



VCP | Verband Christlicher Pfadfinderinnen und Pfadfinder

Dschungelwegweiser

Aus der Reihe: Kinderstufe im VCP



Inhalt

Vorwort	3
1. Grundlagen der Kinderstufe	5
Hintergrund	5
Die Kinderstufe	5
Organisation und Struktur	11
Aktivitätsformen	11
Leitung	11
Kennzeichen	11
2. Das Dschungelbuch	13
Die Mowgli-Geschichte	13
Das Dschungelbuch im Gruppenalltag	14
3. Die VCP-Version der Mowligeschichte	21
Verteilung weiblicher und männlicher Charaktere	21
Demokratie lernen mit dem Dschungelbuch	24
Spiritualität	25
VCP-Identifikation und Autor	26
Kontakt	27
Bildnachweise	27
Impressum	27

Vorwort

Das Ziel ist es, zur Entwicklung junger Menschen beizutragen, damit sie ihre vollen physischen, intellektuellen, sozialen und geistigen Fähigkeiten als Individuen, als verantwortungsbewusste Bürgerinnen und Bürger und als Mitglieder ihrer örtlichen, nationalen und internationalen Gemeinschaft einsetzen können.

BiPi Aids to scoutmastership 1919

Auch heute noch fühlen wir uns in unserer pfadfinderischen Arbeit dem von Baden-Powell formulierten Ziel verpflichtet. Im VCP begleiten wir Kinder und Jugendliche zu mündigen Menschen, die sich in der Gesellschaft zurechtfinden und ihre Umwelt verantwortungsvoll mitgestalten.

Die Begleitung und Unterstützung muss dabei sensibel und altersgemäß geschehen. Fähigkeiten und Entwicklungsbedarf, Bedürfnisse und Wünsche, Themen und Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen müssen wahr- und ernst genommen werden.

»Look at the child« ist deshalb auch eines der Grundprinzipien der Pfadfinderinnen- und Pfadfinderarbeit. Für das Verständnis von Kindern und Jugendlichen ist zunächst ein entwicklungspsychologisches Grundwissen nötig. Für die konkrete Arbeit in den Gruppen muss dieses theoretische Wissen in Inhalte und Methoden umgesetzt werden.

In der vorliegenden Handreichung sind die Grundlagen der Kinderstufe beschrieben. Schwerpunkte liegen hierbei auf der Beschreibung altersgemäßer Methoden, mit denen die Ziele in der Kinderstufe umgesetzt werden können. Es gibt Hinweise, wie die Methoden gelingend umgesetzt werden können.

Ziele müssen aber nicht nur mit Methoden, sondern auch mit Inhalten verknüpft werden. Die Inhalte können aus einer Geschichte kommen, die den Rahmen einer Spielidee bildet. Im VCP ist die bevorzugte Spielidee das Dschungelbuch. Dieses und die folgenden Hefte aus der Reihe der Kinderstufe werden die Umsetzung des Dschungelbuches als Spielidee in der Kinderstufe beschreiben.

In dem zweiten Kapitel stellen wir deshalb kurz das Dschungelbuch vor. Dabei legen wir das Hauptaugenmerk darauf, wie sich eine Gruppenstunde zu einer Erzählung des Dschungelbuches gestalten lässt.

Abschließend geben wir noch einige Hinweise, worauf bei der Arbeit mit dem Dschungelbuch zu achten ist, um den Prinzipien und Zielen des VCP gerecht zu werden.

Ziel der vorliegenden Handreichung ist es, dass du »Das Dschungelbuch« als eine ansprechende, altersgemäße und gute Spielidee bei dir in der Kindergruppe umsetzen kannst.

