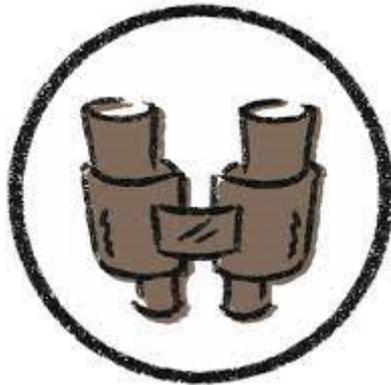


Pfadfindergesetze für Biber





Grundlegende Hinweise und Erläuterungen

Die meisten Biber können noch nicht lesen und sind im Alter von 4-7 Jahren. Daher unterscheidet sich Ihre Lebens- und vor allem auch ihre Erfahrungswelt von den anderer Pfadfinder*innen. Wir haben hier einen Vorschlag zur Vereinfachung der Pfadfindergesetze zusammengestellt, mit denen man die Regeln auf eine bibergerechte Ebene herunterbrechen kann. Die Regel soll so einfach sein, dass auch ein Vorschulkind sie erfassen und auch umsetzen (!) kann.

Als erstes soll das Symbol als Ankerpunkt dienen und eine Ableitung des Gesetzes bzw. der Regel für die Biber ermöglichen.

Als zweites haben wir versucht, den Leiter*innen einen Weg aufzuzeigen, auf dem sie sich und die Biber der Regel nähern können. Für weitere Ideen und Tipps aus eurer praktischen Arbeit sind wir unter dag-biber@dpsg-koeln.de offen. Wir werden diese dann bei der nächsten Überarbeitung mit einfließen lassen.

Als Letztes haben wir noch die Symbole der Pfadfindergesetze zum Ausmalen und damit auch „Be-Greifen“ angehängt.

Also Allzeit gut Pfad und unverzagt genagt

Eure DAG-Biber

PS:



Als Bonbon haben wir an manchen Stellen Beispiele für komplett ausgestaltete Gruppenstunden angefügt.



Als Pfadfinderin, als Pfadfinder ...



... mache ich nichts halb und gebe auch in Schwierigkeiten nicht auf.

D.h. für Biber

Als Pfadfinder*in gehe ich bis zum Gipfel und gebe nicht vorher auf.

Hinweise für die Leitung zur Heranführung

Was sind Schwierigkeiten?

- etwas klappt nicht auf Anhieb (am besten Beispiele, die den Leiter*innen selbst passiert sind – z.B. Führerscheinvorbereitung)
- Ich kann das nicht! -> Ich kann das **noch** (!) nicht.

Aufgeben?

- Gleichnis mit dem Frosch und der Milch => Butter
- positive Beispiele – Fliegen ist unmöglich, Erdumrunden, In 80-Tagen um die Welt, Die Welt hat Bedarf für vielleicht 5 Computer, nix neues mehr seit 1899 ...
- jüngere Geschwister, Babys – beim Laufen lernen, fallen sie 1000x hin und versuchen es doch immer wieder

Vorteile:

- Ich werde/ bin unabhängiger.

Welche Hindernisse habt Ihr schon bewältigt?

- Laufen, balancieren
- Zähne putzen
- selber anziehen
- Schuhe zu machen, Schleife binden
- Singen
- allein auf Klo gehen



Als Pfadfinderin, als Pfadfinder ...

... lebe ich einfach und umweltbewusst.

D.h. für Biber

Als Pfadfinder*in schütze ich die Umwelt.

Hinweise für die Leitung zur Heranführung

Was ist für Biber die Umwelt?

- Pflanzen, Bäume – Natur allgemein
- Kindergarten, zu Hause
- Bibergruppe, Kirche

Was heißt einfach?

- das Auto mal stehen lassen
- auch mal gebrauchte Dinge nutzen (statt Neukaufen)

Was können Biber tun?

- Müll aufheben & in den Mülleimer bringen
- Müll trennen
- Sich nur so viel nehmen, wie man wirklich essen wird. Lieber nachnehmen.
- zu Fuß gehen, Fahrrad fahren.
- statt Einwegbeutel/-tüten, Netz oder Stoffbeutel (mehrfach) nutzen
- Sachen verkaufen, weitergeben, spenden oder tauschen (Spielzeug, Klamotten)

Hilfsmittel

- Das Umweltlied – Was ist Was Junior



Als Pfadfinderin, als Pfadfinder ...

... entwickle ich eine eigene Meinung und stehe für diese ein.

D.h. für Biber

Als Pfadfinder*in mache ich aktiv mit bei den Reflexionen.

Hinweise für die Leitung zur Heranführung

Was ist eine Reflexion?

