

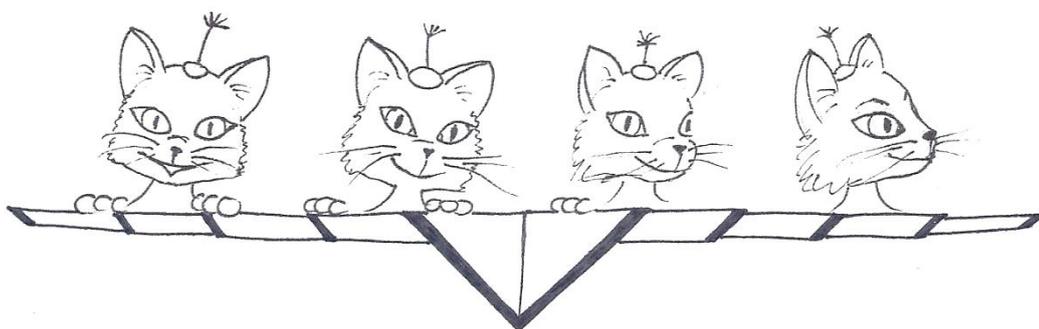
Pfaditechnik auf der Wolfsstufe

Gilwell-Projekt 2013

Ping & Pong

Muriel & Chantal Dysli





Inhaltsverzeichnis

| | | |
|-------|---|----|
| 1 | Einleitung..... | 2 |
| 2 | Ziele und Vorgehen..... | 3 |
| 2.1 | Ziele..... | 3 |
| 2.2 | Vorgehen..... | 3 |
| 3 | Allgemeines..... | 4 |
| 4 | Pfaditechnik auf der Wolfsstufe – Praktische Umsetzungsmöglichkeiten..... | 7 |
| 4.1 | Zeltmaterial..... | 7 |
| 4.1.1 | Blachen..... | 8 |
| 4.1.2 | Zelteinheiten..... | 9 |
| 4.1.3 | Zelte..... | 10 |
| 4.2 | Seile und Knoten..... | 11 |
| 4.2.1 | Allgemeines..... | 11 |
| 4.2.2 | Knoten..... | 11 |
| 4.2.3 | Weitere Ideen zu Seil und Knoten..... | 14 |
| 4.3 | Orientierung, Karte, Kompass..... | 16 |
| 4.3.1 | Karten und Pläne..... | 16 |
| 4.3.2 | Koordinaten..... | 18 |
| 4.3.3 | Kompass..... | 19 |
| 4.4 | Erste Hilfe..... | 20 |
| 4.4.1 | Alarmieren..... | 20 |
| 4.4.2 | Apotheke und Verbände..... | 21 |
| 4.4.3 | Weitere Spielideen..... | 21 |
| 4.5 | Morsen..... | 22 |
| 4.6 | Feuer..... | 24 |
| 5 | Reflexion..... | 26 |
| 6 | Literatur..... | 27 |
| 7 | M-E-R-C-I – Merci – Merci – Merci!..... | 28 |
| 8 | Kontakt..... | 28 |

1 Einleitung

Was wäre Pfadi ohne Blachen und Zelte, ohne Seile und Seilbrücken?

Was wäre Pfadi ohne Morsen, Kompass, Karten und Pläne?

Die Pioniertechnik gehört zur Pfadi wie das Kleeblatt und die Lilie. Sie ist eine wichtige Grundidee von Lord Baden-Powell (Bi-Pi), dem Gründer der Pfadibewegung. Sie ist elementarer Bestandteil vieler Pfadiaktivitäten und -lager.

Der Umgang mit Seilen, Blachen, Orientierungs- und Übermittlungstechniken sollte alle Pfadis bereits von klein auf begleiten.

Bevor jedoch anspruchsvolle Bauten wie Seilbrücken und Sarasani aufgestellt werden können, müssen Wölfler und Pfadis das Material kennen und mit der Technik vertraut sein. Die „spielerische Auseinandersetzung“ mit der Pfaditechnik kann bereits auf der Wolfsstufe beginnen. Wir haben jedoch festgestellt, dass dem Erlernen von Pioniertechnik auf der Wolfsstufe wenig Bedeutung beigemessen wird und dass Pioniertechniken bei den Wölflern auch kaum gezielt eingesetzt und genutzt werden. Warum dies so ist, können wir nur vermuten:

- Wird Pioniertechnik als zu anspruchsvoll und zu komplex für die Wölfler erachtet?
- Wird das Erlernen von Pioniertechnik als zu langweilig für die Wölfler betrachtet?

Das muss nicht so sein! Pioniertechnik ist auch auf der Wolfsstufe möglich!

Im Laufe unserer mehr als zehnjährigen Leiterinnen-tätigkeit haben wir immer wieder Pfaditechnik in unsere Semesterprogramme eingeplant und regelmässig in unsere Pfadiaktivitäten einbezogen. Dabei haben wir festgestellt:

- Bereit auf der Wolfsstufe können grundlegende Pfaditechnik-Fähigkeiten auf spielerische Art aufgebaut und eingesetzt werden.
- Der Einsatz von Pfaditechnik muss aber den Möglichkeiten und Fähigkeiten der Wölfler angepasst werden.
- Wenn die Wölfler etwas „können“, freuen sie sich und sind enorm stolz darauf.

Eine Recherche der vorhandenen Pfadiliteratur zeigt, dass zur Thematik „Pfaditechnik auf der Wolfsstufe“ kaum Literatur zu finden ist. Deshalb haben wir uns entschlossen, unsere Erfahrungen und Ideen zu diesem Thema in dieser Arbeit zusammenzustellen.

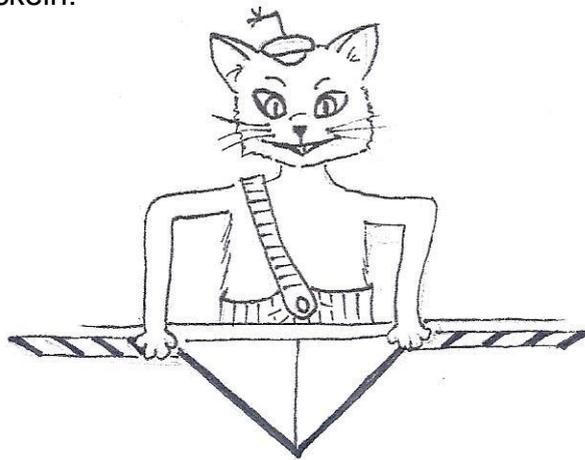


Lasst euch überraschen:
Pfaditechnik ist auch für Wölfler spannend!
„Etwas können“ ist sehr motivierend!

2 Ziele und Vorgehen

2.1 Ziele

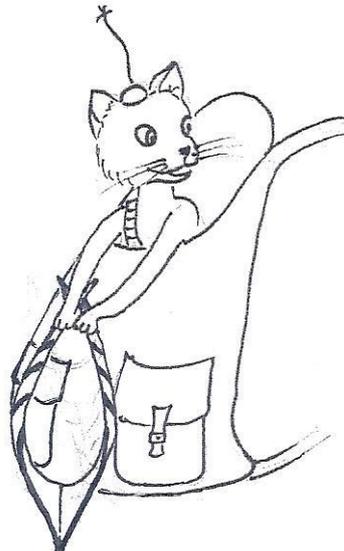
- Mit dieser Arbeit möchten wir alle WölfleiterInnen dazu ermutigen, Pfaditechnik, angepasst an die Fähigkeiten, Möglichkeiten und das Können der Kinder, bereits auf der Wolfsstufe einzusetzen.
- Mit grundlegenden Leitgedanken möchten wir zeigen, anhand welcher Vorüberlegungen wir unsere Pfaditechnik-Aktivitäten auf der Wolfsstufe planen und durchdenken.
- Eine Sammlung und Zusammenstellung von Spielideen und praktischen Beispielen soll zeigen, wie Pfaditechnik auf der Wolfsstufe umgesetzt werden kann.
- Mit der Zusammenstellung von Umsetzungsmöglichkeiten möchten wir die WölfleiterInnen dazu motivieren, eigene Ideen, angepasst an ihre „Wölfli-Situation“ zu entwickeln.



2.2 Vorgehen

Im Kapitel 3 werden zuerst grundlegende Leitgedanken aufgeführt, welche unserer Meinung nach beim spielerischen Umgang mit Pfadimaterial und -technik auf der Wolfsstufe beachtet werden sollten.

Im Kapitel 4 werden zu den verschiedenen Pfaditechnik-Themen praktische Umsetzungsmöglichkeiten gezeigt, die nach unseren Erfahrungen erfolgreich waren und den Wölfli Spass machten.



3 Allgemeines

Um Pfaditechnik auf der Wolfsstufe sinnvoll einzusetzen, sollten vorgängig folgende Grundgedanken durchdacht und in der Praxis beachtet werden:

- **Spiele, Spiele, Spiele!**

Spiele sind das A und O! Die Wölfler sollen spielerisch mit der Pfaditechnik vertraut werden.

- **Alle Sinne sind sinnvoll!**

Bezieht alle Sinne – oder zumindest möglichst viele – mit ein: sehen, hören, riechen, schmecken, tasten/be-greifen.