Wir wünschen dir und deiner Gruppe viel Spaß bei euren Abenteuern im Dschungel und grüßen mit einem herzlichen »Gut Jagd!«

Deine Fachgruppe Kinderstufe im VCP





1 Grundlagen der Kinderstufe

Hintergrund¹

Die im Jahr 2009 verabschiedete Stufenkonzeption des VCP legt Rahmenbedingungen für die Gruppenarbeit in den Stämmen und Orten des Verbandes fest. Sie beschreibt das gemeinsame verbandsweit gültige Fundament der altersspezifischen Arbeit mit Kindern und Jugendlichen im VCP. Die einzelnen Altersstufen erhalten durch die vorgestellte Konzeption ein eigenes klares Profil und eine Identität, die durch speziell zugeordnete Methoden, Inhalte und Programme gekennzeichnet ist. Sie verdeutlicht, auf welchen pädagogischen und qualitativen Standards Pfadfinden im VCP beruht. In diesem Sinne beschreibt die Stufenkonzeption das gemeinsame Handlungsfeld aller VCP-Gruppen.

Nachfolgend haben wir für euch das Kapitel 4.1 der Stufenkonzeption, das die Arbeit mit Kindern im VCP beschreibt, herausgestellt. Damit konzentrieren wir den Blick auf die für die Kinderstufe entscheidenden Teile der Stufenkonzeption.

Für ein weitergehendes Verständnis der pädagogischen Konzeption des VCP und der ihr zugrunde liegenden Modellannahmen ist jedoch die Lektüre der gesamten Stufenkonzeption empfohlen. Sie kann in der VCP-Bundeszentrale bezogen werden.

Für ein vertieftes Verständnis entwicklungspsychologischer und gesellschaftlicher Grundlagen und Rahmenbedingungen für die Arbeit in der Kinderstufe sei auf die VCP-Publikation »*Vom Kind zum Erwachsenen: Entwicklungspsychologische und gesellschaftliche Grundlagen für die altersspezifische Arbeit im VCP. Kassel, 2009*« verwiesen.

¹ Aus: Verband Christlicher Pfadfinderinnen und Pfadfinder. Einführung in die Kinderstufe im VCP. Kassel 2011

Die Kinderstufe²

Das Angebot der Kinderstufe richtet sich an sieben- bis zehnjährige Kinder. Mit der Kinderstufe beginnt das Pfadfinden im VCP.

Die Kinderstufe ist eine eigene Zielgruppe innerhalb des VCP. Sie ist geprägt von eigenen Methoden, Arbeitsformen und Programmen, die diesem Alter vorbehalten sind. Die Kinderstufe bietet erste Möglichkeiten, sich im Umgang mit einer Gruppe zu erleben und dabei eigene Grenzen zu erfahren. Dem Spiel- und Bewegungsdrang wird viel Raum gegeben und auf kindgerechte Weise werden Zugänge zum Glauben geschaffen.

Kinder in diesem Alter sind neugierig und wollen Entdeckungen und Erfahrungen machen. Sie sind vertrauensvoll und begeisterungsfähig. Alltäglichen Situationen begegnen sie oft unbefangen und unvoreingenommen und so ist ihr Handeln häufig von Gefühlen und aktuellen Stimmungen beeinflusst. Kinder in diesem Alter besitzen eine ausgeprägte Fantasie: Sie leben Geschichten und Situationen nach, die sie gelesen, gesehen, gehört oder erfunden haben. Sie identifizieren sich mit den Figuren, Helden und Beteiligten ihrer Geschichten. Nach und nach gewinnen die Kinder an Realitätsbezug und wollen den Dingen auf den Grund gehen. Das Spielen mit Anderen oder auch allein nutzen Kinder, um ihrer Phantasie Raum zu geben, gemeinsam Spaß zu haben, sich zu bewegen und auszutoben und um eigene Fähigkeiten zu erkennen.

² Aus: Verband Christlicher Pfadfinderinnen und Pfadfinder. »Pfadfinden macht Spaß. Pfadfinderisches Leben in verschiedenen Altersstufen. Die Stufenkonzeption des VCP (Anlage der Bundesordnung). Kassel 2013



Abbildung 1.1: Mit der Kinderstufe beginnt das Pfadfinden im VCP.