- Reflexion in den Gruppenstunden (Wie geht es mir – Runden; Abschlussreflexion)

Meinungsbildung – warum ist das wichtig?

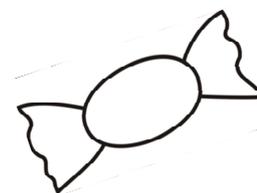
- Gleichnis mit dem Ehepaar und dem Obstsalat.
- Eigenorganisierte Jugendarbeit als Grundlage der DPSG
- Beispiel: Teilnahme Stammesversammlung
 - o Vorteil: ich bin informiert und meine Stimme wird gehört

Ziel

- Verständnis für das Mitmachen und aktive Einbringen anregen
- Mittelweg zwischen immer „Ja und Amen“ sagen und Diktator bzw. beleidigte Leberwurst spielen finden.
- Hin zu offenen Reflexionen (gegenseitige Einflussnahme)

Hilfsmittel

- Ich darf das! – Der Kinderrechtesong





Als Pfadfinderin, als Pfadfinder ...

... begegne ich allen Menschen mit *Respekt* und habe alle Pfadfinder*innen als Geschwister

D.h. für Biber

Als Pfadfinder*in sind wir wie eine große Familie mit vielen Freund*innen.

Hinweise für die Leitung zur Heranführung

Begriffsdefinition:

Respekt – Wertschätzung, Achtung, Ehrerbietung

Respekt wofür bzw. gegenüber was?

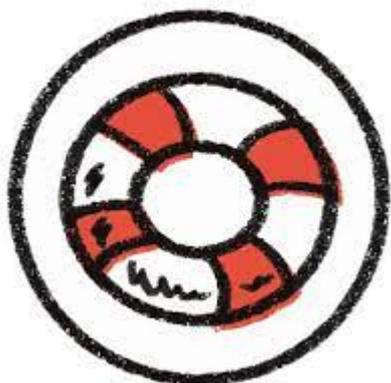
- Sachen,
- Personen,
- die Umwelt,
- Einschätzungen und Meinungen

Um Respekt zeigen zu können, braucht es auch Respekt sich selbst gegenüber.

1. genau zuhören.
2. aussprechen lassen.
3. Pausen gönnen.
4. auf Gestik und Mimik achten.
5. Gefühle erkennen und akzeptieren.
6. sich in den/die Gesprächspartner*in hineinversetzen.

Ziel:

Hilfsmittel:



Als Pfadfinderin, als Pfadfinder ...

... bin ich höflich und helfe da, wo es notwendig ist.

D.h. für Biber

Pfadfinder*innen helfen und sind nett. Das können auch wir Biber schon.

Hinweise für die Leitung zur Heranführung

5 Dinge, die man nicht alleine machen kann:

- sich kitzeln
- Wippen
- Sich mit einem Spontanbesuch überraschen
- Synchronschwimmen
- Einen Kanon singen



Begriffsdefinition:

- Hilfe / Hilfe holen

Unterschiede:

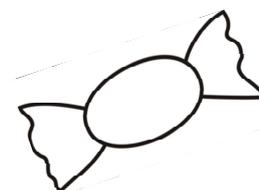
- Hilfe bekommen
- Hilfe geben/ leisten
- Selbstlose Hilfe
- Selbsthilfe

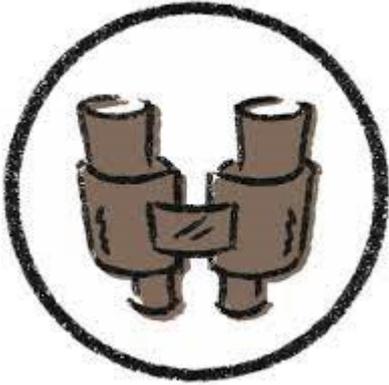
Ziel:

- Lösung des Problems
- Gutes Gefühl

Hilfsmittel:

- Spiele kooperativer Natur
- Lied – Was wir alleine nicht schaffen – Xavier Naidoo





Als Pfadfinderin, als Pfadfinder

... gehe ich zuversichtlich und mit wachen Augen durch die Welt.

D.h. für Biber

Pfadfinder*innen sind zuversichtlich und halten die Augen offen.

Hinweise für die Leitung zur Heranführung

Was bedeutet zuversichtlich?

- siegessicher
- wir glauben fest daran unser Ziel zu erreichen

Was heißt die Augen offenhalten“?

- Wir achten auf das, was um uns geschieht
- Wir sind aufmerksam
- Wir sind neugierig und schauen uns Dinge genau an

Was können Biber tun?

