

Methodensammlung für
Sippenabende im Advent 2006
zur ersten Phase der Bundesjahresaktion



Sichtwechsel startet im Endspurt

Sippen und Sippenführungen sollen Anregung für interessante
Heimabende zu „Meine Lebenswelt“ bekommen. Diese Sammlung ist
auch digital (pdf) verfügbar: www.bremen.pfadfinden.de/advent2006.html



November 2006

Liebe Sippe,

Der Advent (lateinisch: adventus = Ankunft) eignet sich, um besinnlich zu werden. Diese Vorweihnachtszeit wird in den Familien unterschiedlich gestaltet und lässt sich als Sippe gut miterleben oder reflektieren.

Hier werden euch Methoden zum Thema Lebenswelt vorgestellt, mit denen ihr Sippenstunden zusammenstellen oder ergänzen könnt.

Vermutlich eignen sich nicht alle der vorgeschlagenen Methoden für eure Sippe, besonders bei jungen Sippen sollten mögliche Folgen abgeschätzt werden! Probleme in der Gruppe oder (soziale) Unterschiede können eskalieren, möglicherweise lassen sich diese jedoch auch durch einige der vorgeschlagenen Methoden lösen – eure Stammesführung steht euch dabei sicher beratend zur Verfügung.

Weitere Ideen und Informationen zur Sichtwechselaktion findet ihr auch in der Arbeitshilfe „Sichtwechsel“, welche *jede* Stammesführung des BdP im Frühjahr 2006 erhalten hat, und die weiterhin in der Bundeskämmerei verfügbar bleibt. Im Anhang findet ihr mit freundlicher Genehmigung des AKs einige Spiele und Sippenstundenvorschläge aus der Arbeitshilfe.

Lisette Danger danke ich für das Querlesen!

Viel Freude beim Entdecken eurer Lebenswelt und
herzlichst Gut Pfad!

Quizto

Landesbeauftragter für die
Pfadfinderinnen- & Pfadfinderstufe

>> (...) Lebenswelt meint einerseits das Universum des Selbstverständlichen, als anthropologisches Fundament jeder Bestimmung des Verhältnisses des Menschen zur Welt, und bezeichnet andererseits die praktische, anschauliche und konkrete Lebenswelt. (...) Jürgen Habermas wies drauf hin, dass Lebenswelt nicht nur das Individuum als Bezug habe, sondern dass sie den Hintergrund im Rahmen des kommunikativen Handelns bilde. (...) <<

Quelle: www.de.wikipedia.org/wiki/Lebenswelt

Inhalt

Ab Seite 4

Eure Sippe, eine Sozialgemeinschaft

| Sich zueinander Aufstellen
| Sippe aus Punkten anordnen
| Theater mit Rollentausch

Eure Sippe macht Geschichte

| Chronikkalender
| Fahrtengebiete
| Seemannsgarn, Fotoabend
| Sippensteckbrief
| Sippenkalender

Eure Sippe lebt in der Welt

| Kartographie der Umgebung
| Orte der Umgebung zuordnen
| Eure Ausrüstung

Ab Seite 6

Ein Sippling hat Familie

| Familie vorstellen
| Familientausch
| Ahnentafel
| Migration & Niederlassung
| Eigenarten der Familien

Ein Sippling im Lebensablauf

| Tages- & Wochenablauf
| Ein rohes Ei dabei
| Hausbesuch
| Betreuung & Schule
| Gesundheit
| Umzüge

Ein Sippling, nicht nur Pfadi

| Freunde
| Hobby & Job
| Religion
| Urlaub

Ein Sippling hat Lebensart

| Einkaufen
| Modenschau
| Medien erörtern
| Kommunikation
| Kunst
| Produkte & Werbung

Ab Seite 9

Mein Pfadfinden

| Entdeckung Pfadfinden
| Mein Pfadfinden
| Weiter Pfadfinden

Meine Lebensplanung

| Persönliche Ziele und Antiziele
| Zukünftiger Wohnort
| Partner & Familie
| Urlaubsart

Meine Daten & Papiere

| Körpermaße
| Poser ausreizen
| Kleine Finanzberatung

Ab Seite 12

Sippenstundenvorschläge

| Sippe kennen lernen
| Persönlichkeit finden



Langzeitprogramm

| Methodenbeschreibung
| LZP „Einander entdecken“

Aus der Arbeitshilfe

| Pinguinspiel
| Unterdrückerspiel
| Außenseiter-Spiel
| Schwerhörig sein
| Gewalt-Rollen-Spiel
| Bedürfnisse & Wünsche
| Heimabend „Fotos raten“
| Wertvorstellungen

Legende:

|  Recherche
|  Denken
|  Basteln
|  Aktion
|  Mindestanzahl Teilnehmer
| Benötigtes Material (siehe Text)