Gleichzeitig haben Kinder in diesem Alter ein deutliches Bedürfnis nach Sicherheit, Schutz und Geborgenheit. Dazu helfen ihnen Regeln und Grenzen, Rituale, strukturierte Freiräume und verlässliche Bezugspersonen, an denen sie sich orientieren können und von denen sie sich ernst genommen fühlen.

Ziele der Kinderstufe

Im Folgenden sind altersspezifische Entwicklungsziele für die Kinderstufe in den einzelnen Bereichen der Persönlichkeit aufgeführt. Dabei folgt zunächst die Darstellung der übergeordneten charakterlichen Entwicklungsziele, bevor auf die Bereiche der körperlichen, intellektuellen, emotionalen, sozialen und spirituellen Entwicklung eingegangen wird. Wichtig ist dabei, dass die Ziele nicht im Sinne eines Aufgabenkataloges verstanden werden dürfen. Es handelt sich dabei vielmehr um erstrebenswerte Zustände. Jede Entwicklung in Richtung eines Entwicklungsziels ist als Fortschritt zu bewerten und ist ebenso entscheidend wie das Erreichen des Ziels selbst.

Charakterliche Entwicklung

Das Kind...

- hat einen ersten Eindruck von eigenen Fähigkeiten und Defiziten;
- verliert bei Schwierigkeiten nicht den Mut;
- beteiligt sich an der Umsetzung von gemeinsam gesetzten Zielen der Gruppe;
- hält sich an vereinbarten Regeln und kann mit persönlichen Erfolgen und Niederlagen umgehen;
- drückt persönliche Wünsche aus und äußert Ideen zu deren Umsetzung;

- äußert die eigene Meinung;
- ist bereit, überschaubare Aufgaben zu übernehmen; erledigt übernommene Aufgaben nach besten Möglichkeiten;
- erkennt, dass es erstrebenswerte Ziele in der Gruppe gibt, und versteht Gruppenziele auch als persönliche Ziele;
- nimmt Arbeit Anderer wahr und erkennt diese an.

Körperliche Entwicklung

Das Kind...

- nimmt den eigenen Körper als einzigartig wahr;
- beurteilt die Risiken des eigenen Handelns für die körperliche Verfassung;
- kennt die wichtigsten Körperfunktionen;
- erkennt körperliche Bedürfnisse und reagiert darauf;
- erkennt Situationen, die die eigenen Kräfte übersteigen und in denen fremde Hilfe benötigt wird;
- verfügt über Gewohnheiten bei Ernährung und Hygiene, die die eigene Gesundheit schützen und fördern;
- erforscht die Welt mit allen Sinnen und hat Spaß an körperlicher Aktivität.

Intellektuelle Entwicklung

Das Kind...

- entdeckt die Welt und das eigene Umfeld und ist bereit, Informationen aufzunehmen und zu erfragen;
- drückt aus, was überraschend oder fremd ist und sucht nach Erklärungen;
- kann eine Situation oder Geschichte von eigenen Standpunkt aus bewerten;
- geht neugierig und unbefangen auf neue Situationen zu;
- kann Erlebtes kommunizieren;

- sucht nach Ideen zur Problemlösung, probiert diese aus und sammelt dabei eigene Erfahrung;
- verfügt über einfache handwerkliche, musische und technische Kenntnisse.

Emotionale Entwicklung

Das Kind...

- kennt und beschreibt eigene Stimmungen und Gefühle;
- weiß, dass Handeln von Emotionen beeinflusst sein kann;
- kennt verschiedene Ausdrucksformen der Persönlichkeit;
- kann eigene Stimmungen und Gefühle im Rahmen seiner verbalen und kognitiven Fähigkeiten ausdrücken und beschreiben;
- weiß, dass Gefühle anderer verletzlich sind;
- versteht, dass Kritik nicht gleich eine Beleidigung ist;
- fühlt sich als positiv angenommene Persönlichkeit;
- baut Freundschaften auf.

Soziale Entwicklung

Das Kind...

