eine Barriere ist ein Hindernis

161 **Zeltlager**

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

163 • Überlege mit deiner Gruppe was dich auf einer Wochenendfahrt / einem
164 Zeltlager erwartet.

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

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

170 **Zeltlager**

171 WAS KANN ICH IM LAGER TUN?

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

175 EINFACHE SITZBANK

176 Material:

177 • 1 längerer Balken

178 • 4 ca. 10cm dicke Balken ca. 50cm lang

179 • einige Meter feste Schnur

180 SCHAUKEL

181 **Material:**

- 182 • 1 ca. 10cm dicken Balken ca. 60cm lang
- 183 • 2 lange stabile Seile zum Aufhängen
- 184 • 1 Baum mit einem stabilen Ast.

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

187 **Knoten**

- 188 • Um mithelfen zu können, wenn Lagerbauten gebaut werden, lerne ich einige
189 wichtige Knoten.

190 **KREUZKNOTEN (Wichtel-Halstuchknoten)**

- 191 1. Das rechte Ende über das linke Ende legen.
- 192 2. Das hintere Ende durchziehen.
- 193 3. Das linke Ende auf das rechte Ende legen.
- 194 4. Wieder das hintere Ende durchziehen.

195 **ACHERSCHLINGE**

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

199 **Knoten**

200 **KREUZVERBINDUNG**

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

207 **Wegzeichen**

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

- 210 • Überlege, wie man die Wegzeichen legen kann
- 211 • Lerne verschiedene Wegzeichen
- 212 • Mache mit deiner Gruppe eine Schnitzeljagd und probiere die neuen
213 Wegzeichen aus.

214 **Klima & Umwelt**

215 KLIMAWANDEL

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

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

- 219 • Fahre mehr Fahrrad oder gehe zu Fuß.
- 220 • Pflanze eine Blume oder einen Baum.
- 221 • Kaufe Obst und Gemüse aus deiner Region.
- 222 • Überlege dir mit deiner Gruppe noch mehre Ideen.

223 **Ich helfe mit**

224 WAS MACHE ICH MIT DEM ABFALL?

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

228 DAZU GIBT ES VERSCHIEDENE MÜLLBEHÄLTER.

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

231 **Müll**

232 AUCH ICH HELFE, DIE UMWELT ZU ERHALTEN!

- 233 • Gemeinsam mit meiner Gruppe mache ich eine Müllsammel-Aktion im nahe
234 gelegenen Wald.
- 235 • Bei Ausflügen in die Natur achte ich selbst darauf, dass kein Abfall
236 zurückbleibt.
- 237 • Ich vermeide selbst Abfall, indem ich z.B. eine Brotdose benutze und
238 Getränke nur in Mehrwegflaschen kaufe.
- 239 • Ich sortiere meinen Abfall und werfe ihn in die richtige Tonne.
- 240 • Welche Möglichkeit gibt es noch?
- 241 • Wir überlegen, wie wir den Raum sauber halten können o Wir gehen zusammen
242 raus und sammeln Müll.
- 243 • Wir üben zusammen, wie man Müll trennt.

244 **Jahreszeiten**

245 DER ZIRKUS IST DAS GANZE JAHR UNTERWEGS

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

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

251 • Sucht Blumen und Kräuter und schaut, was ihr entdecken könnt.

252 • Sucht im Herbst Eicheln, Bucheckern und Kastanien und bastelt ein Tier
253 daraus.

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

256 **Jahreszeiten**

257 **LEBENSMITTEL**

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

260 • Was ist dein Lieblingsobst und -gemüse?

261 • Wir schauen uns den Saisonkalender an.

262 • Geht in einen Supermarkt und kauft Gemüse/Obst der Saison und esst es
263 zusammen.