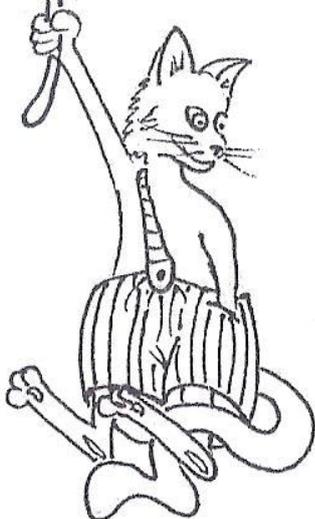
- **Immer wieder!**

Wählt ein bestimmtes Pfaditechnik-Thema, plant es über längere Zeit ein (als Halbjahresthema oder mindestens für die Dauer eines Quartals) und beleuchtet es von allen möglichen Seiten. Wiederholt die einzelnen Elemente auf immer neue Art und Weise – so wird Erlerntes verankert und gefestigt.

- **Bestätigung ermutigt!**

Stellt die (erlernten) Fähigkeiten zusammen, damit die Wölfler sehen, was sie bereits können oder noch lernen können. Seid kreativ: Bastelt mit den Wölflern ein Minibook, faltet ein Leporello, ergänzt bei jeder Aktivität eine neue Seite in einem individuellen kleinen Ringbuch, macht eine solche Dokumentation (gleichzeitig) einmal in Grossformat für die ganze Meute. Bestätigt Fähigkeiten und erfüllte Aufgaben mit einem Stempel, Kleberli oder mit einem witzigen Lochstanzer, einer Urkunde oder einem Abzeichen.

Ihr könnt für eure Abteilung auch ein „KönnerInnenheft“ erstellen, welches beinhaltet, was ein Wölfler vor dem Übertritt alles (selbstständig) durchführen kann oder weiss. Dies kann auch fokussiert auf ein bestimmtes Unterthema sein.



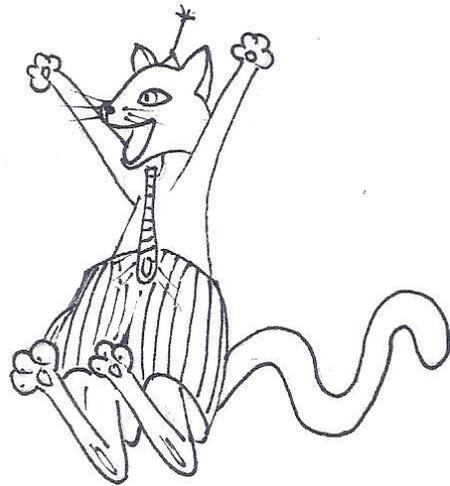
- **Selber ist besser!**

Selbstständigkeit gibt Sicherheit.

Unterstützt die Wölfler und hilft ihnen beim Erlernen neuer Elemente und Techniken. Dennoch sollen sie die Aufgaben aber schliesslich selbstständig (oder je nach Aufgabe in kleinen Gruppen) durchführen können. Das Lerntempo wird nicht bei allen Kindern gleich sein!

- **Unterschiedliches Alter – unterschiedliches Können!**

Bedenkt, dass jüngere Kinder körperlich und geistig nicht die gleichen Aufgaben bewältigen und erfüllen können wie die Wölfler kurz vor dem Übertritt in die Pfadistufe. Berücksichtigt dies bereits beim Planen.



- **Übung macht der Meister!**

Seid nicht enttäuscht, wenn etwas nicht auf Anhieb gelingt! Wiederholt die Aufgabe zu einem späteren Zeitpunkt einfach nochmals, eventuell leicht abgewandelt.

- **Jung und Alt**

Nutzt das grosse Alters- und Fähigkeits-Spektrum der Wölfler: Erfahrene Wölfler können und sollen jüngeren und unerfahrenen Wölfler helfen und sie unterstützen. Ausserdem macht es den älteren Wölfler Spass, den Kleineren zu zeigen, was sie bereits können!

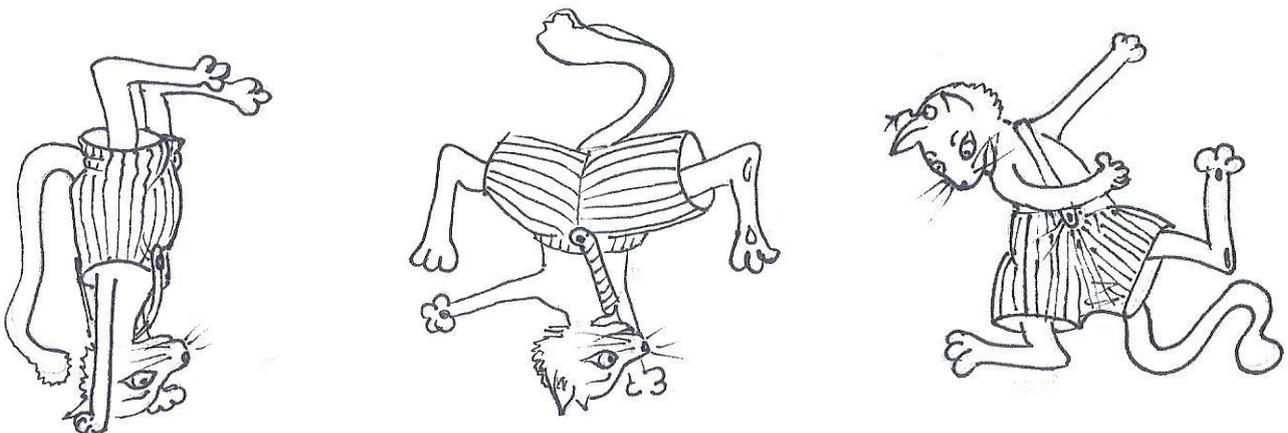
- **Eines nach dem Anderen!**

Nehmt euch Zeit für die einzelnen Elemente. Weniger ist manchmal mehr!

- **„Ich weiss, um was es geht!“**

Die Wölfler sollen das Pfadimaterial kennen, bevor es eingesetzt wird: d.h. sie sollen die einzelnen Bestandteile benennen können und wissen, wie man sie am besten einsetzt.

- Schaut das Material gemeinsam an
- Macht die Wölfler mit dem Material spielerisch vertraut
- Macht Quervernetzungen, Eselsbrücken und Verbindungen von Namen und Funktion, damit die Wölfler sich besser erinnern können.



- **Wölfli sind (noch) keine Pfadis!**

Der Umgang mit den Pfadifähigkeiten soll Spass und Freude machen. Überfordert die Wölfli nicht mit zu komplexen Aufgaben und Techniken. Zu schwierige Aufgaben demotivieren sie. Auch später als Pfadis sollen die Kinder noch herausgefordert werden und Freude an der Pfaditechnik haben.

- **Perlen gezielt einsetzen und aufsparen!**

Grössere Lagerbauten (Lagertore, Sarasanis, Seilkonstruktionen, ...) gehören eher in die Pfadistufe und sollten erst eingesetzt werden, wenn die Grundfertigkeiten vorhanden sind. Die Wölfli sollen sich noch auf grössere Tätigkeiten und Projekte freuen können.

- **„Experten“**

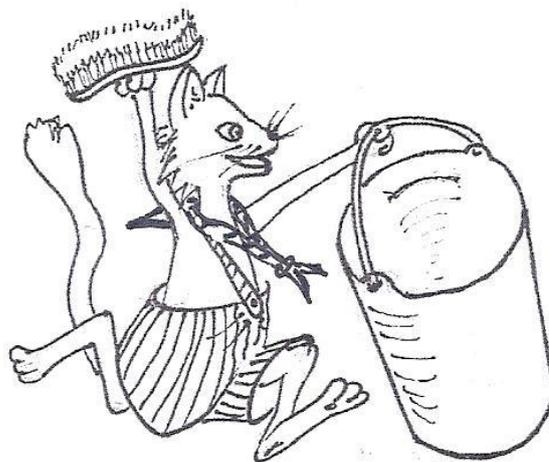
Holt euch „Experten“ (aus der Pfadistufe oder von Extern). Dies macht Eindruck, motiviert und gibt Einblick in die Pfadistufe. „Grosse“ geben den „Kleinen“ ihr Wissen und Können gerne weiter und sind darauf oft mächtig stolz!

- **Der Weg ist das Ziel**

Das Material soll nicht immer alles direkt zur Verfügung gestellt werden! Benötigtes Material können sich die Wölfli auch verdienen/organisieren/selber tragen/basteln. So erhalten die Kinder auch physisch eine Vorstellung vom Material: woraus es besteht, wo es gelagert wird, wie es verpackt ist,

- **Aufräumen gehört dazu!**

Das (Pfadi-)Material soll nicht nur bereitgestellt und eingesetzt werden, sondern auch wieder gereinigt, gepflegt und versorgt werden. So lernen die Wölfli, dass dies selbstverständlich ist und jeweils dazu gehört. Auch das kann spielerisch gestaltet werden! Warum nicht einmal ein Putz-Leiterlispiel oder einen Aufräum-Wettbewerb durchführen?



4 Pfaditechnik auf der Wolfsstufe – Praktische Umsetzungsmöglichkeiten

In diesem Kapitel findet ihr zu den verschiedenen Pfaditechnik-Themen konkrete Spiele, Ideen und praktische Umsetzungsmöglichkeiten. Natürlich ist unsere Zusammenstellung weder vollständig noch abschliessend. Auch nach mehr als zehn Jahren Leitungserfahrung entstehen immer wieder neue „Spielvarianten“.

Betrachtet deshalb unsere Zusammenstellung als Anstoss zu eigenen Ideen. Lasst eurer Kreativität freien Lauf: Wandelt die Spiele und Ideen ab, passt sie euren Gegebenheiten und den Bedürfnissen eurer Wölflin an!