- Wir trauen uns etwas zu (Wanderung, Biberübernachtung, Schnitzen, ...)
- Wir schauen nicht weg, wenn wir sehen, dass es jemand schlecht geht (z.B. ein Kind weint)
- Wir schauen uns Dinge genau an und fragen nach, wenn wir etwas nicht kennen oder noch nicht wissen (z.B. unterwegs im Wald, in der Stadt)

Spielidee für die Gruppenstunde: „Erinner-Mich“

Legt einige Dinge, z.B. die ihr im Wald gesammelt habt, die ihr im Gruppenraum findet, die für Pfadfinder*innen wichtig sind, ... in die Kreismitte. Die Kinder sollen sich diese einprägen. Dann geht ein Kind kurz vor die Tür. Die anderen Kinder nehmen ein oder auch mal zwei Teile weg und rufen das Kind wieder in den Raum. Nun muss das Kind erraten, was verändert wurde.

Hilfsmittel

- Lied “Hakuna Matata”



Als Pfadfinderin, als Pfadfinder

... stehe ich zu meiner Herkunft und zu meinem Glauben.

D.h. für Biber

Als Pfadfinder*in bin ich gut so, genauso wie ich bin!

Hinweise für die Leitung zur Heranführung:

Nehmt doch mal ein großes weißes Blatt / Plakat mit den Umrissen der Lilie. Stellt Fingerfarben in verschiedenen Farben hin und lasst eure Biber die Lilie mit Fingerabdrücken füllen. Natürlich könnt ihr dabei helfen. Wenn ihr damit fertig seid, sollte eure Lilie kunterbunt sein. Genau das ist es, was die Pfadfinderbewegung ausmacht. Es ist egal, woher wir kommen, an wen oder was wir glauben, wie groß unsere Familie ist. Jede*r von uns trägt dazu bei, unsere Gruppe weiterzubringen, hat gute Ideen, ... Es ist wichtig, dass wir uns nicht immer an anderen anpassen und zu einer braunen Farbe verschmelzen.

Überlegt nun vielleicht gemeinsam, was für euch Glaube und Herkunft bedeutet. Glaube ist evtl. für viele Biber noch sehr abstrakt, aber Herkunft kann unterschiedliche Grenzen haben, z.B. Ort/Land, aber auch Familie, Kindergarten, ...

Vielleicht gibt es in eurem Stamm auch eine*n Pfadfinder*in, der/die schon einmal auf einem internationalen Lager war und euch ein paar Bilder zeigen kann, wie bunt es dort ist, und euch ein bisschen davon erzählen kann. Es ist spannend sich mit Pfadfinder*innen aus der ganzen Welt auszutauschen, andere Kulturen zu erleben, andere Sprachen zu hören, zu erleben, wie gebetet, gegessen, gesungen, ... wird.

Hilfsmittel

“Anders ist Gut” aus Bibi & Tina – Katharina Hirschbach



Als Pfadfinderin, als Pfadfinder ...

... sage ich, was ich denke, und tue, was ich sage.

D.h. für Biber

Als Pfadfinder*in bin ich echt und tratsche nicht.

Hinweise für die Leitung zur Heranführung

Einleitung:

- Situationen in denen Aussage und Handeln sich widersprechen
- z.B. falsch blinken oder Zusage zu einem Geburtstag und nicht kommen



Was passiert bei mir, was passiert bei anderen?

Überlegt zusammen, ob das gut ist?