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

265 **Jesus: Zuckerkreide, Geschichte**

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

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

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

273 GESCHICHTEN VOM HEIL-WERDEN

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

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

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

281 **Jesus: Zuckerkreide, Geschichte**

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

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

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

288 Ich versuche Geräusche zu erraten.

289 **Jesus: Zuckerkreide, Geschichte**

290 ZUCKERKREIDE KANNST DU SELBST HERSTELLEN:

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

296 Wenn unsere Augen nicht sehen oder unsere Ohren nicht hören können, wird das

297 Leben viel schwieriger. Deshalb kamen viele kranke Menschen zu Jesus, damit er
298 sie wieder gesund macht. Aber Jesus wollte auch, dass wir unsere Augen und Ohren
299 und unsere Hände und Füße und den Mund richtig benutzen: um all das Schöne zu
300 sehen, aber auch, um die Menschen selbst zu sehen. Er wollte auch unsere Herzen
301 öffnen – damit wir andere besser verstehen. Kannst du dir vorstellen, dass deine
302 Augen und Ohren oder dein Mund wie ein großes Tor sind, das aufgemacht und
303 geschlossen werden kann? Wenn das Tor geschlossen ist, kann niemand herein und
304 heraus. Wenn das Tor geöffnet ist...

305 **Tischgebete (wir essen gemeinsam)**

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

309 Das Gebet könnt ihr vor dem Essen beten:

310 Alle guten Gaben, alles was wir haben, kommt oh Herr von dir, wir danken dir
311 dafür alle guten Gaben alle guten Gaben. (Zur Melodie von "we will rock you")

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

316 **Georgstag**

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

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

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

326 **Georgstag**

327 Die Geschichte des heiligen Georg:

328 In einer Stadt wohnt ein König. Die Menschen in der Stadt mögen ihren König. In
329 der Tiefe des Wassers haust ein Drache. Eines Tages wird er wach. Die Menschen
330 sehen: Das Wasser kommt in Bewegung und wird wieder ruhig. Die Menschen sehen:
331 da wohnt etwas. Zuerst wissen sie nicht, ob das Wesen gefährlich ist oder
332 friedlich. Sie wissen nicht, ob es ihnen wohlgesonnen ist, oder ob es böse ist.
333 Doch bald schon bemerken sie, dass es etwas zu fressen will. Die Menschen geben
334 ihm etwas und hoffen, dass es damit zufrieden ist und wieder Ruhe gibt. Zuerst
335 ist es mit zufrieden, aber dann will das Wesen immer mehr. Jetzt taucht das
336 Wesen auf: Es ist ein Drache, ein großer Drache mit großen Augen. Und er brüllt.
337 Und er speit Feuer. Die Menschen bekommen Angst, dass er ihre Häuser, vielleicht
338 sogar ihre Stadt abbrennt. Sie geben ihm alles, was sie noch an Essen finden in
339 ihrer Stadt. Die Menschen beraten sich. Sie haben keine Tiere mehr, die sie dem
340 Drachengeben können. Was können sie ihm noch hineinwerfen? Die Menschen
341 entscheiden, dass sie einen von ihnen opfern müssen. Aber wen? Sie ziehen ein
342 Los. Und wen es trifft, der muss vor die Stadt als Fressen für den Drachen.

343 Die Menschen sind traurig und verzweifelt. Eines Tages fällt das Los auf die
344 Königstochter. Alle sind entsetzt und erschrocken. Der König aber weiß nicht ein
345 noch aus. Er will seine Tochter nicht opfern. Da kommt ein Ritter zur Stadt. Er
346 merkt, dass hier alles in Aufruhr ist und dass es gar nicht gut ist. Die
347 Menschen sind in großen Schwierigkeiten. Die Menschen erzählen ihm, was los ist.
348 Die Menschen erzählen dem Ritter Georg, was passiert ist. Georg antwortet: Damit
349 muss jetzt Schluss sein! Ihr könnt dem Drachen doch nicht euer ganzes Leben
350 opfern! Ihr müsst gegen den Drachen kämpfen und ihn töten! Doch die Menschen
351 haben dazu keine Kraft mehr. Da reitet Georg aus der Stadt hinaus und kämpft mit
352 dem Drachen. Georg besiegt den Drachen. Georg befreit die Menschen aus der
353 Gewalt des Drachens und schenkt ihnen wieder ihr Leben. Die Menschen jubeln
354 Georg und sie fragen ihn, wie er das gemacht hat: Mit welcher Kraft hat Georg
355 den Drachen besiegt? Und Georg weiß, woher die Kraft kommt: Er sagt, dass Gott
356 ihm die Kraft schenkt, sich gegen das Böse durchzusetzen. Sie erkennen, dass
357 Jesus allen Menschen hilft.

