

Unsere großen Aufgaben

– eine Artikelserie von wolf, Teil 1:

Pfadfinderei – das ist Abenteuer pur!

Die Pfadfinderei als pures Abenteuer – das stimmt sicher in vielerlei Hinsicht: Denn welches Kind ahnt beim ersten Besuch einer Sippenstunde, was in den kommenden Jahren da so alles auf es zukommt – wenn es Sifü und Stafü richtig anstellen, dann verlässt dieses Kind mit diesem ersten kleinen Schritt gerade seinen bisher üblichen Alltag und auch sein Umfeld – das Abenteuer kann beginnen!

Unter Abenteuer

verstehen wir üblicherweise das Verlassen des üblichen Weges, des üblichen Alltages. Man lässt sich auf eine Unternehmung ein, die ein Wagnis oder auch ein Risiko beinhaltet, man lässt sich folglich auf ein Erlebnis ein. Das ist nicht der übliche Alltag der Menschen! Unser Kind verlässt also seine gewohnte Umgebung (Elternhaus, Schule, ...) und lässt sich auf etwas Neues, Unbekanntes, Ungewohntes (Sippengemeinschaft, Fahrten, nachts im dunklen Wald, ...) – eben auf ein Abenteuer ein.

Abenteuer. Man weiß es in diesem Moment noch gar nicht, was so auf einem zukommt – dieses Ungewisse ist es, dass eine gewisse Spannung in einem aufkommen lässt..., es stellen sich (wenn man sich die Zeit nehmen kann und etwas ausführlicher darüber nachdenkt – und das wollen wir ja hier) also einige Fragen: Was wird alles passieren? Wo geht es hin? Wann geht es los? Wird es unheimlich? Werde ich alleine sein oder sind andere dabei? Wie kann ich mit den unbekanntem Situationen umgehen? Bin ich ausreichend vorbereitet? Habe ich alle notwendigen Kenntnisse und werde ich alles gut überstehen? Das sind einige der Fragen, die man sich so stellen könnte – selbstverständlich könnten wir noch viele weitere Fragen sammeln.

Ein allseits bekanntes Abenteuer ist eine Entdeckungsreise oder Expedition – all diese vielen oben genannten Unsicherheiten sind typisch für eine Expedition. Der Begriff Abenteuer wird heute inflationär verwendet: bei Brettspielen und Computerspielen, bei Rollenspielen oder im Abenteuerroman, aber auch in der Werbung: Da soll der Geruch eines Deos, die Verwendung einer Creme oder auch das Tragen eines bestimmten Kleidungsstücks schon ein Abenteuer sein. In der Reisebranche werden viele Abenteuer bei durchorganisierten Reisen versprochen – geboten werden aber nur die üblichen Unternehmungen, also alltäglichen Erlebnisse in einer nicht so bekannten, also fremden Welt.

Abenteuer in der heutigen Zeit

Wenn das in unserer heutigen Welt die richtigen Abenteuer sein sollen..., bei denen im wahren Sinn des Wortes keine Risiken eingegangen werden müssen, in der man seine bekannte Umgebung (der PC im Kinderzimmer, die Reisegruppe mit Reiseleitung) nicht verlassen muss und sich auch nicht fragen muss, ob man selbst, also der eigenen Körper, dieses Abenteuer wohl gut überstehen wird..., dann haben die Pfadfinder in der heutigen Zeit jede Menge Abenteuer zu bieten – wirkliche und reale Abenteuer! Auch dann, wenn der Himmelskörper Erde gut bekannt und genau vermessen ist. Die Abenteuer der Pfadfinder beginnen im dunklen Wald (welches Kind der heutigen Zeit kennt diese Situation) und beim Lagern unterm Sternenhimmel, sie setzen sich fort bei Fahrten in unbekanntem Gegenden sowie der damit verbundenen Lagerplatzsuche und beim nächtlichen Überfall, sie enden beim inneren Abenteuer mit Gott und der Übernahme von Verantwortung bei neuen und unbekanntem Aufgaben im Stamm,

Pfadfinderbund oder beim Kirchentag. Wir Pfadfinder können also jede Menge Abenteuer bieten, für kleine und große Kinder und sogar noch für die Erwachsenen, zu jeder Jahreszeit und an vielen Orten dieser Welt!