4.1 Zeltmaterial

Mit Blachen und Zelteinheiten assoziieren die meisten Pfadis Lagerbauten und Zelte. Deshalb ist es sinnvoll, den Kindern schon früh zu zeigen, wie Blachen und Zelteinheiten richtig eingesetzt werden und was ausser Zelten sonst noch alles damit gemacht werden kann.



4.1.1 Blachen

Bau und Konstruktion

- Zelte
- Blachen als Dach / Abdeckung / Unterstand aufspannen
- Blachen-Schaukel knoten (und aufbauen)
- Hängematte bauen
- Blachenschläuche knoten

Spiel und Spass

- Transport oder Abschleppen von Wölfli auf der Blache
- Blachen wettknoten
- Blache zum Holzsammeln
→ Wettholzen: „Welche Gruppe sammelt den grössten Holzhaufen?“
- Blache als Basis / Ausgangspunkt / Spielfeld-Eckpunkte
- Mit Ausschuss-Blachen:
 - Insel-Spiel: Blachen als Inseln, alle Wölfli bewegen sich frei im Meer um die Inseln und müssen sich bei einem Signal auf eine Blache retten. Pro Runde 1 Blache weniger.
 - Insel-Hüpf-Weg: Jede Gruppe hat zwei Blachen, um von A nach B zu kommen. Niemand darf neben die Blachen stehen.
 - Upside-down/Verkehrte Welt: ganze Gruppe (max. 5) auf einer Blache. Nun soll die Blache gedreht werden (Oberseite zum Boden hin) ohne dass jemand neben die Blache stehen muss. Übung macht der Meister! ☺
- Blache als Fangtuch für Bälle bei Mannschaftsspielen
- Blache zum Einkleiden / Anziehen / Verkleiden einer Person: Überwurf / Mantel / Jacke (Anleitung siehe Pfaditechnik)



4.1.2 Zelteinheiten

Heringe

- Heringe mit Loch/Hacken: wie echte (Hering-)Fische fischen lassen
- (Spiel-)Feld mit Absperrband abgrenzen, das mit Heringen fixiert wird
- Mit Heringen und Absperrband bestimmte Formen auf dem Boden stecken lassen (z.B. Sterne, Figuren, ...). Dabei bereits darauf achten, dass die Heringe im richtigen Winkel in den Boden gesteckt werden.

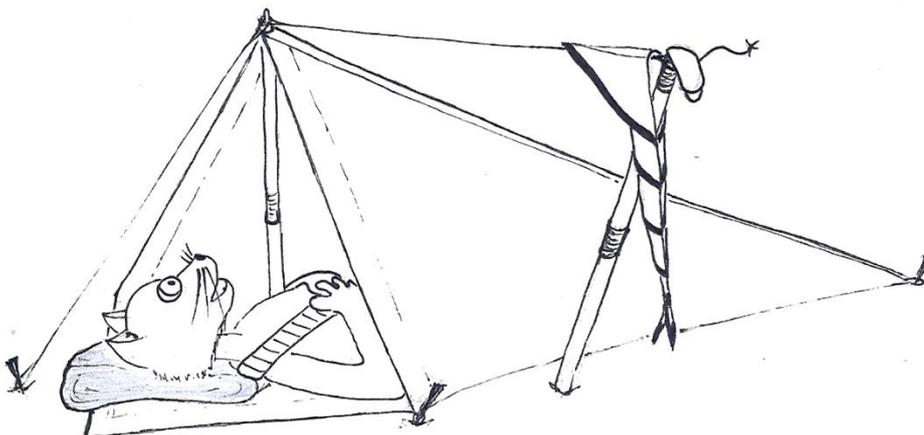
Zeltstangen

- Figuren auslegen lassen, die schönste Figur wird prämiert
- Begriffe mit Zeltstangen auslegen lassen, welche die anderen Gruppen möglichst rasch erkennen und benennen sollen (evtl. zusammen mit den Heringen)
- Einen möglichst hohen Zeltstangen-Turm bauen lassen. Diese Aufgabe ist im Wald besonders interessant, weil die Bäume einbezogen werden können.
- Abgrenzungen von Spielfeld/Stafetten-Strecken/Ziellinien mit Zeltstangen
- Stafetten-Ideen:
 - Stockübergabe
 - Slalom
 - Parcours
 - Hüpfelder
 - Balance der Zeltstangen auf Finger
 - Zu zweit (oder mehr) eine Stange zwischen den Handflächen/Schultern einklemmen und so transportieren
- Transport von Gegenständen (z.B. Tennisball) auf zwei parallel gehaltenen Zeltstangen
- Aufschlingen und Transport einer Seilschleufe
- Stangen und Heringe als Musikinstrumente: Rhythmus klopfen / Melodie erfinden lassen (evtl. erweitern mit anderen Geräuschen/Tönen)

Zelttaschen

Auch die Zelttaschen können spielerisch eingesetzt werden:

- Tastmemory (der stabile Blachenstoff erlaubt jedoch nur sehr rudimentäre Tast-Gegenstände)
- Transportbehälter für (Schmuggel-)Ware in Geländespielen
- Posten-Behälter bei OL-ähnlichen Aktivitäten



4.1.3 Zelte

Bau und Konstruktion

Tipp: zum Einschlagen der Heringe in harten Boden Gummi-Hammer mitnehmen

- Berliner:
 - Zwei Mal 4 Blachen von Wölfli zusammenknüpfen lassen
 - Ober- und Unterseite aneinanderknüpfen ist für die Wölfli evtl. (zu) schwierig
→ LeiterInnen-Aufgabe, währenddessen Wölfli die Stangen zusammensetzen und je nach Blache die Schnüre vorbereiten lassen (abmessen nach Vorlage)
- Sarg: in 2er Gruppen schrittweise angeleitet aufstellen lassen
- Gotthardschlauch: in Kleingruppen aufstellen
- Firstzelt: in Kleingruppen aufstellen

Spiel und Spass

Zelte allgemein:

- Zelte als Gruppenlager (an den Rändern) oder/und als Zentrum bei Geländespielen aufbauen
- Zelte in Stafetten und Parcours einsetzen
- In jedem Zelt einen anderen Posten / ein anderes Spiel anbieten
- Jedes Zelt mit einem anderen „Bewohner“
- Theater spielen: Zelte als Kulisse oder aus der Öffnung heraus spielen
- Als Versteck, „Burg“ zum Verteidigen

Berliner:

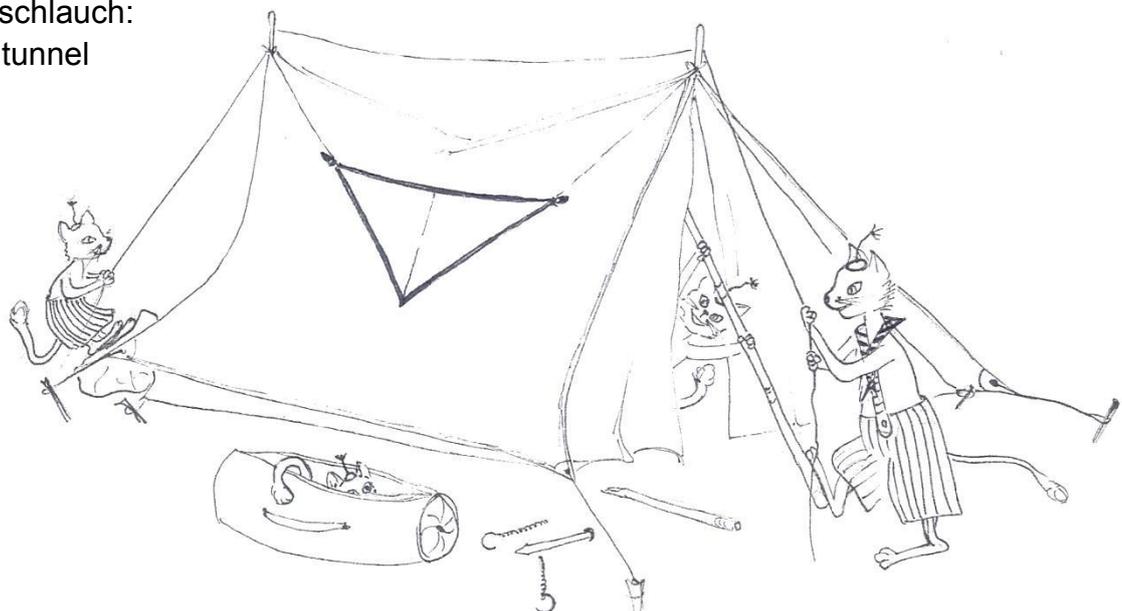
- Name erraten lassen (Form mit „süsser“ Füllung), Berliner essen ☺
- Dunkel-Spiele auch am Tag bei geschlossenem Berliner
- „Offener Berliner“: alle 4 Seiten als Ein-/Ausgänge offen lassen, als zentraler Punkt bei einem Spiel einsetzen, Blachenschläuche als Zugangstunnel anhängen

Sarg:

- „2-Mann-Hoch“-Spiel
- Gepäckdepot
- Versteck für verschiedene Objekte, „Zwergenwelt“, ...