Eure Sippe, eine Sozialgemeinschaft



12 Min.

Sich zueinander aufstellen: Wählt einen Ort (Fläche, Raum, Wimpel), welcher eure Sippe darstellt. Jeder nimmt symbolisch seinen Platz in der Sippe ein, indem er seinen Abstand zu anderen wählt und eine Haltung einnimmt (in Grüppchen, mit dem Rücken zu anderen). Wer möchte, kann seinen Eindruck beschreiben. Findet ihr die Positionen angemessen?



bis 15 Min.
Schreibzeug

Sippe aus Punkten anordnen: Jede/r klebt oder malt stellvertretend für die Gruppenmitglieder Punkte auf ein Blatt Papier. Entsprechend seiner Einschätzung ordnet er diese zueinander an. Dabei muss nicht jedem Sippling ein Punkt zugeordnet werden. Anschließend könnt ihr euch die Sippenanordnungen ansehen. Dieses kann auch anonym erfolgen und sollte nicht diskutiert werden – jeder darf seine Einschätzung haben.



bis 20 Min.
Loszettel

Theater mit Rollentausch: Stellt euch gegenseitig dar und ratet wer gemeint ist. Damit es ein Spiel wird, könnt ihr die Namen zulosen und zählen, wer am besten geraten hat. Als Erweiterung könnt ihr auch andere aus dem Stamm darstellen oder nur pantomimisch spielen.

Eure Sippe macht Geschichte



Kalender
Chronik

Chronikkalender: Rekonstruiert einen übersichtlichen Sippenkalender mit vergangenen Fahrten, Lagern, Treffen, Aktionen, ... Benutzt z.B. eure Sippenchronik oder das Heimbuch und bringt alte Kalender mit Notizen mit. Tauscht euch über die am eindrucksvollsten und uninteressantesten empfundenen Einträge aus und vergleicht diese mit anderen Sippen.



Kartenkopie
(Weltkarte?)

Fahrtengebiete: Markiert auf einer entsprechend großen Karte, wo ihr auf Fahrt oder Lager war. Ergänzend könnt ihr (siehe „Migration und Niederlassung“, Seite 6) auch eure Urlaubsorte und Wohnorte von Freunden oder Verwandten markieren. Weitere Informationen wie Erlebnisse und Fotos zu den Markierungen können euch Anregungen für das nächste Ziel geben - ihr könnt z.B. eine unbekannte oder eine noch nicht von allen besuchte Gegend wählen.



Fotos

Seemannsgarn: Jeder erzählt eine Begebenheit mit der Sippe von einer Fahrt, einem Witz oder einem besonderen Termin. Hat sich inzwischen etwas geändert?

Tragt eure besten Sippenbilder für einen Fotoabend zusammen und versucht, z.B. mit Seemannsgarn, anderen (auf einem Elternabend) etwas von eurer Sippe und den gemeinsamen Erlebnissen zu vermitteln.

Genealogie¹ eurer Sippe/Meute: Ihr könnt eine Ahnentafel eurer Sippe und anderer Gruppen im Stamm erstellen. Vielleicht ist eine Nachfahrentafel eurer Meute(n) interessanter und umfangreicher, diese könnt ihr auch kreativ gestalten und später ergänzen.



Sippensteckbrief: Gestaltet eine Beschreibung eurer Sippe. Neben Fakten und Fotos könnt ihr auch eure Vorlieben und Talente präsentieren. Damit andere etwas davon mitbekommen, könnt ihr den Steckbrief im Heim aufhängen oder auf eine Homepage stellen. (www.bremen.pfadfinden.de/sippen.html)



Sippenkalender: Stellt euch für das nächste Jahr einen (fiktiven) Sippenkalender zusammen, Überlegt was ihr gerne einmal machen würdet - oder müsst. Gibt es auch Pfaditermine, welche nicht die ganze Sippe wahrnimmt?

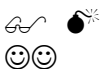


Eure Sippe lebt in der Welt

Kartographie der Umgebung: Fertigt ein Plankroki² von eurer Sippenumgebung an. Dieses kann euer Stammesheim, das Gebiet für Geländespiele, einen Wald mit Hinweisen zu Bewuchsarten, den Stammeszeltplatz, genutzte Einkaufsmöglichkeiten oder Verkehrsanschlüsse (Bus, Bahn) enthalten. Es kann euch später auch für Schatzkarten oder zur schnellen Orientierung für Besucher nützlich sein. Auch von Sternen oder nächtlicher Beleuchtung (Stadt, Straße) könnt ihr Krokis anfertigen, welche eine Orientierung im Dunkel erleichtern.



