



Kalenderblatt

31. Juli 1960

Führerblätter Nr. 22/76
(»Graue Doku«)

Der vollständige Titel der sogenannten »Grauen Dokumentation« lautet: »Aus der Arbeit und Gemeinschaft der christlichen Pfadfinderschaft Deutschlands - Berichte, Rundbriefe, Zeitschriftenartikel, Bilder, Dokumente«

In der sogenannten »Grauen Dokumentation« sind Texte und Beiträge aus den ersten 50 Jahren (von 1910 bis 1959) der Christlichen Pfadfinderschaft gesammelt. Sie ist am 31. Juli 1960 als »Führerblätter Nr. 22/76« im Pfadverlag erschienen. Sie wurde zusammengestellt von Dieter Kräfter und Hanns-Dieter Lohnes. Sie ist in Form einer geschichtlichen Materialsammlung ca. 260 Seiten stark. Leider ist dieses Werk nur noch gebraucht erhältlich.

Im Februar 1992 wurde beim 3. Kreuzpfadfindertreffen der CPD auf Burg Ludwigstein unter der Anleitung von Stefan Rosenbauer während eines Seminars im Archiv der deutschen Jugendbewegung die Geschichte der CP in den 1960er Jahren an Hand von geschichtlichen Materialien erarbeitet. Daraus entstand in Folge die sogenannte »Rote Dokumentation«. ■ *laber*

Quelle: CPDwiki

neunundneunzig Worte

Bahnfahrt in den Norden

Urlaub, endlich, ein paar Tage auf die Insel. Im Zug Bildzeitungsleser, sogar viele! Große breite Überschriften, unüberlesbar, auch von weiten: »Tokio-Bills Stimme kaputt!« Oh, denke ich, hatte der eine? Im Innenteil dann: »OP am Kehlkopf, Ärzte schneiden ihm Zyste aus dem Hals.« Ich denke mir, was passiert, wenn dem Arzt das Skalpell abrutscht ... Fette Überschrift dann: »Tokio-Bill: Stimmbänder durchtrennt, er wird nie wieder singen können.« Na, endlich Ruhe und diesen Kopf muß ich nicht mehr sehen! Vielleicht könnten dann andere Überschriften zu lesen sein. Richtige, weil wichtige! Etwa: »Endlich – Kriegsende zwischen Israelies und Palästina!« ■

Horst.

Ein Elfchen:

heute
weht die
Fahne wild herum –
am Bannermast entwickelt sich
Gemeinschaft!

ostrakon-Redaktion

■ Liebe/r Leser der Akelaseiten!

Mittlerweile habe ich ja schon viel Interessantes und Wissenswertes über die Meutenarbeit geschrieben, jedoch glaube ich, dass ich zu dem Thema „Meutenhelfer“ noch nichts gesagt habe.

*Herzlich Gut Jagd
Eure Büschi (bueschi-CPD[at]t-online.de)*

■ Der/die Meutenhelfer/in

Ein Meutenhelfer soll in erster Linie dazu da sein, den Akela bei seiner Meutenarbeit zu unterstützen. Das bedeutet aber auf keinen Fall, dass er eine unwichtige Randfigur ist, die immer mal wieder ein Spiel macht und ansonsten blind den Anweisungen des Akelas folgt.

Der Meutenhelfer soll zuerst einmal von dem Akela in die gesamte Planung der Meutenstunde mit eingebunden werden, wie zum Beispiel beim Erstellen eines Vierteljahresplanes. Dadurch hat er den genau gleichen Informationsgehalt wie der Akela und kann ihn im Notfall durchaus mal vertreten. Sein Part in den Meutenstunden ist natürlich das Spielen mit den Wölfingen, weil der Meutenhelfer in der Regel auch viel jünger und beweglicher als der Akela ist (wie z. B. in meinem Fall :-)). Genau wie der Akela übernimmt er auch wichtige inhaltliche Programmpunkte und gestaltet Bastel- und Liedwahl mit. Ich denke, dass der wirklich große Unterschied darin besteht, dass der Akela letztendlich verantwortlich ist, für das, was in der Meute geschieht und damit auch die Arbeit des Meutenhelfers „kontrolliert“. Da in der Bundesmeutenordnung steht, dass der Meutenhelfer vom Akela mit den Grundlagen der Meutenarbeit vertraut gemacht werden soll, weiß der Akela auch am



besten, was er ihm zutrauen kann und wird ihm die entsprechenden Aufgaben stellen.