Gotthardschlauch:

- Spieltunnel

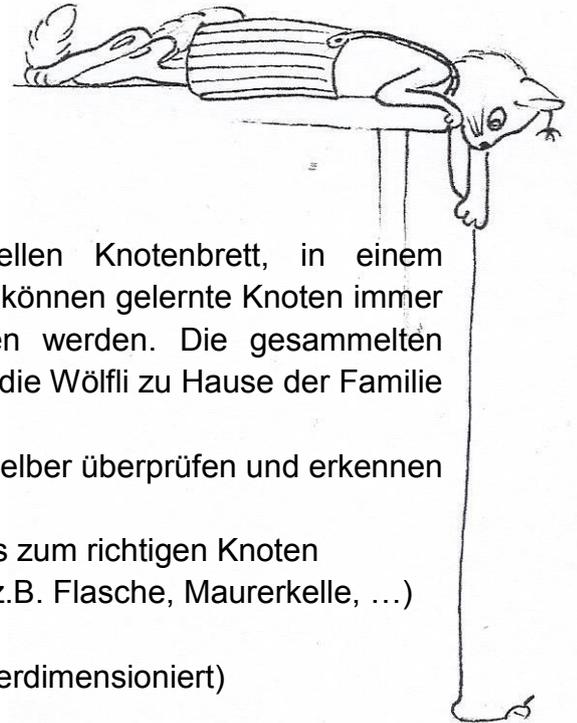


4.2 Seile und Knoten

Seile und Knoten können und sollen immer wieder eingesetzt werden.

Es lohnt sich jedoch, sich während längerer Zeit intensiv mit Knoten zu beschäftigen. So kamen unsere Wölfler in einen richtigen Knoten-Eifer, welcher sogar die Wölfler-Eltern angesteckt hat.

Sinnvoll ist es, sich während einer Samstagsaktivität auf einen einzigen Knoten zu konzentrieren und diesen vielseitig zu verankern (z.B. „Flaschen-Nachmittag“). Gelernte Knoten immer wieder repetieren, aktivieren und praktisch einsetzen.



4.2.1 Allgemeines

- Eigene gelernte Knoten auf einem individuellen Knotenbrett, in einem Knotenbeutel oder einer Knotenbox sammeln. So können gelernte Knoten immer wieder hervorgeholt, angeschaut und verglichen werden. Die gesammelten Knoten dienen auch als Gedächtnis-Stütze, wenn die Wölfler zu Hause der Familie die neu gelernten Knoten vorführen wollen.
- Die Wölfler sollen (mit Hilfe der Knotensammlung) selber überprüfen und erkennen können, ob ihr Knoten „richtig“ gemacht ist.
- Zuordnung und Assoziation des korrekten Namens zum richtigen Knoten
 - Einen Merkgegenstand pro Knoten einsetzen (z.B. Flasche, Maurerkelle, ...)
 - Knoten-Namen-Quiz machen
- Knoten gemeinsam mit Seilen gross auslegen (überdimensioniert)

4.2.2 Knoten

Samariter

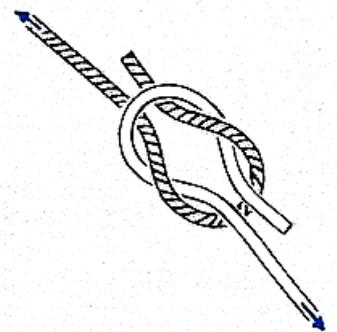
Einführung: „Kranken-Fangis“

Der Samariter-Knoten wird von Samaritern für Verbände eingesetzt, weil er besonders flach anliegend ist und nicht drückt.

Einsatzgebiet: Armschlinge mit Dreieckstuch, Verbände, Abschluss von Bündeln

Der Knoten:

- Mit zwei verschieden farbigen Seilen lernen
- 2 Varianten:
 - 2 kurze Seil-Stücke: 2 Schlaufen ineinander legen
 - 1 längeres Seil: beide Enden verknoten mit 2 „Unterzieh“-Knoten
- Zu zweit: erstes Wölfler macht den ersten „Unterzieh“-Knoten, zweites Wölfler macht korrekt den zweiten „Unterzieh“-Knoten
- Armschlingen mit einem Dreieckstuch/Krawatte machen



Flasche / Päckliknoten

Einführung:

Flaschenpost, Flaschen-Spiele (Stafetten: Slalom, Flaschen füllen/leeren, Flaschen rollen, mit Ringen über Flaschen als Ziel treffen, Flaschen als Kegel, Flaschen balancieren, Flaschen als Roll-Lager um etwas vorwärts zu bewegen)

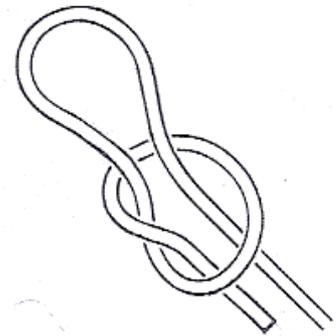
Spiele mit Paketen

Einsatzgebiet: Paketknoten, Zeitungs-Bündel, Strickleiter, Spanner bei Seilbrücke

Achtung: Schlaufenrichtung beachten!

Der Knoten:

- Schleife um Finger bilden, das Ende (als Schlaufe) durchziehen aber nicht ganz!
Kontrolle: lässt sich die Schlaufe durch Zug am korrekten Ende wieder öffnen?
- Zeitungs-Bündel machen, daraus Türme/Burgen bauen
- Pakete aus-/verpacken, etwas in Paket verstecken
- Paket in Paket in Paket, ...
- Strickleiter basteln und einsetzen: Stäbe als Tritte schnitzen, 2 Seile, pro Tritt je 1 Flaschenknoten zur Befestigung am Seil (korrekte Ausrichtung!)



Anker

Einführung: Anker werfen und befestigen

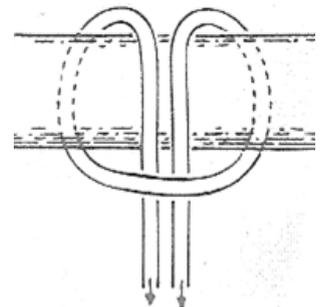
Einsatzgebiet: Befestigung einer Schlaufe

Achtung: kann seitlich verrutschen, gleichmässiger Zug an beiden Enden!

Der Knoten:

Stafetten mit z.B. farbigen (Schulsport-)Bändeli:

- Rennen und Bändeli mit Anker an einem Zaun befestigen (so viele wie möglich)
- Bändelikette: eines nach dem anderen mit Anker an vorhergehendem Bändeli befestigen → diese Bändelischlange in einem zweiten Durchlauf wieder lösen; je länger die erste Schlange war, desto mehr Bändeli hat diese Gruppe auch wieder abzuknoten
- Bändeli mit Anker an Arm oder Stange befestigen und in der unteren Schlaufe etwas transportieren (z.B. Schöpf-Kelle (alleine), Stab (zu zweit), ...)



Fischer

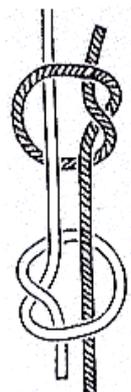
Einführung:

- Fischen mit magnetischen Fisch-/Angel-Ruten (Schlüssel fischen)
- Salzgebäck/Süssigkeiten fischen
- Im Trüben fischen (Sand/Schlamm-Trog mit Steinen/Murmeln/Schätzen versteckt)

Einsatzgebiet: Verbindung von zwei (ungleich dicken) Seilen; zusammenziehbar; Verschluss von Halsketten

Der Knoten:

- Halskette herstellen (Anhänger selber basteln, z.B. Speckstein, ...)



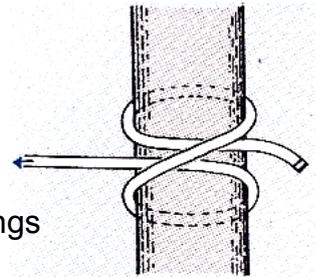
Mastwurf und Handschellen

Einführung: Mit Seil/Ringen über einen Stab treffen („Mast-Wurf“), „Mast“ werfen (Aststücke) in speziellen Zielraum (Blache, Korb, Loch, Kessel, ...)

Einsatzgebiet: Mastwurf als Grundlage / Befestigung eines Seil-Anfangs

Der Knoten:

- Arme überkreuzen, Seil greifen und Schlaufen parallel zusammenführen
- Handschellen: Den Wölfli macht diese Erweiterung des Mastwurfs besonders Spass. Dabei werden einfach die beiden Schlaufen durch die gegenseitigen Schlaufen-Löcher weitergezogen. → Fangspiele



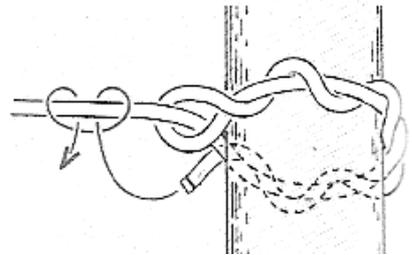
Maurer

Einführung: Maurer-Kelle, Backsteine schichten oder mit anderen Steinen Mauern bilden

Einsatzgebiet: Seilbefestigung, z.B. Beginn bei einer Seilbrücke

Der Knoten:

- Seil um Baumstamm legen und unmittelbar am gleichen Seilstück wieder zurück wickeln; Ende evtl. mit Bretzeli fixieren
- Maurerknoten-„Wettwickeln“
- Seil nach vollendetem Maurerknoten um den Baum aufwickeln lassen
- Befestigung eines Seilspring-Seiles: nur 1 Person muss schlagen. Wellenmeer oder Schlange (flach am Boden) zum Darüberspringen machen
- 2 Seile am gleichen Baum befestigen, Ball darauf rollen lassen, in Kessel treffen



Bretzeli / Schifferknoten

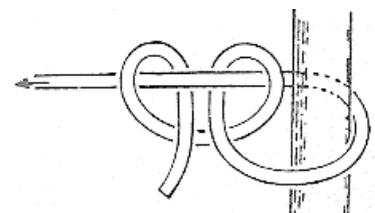
Einführung: Bretzeli-Form!