Orte der Umgebung zuordnen: Gebt gegenseitig Hinweise auf eine Stelle in der Umgebung und lasst euch zu den vermuteten Orten führen. Ihr könnt auch Gegenstände, Äste, Pflanzen, Kartenausschnitte oder Fotos als Hinweis geben. Mit einer detaillierten Karte oder einem Kroki könnt ihr es bei gut bekannten Stellen auch ohne Exkursion - virtuell - versuchen.



¹ **Genealogie**: die Lehre von der Abstammung, Familiengeschichtsforschung. Eine Ahnentafel oder ein Ahnenbaum stellt die *Vorfahren* einer bestimmten Person dar (In einer Tafel steht die Bezugsperson oben, in einem Baum unten). Eine Nachfahrentafel oder ein Nachfahrenbaum stellt die Nachfahren einer bestimmten Person nach Generationen geordnet dar, in Stammtafel oder Stammbaum stehen nur Nachfahren mit gleichem Familiennamen und deren Ehepartner.
Umgangssprachlich wird eine Ahnentafel oft FALSCH, als Stammbaum, bezeichnet!

² **Kroki**: Geländeskizze, welche nur für ihre jeweilige Aufgabe relevante Informationen enthält. Ein *Plankroki* (auch *Kartenkroki*) ist eine Grundrisskizze ähnlich der topographischen Karte, ein *Ansichtskroki* ist eine Zeichnung von einem Geländeabschnitt (markante Bäume, Häuser), ein *Wegkroki* beschreibt eine Marschroute durch eine gerade Linie, an welcher Abzweigungen und Markantes liegt.



Papier

Eure Ausrüstung: Tragt zusammen, welche Materialien bzw. Ausrüstung ihr verwendet, und woher diese kommen. Überlegt, welche Händler und Hersteller beteiligt sind, wer es ausgewählt und bestellt hat.

Ergründet ob ihr für das Pfadfinden bestimmte Arten von Ausrüstung bevorzugt, vergleicht dafür z.B. verschiedene Prospekte oder Sippen.

Ein Sippling hat Familie



Papier

Familie vorstellen: Nehmt euch etwas Zeit und stellt Fotos oder andere Daten eurer Eltern und Geschwister zusammen. Vielleicht gibt es auch interessante Erbstücke oder Dokumente, welche mitgebracht werden oder es besteht Interesse weitere Verwandte vorzustellen.

Ihr könnt euch auch paarweise austauschen und die Informationen z.B. bis zum nächsten Heimabend bei einem Familienbesuch sammeln. Anschließend stellt ihr der Sippe die Familie eures Gesprächspartners vor. Damit die Vorstellung interessanter ist, könnt ihr z.B. Geheimdienst spielen und Betroffene nach Präsentation ihrer „Familienakte“ kurz Verhören.



Familien

Familientausch: Wechselt für einen oder mehrere Tage die Familie. Ihr könnt auch füreinander die jeweiligen Schulen besuchen und an anderen Hobbys teilnehmen. Eure Freunde haben bestimmt auch Spaß daran, sich mit einem Anderen zu treffen. Fragt einfach mal auf dem Elternabend nach und erläutert euer Sippensthema „Lebenswelt“.



Papierbogen

Ahnentafel: Wie bereits unter „Genealogie eurer Sippe“ auf Seite **Fehler! Textmarke nicht definiert.** erläutert, könnt ihr auch Eure Familien erforschen und Bäume/Tafeln erstellen. Das Erstellen wird je nach Interesse und Überlieferungen in der Familie sehr unterschiedlichen Umfang erfordern, interessant könnte jedoch sein, woher eure Vorfahren kommen und was sie beruflich waren oder bei bestimmten (geschichtlichen) Anlässen getan haben.



Kartenkopie
(Weltkarte)

Migration & Niederlassung: Markiert auf einer Karte, wo ihr wohnt, und wo Verwandte und Freunde wohnen. Vielleicht könnt ihr diese als Sippe besuchen und eine Reise in andere Städte oder Länder machen.

Erzählt euch, wo ihr geboren seid, und ob ihr Umzüge gemacht habt. Falls ihr Erinnerungen habt, könnt ihr ehemalige Wohnorte beschreiben.



Eigenarten der Familien: Tragt zusammen, welche Familientreffen ihr habt, und ob es gemeinsame Unternehmungen gibt. Berichtet, mit wem, wie und wo Feste gefeiert werden (Geburtstage, Hochzeiten, Konfirmation, Jubiläen, Feiertage, Advent, Sylvester, Karneval). Wenn es Unterschiede gibt, könnt ihr die Familien zu einem solchen Anlass besuchen. Tragt wiederholte Abläufe oder Rituale zusammen. Vielleicht gibt es einen regelmäßigen Speiseplan und am Freitag Fisch. *Ja, warum bloß?*

Ein Sippling im Lebensablauf

Tages- & Wochenablauf: Erstellt eine Übersicht, was ihr innerhalb einer Woche macht, welche Fortbewegungsmittel ihr nutzt, wen ihr trifft und wie fest eure Planungen sind. Vergleicht welche Zeit ihr mit ähnlichen Tätigkeiten verbringt, wann es Essen gibt und wann ihr wie lange schlaft. Ihr könnt euch verabreden, an einem Tag detailliert zu protokollieren, was ihr wann macht und die Notizen am nächsten Heimabend vergleichen.