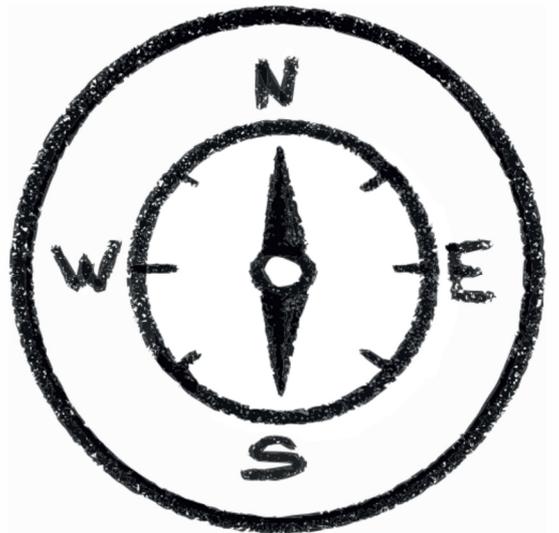
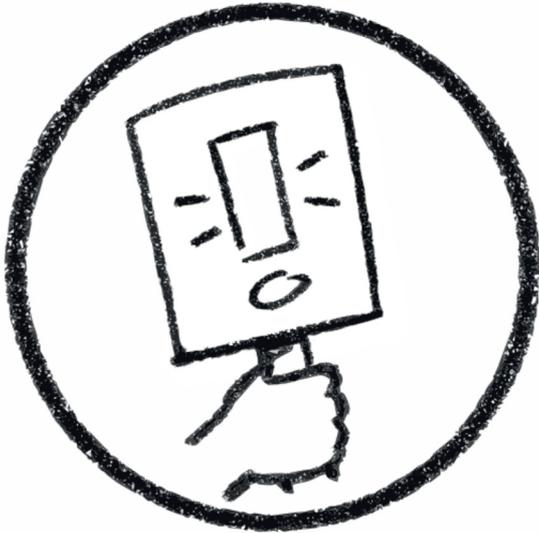
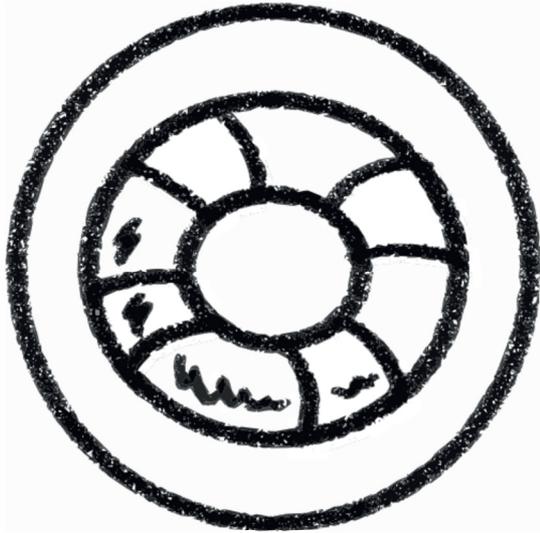
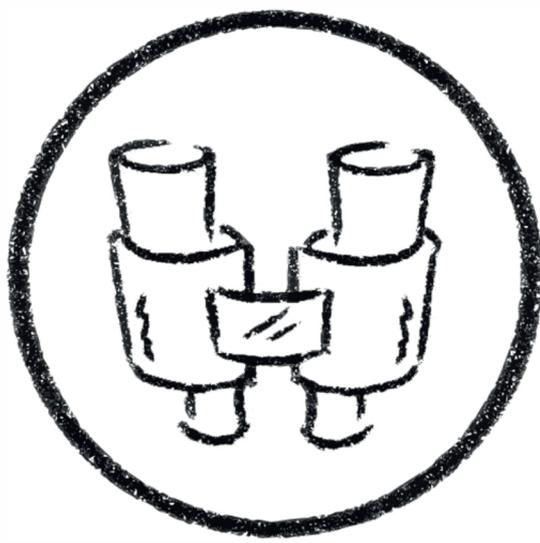


Tratsch / Gossip als Teil des Problems darstellen.

Hilfsmittel:

Lied - Echte Freunde

Spiel – Wie gut kennst Du?



Beispielidee für eine komplette Gruppenstunde



Als Pfadfinder*in...

...entwickle ich eine eigene Meinung und stehe für diese ein.



1. Geschichte vom kleinen Biber

Der kleine Biber lebt mit seinen Eltern in einem Biberbau, gar nicht weit weg von hier.

Er liebt Abenteuer und ist sehr neugierig; schon lange quengelt der kleine Biber, denn er möchte so gerne ein richtiger Pfadfinder werden.

Als er an einem sonnigen Tag durch den Wald spazierte, traf er Tenkti; einen sehr alten und weisen Pfadfinder.

„Weißt du was?!“ sprudelte es sofort aus dem kleinen Biber heraus. „Bald bin ich auch ein richtiger Pfadfinder, genau wie du! Dann mache ich alles genauso, wie du es machst, damit ich ein guter Pfadfinder werde!“ Tenkti lächelte und tätschelte dem kleinen Biber den Kopf. „Ach weißt du“, sagte er mit ruhiger Stimme. „Wenn alle PfadfinderInnen immer alles genauso machen würden, wie ich, dann wäre es doch ziemlich langweilig. Viel wichtiger ist doch, dass du als Pfadfinder deinen eigenen Weg gehst. Dass du eine eigene Meinung entwickelst, und für diese einsteht.“ Mit diesen Worten drehte Tenkti sich um und ging weiter in den Wald hinein. „Warte“, rief der kleine Biber ihm noch nach, aber da war Tenkti schon hinter den großen Bäumen verschwunden.

„Ich soll eine eigene Meinung entwickeln“, überlegte der kleine Biber. „Aber was ist das? Eine Meinung? Und wofür brauche ich das?“ Er hatte noch so viele Fragen, aber Tenkti war schon längst nicht mehr zu sehen. In den nächsten Tagen hielt der kleine Biber immer wieder Ausschau nach ihm, aber er konnte ihn nirgends finden.

Und deshalb ist der kleine Biber heute bei uns zu Besuch. Er möchte mit uns zusammen herausfinden, was eine 'eigene Meinung' ist und wofür es gut ist, eine 'eigene Meinung' zu haben.

