



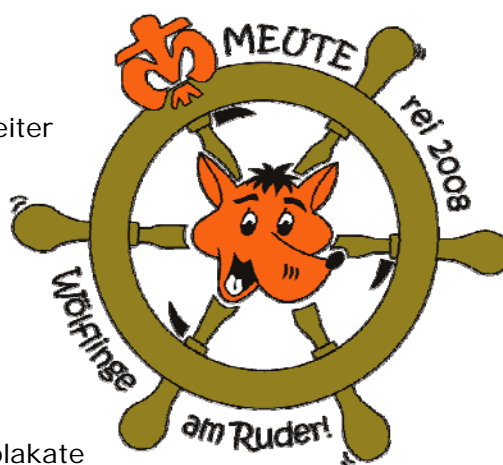
**Arbeitshilfe zur
Mitbestimmung von Wölflingen
bei den Lagerregeln und dem Programm
der
MEUTErei 2008 – Wölflinge am Ruder!**

Inhalt dieser Arbeitshilfe:

- Anschreiben an die Gruppenleiterinnen und Gruppenleiter
- Gruppenstundenvorschlag zum Sammeln von möglichen Lagerregeln
- Gruppenstundenvorschlag zum Sammeln von Ideen

Außerdem in dieser Hülle:

- Brief von Wölfi an die Wölflinge
- Favoritenkärtchen, Seefahrersymbole und Entdeckerplakate (Material für o.g. Gruppenstunde)






Liebe Wölflingsleiterinnen und Wölflinge,

super, dass ihr euch mit eurer Meute am Bundeslager der Wölflingsstufe **MEUTEREI 2008 - Wölflinge am Ruder!** beteiligen möchtet. Auch wenn ihr euch über euer Kommen noch nicht ganz sicher seid, könnt ihr gerne das Bundeslager aktiv mitgestalten.

Schon bevor das Lager losgeht, benötigen wir die Meinungen und Ideen aller Wölflinge, Leiterinnen und Leiter.

Wir haben für euch zwei Gruppenstundenvorschläge erarbeitet, mit denen ihr eure Wölflinge schon mal auf das Bundeslager einstimmen könnt.

-  In der **1. Gruppenstunde zum Thema Lagerregeln** sollt ihr mit den Wölflingen zusammen Lagerregeln erarbeiten und diese an uns schicken. Wir sammeln die Regeln aus dem ganzen Bundesgebiet, bündeln sie und veröffentlichen diese so, dass ihr mit eurer Meute darüber abstimmen könnt.

Die Wölflinge sollen Lagerregeln entwickeln, damit sie sehen, dass sie aktiv Einfluss auf ihre Umwelt nehmen und mitbestimmen können. Natürlich sind auch eure Wünsche gefragt und werden ebenso berücksichtigt!



 In der **2. Gruppenstunde zum Thema Ideensammlung** sind die Ideen der Wölflinge gefragt.

Auf dem Bundeslager möchten wir mit den Kindern in verschiedenen Entdeckergruppen folgende Themen bearbeiten:

- Meine Erde und mit wem ich sie teile
- Meine Umwelt und meine Aufgabe in ihr
- Meine Überzeugungen und wofür ich mich einsetze
- Mein Land und wie ich hier leben möchte

Wir möchten wissen, was eure Wölflinge zu diesen Themen wirklich interessiert und was ihnen wichtig ist!

Von Anfang an sollen die Wölflinge ihr Lager mit gestalten!

Damit ihr rechtzeitig planen könnt:



- Einsendeschluss für die erarbeiteten Regelvorschläge und Ideen ist Montag, der 19.11.2007.
- Ab Montag, 03.12.2007, könnt ihr die Regelvorschläge aus dem gesamten Bundesgebiet unter **www.meuterei2008.de** downloaden.
- Jetzt könnt ihr in euren Meuten über die endgültigen Lagerregeln abstimmen!
- Einsendeschluss der Abstimmungsergebnisse ist Montag, der 31.12.2007.
- Nach den Weihnachtsferien erhaltet ihr die Ergebnisse der Abstimmung und somit die offiziellen Lagerregeln!

Und so schickt ihr eure Vorschläge an uns:

Unter **www.meuterei2008.de** klickt ihr auf den **Punkt Mitbestimmung** und tragt dort in das Formular die Regeln und Ideen eurer Meuten ein.

Falls ihr noch Fragen habt, könnt ihr jederzeit eine E-Mail an woelflinge@dpsg.de schreiben und wir helfen euch.