Ein rohes Ei dabei: Wählt einen Tag aus, an welchem jeder ein rohes Ei möglichst dicht bei sich trägt. Ihr könnt die Eier vorher bemalen und euch anschließend erzählen, was diese mit euch erlebt haben. Ihr werdet den Tag ebenfalls anders und intensiver erleben, denn bei allen Unternehmungen müsst ihr darauf achten das Ei nicht zu beschädigen.



Hausbesuch: Ladet eure Sippe für eine Sippenstunde zu euch nach Hause ein und erkundet dabei auch die Einrichtung eurer Gastgeber. Vielleicht macht ihr jeden Monat einen Hausbesuch und die Sippenführung erarbeitet das Programm gemeinsam mit dem Gastgeber.



! Vorher solltet ihr unbedingt überlegen, ob sich bei Hausbesuchen alle wohl fühlen: Wenn unterschiedliche Verhältnisse vorliegen (Familienverhältnis, Interesse der Familie an der Sippe, Bewirtung, Lebensstandard, Finanzielles), kann sich jemand schnell schlecht fühlen. Vielleicht möchten nicht alle reihum einladen, aber mal bei anderen zu Gast sein?



Betreuung & Schule: Berichtet euch von eurer Betreuung als Kind in der Krabbelgruppe, im Kindergarten und wann ihr in welche Schule gekommen seid. Vergleicht eure Schulformen, Stundenpläne, welche Fächer anders sind und überlegt wie es euch mit anderen Schulformen gehen würde (z.B. Internat, Privatschule). Ihr könnt euch von den interessantesten Fächern und Themen berichten oder gegenseitig etwas aus dem Unterricht vermitteln. Erzählt euch von den eindrucksvollsten Erlebnissen.





Gesundheit: Berichtet euch, welche (Kinder-) Krankheiten ihr wann hatten und ob welche fehlen oder ob dagegen geimpft wurde. Ihr könnt voneinander sicher etwas über verschiedene Verletzungen und deren Behandlung lernen. Vielleicht nimmt jemand regelmäßig Medikamente. Vergleicht eure Impfausweise und welche Krankenversicherung ihr habt. Die Unterschiede können Eltern oder Krankenversicherungen erläutern.








! Auch bei diesem Punkt muss beachtet werden, ob sich jemand unwohl fühlen könnte, lieber nichts über diese Themen hören möchte oder ungern seine Krankheitsgeschichten erzählt.




 | Umzüge: Ihr könnt von euren Umzügen berichten, diese ebenfalls in eine Karte eintragen und beschreiben in welchen Zimmern ihr gelebt habt.


Ein Sippling, nicht nur Pfadi




 | Freunde: Tauscht euch über Freundschaften außerhalb eures Stammes aus. Überlegt, warum sie nicht in der Sippe mitmachen und ob ihr euch mit ihnen einen Heimabend oder ein Lager vorstellen könnt. Vielleicht kann eure Sippe bei den Unternehmungen mit anderen Freunden mitmachen.




 | Hobby & Job: Stellt eure Interessen neben Pfadfinden vor und wie ihr zu Ihnen gekommen seid. Berichtet von möglichen Tätigkeiten, mit welchen ihr etwas Geld verdient oder anderen Vereinen, und welches Hobby bzw. welchen Job ihr euch zusätzlich oder für später vorstellen könnt.


  | Religion: Tragt zusammen welche Religionen ihr kennt und welche in eurem Bekanntenkreis ausgeübt werden. Bringt deren Besonderheiten in Erfahrung und sammelt, was euch daran (nicht) zusagt. Berichtet von euren Erfahrungen mit Glaube & Religion, wie ihr dazu gekommen seid und welche anderen Glaubensformen ihr erlebt habt.


  | Urlaub: Berichtet euch von Urlaubszielen und -formen, mit wem ihr Urlaub macht, ob es dabei Unterschiede zum Pfadfinden gibt. Bringt drei Fotos vom letzten Urlaub mit. Vielleicht könnt ihr auch einen ganzen Themenabend über eine Urlaubsregion gestalten, in der einige von euch schon einmal waren.