- Apéro-Salz-Bretzeli mit Fischruten und Hacken fischen
- Salz-Bretzeli, die einzeln an einer Schnur angeknötet sind, ohne Hilfe der Hände abessen lassen
- Grosse Bretzel (wie vom „Bretzel-König“) evtl. selber backen / zum z'Vieri essen
- Bretzel formen/auslegen mit Seilen

Einsatzgebiet: Befestigung eines Seil-Endes z.B. bei einer Seilbrücke

Der Knoten:

- Jedes Wölfli knötet an einem gemeinsamen Bretzeli eine Schlaufe weiter
- Wettrennen: losrennen, Schlaufe knoten, zurück; zweiter Durchlauf mit je 1 Schlaufe lösen
- Freundschaftsbändeli knoten



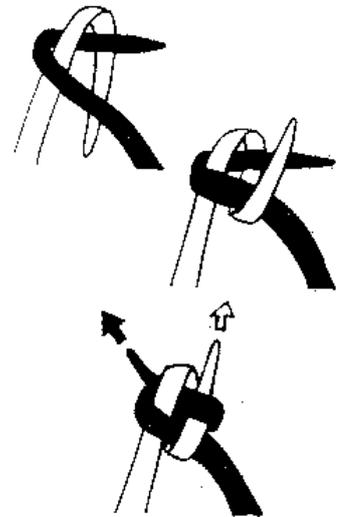
Krawattenknoten

- Anleitung mit Merkspruch
- Krawattenenden mit verschiedenen Farben (Klebeband) markieren

Unser Merkspruch:

Der Zeigfinger umwickle,
zum Hals ufe schicke.
Der Dume muess häbe.
Der Rot schlüft dür ds Loch dernäbe,
chunnt unger de vüre.
Der Wiiss versperrt ihm d' Türe.
Der Rot seit „Oho!“,
u schlüft dür ds Zeigfingerloch dervo.

© Ping & Pong 2005



Babeli

Einsatzgebiet / Einführung:

- Zum Aufrollen/Aufwickeln und Versorgen von Seilen
- Gemeinsam Babeli-Rollen macht den Wölfli grossen Spass!
 - Zu zweit: 1 Wölfli hält beide Ellbogen seitlich ausgestreckt, das andere Wölfli rollt das Seil darum
 - Drei oder mehr: für lange Seile Wölfli nebeneinander stehen lassen; Wölfli ganz rechts und links je mit dem äusseren Ellbogen ausgestreckt
- Der Abschluss des Babelis mit Hilfe der LeiterInnen binden.



4.2.3 Weitere Ideen zu Seil und Knoten

Bau und Konstruktion (evtl. mit Betreuung/Hilfe von Pfadis)

- Strickleiter (Flasche): einsetzen als Leiter oder Steg
- Seilbrücke (Maurer, Flasche, Bretzeli)
- Slackline, balancieren
- Lianen aufhängen zum Klettern, Hangeln, Schwingen
- Hängematte mit Blachen
- Riesen-Schaukel mit Blachen
- Seil-Park im Wald: oben genannte Elemente + Seil-Spinnen-Netze
- Abseilen in einem „Gschältli“
- Lift 1: Sich selber hochziehen mit Hilfe einer Übersetzung durch Seilrollen
- Lift 2: Andere Kinder hochziehen mit einer Einfach-Rolle
- Möbel (Gestell/Stühle/...) bauen (Kreuzbund, Parallelbund)

Spiel und Spass

- Seilfiguren legen, „Bild“ aus einer Seillinie
- Seilziehen
- Tigerfalle: mit dickem Seil doppelte grosse Schlaufe bilden, Kinder durchhechten lassen (weicher Untergrund); LeiterInnen versuchen, sie zu fangen durch Zusammenziehen der Schlaufe
- Seilspringen (alleine oder mit grossem Seil), Wellen, Schlange
- Blind einem gespannten Seil folgen, unterwegs Tastsäckli erkunden
- (barfuss) über ausgelegtes Seil am Boden balancieren
- Hindernisparcours: Seil-Wege, gespannte Spinnen-Netze (evtl. mit Glöcklein)
- Schuhbündel/-knoten; Parcours mit verbundenen Schuhe
- Von zwei Wölfli je ein Bein/Arm zusammenbinden → Stafette
- Fussball mit zusammengebundenen Beinen/Armen
- (Fischer-)netz knoten
- Kreisspiel „Knoten legen“ („Naselumpe“ legen)
- Gordischer Knoten / Menschenknoten (Hände)
- Etwas fesseln/verknotten
- Spiel „Schokolade auspacken“ mit Messer/Gabel, Mütze/Handschuhen/Halstuch: Die Schokolade zuerst von den Wölfli einpacken und möglichst gut/straff/fest verknotten lassen
- Kordel drehen, Finger-Lisme, Strickliseli
- Freundschaftsbändeli knoten
- Traumfänger knoten
- Schnur-Telefon, Knopf-Surrli
- Zaubertricks mit Knoten und Seil
- Finger-Fadenspiele: Zauberknoten, „Finger abschneiden“, „Abnehmen zu zweit“
- Für Fortgeschrittene: Tast-Memory mit verschiedenen Knoten



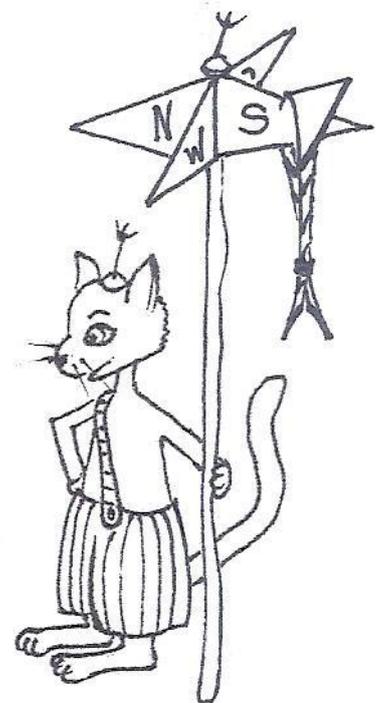
4.3 Orientierung, Karte, Kompass

Kartenlesen verlangt abstraktes Denken und muss gelernt werden. Je häufiger Pläne und Karten eingesetzt werden, desto selbstverständlicher und einfacher wird es für die Wölfler, sich mit dem Kartenmaterial zurechtzufinden.