358 **Georgstag**

359 Ritter wie der heilige Georg haben einen Eid geschworen. Ein Eid ist ein
360 feierliches Versprechen, dass man auf jeden Fall halten will. Das ist, so wie
361 wenn wir als Pfadfinder*innen unser Versprechen ablegen.

362 Ritter hatten außerdem Schilder, mit denen sie sich beschützt haben. Darauf
363 konnte man Bilder sehen, von Dingen, die ihnen wichtig waren, für die sie
364 standen. Wenn du auch ein Schild hättest, was würde darauf zu sehen sein? Was

365 ist dir wichtig? Bastelt oder malt gemeinsam Schilder.

366 **Namenstag**

367 Mein Name:

368 Platz für den Namen

369 Wofür steht eigentlich mein Name?

370 Wer ist mein*e Namenspatron*in?

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

373 **Feste**

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

375 Thinking Day

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

380 Georgstag

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

384 Friedenslicht

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

389 **Versprechensfeier**

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

393 **Stammesversammlung**

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

396 **Ein Projekt**

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

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

401 Bei den Wichteln gibt es dafür diese Schritte:

402 1. Wir haben eine Idee

403 2. Wir machen alle mit

404 3. Wir freuen uns

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

406 **Wichtelfest**

407 Wir wollen gemeinsam ein Zirkusfest in der Gruppe feiern:

408 • Wir überlegen gemeinsam, wen wir zum Fest einladen wollen

409 • Wir basteln gemeinsam Einladungen

410 • Wir verteilen die Einladungen an unsere Gäst*innen

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

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

416 **Wichtelfest**

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

- 419 • Wir jonglieren mit Bällen oder Tüchern.
- 420 • Wir üben Zaubertricks.
- 421 • Wir denken uns eine Clownsnummer aus.
- 422 • Wir bauen eine Menschenpyramide.
- 423 • Was fällt uns noch ein?

424 Jetzt kann unser Zirkusfest starten!

425 **Popcorn**

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

428 Dafür brauchen wir:

- 429 • 125g Maiskörner
- 430 • 3 Esslöffel Öl

431 • Zucker oder Salz zum Würzen

432 • ... und diese Werkzeuge:

433 • Einen hohen Topf mit Deckel

434 • Ein Paar Kochhandschuhe

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

440 **Popcorn**

441 Bewegt ab und zu den Topf ein bisschen hinund her. So können sich alle
442 Maiskörner auf dem Topfboden verteilen und so viele wie möglich können auch
443 platzen. So brennt euch auch nichts an. Zieht euch am besten die Kochhandschuhe
444 an oder nutzt einen Topflappen, dass ihr euch die Hände nicht verbrennt. Wenn es
445 im Topf ruhiger geworden ist, macht ihr den Herd aus und könnt den Deckel
446 öffnen. Jetzt verteilt ihr das frische Popcorn auf Teller und süßt es mit Zucker
447 oder würzt es mit Salz: so wie ihr es lieber mögt.

448 **Wichtelspiel**

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

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

453 Bei jedem Wegzeichen müsst ihr eine Frage beantworten. Ist die Frage richtig,
454 dürft ihr in der nächsten Runde normal weiter gehen. Ist die Antwort falsch,
455 müsst ihr wenn es einen dunklen Weg gibt, diesen laufen, ansonsten eine Runde
456 aussetzen. Kommt ihr auf das Kleeblattfeld, dürft ihr in derselben Runde noch
457 mal würfeln.

458 Am wichtigsten ist dabei, dass ihr Spaß habt!

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

462 **Das Versprechen**

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

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

467 Zum Versprechen bekommst du dein Halstuch und einen Wichtel-Anstecker.

468 **Versprechensvorbereitung**

469 1. Wir haben eine Idee

470 Wir wollen unser Wichtelversprechen machen.

471 2. Wir machen alle mit

472 Wir planen unser Versprechen:

- 473 • Wann soll es stattfinden?
- 474 • Wo wollen wir es machen?
- 475 • Wen wollen wir dazu einladen?
- 476 • Was brauchen wir dazu alles?