Vielen Dank und Gut Pfad,

Eure AG Inhalt der MEUTEREI 2008 - Wölflinge am Ruder!

Mehr Infos zu Wölflingen und dem Bundeslager gibt es auf folgenden Seiten:

www.meuterei2008.de
www.woelflinge-wollens-wissen.de
www.woelflinge.de



Gruppenstunde zum Thema „Lagerregeln“

Als Einstieg gibt es ein Laufspiel, um die Energie der Wölflinge rauszulassen. Theoretisch können sie dann kurz stillsitzen und thematisch arbeiten, bis wieder ein Spiel kommt.

1. Spiel: Schiffe versenken (draußen)

Material: Stock, Seil, Kreide oder Klebeband (je nach Spielort)

Zeit: ca. 15 Minuten

Die Kinder werden je nach Gruppengröße in zwei bis vier Gruppen eingeteilt. In den gegenüberliegenden Ecken des Spielfeldes befindet sich das Schiff der jeweiligen Gruppe. Das Schiff wird durch einen Kreis mit 1,5 m Durchmesser dargestellt, mit einem Stock als Mast in der Mitte. Um den Mast herum wird ein zweiter Kreis mit 3 m Durchmesser gezogen – das Piratenlager. Das Schiff liegt also „auf dem Trockenen“ im Lager! Durch den inneren Kreis darf man nicht hindurch laufen (wie auch, man kann ja nicht durch ein Schiff laufen), sich aber dennoch vom Piratenlager aus hinbeugen. Jedes Gruppenmitglied ist in seinem eigenen Piratenlager in Sicherheit und kann dort nicht abgeschlagen werden, aber man kann andere abschlagen. Zwischen den Lagern ist die Spielfläche. Hier darf jeder jeden fangen und abschlagen. Abgeschlagene Spieler scheiden aus. Ziel des Spieles ist es, seinen eigenen Mast zu bewachen und den Mast einer gegnerischen Piratenbande zu rauben. Dies geschieht durch Herausziehen des Mastes und durch den sicheren Transport zum eigenen Lager. Wird der Räuber jedoch beim Tragen des Mastes abgeschlagen, fällt der Mast zu Boden. Dann kann der Mast von jedem beliebigen Mitspieler aufgehoben und in das eigene Lager gebracht werden.



2. Einleitung zum Bundeslager und zur Mitbestimmung

Material: Brief von Wölfi

Zeit: ca. 5 Minuten

Ich möchte euch nun einen Brief von Wölfi vorlesen.
(siehe Anhang)

Wisst ihr denn, was ein Bundeslager für Wölflinge ist?

Bei einem Wölflingsbundeslager kommen Wölflinge aus ganz Deutschland zusammen, um gemeinsam zu zelten, zu spielen, zu entdecken, Abenteuer zu erleben und die Welt ein bisschen zu verändern. Das Besondere daran ist, dass ganz viele Kinder zusammen kommen. Geplant sind 3.000 teilnehmende Wölflinge. Könnt ihr euch vorstellen, wie viele das sind?



3. Geschichte zu den Lagerregeln

Wölfi bittet uns um unsere Hilfe. Ich werde euch gleich eine kurze Geschichte vorlesen und danach überlegen wir uns, wie wir ihm helfen können:

Eine furchtbar wilde Meute hatte lange gespart, um sich eines Tages ein Schiff leisten zu können. Es war ein sehr großes Schiff mit vielen Segeln. Sie wollten sobald wie möglich ablegen, doch es gelang ihnen nicht. Während einer alleine versuchte den Anker zu lichten, lagen andere faul auf dem Sonnendeck. Doch dort konnten sie sich nicht entspannen, denn der Küchenjunge warf den ganzen Abfall auf das Sonnendeck. Es hatte ihm ja niemand gesagt, wo der Müll entsorgt werden soll. Bei den Ruderern sah es auch nicht besser aus. Die Ruderer am Steuerbord ruderten nach vorne, während die Ruderer am Backbord nach hinten ruderten. So drehte sich das Schiff im Kreis, während es immer noch an der Ankerkette hing.



