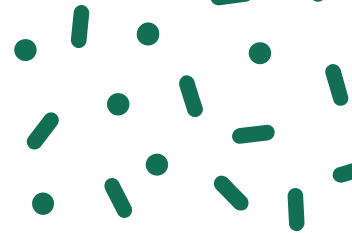


IMPACT UMFRAGE

ANLEITUNG WÖFLINGE



Wir sind davon überzeugt, dass das Pfadfindertum einen Einfluss hat. Aber welchen? Deswegen wurde ein Grossprojekt zur Bewertung des Einflusses, den unser Verband ausübt, ins Leben gerufen. Mit Hilfe eines externen Unternehmens, haben wir eine präzisere Fragestellung ausgearbeitet:

«**Zu welcher Art Entwicklung von Bürgern und Fachkräften trägt das Pfadfindertum bei?**»

Diese Fragebögen richten sich an die Pfadfinder*innen zwischen 10 und 18 Jahren sowie ihre Eltern, zwei Zielgruppen mit denen der Verbandssitz nur wenig Kontakt hat. Da du eure Pfadfinder*innen jede Woche siehst, benötigen wir also deine Hilfe!

In dieser Anleitung findest du eine, **rund um die Pfadfinderwerte, geplante Animation** während welcher die Wölflinge den Fragenbogen spielerisch beantworten können, eine perfekte Kombi! 😊

Spielrahmen:

Bilde kleine Gruppen und bestimme je eine*n verantwortliche*n Leiter*in. Die kleinen Gruppen machen ein Stationsspiel, wobei die einzelnen Stationen von der begleitenden Person animiert werden. Jede Station hat einen Wert unserer Pädagogik (vertrauensvoll, Kritisches, partnerschaftlich, solidarisch, ...) zum Inhalt, Werte die auch Thema des Fragebogens sind.

Das Prinzip: jede Station ist eine Aufgabe. Während die Wölflinge, die älter als 10 Jahre sind den Fragebogen beantworten, spielt der Rest der Gruppe das jeweilige Spiel. Am besten sollten die Spielchen mit dem jeweiligen Wert der Umfrage synchronisiert werden – während die Älteren die Frage zum Thema „Verantwortungsvoll“ beantworten, befindet sich die Gruppe an der Station „Verantwortungsvoll“. Sind die Fragen beantwortet, können die Älteren ebenfalls am Spielchen teilnehmen.

- Gruppen von maximal 10 Wölfingen mit zwei Leiter*innen
- 8 Aufgaben à 10 Minuten = 80 Minuten
- 9 Stationswege (oder weniger, abhängig von den Umständen) = 40 Minuten

Quelques trucs à avoir en tête :

- Nur die Wölflinge, die älter als 10 Jahre sind dürfen an der Umfrage teilnehmen
- Um dein Einheitsziel zu erreichen (#DieFritüreAmEndeDesTunnels), müssen 5 Wölflinge pro Meute den Fragebogen ausfüllen (solltet ihr weniger als 5 Wölflinge von 10 Jahren oder mehr haben, keine Sorge, daran haben wir gedacht!)
- Die Teilnahme ist gültig, sobald der Fragenbogen **online eingegeben wurde** (die Leiter füllen anhand des Papiers das Onlineformular für den Wölfling aus)
- Der Fragebogen ist persönlich: lasse deinen Wölfingen die Zeit die sie für das Ausfüllen brauchen und vermeide es, sie währenddessen zu beeinflussen
- Der Fragebogen ist anonym: achte auf diese Anonymität, wenn du die Fragebögen einsammelst (z.B. in einem neutralen Briefumschlag)
- Tipp: Es ist am einfachsten, wenn du die Stationen in der Reihenfolge der Umfrage anordnest (die Reihenfolge hier drunter ist die Richtige). So vermeidest du es, dass die Wölflinge nach den richtigen Fragen einer Station suchen müssen



Anfang der Aktivität:

Baghira (oder sonst ein*e Leiter*in) richtet sich an den Rat und erklärt, dass es an der Zeit ist zu prüfen, ob die Wölflinge „bereit“ sind. Für dieses un-glaub-liche Ereignis, haben die Bewohner des Dschungels euch mehrere zu bestehende Prüfungen vorbereitet.

Aufgabe #1: (Sozial)

Keshavas Spiel : Variante von « [Citron-Citron](#) » . Anstatt sich Namen von Früchten zu geben, sucht sich jede*r etwas aus was er*sie mag oder gerne tut. Alle, die das gleiche mögen oder tun, wechseln die Seite.

Aufgabe #2: (eigenständig und frei)

Rikki-Tikki-Tavi bittet jeden Wölfling ihm ein Blatt eines Baumes zu bringen, in dem er*sie sich wiederkennt (weich/rau/spitz/fröhlich/ ...) und daraufhin den anderen zu erklären, warum er*sie dieses Blatt gewählt hat. (#SichKennen)

Aufgabe #3: (Partnerschaftlich)

Das Spiel der Bandar-Log: die Wölflinge müssen zusammenarbeiten, um einen Ball anhand von Regenrinnen, Rohren, etc. sicher ins Ziel zu bringen.

Aufgabe #4: (Vertrauensvoll)

Mang nimmt uns mit in seine dunkle Welt! Mit verbundenen Augen gilt es zuerst seinen Anweisungen, dann seiner Stimme und schliesslich seinen Fortbewegungsgeräuschen zu folgen. Der Höhepunkt der Aufgabe besteht darin, sich mit verbundenen Augen nach hinten fallen zu lassen, während zwei andere Wölflinge die Person auffangen. Je nach Sensibilität der Person kann der Fallweg länger oder kürzer ausfallen

Aufgabe #5 (Solidarisch)

Kotick erzählt eine Geschichte: Der schwarze Goldfisch (Download auf der IMPACT-Seite). Nachdem die Geschichte vorgelesen wurde, bittest du jeden Wölfling einen Ast (oder etwas Anderes) hinzulegen und dabei von einem glücklichen Moment zu erzählen. Der dabei entstehende Haufen kann anschlieϑend dazu genutzt werden, ein Häuschen zu bauen das die Stärke der Gruppe symbolisiert.

Aufgabe #6: (Besinnlich)

- Entweder erklärt Balu, der Hüter der Gesetze, das Spiel „Mit den Werten spielen“ ([Download](#)).
- Oder Hathi, das Gedächtnis des Dschungels, erzählt die Geschichte von Coasette ([Download auf der IMPACT-Seite](#)) und bittet anschliessend darum, diese anhand eines Japanischen Gartens zu illustrieren

Aufgabe #7: (Bewusst und Kritisch)

Das Spiel der Menschen: Mogli hat dem Clan ein sogenanntes Telefon mitgebracht! Er hat so eins in jeder Hütte des Dorfes gesehen, und anscheinend dient es dazu ... sich zu unterhalten. Anschliessend spielen die Wölflinge Flüsterpost um zu beweisen, dass die Erfindungen der Dorfbewohner zu nichts nutzen!

Aufgabe #8: (Ausgeglichen)

Graubruder möchte eine menschliche Pyramide bauen, allerdings gibt es Hindernisse...

Ende der Aktivität: Vergiss nicht, die Fragebögen einzusammeln, dabei die Anonymität sicherzustellen und sie anschliessend auf der Website einzugeben. Teile deinem*r Einheitsleiter*in mit, wie viele Pfadfinder*innen an der Aktivität teilgenommen haben: diese haben Anrecht auf einen #IMPACT! -Aufnäher. 😊