477 Eure Gruppenleitung hilft euch dabei an alles zu denken.

478 3. Wir freuen uns Wir feiern gemeinsam unsere Versprechensfeier. [Wichtelgruß
479 als Zeichnung dazu]

Anhang [PDF]

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

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

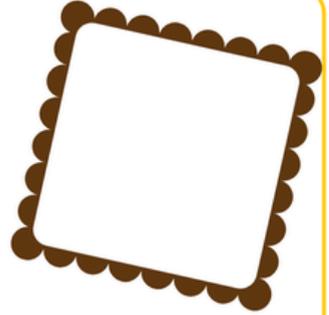
Meine Freund*innen in der PSG

Name _____

Geburtstag _____

Mein Lieblingsspiel in Gruppenstunden

Das möchte ihr dir sagen

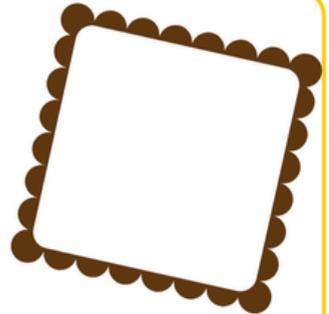


Name _____

Geburtstag _____

Mein Lieblingsspiel in Gruppenstunden

Das möchte ihr dir sagen



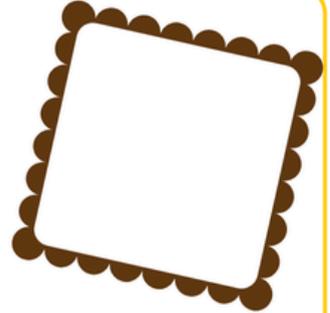
Meine Freund*innen in der PSG

Name _____

Geburtstag _____

Mein Lieblingsspiel in Gruppenstunden

Das möchte ihr dir sagen

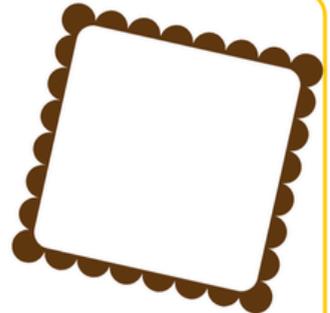


Name _____

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.

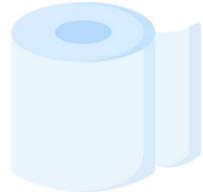
**Wichtelpunkt:
Das Wichtel denkt
auch an die
Anderen**

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.

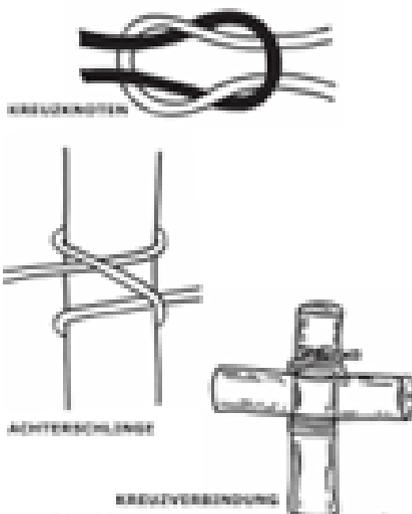
ACHTERSCHLINGE

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

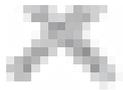
Die Wegzeichen sind die Geheimsprache der Pfadfinder*innen. Mit ihnen kannst du denen, die dir folgen, Hinweise zu deinem Weg hinterlassen.

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

route interdite



Folge dem Weg in dieser Richtung



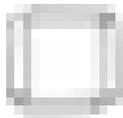
Folge dem Weg in umgekehrter Richtung



Lager in dieser Richtung



Nachricht in dieser Richtung



Wir haben uns vertrieben



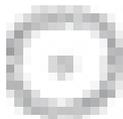
Abkantung



Einbahnstrasse in dieser Richtung



Wir haben uns getrennt



Aufgabe erledigt, bin nach Hause gegangen

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.

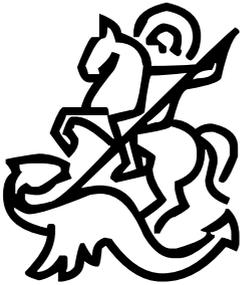
Zur Melodie von "we will rock you"

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]