Sifüs und Stafüs: sorgt für Abenteuer!

Eine der großen und wichtigen Aufgaben eines jedes Sifü und Stafü ist es, immer wieder für neue Abenteuer zu sorgen! Das Leben als Pfadfinderin und als Pfadfinder muss ein von Abenteuern gesäumter Pfad sein! Weg von der Routine, hin zum Abenteuer! Ein Abenteuer ist immer auch eine Herausforderung – an den Herausforderungen des Lebens wachsen wir – unsere kleinen Pfadfinder sollen an den Herausforderungen im Pfadfinderleben wachsen – und zu allseits fähigen (allzeit bereit!) erwachsenen Pfadfinder (und damit Bürger unserer Gesellschaft!) werden – tun wir, was wir können – bieten wir zahllose Abenteuer!

Abenteuer bieten – das sagt sich so leicht; Abenteuer sind das Unbekannte vor uns, also das was auf uns zukommt – machen wir also nicht alles, was noch vor uns liegt gleich unseren Sipplingen oder auch unseren Sifüs bekannt. Lassen wir das, was vor uns liegt auch immer (ein Stück – ein bisschen) ein Geheimnis sein! Auf die Frage, was wir am Abend, am nächsten Tag oder auf der Fahrt (usw.) machen werden, lautet die Antwort also: Du wirst es schon sehen; warte es ab; ich habe mir etwas Neues ausgedacht; ich verrate ja nicht alles; mal sehen wie das Wetter wird – oder so ähnlich.

Die junge Sippe braucht viele kleine Abenteuer, die ältere Sippe braucht wenige, dafür aber größere und herausfordernde Abenteuer, die älteren Pfadfinder brauchen Herausforderungen, sie müssen gar nicht mehr so abenteuerlich sein, sie müssen aber Neues von einem fordern – es können also auch eher innere Abenteuer sein – also Herausforderungen, die es zu lösen gilt, mit nachdenken, organisieren, sich selber und seinen Glauben weiter entwickeln.

Von guten Abenteuern

Warum sind Abenteuer gut? Was bewirken Sie bei uns?

- etwas Unbekanntes kommt auf einem zu – das erzeugt Spannung oder Nervenkitzel – wie beim Krimi – bekanntlich kommt nach dem Nervenkitzel das gute Gefühl(!)
- Unbekanntes kann auch Neugier erzeugen
- Unbekanntes kann auch Ängste hervorbringen, etwas ängstlich machen
- die jungen Menschen machen Erfahrungen
- man muss lernen mit Unbekanntem umzugehen
- man lernt mit der Zeit, sich auf Neues schnell einzustellen
- Unbekanntes sind auch Herausforderungen
- als Einzelner: Erfahrungen machen und daran wachsen
- bestandene Abenteuer führen dazu, dass sich die Sipplinge mit der Zeit mehr zutrauen und damit selbstsicherer werden
- nach bestandenem Abenteuer: Stolz, man kann davon berichten, es schweißt die Gemeinschaft zusammen
- als Sippe: Erfahrungen machen und daran wachsen
- sie schweißen eine Sippe zusammen, sie fördern also das Zusammenwachsen einer Gemeinschaft
- Sipplinge lernen sich untereinander kennen: Stärken, Schwächen, Kenntnisse; auf wen kann ich mich in schwierigen Situationen verlassen?

Wenn wir dafür sorgen, dass Situationen entstehen, die für Sipplinge ein Abenteuer bedeuten könnten – was müssen wir beachten?

- Damit keine zu großen Ängste entstehen, müssen wir vor allem bei neuen oder jungen Sipplingen bzw. bei jüngeren Pfadfindern dafür sorgen, dass das Abenteuer

überschaubar ist bzw. nicht so groß erscheint; vor allem muss es nach den Erfahrungen des Verantwortlichen machbar sein (Beispiel 1).

- Bei Jüngeren sind die Abenteuer überschaubar zu halten bzw. sie sind begrenzt (Beispiel 2).
- größere Abenteuer für Ältere müssen auch machbar sein, sie dürfen allerdings auch nicht zu klein sein – dann sind sie keine Herausforderung mehr.
- Die Abenteuer älterer Pfadfinder können real sein (also in keiner Weise vorbereitet), nach den Erfahrungen der Verantwortlichen sollten auch diese von den gut vorbereiteten Pfadfindern jedoch lösbar sein (Beispiel 3).