2. Gesprächsrunde

- → Wer weiß, was eine Meinung ist?
- → Wo kann ich überall eine eigene Meinung haben? (Hobbys, Lieblingsfarbe, ...)



- Die Leiter*innen erklären kurz, was eine Meinung ist, nennen Beispiele und erklären den Kindern, dass jeder eine eigene Meinung haben darf und es dabei nicht um 'richtig oder falsch' geht

3. Rollenspiel Haribo

Biber: Okay. Jetzt verstehe ich, was eine eigene Meinung ist. Aber wieso ist es so wichtig, dass man eine eigene Meinung hat?

*Leiter*in:* Pass auf, wir machen mal ein kleines Rollenspiel. Vielleicht verstehst du dann, wieso es so wichtig ist, eine eigene Meinung zu haben.

*Leiter*in 1:* *Schau mal, ich habe eine Packung Gummibärchen dabei. Komm, wir machen sie mal auf! Am allerbesten schmecken die grünen Gummibärchen!*

*Leiter*in 2:* *Ich mag die gelben am liebsten.*

*Leiter*in 1:* *Was? Nein! Das kann nicht sein. Die gelben schmecken doch überhaupt nicht! Hier. Nimm lieber ein grünes Gummibärchen!*

*Leiter*in 1 nimmt sich ein grünes Gummibärchen und gibt Leiter*in 2 auch eins*

*Leiter*in 1 isst es; Leiter*in 2 nicht*

*Leiter*in 1:* Du isst dein Gummibärchen ja gar nicht?!

*Leiter*in 2:* Ich mag die grünen Gummibärchen nicht. Aber das hat doch auch was Gutes! So können wir uns die Packung teilen; du kannst die grünen essen, und ich die gelben. Stell dir mal vor, alle würden immer nur grüne Gummibärchen essen. Dann würde der Rest übrigbleiben, das wäre doch doof.

*Leiter*in 1:* Hmm, stimmt, da hast du natürlich recht. Und wo wir schon beim Teilen sind, vielleicht geben wir den anderen auch etwas von unseren Gummibärchen ab.

*Leiter*in 2:* Klasse Idee, und jeder darf sich eine Farbe aussuchen!



4. Spiel 'Haribo'

Jedes Kind bekommt ein Gummibärchen und muss sich die Farbe (welche es sich selber aussuchen darf) merken. Nachdem alle Kinder ihr Gummibärchen aufgegessen haben, spielen alle gemeinsam das Spiel 'Haribo'. (funktioniert genauso wie 'Obstsalat', nur mit den Farben der Gummibärchen und beim Wort 'Haribo' müssen alle den Platz tauschen.

5. Frage vom Biber

Biber: Okay. Das habe ich bis jetzt verstanden: Eine Meinung zu haben, bedeutet, zu sagen, was man mag, gerne macht, wofür man sich interessiert und so weiter. Und es ist wichtig, dass jeder eine eigene Meinung haben darf. Zum einen, weil es sehr langweilig wäre, wenn alle die gleiche Meinung haben. Zum anderen, damit man selber zufrieden ist, mit dem was man macht.

Aber nun habe ich eine Frage. Wenn ihr in der Gruppenstunde etwas spielen wollt, und die LeiterInnen fragen euch, was ihr spielen wollt, dann ist es doch schwierig, wenn jeder etwas anderes spielen möchte. Dann wäre es doch besser, wenn alle das Gleiche spielen wollen oder nicht?

*Leiter*in: Wenn nicht alle das Gleiche spielen wollen, dann gibt es die Möglichkeit 'abzustimmen'. Damit du weißt, was ich damit meine, probieren wir es doch gleich mal aus!*

6. Spielabstimmung

Die Leiter*innen geben x (3-5) Spielideen vor. Auf Fotos ist erkennbar, um welches Spiel es sich handelt (es sollten den Kindern bekannte Spiele sein). Jedes Foto klebt auf einer Pappe. Nun bekommt jedes Kind einen Klebepunkt und darf auf das Spiel, was es am liebsten spielen möchte, seinen Punkt kleben.

Anschließend wird gemeinsam ausgewertet und das Spiel mit den meisten Punkten wird gespielt.



7. Gesprächsrunde

Ggf. können die Leiter*innen den Kindern anschließend noch ein bisschen etwas zu Demokratie und Kompromisse finden erklären. Es ist wichtig, den Kindern klarzumachen, dass sie ihre Meinung behalten dürfen, auch wenn die Mehrheit eine andere Meinung hat!