Urlaubsfotos

Ein Sippling hat Lebensart

  | Einkaufen: Tragt zusammen, wer für oder mit euch einkauft, wie ihr bei der Auswahl mitwirkt, in welche Läden, an welchen Tagen, wie oft und wie lange ihr einkauft. Überlegt, was für oder gegen bestimmte Geschäfte spricht, und ob ihr dennoch dort einkaufen werdet. (z.B. FairTrade)


 | Modenschau: Da ihr wahrscheinlich auch andere Kleidung als die Kluff tragt, könnt ihr euren Kleiderschrank ausnutzen und Sippenstunden unter ein Kleidungs-motto stellen. Interessant wäre auch eine Modenschau, bei der ihr euren Dress für verschiedene Anlässe präsentiert (Schule, Party, Familienfeier, Hobbybekleidung, Schlafanzug). Überlegt, warum ihr nicht überall mit identischer Kleidung erscheint und wieso euch diese zusagt.

Mode

Medien erörtern: Sammelt euch bekannte Formen von Medien (Massenmedien, Kommunikationsmittel). Was sind eure (Jugend-) Medien? Welche nutzt ihr wie viel bzw. wie oft? In Deutschland verzichten über eine Millionen Menschen bewusst auf mindestens ein aktuelles Medium. Überlegt, ob ihr bei einem Medienverzicht z.B. mehr Begegnung mit Menschen erwartet.



Medien

Tauscht euch über konsumierte Inhalte, deren Nutzen und von euch gestaltete oder publizierte Medieninhalte aus. Erstellt ein Medium, z.B. eine Stammeszeitung, Sippennachrichten oder Interviewaufnahmen!

Kommunikation: Listet (technische) Kommunikationsmittel auf und bewertet deren Bedeutung für eure Verständigung mit Anderen. Bringt in Erfahrung, seit wann es welche gibt und seit wann ihr diese nutzt.



Kunst (Bildende und Darstellende Kunst, Musik und Dichtung): Erörtert, was für euch als Kunst zählt oder eher schwierig einzuordnen ist. Sammelt von euch konsumierte und von euch geschaffene Kunst. Vielleicht findet ihr dabei neue Aspekte und möchtet Kunst als Sippe erleben oder schaffen.



Produkte & Werbung: Überlegt, welche Produkte zu eurer Lebensweise gehören, und welche besonders wichtig oder cool sind. Durchforstet Werbeprospekte und vergleicht, welche Artikel euch ansprechen oder auf welche ihr abweisend reagiert - aus euren Traumprodukten könnt ihr eine gemeinsame Collage basteln (Essen, Kosmetika, Multimediales). Macht euch bewusst, welche Alltagsgegenstände ihr wie häufig nutzt und wie diese euer Leben gestalten.



Werbung

Mein Pfadfinden

Entdeckung Pfadfinden: Bringt in Erfahrung, wodurch ihr zum Pfadfinden gekommen seid, und ob eure Erwartungen und die der Eltern erfüllt wurden. Im Heimbuch könnt ihr nach den Einträgen eurer ersten Gruppenstunde suchen oder Gruppenleiter befragen, wie ihr am Anfang reagiert habt.



Mein Pfadfinden: Besinnt euch auf euer derzeitiges Pfadfindertum und überlegt, wie stark ihr es auslebt. Tauscht euch darüber aus wie und wodurch ihr Pfad findet oder was ihr an Pfadfinden stärker leben könntet. Dazu könnt ihr auch eure Sippenchronik, Bundeszeitschriften und andere Bünde/Verbände betrachten. Informiert euch z.B. bei der Stammesführung, welche Methoden und Inhalte eigentlich für eure Sippe möglich sind.



Infos BdP



Infos BdP

Weiter Pfadfinden: Findet heraus, was bei Pfadfinden noch auf euch zukommt, welche Pläne ihr verwirklichen möchtet und wie ihr diese Ziele erreichen könnt. Entwerft einen Jahresplan für die Sippe, auch beim Programm der Ranger & Rover haben nicht nur Gruppenleitungen ein erfülltes Pfadfinden! Beobachtet ältere Sippen und Ranger/Rover, informiert euch über kommende Veranstaltungen, die Ausbildung im BdP und über zukünftige Methoden (z.B. durch Arbeitshilfen über Hajk, Fahrt, Großfahrt, SAM, LZP etc. Und für RR: Wache, Kundschaft, Projekt etc.).

Meine Lebensplanung



Papier oder großes Plakat

Persönliche Ziele & Antiziele: Zeichnet jeder zwei Silhouetten (Jungen zwei Männer, Mädchen zwei Frauen), in eine schreibt ihr eure Ziele und in die Andere eure Antiziele (z.B. Familie gründen, Führerschein, Freunde haben, Umwelt zerstören). Die Ergebnisse könnt ihr euch gegenseitig vortragen. Guckt diese einige Monate oder Jahre später erneut an und überlegt, ob ihr entsprechend euren Ziele lebt oder sich inzwischen etwas daran geändert hat.