Beispiele:

- (1) Ein bestimmter Weg im dunklen Wald ist zurück zu legen. Maßnahmen, damit dieses kleine Abenteuer auch sicher bestanden werden kann, könnten sein: der Weg wurde schon im Hellen begangen; der Weg ist sehr kurz; der ausgesuchte Weg ist asphaltiert oder er ist deutlich sandig; er könnte nur gerade aus gehen oder nur einmal an einer Kreuzung abbiegen; es könnte gerade der Mond scheinen; es könnten kleine Lampen (Teelichter im Glas, Petroleumlampen) in größeren oder kleineren Abständen aufgebaut sein; der Weg wird zuvor einmal mit dem Sifü gemeinsam gegangen; mutige gehen zuerst – wenn die erfolgreich sind, gehen auch andere, ggf. auch zu zweit; o.ä.. Damit sind Steigerungen möglich, z.B. Weglassen der Lampen oder durch die Wahl eines längeren oder schwierigeren Weges bis zu einem schwer erkennbaren Pfades in dichter Schonung. Langsam steigern, nicht alles in einer Nacht (nur ein oder zwei Mal die Stecke, bis Sicherheit da ist – darauf kommt es schließlich an: Erfolgserlebnisse schaffen!), es gibt weitere Nächte, es gibt weitere Fahrten – es muss immer wieder neue Abenteuer geben!
- (2) Im dunklen Wald wird ein unbekanntes Objekt oder eine (unbekannte/bekannte) Person gesucht. Es muss nicht der ganze Wald sein, sucht in einem Waldabschnitt, 20 Meter um einen großen markanten Baum herum, nur in Rufweite des Sifüs, nur gemeinsam und alle fassen sich an die Hände. Die „unbekannte Person“ kann vom Sifü organisiert sein und ist damit für die Sipplinge wirklich fremd oder ist ein Mitsippling und damit allen bekannt.
- (3) Großfahrt, Wanderung in Schweden mit Karte und Kompass: Die Verpflegung reicht für zwei Tage – man verläuft sich, die Verpflegung geht zur Neige. Es ist zu erwarten, dass die Sippe auch in Schweden irgendwann eine menschliche Ansiedlung oder größere Straße mit Autoverkehr erreicht; der Sifü ist bei der Sippe. Lösungen ergeben sich aus dem Strecken der Mahlzeiten (kleinere Rationen), dem Verpflegen aus der Natur (bekannte Beeren) und einer vorhandenen Notration (trocken, schmeckt nicht gerade besonders); in Europa sollte eine Sippe nicht verhungern. Diese Wanderung in Schweden sollte nur eine fahrtenerfahrene Sippe machen, die schon andere Abenteuer und Herausforderungen bestanden hat – sonst wäre es eine nicht zu verantwortende Großfahrt, die ein Sifü seiner Sippe zumutet.

Abenteuer einplanen

Abenteuer können wir vor dem Bildschirm nicht erleben. Dafür muss man selber etwas tun – ausbrechen aus dem Gewohnten. Jede Fahrt und jedes Lager muss zu einem Abenteuer für alle werden – das wird es nicht (immer) von ganz alleine – dazu muss man hin und wieder ein wenig nachhelfen – das dürfte aus den vorstehenden Texte klar geworden sein. Das beste und einfachste Mittel ist eine gute und fantasievolle Vorbereitung aller Sippenunternehmungen!

Es gilt also für abenteuerliche Situationen Vorbereitungen zu treffen oder aber einen geeigneten Rahmen zu schaffen. Beispiel für eine Sippe, die schon Fahrtenerfahrung hat: Ich kann einfach ein Lager im kleinen Wäldchen aufschlagen, abends das Feuer erlöschen lassen und die Sippe schläft in der Nacht in der Kohte. Ich kann aber auch eine