Durch ein Gespräch mit einem Leiter/ einer Leiterin kann dies nochmal verdeutlicht werden:

*Leiter*in: Ich hatte mir eigentlich Spiel y gewünscht. Aber die Mehrheit hat sich für Spiel z entschieden. Das ist zwar schade, aber Spiel z hat auch Spaß gemacht. Trotzdem mag ich Spiel y sehr gerne. Vielleicht können wir das Spiel ja dann in der nächsten Gruppenstunde spielen.*

Biber: Das klingt nach einer guten Idee. Ich glaube, das ist das, was Tenkti mit 'für seine Meinung einstehen' meint. Dass es immer wichtig ist, seine Meinung zu sagen und sich auch dafür einzusetzen. Auch wenn es manchmal andere Entscheidungen gibt. Das ist überhaupt nicht schlimm!

Reflektion

Auch bei der Reflektion sagen wir unsere eigene Meinung, dies ist wichtig, damit die Leiter*innen wissen, was euch in der Gruppenstunde Spaß gemacht hat und auch was euch gar nicht gefallen hat.

Anschließend kleines Blitzlicht/ Reflexion zur Gruppenstunde

Beispielidee für eine komplette Gruppenstunde



Als Pfadfinder*in...

...bin ich höflich und helfe da, wo es notwendig ist.



1. Geschichte vom kleinen Biber

Der kleine Biber lebt mit seinen Eltern in einem Biberbau, gar nicht weit weg von hier.

Er liebt Abenteuer und ist sehr neugierig; schon lange quengelt der kleine Biber, denn er möchte so gerne ein richtiger Pfadfinder werden.

An einem sonnigen Tag macht sich der Biber auf den Weg, um ein neues Abenteuer zu erleben. Als er fröhlich vor sich hin pfeifend durch den Wald schlenderte, sah er plötzlich einen riesigen Berg leckerer Früchte, direkt am kleinen Teich, zwischen 2 großen Bäumen auf dem Waldboden liegen. Zwar hatte der kleine Biber grade erst gefrühstückt, aber die leckeren Früchte wollte er sich trotzdem nicht entgehen lassen. Voller Vorfreude lief er los und bemerkte dabei gar nicht, dass die Früchte in einer Biberfalle lagen. Noch bevor er sich den ersten leckeren Apfel schnappen konnte, fiel die Tür der Biberfalle auch schon zu und der kleine Biber war gefangen. „Hilfe“ rief er so laut er konnte, nachdem er verstanden hatte, was grade passiert ist. Er wusste nur von Erzählungen seiner Eltern, was eine Biberfalle ist; gesehen hatte er bis jetzt noch keine. Aber er war sich sicher, dass dies eine echte Biberfalle war. „Hilfe“ schrie er noch lauter als zuvor. Aber niemand schien ihn zu hören. Der kleine Biber bekam schreckliche Angst und fing an zu weinen. Die Früchte neben ihm, waren ihm nun total egal, er wollte einfach nur zurück in seinen Biberbau, zu seinen Eltern.

Plötzlich hörte der kleine Biber ein Knacken. Erschrocken wischte er sich die Tränen aus den Augen, um besser sehen zu können. Zwischen den Ästen trat ein großer Fuchs hervor. Nun hatte der kleine Biber noch größere Angst. „Pass gut auf, dass du bei deinen Abenteuern keinen Fuchs triffst!“ erinnerte sich der kleine Biber an die Worte seiner Mutter. Noch vor wenigen Tagen hatte sie ihm erklärt, dass Füchse gerne kleine Biber fressen. „Pah, ich habe keine Angst vor Füchsen“ hatte der kleine Biber seiner Mutter geantwortet. Aber nun, als ein richtiger Fuchs nur wenige Meter von ihm entfernt war und er auch noch in einer Biberfalle gefangen war, sah der kleine Biber das auf einmal ganz anders. „Wenn doch nur meine Mama hier wäre“ dachte der kleine Biber und schloss die Augen. Ein klacken ließ den kleinen Biber zusammenzucken und er öffnete seine Augen wieder. Der große Fuchs hatte die



verriegelte Tür der Biberfalle geöffnet und starrte dem kleinen Biber direkt in die Augen. Als er merkte, dass der kleine Biber am ganzen Körper zitterte, sagte er mit ruhiger Stimme „Du brauchst keine Angst haben, ich tu dir nichts. Ich bin hier, um dir zu helfen! Ich habe dich um Hilfe rufen hören und da habe ich sofort mein Frühstück stehen lassen, um zu schauen, woher der Hilferuf kommt. „Und jetzt willst du mich zum Frühstück fressen?“ flüsterte der kleine Biber ängstlich. „Natürlich nicht.“ der Fuchs schaute den kleinen Biber freundlich an. „Aber ich würde mich sehr freuen, wenn du mir etwas von den leckeren Früchten abgibst, die du gefunden hast. Der kleine Biber reichte dem Fuchs lächelnd einen Apfel. Seine Angst war verschwunden.