Ohne Meutenhelfer ist es in einer Meute für den Akela fast nicht zu schaffen. Der Meutenhelfer kann ein Rudel betreuen, während Akela mit dem anderen Rudel etwas unternimmt und bei einer Jagd muss ja auch immer ein Verantwortlicher bei den einzelnen Gruppen dabei sein.

Nun wisst ihr ja bestens, was ein Meutenhelfer ist und vor allem, wie wichtig er ist. Es fehlt also nur noch, dass ihr ihn auch an der Kluft erkennt:

Der Meutenhelfer trägt das graue Hemd und ein grünes Halstuch. Auf der linken Brusttasche ist die Lilie aufgenäht, auf der rechten Brusttasche der Meutenhelfer-Wolfskopf (silberner Wolf auf grünem Grund). Der Meutenhelfer wird vom Akela in einer Feierstunde bestätigt.

Dabei fragt der Akela: „Bist du bereit, deine Aufgabe als Meutenhelfer nach bestem Wissen und Gewissen zu erledigen?“ Und der Meutenhelfer antwortet: „Ja, mit Gottes Hilfe!“ Dann bekommt der Meutenhelfer das besagte grüne Halstuch überreicht.

Damit ihr nun vor lauter grauer Theorie nicht den Spaß an meinen Artikeln verliert, folgt hier ein kleiner Bericht aus der schon sattem bekannten Meute Biber aus Worms, deren Akela nicht genannt werden möchte ...

Am Beispiel von zwei fiktiven Namen (Julia und Sophia) soll deutlich werden, wie schön das Leben eines Meutenhelfers sein kann:

Es ist ein Mittwoch und 17.46 Uhr. Um 18 Uhr beginnt die Meutenstunde. Julia stürzt die Treppen hinauf, weil ihr von Büschi eingetrichtert wurde, dass sie eine Viertelstunde früher da sein muss. Dummerweise ist Büschi ausnahmsweise noch früher da und wirft ihr einen strafenden Blick zu. Für weitere Diskussionen ist keine Zeit, weil die ersten Kinder eintreffen.

Mit ihnen kommt auch Sophia, die gleich eine Bemerkung bekommt, weil sie ihre Kluft nicht in der Hose trägt. Solchermaßen bestens gelaunt beginnt um 18 Uhr die Meutenstunde mit der Anweisung von Büschi, dass Julia und Sophia mit den Wölflingen auf die Wiese gehen sollen, „irgendetwas“ zu spielen.

Währenddessen hält sich Büschi im Warmen auf. Nach 20 Minuten kommen alle vollkommen erschöpft zurück und schon kommt der nächste Anschlag an Julia und Sophia, die die Bastelsachen herrichten, was zu trinken bereiten und für Ordnung sorgen sollen. Büschi führt derweil ein wichtiges Gespräch mit einem Besucher. Während der Bastelarbeit, die Julia leiten muss, weil jeder weiß, dass Büschi zwei linke Hände hat, rennt Sophia herum, hilft allen, die nicht alleine zurechtkommen und beendet am Schluss auch noch Büschis Bastelarbeit.

So nimmt die Meutenstunde ihren Lauf und endet dann mit dem Aufräumen, das natürlich von Julia und Sophia geleitet wird. Den Abschlusskreis übernimmt dann Büschi, wobei sie das Gebet an einen Wölfling oder einen Meutenhelfer überträgt.

Und schon ist es 19.30 Uhr und die Meutenstunde vorbei.

Natürlich ist die Geschichte ein klein wenig überzogen, soll aber ganz deutlich zeigen, dass es ohne Meutenhelfer kaum funktionieren kann. Wenn ihr also das nächste Mal einen trifft, schüttelt ihm tief ergriffen die Hand und dankt ihm für seine aufopferungsvolle Tätigkeit.

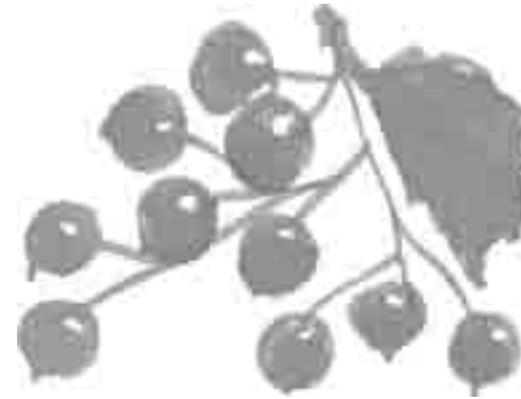
Herzlich Gut Jagd, Büschi



Ein biblisches Mahl

Ist die Bibel für dich ein Buch mit sieben Siegeln? Oder kennst du dich schon ein bisschen aus? Ich habe hier für dich zwei Rezepte zum Ausprobieren, alleine oder mit der Sippe, um die Bibel ein bisschen näher kennenzulernen und sie zu „schmecken“.