4.3.1 Karten und Pläne

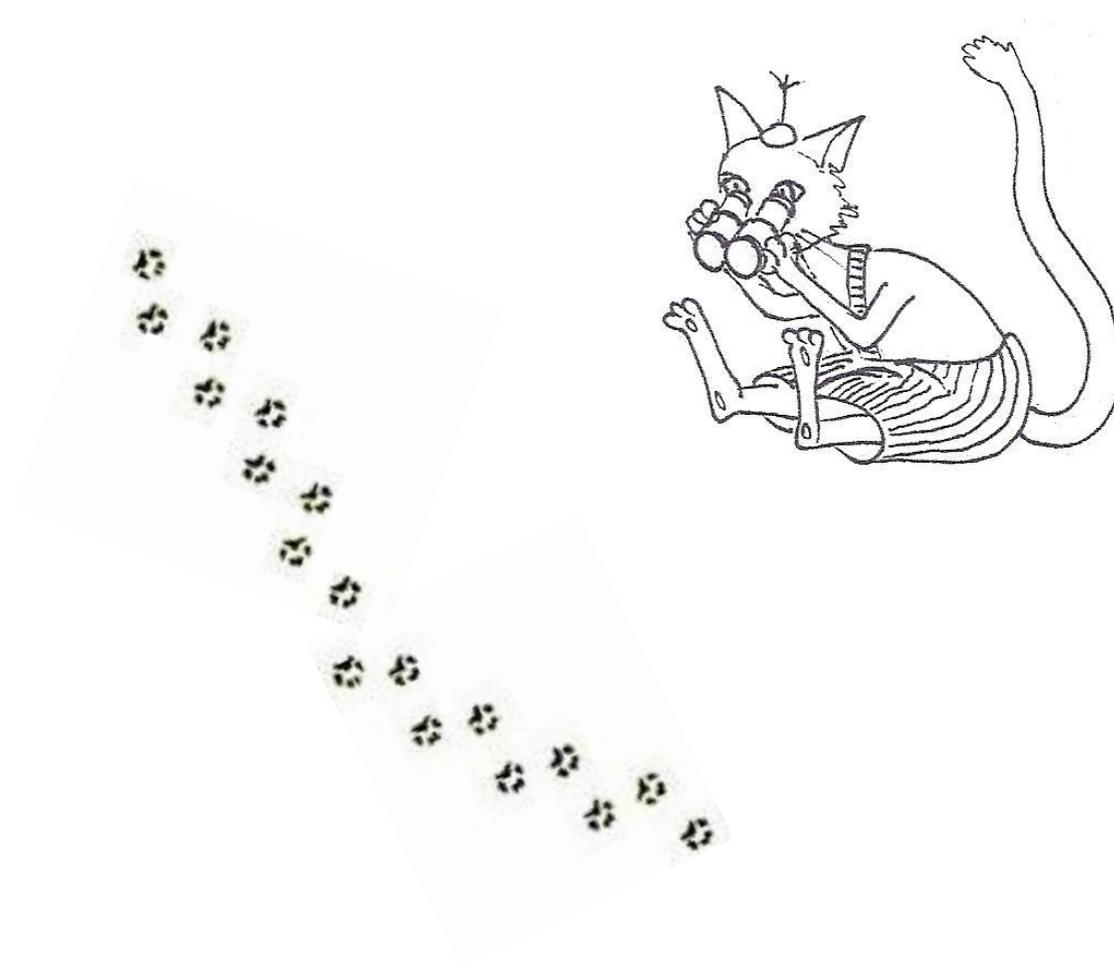
Grundlagen

- Gemeinsam die nähere Umgebung (Dorf/Stadtteil/Pfadi-Wald) auskundschaften und markante Punkte („Landmarken“) kennen und erkennen. Die Wölfler sollen sich in diesem Gebiet möglichst selbstständig zurechtfinden können! Den „Horizont erweitern“ indem stets auch neue Gebiete exploriert werden.
- Einfache Strecken auf Karten und Plänen mit verfolgen
z.B. den „üblichen“ Weg zu der Feuerstelle (Wiedererkennen von bekannten Elementen)
- Verschiedene Karten-Typen einsetzen
Verwendet möglichst vielseitig Karten und Pläne, setzt aber pro Aktivität/Nachmittag nur eine bestimmte Art ein:
Landeskarten, Ortspläne, OL-Karten, Pläne von bestimmten Anlagen (Park, Schulhäuser, ...), Haus-/Zimmer-Grundrisse, Kroki, Ansichtskarten, Vogelperspektiven
- Was ist was?
Erkennen und zuordnen einfacher Symbole (Achtung: Karten-Typ-spezifisch; evtl. andere Symbole auf unterschiedlichen Karten-Arten)
- Distanzen einschätzen lernen
 - Wie lange ist ein Schritt / ein Meter?
(Wie viele Schritte braucht ein jedes Wölfler für 10m?
Längere Strecken marschieren, gemeinsam Schritte zählen, Mittelwert bilden)
 - Wie gross sind die Abstände, die man auf der Karte sieht in der Natur wirklich?
 - Zeigefingerlänge von jedem Wölfler ausmessen, damit etwas abmessen
- Karten und Pläne laminieren, abwaschbare Stifte verwenden. So lassen sich die Karten viele Male wieder einsetzen.
- Postenläufe: nicht zu viele Posten auf einmal einzeichnen, mit den Wölflern den Weg und die Landmarken gemeinsam anschauen, den Weg besprechen
- Die Wölfler selber Pläne und Karten zeichnen oder Wege einzeichnen lassen



Spiel und Spass

- Postenläufe, Stern-OL, Foto-OL
- Postenläufe mit allen Posten an Hydranten/Strassenlampen/Telefonkabinen (nur 1 Objekt aufs Mal, nicht mischen; so wissen die Wölfler wonach sie suchen müssen; Eigennummern der Objekte mit einbeziehen (evtl. als Teile der Lösung))
- Memory: Signaturen/Symbole - Foto - Beschreibung
- Schatzpläne: Schätze suchen, selber „Schätze“ verstecken und die Verstecke korrekt einzeichnen
- Kroki lesen und selber zeichnen
- Wegbeschreibungen folgen (Schritte, markante Landmarken, Rätsel); evtl. in Geheimschrift
- Wegzeichen:
 - Sägemehl, Steintürme, in den Boden geritzt, Äste, Kreide, Farbe, Konfetti, farbige Wollfäden (einsammeln)
 - klassische Wegzeichen verwenden (→ Pfaditechnik) oder eigene „Geheimzeichen“ erfinden
 - Schnitzeljagd, Verfolgungsjagd
- Fackel-/Lichterweg
- Taschenlampenweg im Dunkeln mit reflektierendem Material als Wegmarken



4.3.2 Koordinaten

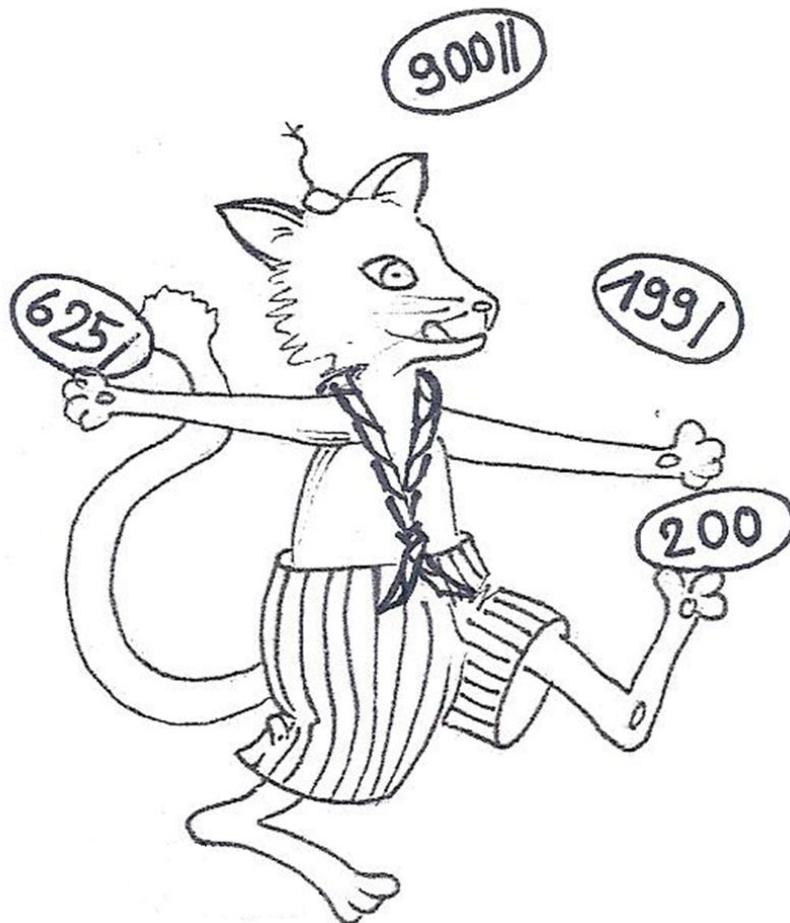
Grundlagen

Der Umgang mit Koordinaten ist schwierig. Oft sind auch die Wölfler-Eltern nicht vertraut damit.

Obwohl das Koordinatensystem komplex ist (sogar noch für die Pfadstufe), kann es in vereinfachter Form (und für spezielle Aufgaben) auch bereits auf der Wolfsstufe eingesetzt werden.

Spiel und Spass

- Gefundene einzelne Zahlen ergeben einen „Zahlen-Code“ (mit Diagonalstrichen).
→ gemeinsames Rätseln, was dieser Code bedeuten könnte. Landeskarte als Tipp zur Verfügung stellen. Meist erkennen die Wölfler schliesslich, dass die Zahlen (zumindest teilweise) an den Kartenrändern wieder zu finden sind und dass mit den gegebenen Zahlen ein exakter Ort bestimmt werden kann.
- Gemeinsames Herleiten und Ablesen des Zahlencodes.
- Mit Koordinaten von Ort zu Ort; Schatzsuche, Gruppenversteck
- Mehrere Zahlencodes vorbereiten, die jeweils auf einen Buchstaben/Zahl auf der Karte zeigen → Buchstaben ergeben ein Lösungswort/Zahl/neue Koordinaten



4.3.3 Kompass

Grundlagen

- Prinzip des Kompasses erklären (magnetische Nadel, die zum Nordpol zeigt)
- Wie wird ein Kompass bedient, wie gehalten, was wird abgelesen?
- Himmelsrichtungen bestimmen
- Merkhilfen für die Himmelsrichtungen N/O/S/W zeigen (z.B. „**N**ie **O**hne **S**eife **W**aschen“)
- Was liegt wo in diesen 4 Himmelsrichtungen? (Umgebung, Dorf/Stadt, Land, Globus: Nord-/Südpol, Asien, Amerika)
- Sonnenlauf mit einbeziehen (Aufgang, Mittag, Untergang)
- Schattenrichtung einbeziehen

Spiel und Spass

- Kompass selber basteln (→ Anleitungen Internet; Korkscheibe und Nähnadel, in Becher mit Wasser schwimmen lassen)
- Gemeinsam einen Weg nach Himmelsrichtungen gehen. An jeder Kreuzung ist mit Kreide die Himmelsrichtung aufgezeichnet, in die der Weg weiter führt // Beschreibung auf Papier
- Sonnenuhr einrichten und Himmelsrichtungen bestimmen
- Bestimmung von Süden anhand des Sonnenstandes und einer Armbanduhr (→ Pfaditechnik)
- Zu zweit: ein Wölfli ist der Roboter, das andere „führt“ mit Angabe von N/O/S/W
- Schattenspiel, Schatten-Fangis
- Spiele: nach N/O/S/W
 - Tag/Nacht – Spiel mit N/S oder O/W in eine Geschichte verpackt
 - Gruppen mit je 10-20 „Aufgabenkärtchen“ (N/O/S/W). Je 1 Wölfli der Gruppe darf 1 Kärtchen aufdecken und soll es in der richtigen Himmelsrichtung in einen Kessel/auf eine Blache deponieren. Sobald es zurück ist, darf das nächste Wölfli der Gruppe das nächste Kärtchen aufdecken und erfüllen. Welche Gruppe hat zuerst alle Kärtchen verteilt?
 - Wörter suchen, die mit N/O/S/W beginnen (Nordpol, Westwind, ...)
 - Quartett mit 4 Himmelsrichtungen aller 7 Kontinente kreieren



4.4 Erste Hilfe

Erste Hilfe und die Versorgung von kleineren und grösseren Verletzungen gehören zum normalen Pfadi-Alltag.