Als die beiden so am Teich saßen und die Früchte aßen konnte der kleine Biber seine Frage nicht mehr zurückhalten: „Meine Mama hat gesagt, dass Füchse wie du, kleine Biber wie mich fressen und ich mich deshalb von ihnen fernhalten soll. Wieso hast du mich nicht gefressen, sondern mir sogar aus der Biberfalle geholfen?“

„Ach, weißt du“ der Fuchs blickte in die Ferne „Als ich so alt war wie du, habe ich einen sehr weisen Pfadfinder kennengelernt, Tenkti heißt er. Er hat mir sehr viel beigebracht. Und eine Sache, die ich von ihm gelernt habe, ist das es wichtig ist, höflich zu sein und zu helfen, wenn jemand Hilfe braucht. Und du brauchtest heute Hilfe, also habe ich dir geholfen. Und dass du nun mit mir deine Früchte teilst, finde ich sehr höflich von dir“ die beiden lachten und saßen noch eine ganze Weile zusammen am Teich.

Als der kleine Biber am Abend zu seinem Biberbau zurückkehrte, erzählte er seinen Eltern ganz aufgeregt, was er heute erlebt hat. An diesem Tag hat der kleine Biber wieder etwas Wichtiges für sein Leben gelernt: Dass es wichtig ist höflich zu sein und da zu helfen, wo es notwendig ist. Und heute ist er bei uns zu Besuch, weil er gerne wissen möchte, wo man überall helfen kann und ob ihr auch schon mal jemandem geholfen habt.

2. Gesprächsrunde

Kinder fragen und erzählen lassen (zum Beispiel:)

- Wo kann man überall helfen?
- Wo habe ich schon einmal geholfen?
- Wo wurde mir schon einmal geholfen?
- Was ist das Schöne und Wichtige am Helfen?



3. Biberfallen – Hindernis – Parcour

*Biber: „Ihr seid wirklich schon richtig großartige Helfer*innen. Dann bin ich bei euch ja genau richtig! Ich möchte nämlich lernen, die Biberfallen in Zukunft zu erkennen, damit mir so etwas wie neulich nicht noch einmal passiert. Könnt ihr mir dabei helfen?! Wer traut sich durch den 'Biberfallen - Hindernis – Parcour'?!“*

Ablauf:

Im Vorhinein bauen die Leiter einen Parcour mit Hindernissen (Biberfallen) auf. Die Hindernisse (Biberfallen) sind (z.B. durch Fotos) gekennzeichnet und verdeutlichen, wie man der jeweiligen Biberfalle entgehen kann (z.B. unter oder über Stühle/ Tische kriechen/ klettern, über eine 'Falle' drüber springen etc.) Jedes Kind durchquert einmal den Parcour.

4. Blind durch den Parcour

*Biber: „Wow! Das habt ihr ja prima hinbekommen. Aber ein Problem gibt es trotzdem noch. Manchmal mache ich auch eine kleine Nachtwanderung. Und manchmal bin ich auch im strömenden Regen unterwegs. Dann kann ich ganz schlecht sehen. Am besten ist es, wenn ich es schaffe, allen Biberfallen auch blind auszuweichen. Dann kann mir nie wieder was passieren; auch nicht, wenn es dunkel ist oder es so doll regnet, dass ich kaum etwas sehen kann. Aber alleine schafft man es nicht, blind durch den Parcour zu kommen. Hmm. Moment mal! Ich habe eine Idee! Dafür sucht sich jeder eine*n Partner*in. Eine*r von euch bekommt die Augen verbunden und die Partner*in hilft euch, blind durch den Parcour zu kommen, ohne in eine Biberfalle zu tappen. Probiert es doch gleich mal aus!“*

Ablauf:

Die Kinder gehen paarweise durch den Parcour wobei ein Kind die Augen verbunden hat und vom anderen Kind geführt wird. Danach wird gewechselt. Nach einem Durchgang können die Zweiergruppen getauscht werden.

5. Materialtransport

*Biber: „Das habt ihr großartig gemacht! Nun weiß ich, wie ich selbst im Dunkeln den Biberfallen ausweichen kann. Und weil ihr so großartige Helfer*innen seid, habe ich*



noch eine Frage an euch. Ich habe in den letzten Tagen sehr fleißig Material für meinen Biberbau gesammelt. Aber die Stöcke und Äste sind so schwer, ich schaffe es nicht allein, sie bis zu meinem Biberbau zu tragen. Könnt ihr mir dabei helfen?“

Ablauf:

Die Leiter*innen platzieren an einem Startpunkt Material (kleine Baumstämme o.ä.) die ein Gewicht haben, welches von der Anzahl der anwesenden Kinder gemeinsam getragen werden kann. Die Kinder tragen dann gemeinsam das Material an einen festgelegten Zielpunkt. Wenn die Beschaffung von dem Material nicht möglich ist, können auch mehrere schwere Gegenstände (z.B. Steine oder z. B. eine Bierbank) genommen werden, die in ein Laken o.ä. gelegt werden und dann zusammen von den Kindern zum Ziel getragen werden müssen. (Dieses Spiel wird am besten draußen gespielt.)