Bevor ihr jedoch euer biblisches Mahl genießen könnt, müsst ihr die Bibel aufschlagen und die richtigen Zutaten herausfinden. Diese findet ihr an den angegebenen Bibelstellen, meistens ist es eines der ersten Wörter, manchmal müsst ihr aber auch ein bisschen knobeln.



■ Bibelkuchen

- 1,5 Tassen Dtn 32,14
- 6 Stück Jer 17,11
- 2 Tassen Ri 14,18a
- 4,5 Tassen 1 Kön 5,2
- 1 Tasse 1 Kor 3,2
- 1 Tasse Num 17,23b
- 2 Tassen 1 Chr 12,40
- 1 Prise Mt 5,13
- 3 Teelöffel Spr 7,17
- 1 Päckchen Backpulver

Mische alles in einer Schüssel und befolge Spr 23,14a. Wenn der Teig schön gleichmäßig ist, wird er in eine gefettete Backform gefüllt und dann Mt 13,50a (ca. 40 min bei 180 °C).

■ Bibelbowle

- 5 Tassen Jes 65,8
 - 5 Hld 2,5b
 - 1 Tasse Hld 6,11
 - 8 Teelöffel Spr 25,27
 - 3 Tassen Hiob 8,16 von Spr 25,11
- Zutaten kleinschneiden, alles mischen und fertig ist die Bibelbowle.

Und jetzt: guten Appetit!

■ **Wenn du die Abkürzungen** den jeweiligen Büchern zuordnest, ergeben die Buchstaben hintereinander gelesen das Lösungswort aus Lev 19,18.

L:	Dtn	s:	Evangelium nach Matthäus
e:	Jer	N:	4. Buch Mose (Numeri)
e:	Ri	w:	Jeremia
e:	1 Kön	e:	1. Korintherbrief
n:	1 Kor	e:	Sprüche Salomos
n:	Num	h:	1. Johannesbrief
ä:	1 Chr	e:	Hohelied Salomos
h:	Mt	b:	Jeremia
t:	Spr	b:	3. Buch Mose (Levitikus)
n:	Jes	e:	Apostelgeschichte
i:	Hld	t:	Offenbarung des Johannes
d:	Ps	i:	1. Buch der Könige
c:	1 Joh	d:	Buch der Richter
s:	Apg	c:	1. Buch der Chronik
l:	Lev	i:	5. Buch Mose (Deuteronomium)
s:	Offb	i:	Psalmen



TINUS TINDER



Hallo,

habt ihr jüngere Geschwister?
Mein Bruder ist Wölfling und war schon mal Mittelpunkt im hüpfenden Halstuch, der Wölflingszeitung unseres Bundes. Im Mittelpunkt stehen ist überhaupt seine Lieblingsbeschäftigung und danach kommt mich nerven.

Das beides hat er jetzt wieder geschafft, weil mich meine Mutter praktisch gezwungen hat, dass ich als alter Pfadfinder doch mal ein richtig gutes, nicht zu schwieriges, vor allem nicht zu langes Geländespiel planen und durchführen sollte. Vielleicht aber auch nur eine Rallye oder ein klitzekleines Stadtspiel ...

Tja, mit meinen tollen Geländespielen aus unserer Sippe kann ich da nicht kommen – ist ja noch ein Kindergeburtstag! Es bleibt mir also nichts übrig, als mal die Fachliteratur zurate zu ziehen ... mal schauen ...

Gut Pfad

Finus Finder

Das Geheimnis im Moor

Material:

ab 9 Spieler, mehrere Zettel, Stifte, 5 Stoffstreifen (15cm breit, 1m lang), Trillerpfeife, möglichst unübersichtliches Spielgebiet (400x400m), am Rand der Startpunkt: die „Moorhütte“, Zettel mit Fragen und möglicher Antwort

Spielidee:

Geheimnisforscher versuchen Moorgeister aufzuspüren und durch Beantwortung von Fragen und richtiges Kombinieren von Lösungsbuchstaben das „Geheimnis im Moor“ zu lösen.

Ablauf:

Drei Mitspieler werden als Moorgeister bestimmt, die anderen teilen sich als „Geheimnisforscher“ in Dreiergruppen. Alle Spieler bekommen Stift und Papier, die Moorgeister noch die Stoffstreifen.