Alternativ könnt ihr, nach Geschlechtern getrennt, je zwei Körperumrisse auf ein großes Plakat übertragen und dieses ausfüllen.



Kartenkopie

Zukünftiger Wohnort: Überlegt, wie ihr später wohnen und leben möchtet. Sucht auf einer (Welt-) Karte mögliche Regionen aus und stellt euch vor, wie ihr euch an den Orten fühlen würdet, die sich die anderen ausgesucht haben. Überlegt, mit welcher Einrichtung oder Architektur ihr (vorher) leben möchtet (z.B. Ikea, Holz, Altbau, Stadt, Dorf, Land, ...)



Partner & Familie: Tauscht euch über Einstellungen zu Partnerschaften, Kinder, Familie und Haushalt aus. Findet heraus wie flexibel (mobil?) ihr sein möchtet und welche Art Lebensführung euch nicht zusagt.



Reiseheft

Urlaubsart: Sammelt alle euch bekannten Urlaubsformen (z.B. Fahrt, Camping, Halbpension, Pauschalreise, Kreuzfahrt etc.). Vergleicht, welchen Urlaub ihr gerne macht und haltet fest, wie zukünftige Urlaube aussehen könnten. Überlegt, ob sich Pfadfinden auch ohne die Sippe leben lässt.

Meine Daten & Papiere

Körpermaße: Vermesst und dokumentiert euch (Ohren, Gesicht, Haarlänge, Gliedmaßen, Schrittweite, Bauchnabelvolumen etc.). Vergleicht eure Proportionen z.B. mit dem Sippenmittelwert und wiederholt die Messungen einige Monate / Jahre später.



Fotos

Poser ausreizen: Besonders wenn ihr zwei oder noch mehr unverletzliche Angeber habt, könnte ein harter Schlagabtausch Spaß machen. Bringt zur nächsten Sippenstunde Fotos eurer tollsten Dinge (meine Freunde, meine Familie, mein Zimmer, meine Schreibtischlampe, mein Computer, mein Zeugnis, mein Konto, mein...) sowie Ausweise, Fahrradführerschein etc. mit und tretet damit gegeneinander an. Ist natürlich nix für schwache Nerven oder Neider!



Fotos

Kleine Finanzberatung: Stellt zusammen, wofür ihr wie viel Geld ausgeben. Vergleicht z.B. eure Handytarife, Girokontokonditionen, Zeitschriften und informiert euch über vorhandene (Familien-) Versicherungen. Vielleicht verzichtet jemand bewusst auf einige dieser - für ihn überflüssigen- Dinge. Vorher könnt ihr euch darauf einigen, die Taschengeldhöhe und Sparguthaben nicht anzusprechen. Einige bekommen möglicherweise Vieles (Kleidung, Zeitschriften, Süßes) direkt.



Infos €

Sippenstundenvorschläge

Ihr könnt euch aus den oben beschriebenen Methoden eine gemischte Sippenstunde zusammenstellen oder ein Thema durch einander ergänzende Methoden erarbeiten. Hier findet ihr beispielhaft zwei Kombinationsmöglichkeiten, lest euch die jeweiligen Methoden durch.

Sippe kennen lernen



Begrüßung, ggf. ein wildes Spiel

Zueinander aufstellen, Seite 4

Fahrtengebiete markieren, Seite 4
! eine passende Karte !

Familie vorstellen, Seite 6
Paarweise Interviews zur Familie
Vorstellen der Interviewpartner
! Familienfotos !

Theater mit Rollentausch, Seite 4
! Lose mit Namen für Quiz !

Persönlichkeit finden



Begrüßung, ggf. ein wildes Spiel

Urlaub, Seite 8

! Fotos aus dem letzten Urlaub !

Persönliche Ziele & Antiziele, Seite 10
Silhouetten malen, voll schreiben

Weiter Pfadfinden, Seite 10
! Termine, Methoden & Ausbildung !

'Pfadi-Kult' spielen & ergänzen
! Karten ausdrucken, Stoppuhr !
www.kult.pfadfinden.de

Weiterführendes

Methodensammlung als pdf: www.bremen.pfadfinden.de/advent2006.html

Bundesjahresaktion 2006 www.sichtwechsel.pfadfinden.de

Pfadi-Kult Spielkarten & Vorlage www.kult.pfadfinden.de

Eine schriftliche Ausgabe der Methodensammlung kann beim **BdP** LV Bremen oder über Quizto (Email: johannes.ledig@pfadfinden.de) angefordert werden.

Bund der Pfadfinderinnen & Pfadfinder
Landesverband Bremen e.V.