Je besser die Pfadis und vor allem die LeiterInnen Bescheid wissen, desto einfacher wird das Handeln in einer Notfallsituation. Jedoch liegt die fachgerechte medizinische Versorgung in der Wolfsstufe hauptsächlich beim Leitungsteam. Deshalb macht es Sinn, in der Wolfsstufe den Fokus der Ersten Hilfe vor allem auf folgende Punkte zu legen: Gefahren erkennen, einschätzen und entsprechend reagieren, d.h. alarmieren und informieren können.

4.4.1 Alarmieren

Ampel: schauen, denken, handeln

Wie reagiere ich, wenn ich an einen Unfall-Ort komme?

- Ablauf in einfachen Szenen/Theäterli nachspielen (verschiedene Situationen inszenieren!)

Das „Ampel-Denken“ bleibt dabei immer gleich, das konkrete Handeln muss jedoch der Situation angepasst werden!

- Verstehen und Zuordnen der einzelnen Punkte zu den 3 Ampel-Stufen (→ Pfaditechnik)



Notfallnummern

Die Wölfli sollen die Notfallnummern mit einer Aktivität verbinden können.

Hier einige Möglichkeiten und Ideen für drei Posten:

117 Polizei

- Zahl mit einem Seil auslegen. Das Seil kann anschliessend gebraucht werden, um „Handschellen“ zu machen (→ siehe Kapitel „Knoten“: Mastwurf und Handschellen).
- Weg zum Polizeiposten kennenlernen

118 Feuerwehr

- Umgang mit Feuer
- Kerzen / Streichhölzer anzünden
- „118“ mit Streichhölzern auslegen
- Zettelchen mit „118“ in Geheimschrift (Milch-/Zitronenschrift) → Ziel: Schrift möglichst schön sichtbar machen durch Erhitzen über einer Kerzenflamme
- Mit (Feuerwehr-)Schlauch „118“ auslegen
- Ziele mit verschiedenen Telefon-/Notfallnummern. Mit Wasserpistole nur die Ziele mit einer „118“ treffen/umwerfen
- Kerzen mit Wasserpistole auslöschen
- Weg zum Feuerwehrmagazin kennenlernen, evtl. mit Besichtigung

144 Sanität

- „144“ auf Heftpflaster/Verband/Dreiecktuch schreiben; dazu Samariter-Knoten/Verband lernen
- Weg zum Spital/Notfallstation kennenlernen

SOS

- Bedeutung der Abkürzung SOS (**S**ave **O**ur **S**ouls)
- Verbindung zum Morsen (···/---/···)

Die sechs „w“: wer, was, wann, wo, wie viele, weiteres

- Kennen lernen; verstehen, was mit jedem einzelnen „w“ gemeint ist und wie die „w“s praktisch eingesetzt werden
- Memory: „w“ -Wort zu konkretem Beispiel zuordnen
- Szenenspiel
- Telefonspiel

4.4.2 Apotheke und Verbände

Apotheke

- Gemeinsam die Wolfsstufen-Apotheke anschauen: was gehört hinein, was wird wofür gebraucht?
- Kim(Merk)-Spiel mit den Gegenständen aus der Apotheke
- Nicht passende Gegenstände hineinschuggeln, die aussortiert werden müssen
- Evtl. mit den Wölflin eine persönliche „Mini“-Apotheke zusammenstellen (In Apotheken nach Gratis-Mustern fragen!)

Verbände

Verbände machen steht auf der Wolfsstufe nicht im Vordergrund. Sie sind aber evtl. im Rahmen einer „Samariter“-Aktivität einsetzbar.

- Einsatz/Verwendung der Pfadi-Krawatte als Sonnenschutz (Piraten-Kopf-Tuch) und als Arm-Schlinge (flacher Samariter-Knoten als Verknüpfung)
- „Wettbewerb“, wer den schönsten Verband machen kann
- Wett-rollen der gebrauchten Verbände
- Tragbarre mit Stäben und Seilen herstellen

Versorgung von kleinen Verletzungen

Praktische Versorgung von kleinen Verletzungen im Rollenspiel: z.B. Schürfwunde, Schnittwunde, Sturz, Verstauchung/Prellung, Verbrennung, Insektenstich, ...

4.4.3 Weitere Spielideen

- Sesseli-Transport
- Kranken-Fangis
- Bärentransport auf zwei Stangen
- Krücken-/Rollstuhl-Lauf
- Augen verbinden
- Pantomime



4.5 Morsen

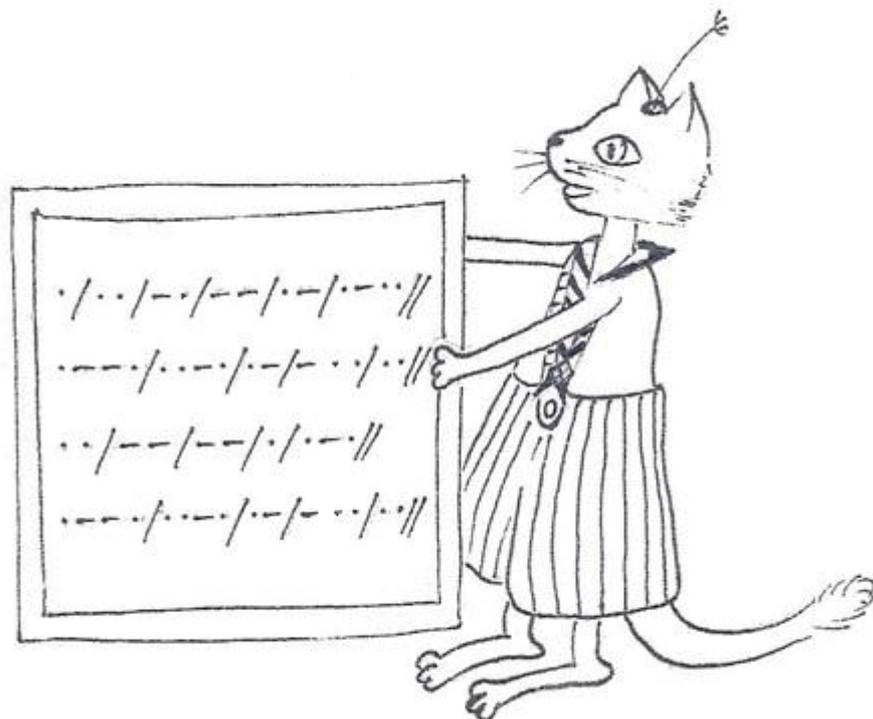
Fremde Schriften, Zeichen oder Geheimschriften haben etwas Magisches an sich. Sicher habt ihr diese Möglichkeiten schon oft in Form von Wegzeichen oder Symbol-Geheimschriften eingesetzt!

Warum denn nicht auch einmal die Morseschrift einsetzen?

Die Morseschrift kann durchaus bereits auf der Wolfsstufe verwendet werden.

Grundlagen:

- Jedem Wölfling eine Mini-Morsetafel (laminiert) mit dem Morsealphabet (Vorderseite) und dem Morsebaum (Rückseite) verteilen
- Zuerst einzelne Buchstaben/Wörter gemeinsam entschlüsseln: entweder mit dem Alphabet vergleichen oder das Prinzip und den Gebrauch des Morsebaumes erklären und zeigen
- In Kleingruppen arbeiten, in denen jüngere und ältere resp. erfahrenere und unerfahrenere Wölfling gut durchmischt sind. Erfahrenere / Ältere dazu auffordern, den anderen die Morseschrift zu zeigen und zu helfen.



Spiel und Spass:

- Buchstaben und Morsezeichen auf einzelnen Kärtchen (z.B. durch Stafetten verdienen lassen)
- Anhand von einer Tabelle Buchstaben und Morsezeichen zuordnen lassen
- 4er-Gruppen: Morsebuchstaben darstellen (Strich: liegen, Punkt: sitzen)
- Morsebuchstaben mit Streichhölzern und Knöpfen legen
- Hilfs-Wörter / Merk-Wörter als Eselsbrücke zeigen
- Memory mit Buchstaben, Morsezeichen und Hilfs-Wörtern
- Suchspiel, bei dem das Memory-Doppel in einer bestimmten Region gesucht werden soll
- Suchworträtsel mit allen Hilfswörtern
- Gruppenweise Morsebotschaften schreiben und von den anderen Gruppen entziffern lassen.
- Eigener (Pfadi-)Namen in Morseschrift schreiben lassen. Die Wölfler sollen sich die Morsezeichen und den Schriftzug des eigenen Namens merken.
→ in Zukunft immer auch in Morseschrift anschreiben und unterschrieben lassen
- Mit Morsebotschaften von Ort zu Ort, Schatzsuche
- Zaubersprüche in Morseschrift
- Geländespiel: In Gruppen können an einem zentralen Stützpunkt („Basislager“) wahlweise Punkte (Pet-Deckel oder Biella-Punkte) oder Striche (Laminier-Folien-Streife-Reste) abgeholt werden. Diese sollen dann in ein Gruppen-eigenes Lager gebracht werden. Treffen zwei Wölfler von verschiedenen Gruppen aufeinander (Berührung; beide müssen in Besitz von Transportgut sein), spielen sie „Schere-Stein-Papier“. Gewinnende erhalten das Transportgut der Verlierenden. Mit den gesammelten Morsezeichen sollen bereits während dem Spiel (laufend soweit möglich) die Namen aller Gruppenmitglieder in Morseschrift geschrieben werden (evtl. zu Beginn mit Vorlage). Die Gruppe, die zuerst alle Namen korrekt in Morseschrift übersetzt angeordnet hat, gewinnt. (Wichtig: unbedingt beim Gruppenbilden auf die Namenslänge/Morsezeichenverteilung achten!)