Die Moorgeister ziehen sich zurück und bekommen jeder einen Zettel mit Fragen und wählen daraus 5 aus. Außerdem denken sie sich ein Geheimwort aus, z.B. Nebeltier. Jeder Frage werden nun ein bis drei Buchstaben des Geheimwortes zugeordnet und auf dem Zettel notiert, z. B. bekommt die Frage: „Nenne die vier Himmelsrichtungen!“ die Lösungsbuchstaben B, T (aus dem Geheimwort „Nebeltier“). Nun ziehen die Moorgeister los, und befestigen die Stoffstreifen an verschiedenen Stellen. Dann verstecken sie sich einzeln in der Nähe eines Streifens im Umkreis von etwa 10 Metern.

Nach 15 Minuten ziehen die Geheimnisforscher los, um das „Geheimnis im Moor“ zu lösen. Sobald sie einen Stoffstreifen entdecken, suchen sie nach einem Moorgeist. Dieser stellt eine Frage und nennt bei richtiger Antwort die Lösungsbuchstaben. Nun suchen die Forscher einen anderen Moorgeist. Zwei Fragen hintereinander dürfen nicht an die gleiche Gruppe gestellt werden, auch bei einer falschen Antwort. Wurde der Moorgeist von einer Gruppe befragt, muss er sich bei einer anderen Markierung verstecken.

Wenn eine Gruppe das Geheimwort erraten hat, läuft sie zur Moorhütte und beendet damit das Spiel. Ein Signal aus der Trillerpfeife lässt alle zusammen kommen. Die Gruppe, die das „Geheimnis im Moor“ richtig gelüftet hat, ist Sieger.





Lasst euch nicht erwischen

Material:

Ab 6 Spieler, Aufgabenzettel und Stifte,
Plan des Spielgebiets mit unterschiedlichen Startpunkten

Spielidee:

Dunkle Gestalten müssen Aufgaben lösen
und dürfen sich dabei nicht vom Wachdienst erwischen lassen.

Ablauf:

Es werden zwei Gruppen gebildet: Zwei Drittel sind die „dunklen Gestalten“ und etwa ein Drittel sind der Wachdienst (bei 9 Spielern sind 6 die dunklen Gestalten und 3 der Wachdienst!!!)

Der Wachdienst bekommt einen Plan vom vereinbarten Spielgebiet sowie die Auflistung der Orte, an welchen die dunklen Gestalten Aufgaben zu erfüllen haben.

Die dunklen Gestalten bekommen den Aufgabenzettel und sollen nun die Aufgaben erledigen bzw. Fragen beantworten, ohne vom Wachdienst erwischt zu werden. Dafür dürfen die Gestalten im Spielverlauf auch kleinere Gruppen bilden (Mindestzahl vorher festlegen – bei 6 dunklen Gestalten z.B. mind. 3 Personen).

Wachdienst und Gestalten haben jeweils einen anderen Startpunkt, der auf dem Plan notiert ist. Der Wachdienst muss nun die dunklen Gestalten bei der Erfüllung ihrer Aufgaben erwischen, indem sie sie leicht anticken. Gelingt das dem Wachdienst, bevor die dunklen Gestalten fliehen konnten, wird ein Minuspunkt notiert. Dabei bleiben Wachdienst und dunkle Gestalten jeweils als Gruppe zusammen.

Der Wachdienst hat gewonnen, wenn die dunklen Gestalten mehr als 6 Minuspunkte haben. Die dunklen Gestalten haben gewonnen, wenn sie die Aufgaben lösen konnten und keine 6 Minuspunkte haben.

Leichtere Variante: Der Wachdienst muss beim Auffinden dunkler Gestalten nur einen oder evtl. zwei Gestalten abticken.



Luchsjagd (Spiel im Dunkeln)

Material:

Mind. Spieler, 2 Taschenlampen,
10x10m große Spielfläche,
Dämmerung, besser Dunkelheit, Thrillerpfeife

Spielidee:

Zwei Luchse müssen gefunden werden,
die Lichtsignale abgeben und
dann ihren Standort im vereinbarten Spielgebiet
wechseln.