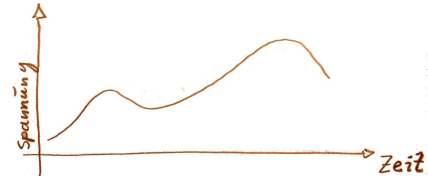
Arberger Heerstr. 41
28307 Bremen
Telefon: 0421-488300

www.bremen.pfadfinden.de

Langzeitprogramm

Methodenbeschreibung: Bei einem Langzeitprogramm (LZP) erstreckt sich ein roter Faden über mehrere Sippenstunden. Sie stehen unter einem Thema/Oberthema. Ein LZP erfordert gute Vorbereitung. Die Planung kann alleine oder besser mit mehreren geschehen. Das Thema muss im Interesse- und Erfahrungsbereich der Sippe liegen, damit sie die Spielidee übernehmen und mitgestalten kann.

Die Themen aller Sippenstunden des LZP werden festgelegt. Am Anfang und Ende des LZP sollte - wie bei jeder Sippenstunde - ein Höhepunkt stattfinden (z.B. Lager, Fahrt, Exkursion). Der Charakter der Sippenabende wechselt im Lauf des LZP stetig (Basteln, Spielen, Informieren, Reden etc). Die Atmosphäre sollte jeweils zum Programm passen. Themengerechte Räumlichkeiten erleichtern die Umsetzung.



Für die Nachbereitung sollte nach jedem Treffen die Reflexion festgehalten werden. Am Ende eines LZP steht mindestens ein Ergebnis, welches es zugleich dokumentiert (Photos, Collagen, Produkte, ...).

LZP im Advent

Im Advent könnt ihr euch unter dem Motto „Einander entdecken“ beispielsweise für mehrere Sippenabende reihum zuhause treffen und euer Programm gemeinsam an dieser Methodensammlung orientieren.

Auch die Vorbereitung einer Weihnachtsfeier lässt sich als LZP gestalten. Ihr könnt Andere einladen, Programm vorbereiten, Schmuck und Kerzen basteln, backen und eine Jurte oder das Heim gemütlich herrichten.

Spiele und Sippenstundenvorschläge aus der Arbeitshilfe zur Bundesjahresaktion 2005/2006 „Sichtwechsel“ des B&P

Pinguinspiel



Die Tapete oder die Zeitungen werden zu Beginn auf dem Boden ausgelegt und stellen Eisschollen dar. Alle Sippenmitglieder nehmen dann auf der Eisscholle Platz und merken schon bald, dass sie sich auf hoher See wärmeren Gefilden nähern denn eh sich jemand versieht, hat die Sonne (das bist natürlich du) überstehende Ecken und Zacken des Eisberges abgeschmolzen bzw. abgerissen. Du als Spielleitung erzählst den Weg der Eisscholle wie sie immer weiter treibt und es wärmer und wärmer wird und auf der Eisscholle wird es eng und enger.

Was passiert nun? Klettern die Leute aufeinander, ärgern sie sich? Stoßen sie sich herunter, setzt sich der/die Stärkste durch? Wehren sie sich gemeinsam gegen die Sonne?

Unterdrückerspiel



Stellt euch in Paaren im Raum auf. Eine Person ist der Unterdrücker und eine Person die unterdrückte. In einer zweiten Runde werden die Rollen getauscht. Der Unterdrücker hält dem Partner seine Handfläche in einem Abstand von 5 cm vor das Gesicht. Die unterdrückte Person hat die Aufgabe, den Abstand ihres Gesichtes zur Handfläche immer möglichst gleich zu halten, egal welche Bewegungen der Unterdrücker macht. Nach drei Minuten wird gewechselt.

In welcher Rolle habt ihr euch besser, in welcher schlechter gefühlt? Warum? Was habt ihr als Unterdrücke/r oder Unterdrückte/r von eurer Umgebung wahrgenommen?

Außenseiter-Spiel



Es soll nachvollzogen werden, was ein "Außenseiter" erlebt, und wie er sich dabei fühlt. Dieses Spiel erfordert einen gewissen Grad an Sensibilität der Gruppenleitung. Sie wählt aus der Sippe einen "Außenseiter" aus. Der Ausgewählte sollte in der Gruppe sehr beliebt sein und über eine gesunde Portion Selbstbewusstsein verfügen. Darauf achten, dass nicht ein schwächeres Sippenmitglied in diese Rolle schlüpfen muss!

Der Rest der Gruppe spielt "begrüßen", alle laufen durch den Raum und schütteln sich die Hände usw. Der "Außenseiter" versucht ebenfalls mit den Anderen in Kontakt zu kommen, schafft er es, mit ihnen ins Gespräch zu kommen, hat er gewonnen. Die Gruppenmitglieder versuchen den Kontakt zum "Außenseiter" zu vermeiden. Gelingt ihnen das, haben sie gewonnen.