6. 1,2,3 im Biberbau

Biber: „Heute habt ihr mir gezeigt, wie schön und wichtig es ist zu helfen. Und weil ihr das so klasse gemacht habt, möchte ich euch in meinen Biberbau einladen. Lauft doch erst einmal ein bisschen durch den Wald (Raum). Irgendwann rufe ich dann eine Zahl, z.B. 3, und dann müssen immer 3 von euch in einem Biberbau Platz finden.“

Ablauf:

Auf dem Boden werden Reifen (o.ä. wie z.B. kleine Teppiche) verteilt. Alle laufen durch den Raum (Wald). Irgendwann ruft der Biber eine Zahl (z.B. 3) in den Raum. Es müssen dann immer so viele Kinder (in dem Fall 3) in einem Reifen zusammenkommen. Wenn es eng wird, müssen sie sich überlegen, wie so viele Kinder wie gefordert einen Platz im Reifen bekommen können. (Statt Reifen auf dem Boden kann das Spiel auch mit/ auf Stühlen gespielt werden; dafür sollte die Unfallgefahr abgeschätzt werden.)

7. Reflektion

- Wie fühlt man sich, wenn man geholfen hat?
- Ist helfen schwer?
- Wie fühlt man sich, wenn man geholfen bekommt?



Feedback und Anmerkungen:

- Gleichnis mit den 3 Sieben – Ist es Wahr, ist es G und ist es notwendig?

Obstsalat

Ein Paar heiratet und die Frau wünscht sich am ersten Tag der Ehe einen Obstsalat. Diesen bekommt Sie und lobt ihn und sagt den könnte ich immer essen.

Ihr Partner merkt sich das und macht ihr nun jeden Tag einen Obstsalat. Es gibt Zeiten, da ist es sehr schwierig Obst zu bekommen, aber er scheut keine Mühen und macht jeden Tag Obstsalat.

Irgendwann stirbt der er.

In den Trauergesprächen erzählt die Hinterbliebene von Ihrer Trauer und meint jedoch etwas positives hätte das Ganze jedoch endlich keinen Obstsalat mehr.

Die Frösche in der Milch

Eines Tages trocknete die Sommerhitze einen Tümpel aus, in dem zwei Frösche lebten. Als alles Wasser verdunstet war, mussten sie den Tümpel verlassen. Doch so weit die beiden auch wanderten, sie fanden keinen Bach und keinen Teich. Halb verdurstet entdeckten sie in der Speisekammer eines Bauernhofs einen Krug voll frischer fetter Milch. Die Frösche konnten ihr Glück kaum fassen und hüpfen sogleich hinein. Sie tranken und schmatzten bis sie nicht mehr durstig waren. Als sie wieder heraus wollten, schwammen sie zum Rand des Kruges. Doch der Rand hatte sich zu weit entfernt und sie rutschen an der glatten Wand immer wieder ab. Sie strampelten viele Stunden lang, aber alle Mühen schienen vergeblich. Schließlich waren sie so erschöpft, dass sie ihre Beine kaum noch bewegen konnten. Da meinte der eine Frosch: "Was hilft es, wenn wir uns plagen. Es ist aus!" Damit ließ er sich zu Boden sinken und ertrank. Der zweite Frosch gab jedoch die Hoffnung nicht auf. Er schwamm und strampelte die ganze Nacht weiter. Als es endlich Morgen wurde und die Sonne in die Kammer schien, saß der Frosch auf einem Butterklumpen. Er nahm all seine Kraft zusammen, sprang aus dem Krug und war gerettet.

Wer nicht aufgibt, auch wenn alles hoffnungslos zu sein scheint, der wird dafür belohnt.

Fabel: Ursprung Aesop, nacherzählt von Moka

Fehlaussagen:

- Charles Duell. Er war der Chef des amerikanischen Patentamtes und hat 1899 gesagt: „Alles, was erfunden werden kann, wurde bereits erfunden.“
- Thomas Watson sagte 1943: „Ich denke, dass es einen Weltmarkt für vielleicht fünf Computer gibt.“
- Gerhard Schröder (späterer Kanzler des vereinten Deutschlands) sagte 1989, Chancen für eine Wiedervereinigung Deutschlands gebe es nicht.