

Pfadfinder

Stay tuned - bald findet ihr hier Methoden, Spielideen, Gruppenstundenvorschläge und andere hilfreiche Tipps für das blaue gelbe Leben.

Wenn ihr Fragen und/oder Gesprächsbedarf habt oder in einem Motivationsloch seid, meldet euch bei dotter@hessen.pfadfinden.de

Wir, der DoTTeR sind euer Arbeitskreis für die Pfadfinderstufe. Gut Pfad!

Hier eine kurze Übersicht über die Methoden der Pfadfinderstufe:

.: Sippenstunde .:

Das wöchentliche Treffen der Sippe wird Sippenstunde oder Heimabend genannt. Hier können die Sippen basteln, werken, malen, spielen, singen etc. Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. Die Sippenstunde hat einen gemeinsamen Anfang und ein gemeinsames Ende.

.: Langzeitprogramm .:

Das thematische Verbinden mehrerer Sippenstunden heißt Langzeitprogramm. Hier geht die Sippe ein Projekt an, das über mehrere Wochen geht (z.B. Pfadfindertechnik, „Wir erkunden unseren Stadtteil“, Jugend und Politik, Natur, ...)

.: Fahrt .:

Die Fahrt ist meistens der Höhepunkt eines Pfadijahres. Die Sippe packt ihre Rucksäcke und zieht in die Welt. Während jüngere Sippen meistens die Umgebung ihres Heimatortes zu Fuß erkunden, geht es später auch weiter hinaus in Ausland. Begehrte Fahrtenziele sind Griechenland, Spanien, Skandinavien und Irland.

.: Hajk .:

Der Hajk ist ähnlich der Fahrt eine Wanderung mit Zelt. Beim Hajk jedoch müssen unterwegs vorgegebene Aufgaben erledigt werden, die entweder an bestimmte Punkte gebunden sind (Ortsaufgaben) oder auch nicht (Wegaufgaben).

.: Lichtspur .:

Die Lichtspur ist eine Form der Meditation, die uns Pfadfinderinnen und Pfadfinder in unserem Anspruch und Stil entgegenkommt. Bei der Lichtspur wird mit Kerzen, Laternen oder anderen Lichtquellen eine Spur gelegt. An jedem Lichtpunkt findet man einen Text oder Gegenstand, der zum Nachdenken anregt. Bei der Lichtspur startet man versetzt und achtet darauf, das man keinen einholt.

.: Spiel .:

Wir kennen eine Unmenge von Spielen, die sich in eine Vielzahl von Kategorien einordnen lassen. Dafür ist hier aber nicht genug Platz. Wichtig hier ist nur zu sagen, dass das Spiel eine unserer vielfältigsten Methoden ist und es für fast jede Situation ein Spiel gibt. Ein Ziel des Spielens kann sein Spaß, Gemeinschaft fördern, Spannung abbauen, Hemmungen lösen, sich abregieren, Phantasie und Kreativität fördern usw..

.: Morgen- und Abendrunden .:

Die Morgenrunde ist der gemeinsame Anfang des Tages auf Fahrt und Lager. In der Morgenrunde kann gesungen, ein Spiel gespielt, ein Text zum Nachdenken und/ oder die Infos zum Tag verkündet werden.

Die Abendrunde stellt den gemeinsamen Abschluss des Tages dar. Auch hier kann gesungen, gespielt und/oder ein Text vorgelesen werden.

.: Lager .:

Das Lager zeichnet sich dadurch aus, dass man die ganze Zeit an einem Ort schläft (im Zelt, in der Jugendherberge, im Selbstversorgerheim usw.) Wichtig ist ein gutes Programm, z.B. ein Geländespiel, verschiedene AGs usw. Ein mehrtägiges Lager kann auch als Abschluss einer Fahrt gemacht werden.

.: Special Aktion Meeting (SAM) .:

Die Idee, die hinter dem ganzen SAM steckt ist es, aus dem öden Alltag auszubrechen und Abenteuer zu erleben. Dabei bedeutet Abenteuer alles was ihr sonst nicht erleben würdet und das Erleben die Nutzung aller Sinne zur Wahrnehmung. Besonders gefordert werden Kreativität und Phantasie eurer Pfadfinderinnen und Pfadfinder, da Erleben bedeutet, in die Handlung einzutauchen, sie zu spüren und weiterzuentwickeln. Ihr gebt ihnen die Möglichkeit in eine Rolle zu schlüpfen und Können, Phantasie und Ideenreichtum auszuleben.

.: Geländespiel .:

Geländespiele sind Spiele im Gelände.

Wesentliche Merkmale sind die Parteienbindung, das Sich-Verstecken und Den-anderen-entdecken oder das Herausfinden von Informationen und Heben eines Schatzes oder ähnliches.

.: Singen und Musizieren .:

Lieder und Musik sind in jeder Gruppe ein wichtiges und bindendes Element, und so ist es selbstverständlich, dass wir als Pfadfinderinnen und Pfadfinder viel miteinander singen.

.: Theater .:

Das Theaterspielen ist eine der spannendsten

Methoden, da hier die Sipplinge in eine neue Rolle schlüpfen können, Sie lernen dadurch viel über sich selber und den anderen kennen.

.: Tanzen .:

Hier werden vor allem die Gruppentänze getanzt (Polka, Troika, Mayim etc.), die wesentlich einfacher zu erlernen sind als Standardtänze. Tanzen mit den Pfadies macht viel Spaß, ausgelassene Freude kann lösend und befreiend wirken.

.: Chronik .:

In der Chronik hält die Sippe fest, was so alles in den Sippenstunden passiert ist, was ihnen auf Fahrt und Lager widerfahren ist und was sie sonst noch gemacht haben. So kann die Sippe später immer wieder daran schmökern, gute Ideen ausgraben und Erfahrung an andere weitergeben.

.: Feste feiern .:

Auch bei den Pfadfinderinnen und Pfadfindern wird gefeiert, und das nicht zu knapp. Aber mit Stil! Also klares Programm, vorherige Liedauswahl und gutes Essen. So bereichert ein Fest jede Aktion.