Andere Morseformen:

- Morsen mit Morse-Fähnchen über grössere Distanzen
- Morsen mit Licht abends oder nachts mit Taschenlampe
- Morsen mit Ton: Morsebotschaften auf Tonband aufnehmen (z.B. Punkt = Stockschlag; Strich = „Tongurke“ rapsen). → Quartals-/Semester-Thema: „Die Ausserirdischen kommen!“ Botschaften aus dem All mit Tonband-Botschaften/-Hinweisen. Dazu selber Antwort-Botschaften aufnehmen, evtl. über Handy weiterleiten.

4.6 Feuer

Der Umgang mit Feuer gehört zu den elementaren Fähigkeiten der Menschen. Ein Feuer aufbauen und auch selber entfachen können ist etwas, was jede(r) PfadfinderIn beherrschen sollte und den meisten Pfadis Spass macht. Es ist sinnvoll, die Wölfli bereits früh selber feuern zu lassen und ihnen das Wissen dazu mitzugeben. Am besten errichtet ihr einmal eine Feuerstelle „von Grund auf“.



Tipps und Spielideen:

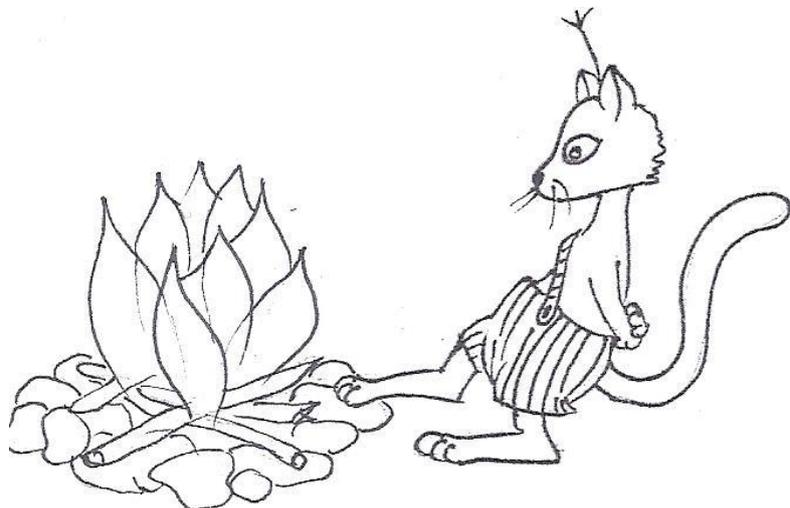
- An einer gemeinsamen Feuerstelle die grundlegenden Elemente zeigen
- Wölfli in kleinen Gruppen (3-4 Wölfli) ein eigenes Feuer machen lassen. (Ganz alleine sind die Kinder in diesem Alter überfordert; in zu grossen Gruppen handeln meist immer dieselben Wölfli.)
- Geeignete Stelle zum Feuern suchen:
Jede Gruppe sucht in näherer Umgebung drei geeignete Plätze und präsentiert sie den LeiterInnen und den anderen Gruppen (Vor- und Nachteile). Anschliessend wird für jede Gruppe der beste Feuerplatz ausgewählt.
- Waldboden vorbereiten: Laub, Äste, Moos zur Seite schieben
- Steine sammeln und zu einem Abgrenzung-Kreis formen
- Holz sammeln:
 - gemeinsam schauen, welches Holz zum Feuern wirklich geeignet ist und gut brennt
 - Wetholzen: welche Gruppe erreicht den höchsten/grössten Holzhaufen mit sinnvoll brennbarem Holz? (Ausschuss-Blache mitgeben, mit der das Holz transportiert werden kann)
 - Am besten das Holz gleich in brauchbare kleine Stücke verkleinern lassen (Tipps geben, Hilfen zeigen). Riesige Baumstämme, die angeschleppt werden, sind zwar toll, können aber oft von den Wölfli nicht sinnvoll selber verkleinert werden.
- Holz zu einer Pyramide aufschichten: Zum „Üben“ jede Gruppe zuerst ein Zwergendörfli mit Pyramiden-Häuschen bauen lassen.
- Feuer entfachen: Da das Entfachen eines Feuers für die Wölfli oftmals der absolute Höhepunkt ist, sollen alle in der Gruppe die Gelegenheit haben, mitzuhelfen. Alle Wölfli können gleichzeitig von verschiedenen Seiten anzünden.

- Feuer unterhalten und bewachen: Die Wölflin müssen wissen, dass ein Feuer nie unbeaufsichtigt gelassen werden sollte. Dafür wird am besten ein(e) FeuermeisterIn bestimmt, welche/r das Feuer hütet und es am Brennen erhält. Diese verantwortungsvolle Aufgabe könnte eine privilegierte Aufgabe für ältere und/oder erfahrenere Wölflin sein. Sie kann aber auch weitergegeben werden. Jüngere/unerfahrenere Wölflin sollte man besser im Team arbeiten lassen.
- Feuerstelle/Feuer einsetzen zum Bräteln/Kochen (→ unten)
- Nach dem Feuern: Korrektes Auslöschten und Aufheben einer Feuerstelle, vorzeigen und selber durchführen lassen.
- Wettbewerb mit Prämierung für die schönste Feuerstelle und das schönste Feuer

Weitere Ideen zum Thema Feuer:

Der Umgang mit Feuer und der dafür erforderliche Respekt kann auch anderweitig gezeigt und geschult werden:

- Ein Streichholz selbstständig anzünden können (anfänglich lange Hölzer verwenden)
- Für Erfahrenere als Mutprobe/Herausforderung: Streichholz vollständig schwarz werden lassen (d.h. in der Halbzeit das Streichholz drehen; lange Hölzer verwenden)
- Bengalische Hölzer einsetzen
- Kerzen löschen mit Wasserpistolen/-ballonen
- Geheimschrift (Milch/Zitrone) über der Flamme/Kerze/Feuer sichtbar machen (möglichst vollständig)
- Über dem Feuer: bräteln, kochen, backen, rösten, ...
Schoggi-Bananen, Marshmallows, Popcorn, Engelsmocken, Schlangensbrot, Spiegelei, Mini-Pizzas in der Glut, Folien-Kartoffeln, ...
- Ganz toll und stimmungsvoll ist das Feuern im Winterwald bei Schnee und Eis
- Kerzen anzünden und transportieren lassen, Feuer an nächste Kerze übergeben
- Kerzen ziehen (herstellen); Baumnussschalen-Kerzli herstellen (Schwimm-Kerzli)
- Nachts: Kerzen-Schnitzeljagd
- Laternen selber machen (Rebenlicht/Kürbislaternen/Papier/...)
- Laternenumzug
- Fackeln selber machen
- Fackelumzug



5 Reflexion

Die vorliegende Arbeit basiert vorwiegend auf den Erfahrungen unserer über zehnjährigen Leitungstätigkeit auf der Wolfsstufe im bernischen Emmental.

In mehr als zwanzig Semesterprogrammen haben wir immer wieder Pfaditechnik eingeplant und auf spielerische Art regelmässig in die Pfadinachmittage und –aktivitäten eingebaut. Dabei war uns wichtig, dass alle Wölfli, ihren Tätigkeiten und Möglichkeiten entsprechend, einbezogen waren und gerne mitmachten.

Pfadiaktivitäten sollen aufbauen und Spass machen. Die Vorbereitung von Pfadiaktivitäten ist aber oft auch aufwändig und arbeitsintensiv und verlangt immer wieder nach neuen Formen und Ideen.

Wir hoffen, dass es uns mit dieser Arbeit gelingt, möglichst viele WölfleiterInnen zu ermutigen, Pfaditechnik auf spielerische Art bereits auf der Wolfsstufe einzusetzen. Die Zusammenstellung von Spielideen und Einsatzmöglichkeiten zur Pfaditechnik soll dazu dienen, den WölfleiterInnen ihre Aufgabe zu erleichtern.

Unsere Sammlung ist aber weder vollständig noch abschliessend und soll die Leitenden vor allem auch motivieren, eigene Ideen, angepasst an ihre eigene „Wölfli-Situation“ zu entwickeln.

Auch wenn nicht immer alles so gelingt, wie man es sich vorgestellt und geplant hat, so soll Pfadi doch immer aufbauend sein.

„Pfadi fägt – Pfadi läbt!“



6 Literatur

- **Pfaditechnik** („Pfa-Tech“), Pfadifinderkorps Glockenhof Zürich
- **Technix**, Pfadi Zürich

Bilder:

- **Knoten:** Technix, Pfadi Zürich
- **Zeichnungen:** Ping & Pong, frei nach Sven Nordqvist (Pettersson und Findus)



7 M-E-R-C-I – Merci – Merci – Merci!



8 Kontakt

Ping & Pong
Muriel & Chantal Dysli
Pfadi Hochwacht Langnau i.E., BE
pingpong(at)vtxfree.ch