Geschichte erzählen, die mir der Bauer, dem das Wäldchen gehört, bei meiner Erkundungsfahrt erzählt haben soll. Ich lasse mir etwas Unheimliches einfallen (Käuzchen, bei leichtem Mondschein, eine einsame Gestalt, usw.), die ich als Geschichte abends am Feuer recht ausführlich erzähle. Vor dem Schlafengehen teile ich aus Vorsichtsgründen (man weiß ja nicht, ob nachts nicht doch jemand kommt...) Nachtwachen ein (alleine, zu zweit, nur solange der Mond scheint, bis das Feuerholz zu Ende geht – es sind viele Varianten möglich, die zur Geschichte passen). Alleine die Geräusche der Nacht, das ungewohnte Alleinsein in der Nacht, das Gewecktwerden mitten im Tiefschlaf und das Wecken der nächsten Wache – die Dunkelheit und die Anspannung, die eigene Müdigkeit und der Wille auch wach bleiben zu wollen, die Geräusche, unheimliche Vorstellungen am flackernden Feuer – ein kleines Abenteuer! Beim Frühstück gibt es sicher Einiges zu erzählen.

Abenteuer könne aus folgenden Aktivitäten entstehen – man muss für einen entsprechenden Rahmen sorgen und / oder mit Fantasie etwas nachhelfen:

- unterschiedliche / abwechslungsreiche Streifen und Fahrten erfinden / schaffen: normale Fahrt, spät abends erst losfahren, Nachtfahrt, 24-Stunden-Aufsein-Fahrt, Erkundungsfahrt, Expeditionsfahrt, Überfallfahrt, Fahrt ins Blaue / ins Ungewisse, Fahrt an einen See, Fahrt in den dunklen Wald, Fahrt in kleinen Wald auf weiter Flur, ...
- einfache Zelte (eine Kohtenbahn, Poncho), bis zur Jurtenburg
- Hüttenbau: im Wald, am Waldesrand, im Baum
- unter freiem Himmel übernachten
- zelten auf einer Insel, auf einem Floß
- Kohte, Jurte mit Feuer und Nachtwache
- auf unterschiedlichste Art und Weise die Kohte / die Jurte aufbauen
- Iglubau im Winter; Bau einer Hütte ähnlich einem Iglu (mit Kälte- und Wärmezone)
- Wandern, Radtouren, Paddeltouren, mit Pferd und Wagen
- Fahrten, bei denen Sipplinge Sifü-Aufgaben übernehmen: Den Weg zum Lager finden, den Aufbau / Abbau / das Essen / die Feuerrunde leiten, ein Spiel sich ausdenken und spielen lassen, ...
- für Abendrunden, Feuerrunden, Aufnahmen, als Lagerplatz: besondere Orte finden
- die Gegend um ein Lagerplatz herum erkunden
- auf Fahrt: abends einen wirklich guten Lagerplatz suchen
- Nachtwache alleine am Lagerfeuer draußen
- Waldläuferspiele, Spuren finden, wie ein Waldläufer lagern, Waldläuferküche (ohne Topf und Pfanne)
- besondere Arten der Feuerstelle, Feuertisch
- Knoten und Bündel in schwierigen Situationen anwenden
- Brücke, Turm, hochgestellte Kohte bauen
- Fahnenmast, Ausguck, Hochsitz
- Schlucht / Bach am Seil überqueren
- Geheimschriften, Runen, Morsezeichen, Semaphor usw. mit Spielidee verbinden
- Sonnenuhr; 1 Tag ohne Uhr
- Sterne beobachten, nach den Sternen in der Nacht orientieren, Sternenuhr bauen
- Tiere beobachten, Trittsiegel nehmen
- Erste-Hilfe-Maßnahmen, eine Verletzten-Trage bauen und nutzen
- eine Seilbahn bauen
- ein Indianer-Tipi selber nähen / bauen und darin übernachten
- Holzbauten mit Holverbindungen herstellen
- Feuermachen wie in der Steinzeit
- Landkarten selber zeichnen und danach wandern
- Anschleichen, Verstecken, spielerische Überfälle
- geheimnisvolle Spiele: Räuber und Gendarm, Dreibock / A-Zerlatschen, Indianer, Germanen, Bänderklau-Spiele mit spannenden Rahmenhandlungen

- abenteuerliche Spiele/Geländespiele entwickeln/schaffen: verstecken und anschleichen, Überfall, Verfolgen, Gefangen und Befreien, Spiele mit Lebensfäden, - insgesamt mit viel Bewegung und abwechslungsreichen Situationen
- bei Spielen Mahlzeiten mit einbauen (Kochzeit mit Spielpause/Frieden),
- Fahrtensituationen im Dunkeln erleben: Lagerplatzsuche, Lageraufbau, Essen machen, Spiele (besonders Anschleichen, Verstecken, Dreibockspiel, ...)
- nach Spielen mit feindlichen Elementen stets Nachbereitung vorsehen, besprechen wie die feindlichen Elemente entstehen, was sie bewirken, wie sie die Gemeinschaft zusammenbringen sollen ...