„Halt“, rief da einer, „wir brauchen Regeln.“ Da riefen alle: „Halt, wir brauchen Regeln!“ Die Klügste von ihnen kratzte sich am Kopf und sprach: „Regeln, natürlich brauchen wir Regeln! Welche Regeln denn? Woher bekommen wir denn Regeln?“

Tipp: Es ist auch möglich, statt einer Vorlesegeschichte eine Mitmachgeschichte daraus zu machen. Dazu verteilt ihr die unterschiedlichen Rollen an die Wölflinge. Es ist hilfreich, dass die Leiterin oder der Leiter weiterhin als Gesamterzähler die Fäden in der Hand hält.

4. Lagerregeln

Material: Papier, Stifte, Favoritenkärtchen, evtl. Kassetten/CD-Player und Kassette/CD

Zeit: sammeln ca. 15-20 Minuten, abstimmen ca. 15-20 Minuten

Wie ihr seht, erleichtern Regeln das Zusammenleben. Für unser Bundeslager brauchen wir natürlich auch Regeln. Wölfi hat uns gebeten ihm dabei zu helfen.

Wölfi hat sich schon Bereiche überlegt, wo er meint, dass Regeln notwendig und hilfreich sind und Fragen für euch vorbereitet.

Pro Bereich sollen wir zwei Regelvorschläge aufstellen. Die Vorschläge dürfen sich nicht widersprechen – ist ja logisch.

Die Regelvorschläge von allen Meuten aus ganz Deutschland werden gesammelt und zusammengefasst. Dann werden sie an euch zurückgeschickt und ihr dürft aus allen Vorschlägen die Besten herausuchen und darüber abstimmen. So entstehen die Regeln für unser Bundeslager **MEUTEREI 2008 - Wölflinge am Ruder!**

Hier die verschiedenen Bereiche:

Bereich Miteinander

- Was können wir tun, damit sich alle wohlfühlen?
- Was benötigen Mädchen und was benötigen Jungen zum Wohlfühlen?
- Wie wollen wir miteinander umgehen?
- Wie können wir andere Wölflinge, Leiterinnen und Leiter kennenlernen?

Bereich Streit:

- Wie regeln wir Streitigkeiten?

Bereich Sauberkeit

- Wie halten wir den Lagerplatz sauber?

Bereich Nachtruhe

- Was können wir tun, dass jeder Wölfling und jeder Leiter nachts gut schlafen kann?

Bereich Sicherheit

- Was können wir tun, damit sich niemand verletzt?
- Was tun wir, wenn sich jemand verletzt hat?

Bereich Sonstiges

- Das darf auf keinen Fall passieren ...
- Das muss auf jeden Fall passieren ...



Vielleicht schreibt ihr jeden Bereich auf ein extra Plakat. Jedes Plakat wird kurz vorgelesen und an einen bestimmten Platz gelegt bis alle Plakate z.B. im Kreis liegen. Jeder Wölfling erhält einen Stift und kann sich nun aussuchen, zu welchem Bereich er etwas schreiben oder malen möchte. Vielleicht lasst ihr dazu ruhigere Musik laufen. Nach rund 15 Minuten schaut ihr, ob den Wölfingen noch etwas einfällt, und fordert sie auf zum Ende zu kommen.

Dann besprecht ihr jeden Bereich einzeln. Jeder Wölfling, jede Leiterin und jeder Leiter bekommt ein Favoritenkärtchen mit dem orangenen Steuerrad. Dieses legt er zu der Regel, die ihm im jeweiligen Bereich am wichtigsten ist. Die zwei Regeln mit den meisten Kärtchen sind die Regelvorschläge eurer Meute.



Nun vielen, vielen Dank für euer Mitwirken zum Finden der Lagerregeln!
Wölfi schreibt euch wieder, wenn die Regeln bei ihm angekommen und sortiert sind.

5. Spiel: Backbord - Steuerbord - Feuer - Blitz – Sturm



Material: keines
Zeit: ca. 5-10 Minuten

Spielbeschreibung

Ein Spieler wird zum Kapitän ernannt, die anderen bilden die Besatzung. Die Besatzung wird den Anweisungen des Kapitäns gehorsam folgen. Hier kommen die Anweisungen:

- „Zum Schiff“ = alle rennen zum Kapitän und stellen sich rechts von ihm auf.
- „An Land“ = alle rennen zum Kapitän und stellen sich links von ihm auf.
- „Ducken an Deck“ = alle liegen auf dem Bauch.
- „Achtung an Deck“ = alle sagen „Aye aye Kapitän“.
- „Drei Mann ins Boot“ = alle bilden Dreiergruppen.
- „Schrubbt das Deck“ = alle laufen kniend im Kreis herum.
- „Mann über Bord“ = jeder sucht sich einen Partner, der eine auf dem Bauch liegend, der andere den Fuß auf das Hinterteil.
- „Steuerbord“ = alle rennen auf die linke Seite des Bootes.
- „Backbord“ = alle rennen auf die rechte Seite des Bootes.
- „Achter“ = alle rennen nach hinten.
- „Voraus“ = alle rennen nach vorne.
- „Kranke Möwe“ = jeder setzt sich auf den Hintern und rudert mit den Füßen und Händen wild in der Luft.
- „Rudert“ = jeder sucht sich einen Partner, beide sitzen sich gegenüber, halten sich die Hände und beginnen Ruderbewegungen auszuführen.
- „Ab in den Ausguck“ = jeder sucht sich einen Partner und der schwerere nimmt den leichteren Partner „Huckepack“ auf den Rücken.



Gruppenstunde zum Thema „Ideensammlung“

1. Spiel Rettungsboote

Material: keins

Zeit: ca. 10-15 Minuten

Alle Spieler bis auf zwei Spieler bilden Paare, die sich kreisförmig über das ganze Spielfeld verteilen. Jedes Paar hakt sich mit den Armen aneinander und stellt ein Rettungsboot dar. Die zwei Spieler haben leider kein Boot bekommen und wollen das natürlich ändern!

Davon ist ein Spieler der Fänger und der andere Spieler ist der Gejagte. Der Gejagte kann und soll sich bei einem der Paare auf eine Seite beim Spieler A einhaken und so einen Platz im Rettungsboot ergattern. Im Boot ist aber leider nur Platz für zwei Spieler! Deshalb wird nun der Spieler B des Paares zum neuen Fänger, der jetzt den bisherigen Fänger jagt. Dieser ist nun der Gejagte und kann sich nun wieder einhaken, worauf die Rolle des Fängers wieder wechselt. Der Sinn des Spieles ist sich oft und so schnell wie möglich wieder einzuhaken und nicht ewig lang hintereinander herzurennen. Wird der Gejagte vom Fänger abgeschlagen, so muss er diesen dann fangen.



2. Ideensammlung für das Bundeslager

Material: so viele Stifte wie Wölflinge, Entdeckerplakate und Kärtchen mit Seefahrersymbolen (s. Anhang), Kassetten-/CD-Player und CD/Kassette

Zeit: ca. 40 Minuten

Lest gemeinsam die Aufgaben auf den Entdeckerplakaten!

Die Entdeckerplakate werden im Raum verteilt.
Alle Wölflinge, Leiterinnen und Leiter bekommen einen Stift.

Alle Wölflinge, Leiterinnen und Leiter ziehen ein Seefahrersymbol. Je Symbol bildet sich so eine Kleingruppe. Jede Kleingruppe sucht sich ein Plakat als Startpunkt. Die Gruppen bekommen nun pro Plakat ca. fünf Minuten Zeit, um ihre Ideen darauf zu schreiben.

Nach Ablauf der fünf Minuten wird Musik gespielt. Dies ist das Zeichen zum Wechsel. Jede Gruppe sucht sich ein neues Plakat.

Das Ganze wird solange wiederholt, bis jede Gruppe bei jedem Plakat war.



Die Gruppenleiterin oder der Gruppenleiter gibt das Startzeichen: Folgt den großen Entdeckern auf ihren Spuren!

Was wollt ihr auf dem Bundeslager erleben, erforschen und entdecken? Schreibt eure Ideen auf die Seekarten der verschiedenen Entdecker!

3. Spiel: Flaschendrehen

Material: leere Getränkeflasche

Zeit: ca. 15 Minuten

Die Gruppenleiterin oder der Gruppenleiter liest eine der folgenden Fragen vor:

- Welche Spiele müssen unbedingt gespielt werden?
- Was soll abends unbedingt passieren?
- Wir wollen unbedingt ... machen?
- Damit es ein tolles Lager wird, brauchen wir ...!
- Ohne ... fahre ich nicht mit!

Nach der Frage dreht die Leiterin oder der Leiter die Flasche.

Der Wölfling, auf den die Flasche nach Stillstand zeigt, darf die Frage beantworten. Danach darf er erneut die Flasche drehen und der nächste Wölfling antwortet.

Nach einigen Runden liest die Gruppenleiterin oder der Gruppenleiter die nächste Frage vor. Das Spiel spielt ihr solange, bis alle Fragen beantwortet sind oder ihr keine Lust mehr habt.