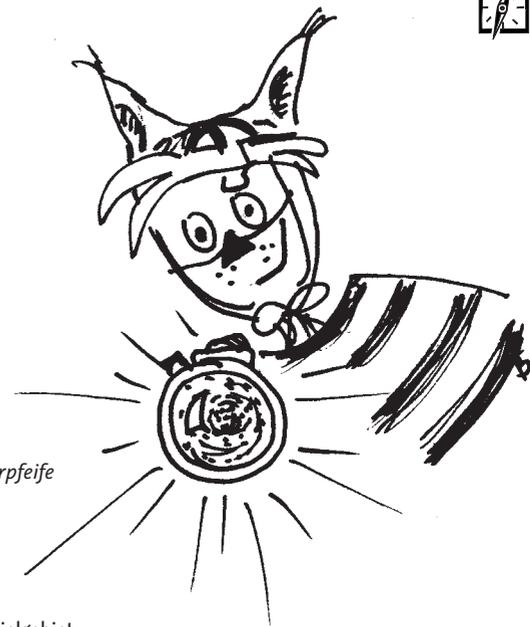
Ablauf:

Es werden zwei „Luchse“ bestimmt, der Rest der Mitspieler sind Sucher.

Der Spielleiter legt die Spielzeit fest, erklärt genau die Grenzen des Spielfeldes und fordert die Luchse auf regelmäßig ihr Signal abzugeben, da sonst das Spiel nicht funktionieren kann.

Die Luchse bekommen 2 Taschenlampen und 10 Minuten Zeit, sich im Spielgebiet zu verstecken. Sind die 10 Minuten um, lassen die Luchse ihre Taschenlampen von ihren Verstecken aus in Richtung Startpunkt kurz aufleuchten. Dann dürfen sie ihren Standort wechseln. Ab jetzt geben die Luchse etwa alle 3 Minuten ein kurzes Lichtzeichen ab und dürfen dann an anderer Stelle unterschlüpfen.

Die Sucher versuchen, die beiden Luchse innerhalb der vereinbarten Zeit zu entdecken. Sobald jemand einen Luchs entdeckt und fast berühren kann, ist der Luchs gefangen und muss die Lampe abgeben. Werden beide Luchse gefangen, endet das Spiel – die Sucher sind Sieger. Wurde ein Luchs nicht entdeckt, haben die Luchse gewonnen. Der Spielleiter beendet das Spiel mit einem Signal. Die Spieler finden sich wieder am Startpunkt ein.





Tyi morjàk

aus: Heijo
der Fahrt-
wind weht,
Verlag
Günther
Wolff,
Plauen 1933

1. Tyi mor-ják kra - ssi wyij ssám so bó-ju, tib - já atr ò - du dwā-sidsch ljät.
Pol - ju - bi min - já w-ssej du-schö-ju tschto tyi skās-iesch minjä w'at-jät.
Po mor-jam, po wolnām nyn-dschej sdjēs a saw-tra tam. Po mor - jām, mor -
jām, mor-jām, mor-jām, heij! Nyn-dschej sdjēs a saw-tra tam. saw-tra tam.

2. Tyi morjàk ujedisch w'ssinje mórje, minjä osstáwisch w'ssilnom górze.
A ja búdu plákadsch i ryidádsch,
i tibjá moi milyij wsspomominádsch.
3. Oij, njá pladsch, njá pladsch, majà Marússja,
ja morskómu djalu nauťschússja.
I nasád, sskorěj nasád wernússja,
na tijá krassáwitza agenjússja.

In dem Matrosenlied vom Kaspischen Meer besingt ein Mädchen einen schönen, zwanzigjährigen Matrosen und bittet ihn, doch bei ihr zu bleiben. Er antwortet ihr, sie solle nicht weinen – wenn er etwas über das Meer gelernt habe, werde er schon zurückkehren und sie, die schöne Marussia (Maria), heiraten. Der Refrain bedeutet aber wörtlich: auf den Meeren, auf den Wellen, heute hier und morgen dort. Hei, auf den Meeren heute hier und morgen dort.

Jaja, die Liebe der Matrosen. Da bleiben gebrochene Herzen im Hafen.

Zur Aussprache: Konsequenterweise mit einem Akzent versehenen Vokale betonen. ■

Wer zum Lernen der Stimmen gerne eine (legale) mp3-Datei haben möchte, kann gerne eine E-mail an steffen schreiben. Die Adresse findet Ihr im Impressum (ganz hinten).

- für deine augen, zum stillen hören
und beinah zum greifen nah

„Steh' auf!“

sagt der Engel der Hoffnung,

„du hast einen Weg vor dir.“

Auch wenn du nicht weißt,
welche Richtung du einschlagen sollst.
Auch wenn du die Anstrengung scheuſt.
Auch wenn du dich fragst,
ob deine Kräfte ausreichen werden.

„Steh auf und geh!“

Das Ziel ist alle Mühe wert.
Das Leben lohnt sich.
Gott wartet auf dich.

NACH FRANK NEUMANN