Wie hat der "Außenseiter" versucht, Kontakt aufzunehmen, bei wem? Wie haben die Angesprochenen reagiert? Wie hat sich der "Außenseiter" gefühlt, was hat er gedacht? Wie hat er die Mitspielenden erlebt? Hat sich die Art, Kontakt aufzunehmen, im Laufe des Spiels verändert? Wie wurden die Kontakte erlebt? Habt ihr ähnliche Situationen bereits erlebt?

Schwerhörig sein - Wörter hören

Die Sippe teilt sich in zwei Gruppen auf. Die eine Gruppe denkt sich ein Wort aus und jede/r aus der Gruppe bekommt einen Buchstaben dieses Wortes. Sie stellen sich vor der anderen Gruppe auf und jede/r ruft immer wieder ihren/seinen Buchstaben, bis die andere Gruppe das ausgedachte Wort herausgefunden hat. Variante: jede/r der Hörenden bekommt Ohrstöpsel, um schlechter zu hören.



Gewalt-Rollen-Spiel

Im Raum werden die beiden Schilder „Gewalt“ und „Gewaltfrei“ (alternativ: eindeutige Gegenstände) positioniert und durch den Faden verbunden. Auf diesem roten Faden spielt sich das ganze Leben ab, manchmal näher, manchmal weiter von Gewalt und Gewaltfrei entfernt. Dann werden alle Blätter mit Rollenbeschreibungen verteilt, sind es zu viele, bekommen manche zwei. Danach legt ihr eure Rollenbeschreibungen so auf den roten Faden wie jedeR Einzelne meint, dass seine Rollenbeschreibung eher nahe zu Gewalt bzw. Gewaltfrei gehört. Wenn alle Blätter liegen könnt ihr mit der Diskussion beginnen und die einzelnen Rollenbeschreibungen so lange umsordieren bis jedeR einverstanden ist in welcher Reihenfolge die Blätter zwischen Gewalt und Gewaltfrei angeordnet sind. Wichtig ist, dass die Gruppenleitung in diesem Spiel nicht wertet und den Sipplingen viel Zeit lässt. Wenn Du merkst, dass die Sippe langsam müde wird oder die Lust verliert, greifst Du ein und versuchst, eine Entscheidung herbeizuführen.



Durch gezielte Fragen kann die Diskussion angeregt werden: was ist denn eigentlich Gewalt, gibt es gute Gewalt, welche Gewalt meinen wir, warum gibt es ein Gewaltmonopol? Lässt sich Gewalt legitimieren, gibt es Gewaltfreiheit?

Nachdem jede Rollenbeschreibung ihren Platz gefunden hat, soll jeder mit max. 3 Sätzen seine Definition von Gewalt aufschreiben. Paarweise werden diese ausgetauscht und versucht, mit dem/der PartnerIn einen gemeinsamen Standpunkt zu finden. Danach suchen sich beide ein anderes Paar und versuchen, sich wieder zu einigen usw. bis es nur noch eine Gruppe gibt.

Eine Rettungsschwimmerin, die einen Ertrinkenden an den Haaren aus dem Wasser zieht.

Eine Mutter, die ihr Kind vor einem LKW von der Straße reißt und ihm dabei sehr weh tut.

Ein Vater, der dem Kind wegen schlechten Benehmens einen Klaps gibt.

Ein Arzt, der wegen einer Blinddarmentzündung den Bauch aufschneidet.

Der Direktor einer Firma, die ihren Giftmüll in Entwicklungsländer schickt.

Ein Metzger, der ein Kälbchen zu Wurst und Kalbsbraten verarbeitet.

Ein Tierfreund, der die Scheiben eines Pelzgeschäftes einschlägt.

Ein Friedensdemonstrant sitzt vor einem Raketenabschusslager.

Ein Mädchen, welches aus der Klassenkasse 5 Euro klaut.

Ein Skater, der mit 30 km/h in der Fußgängerzone fährt. Eine türkische Frau mit einem Kopftuch.

Ein Lehrer, der seine Schüler als dämlich bezeichnet.

Ein Mann, der versaute Witze erzählt

Eine Nachbarin versteckt Flüchtlinge vor der Polizei.

Ein Polizist mit einem Gummiknüppel.

Ein Politiker, der Flüchtlinge Asylschmarotzer nennt.

Ein Vater, der nie zuhause ist.

Ein Porschefahrer mit 215 km/h auf der Autobahn.

Ein 14jähriger, der raucht.

Ein Schüler, der andere nicht abschreiben lässt.

Ein Mädchen, das petzt.

Ein Autofahrer mit "Blitzstart" an einer Ampel.

Ein Berufssoldat.

Ein Fußballspieler der einen Gegner foult.

Ein Profiboxer.

Weiteren Sippenstunden finden sich im Anhang
(Seite 64, 65 und 129 der Sichtwechsel-Arbeitshilfe)

Dieser Anhang ist ebenfalls als pdf verfügbar:
www.bremen.pfadfinden.de/advent2006.html