Das Prinzip des **Steigerns** beachten! Vieles, was wir in unseren Sippen machen, sollten wir klein beginnen, beim nächsten Mal (nächste Fahrt) etwas steigern, dann weiter ausbauen und nach einigen Durchführungen zur Perfektion bringen.

Das oben benannte `Beispiel 1` mit kleiner, leichter, überschaubarer Strecke beginnen (und gleich noch einmal wiederholen, bis alle erklären „das war ja leicht“); in der zweiten Nacht an einem anderen Ort etwas schwieriger (z.B. etwas längerer Weg) wiederholen und bei zweitem Durchgang mit einer kurzen Abbiegung versehen. Ziel sollte sein, dass die Sipplinge in (ca.) einem Jahr alleine oder zu zweit durch den dunklen Wald beim Bauern Wasserholen gehen können. Als Späher sollten sie sich alleine mit der Karte im dunklen unbekanntem Wald einigermaßen orientieren können.

Ähnliche Steigerungen sollte der Sifü bei vielen Unternehmungen beachten: Streifen- und Fahrtenziele erst in der unmittelbaren Umgebung suchen, später weiter entfernt, dann von Hamburg in den Harz fahren, später in den Bayerischen Wald oder nach Schweden. Ebenso sollte man die Fortbewegung entsprechend den Kräften der Sipplinge und den Fähigkeiten verändern: Radtouren, später Wanderungen, wenn ausreichend Fahrtenerfahrung und Risikobewusstsein vorhanden ist, auch Berg- oder Paddeltouren.

Bieten sich durch die Schulferien- oder auch Feiertage längere Wochenenden – die Chance, etwas länger mit der Sippe unterwegs zu sein, sollte man unbedingt nutzen! Man kann dann schon mal zwei oder drei verschiedene Lagerplätze anfahren. Die junge Sippe sollte nur kurze Strecken zwischendurch zurücklegen (2 bis 3 Stunden Radtour), der Routine-Tagesplan (Aufstehen, Frühstück, Lagerabbau am Vormittag und am Nachmittag dann Lageraufbau, Holz und Wasser holen, Abendessen etc.) benötigen bei einer jungen Sippe naturgemäß recht viel Zeit. Es muss noch Zeit für einige Abenteuer, für Spiele und der Erkundung der Umgebung sein! Das unstete Leben einer Sippe auf Fahrt muss eine Sippe erst schätzen lernen. Die Sipplinge empfinden eine Fahrt zunächst als schwer, es wird heißen „dann haben wir ja gar keine Zeit zum Spielen“. Erst die ältere Sippe kann längere Tagesstrecken verkraften und wird die Strecke zwischen den Lagerplätzen eher als Abenteuer und Herausforderung erkennen. Übrigens: auch die Pausen einer Radtour bieten Chancen, Abenteuer zu erleben.

Echtes Abenteuer statt Mattscheibe

In unserer heutigen Gesellschaft verbringen Kinder und Jugendliche im Durchschnitt täglich 4 Stunden vor dem Fernseher und noch einmal bis zu 2 Stunden vor dem Computer – das sind 6 Stunden vor einer Mattscheibe! Sechs Stunden fast ohne jegliche Bewegung, ohne selbst gemachte Erfahrungen, ohne die Erfahrung und Geborgenheit der erlebten Familie oder Gemeinschaft. Auch die spielende und tobende Kinderbande oder -gruppe auf der Straße ist fast ausgestorben. Die Gruppengemeinschaft, das selber Erleben und sich Bewegen – ein großes Defizit in der Kindheitserfahrung – die Pfadfinder bieten das wirkliche Abenteuer in einer Gruppengemeinschaft. Das müssen wir ausnutzen und vor den Eltern herausstellen – unwiederbringliche Erfahrungen im Kindes- und Jugendalter bei den Pfadfindern! Die Zeit bei den Pfadfindern – das reinste Abenteuer!