- respektiert Meinungen und Ansichten anderer Menschen;
- geht mit anderen Kindern vorurteilsfrei und partnerschaftlich um;
- akzeptiert Regeln und zeigt Fairness im Spiel;
- bringt sich aktiv in das Gruppengeschehen ein;
- leistet im alltäglichen Leben kleine individuelle Dienste nach den eigenen Möglichkeiten;
- weiß, dass Kinder Rechte haben, erkennt Ungerechtigkeiten und greift nach eigenen Möglichkeiten ein.

Spirituelle Entwicklung

Das Kind...

- hat Kenntnisse über den religiösen Hintergrund der eigenen Familie und das christliche Selbstverständnis der Gruppe;
- weiß, dass es verschiedene Religionen und Glaubensauffassungen gibt und dass diese jeweils andere spirituelle Ausdrucksformen haben;
- entdeckt und achtet Natur und Umwelt als Wunder Gottes;
- lernt die Vielfalt der Schöpfung kennen und erfährt sich als Teil davon;
- kennt und erfährt christliche Normen und Werte in der Gemeinschaft der Gruppe;
- nimmt am spirituellen Leben der Gruppe teil und erfährt dort Geborgenheit und Gottesnähe.

Methoden in der Kinderstufe

Die in der Stufenkonzeption formulierten Ziele beschreiben, was in der Kinderstufe erreicht werden soll. Die Methoden, die in der Kinderstufe angewendet werden, beschreiben das »Wie«. Wie sollen die Ziele erreicht werden?

Im Folgenden sind die Methoden, die vorrangig in der Kinderstufe angewendet werden, beschrieben und es wird darauf eingegangen, worauf bei der Durchführung der Methoden zu achten ist. Außerdem wird dargelegt, mit welcher Methode welches Ziel erreicht werden kann.

Spielen

Kinder spielen. Von sich aus. Dazu braucht es keine Anregung von außen.

Das Spiel ist die natürliche Art, sich mit der Umwelt auseinanderzusetzen und dabei umfassend zu lernen. Es ist Lernen und Forschen im ursprünglichen Sinn durch Nachahmung, Improvisation, Versuch und Irrtum. Kinder sind, getrieben von der unendlichen Neugier den Dingen auf den Grund zu gehen, mit großer Kreativität und Ausdauer ausgestattet.

Im Spiel können die Kinder ihrem Drang nach Abenteuern nachgehen, ihre Phantasie ausleben und es bietet ihnen Regeln und klare Strukturen. Spielen ist sehr vielseitig, spricht alle Sinne an und ist für die Gesamtentwicklung der Kinder gut und wichtig. Deshalb ist Spielen auch ein zentrales Element in der Kinderstufe.

Es gibt eine Vielzahl an Spielen: Tobe-, Fang-, Gruppen-, Kreis-, Konkurrenz-, Kooperations-, Ball-, Gesellschaftsspiele und viele mehr. So unterschiedlich die Ausrichtung der Spiele sind, ein Spiel spricht (fast) immer alle Entwicklungsbereiche an! Es gibt kein Spiel, das nur für die körperliche Entwicklung wichtig wäre und ein anderes, das ausschließlich die soziale Kompetenz fördert.

Doch lassen sich bei vielen Spielen »Schwerpunkte« in ihrer Zielrichtung erkennen. Und um als Gruppenleitung alle Bereiche zu fördern, ist es notwendig, bei der Gruppeneinstellung Wert auf viel Abwechslung bei den Spielen zu legen.

An dieser Stelle sollen kurz die Ziele verschiedener Spielarten dargelegt werden. Allgemein lässt sich für alle Spiele sagen:

- Spielen ist wichtig für das Erlernen sozialer Kompetenz: Denn die Kinder lernen Regeln einzuhalten, miteinander umzugehen, Rücksicht zu üben, miteinander zu kommunizieren und Absprachen zu treffen.
- Spielen macht Spaß. Für die kognitive Entwicklung fördert das Spiel die Bereitschaft, aktiv zu werden und Leistung zu erbringen.
- Im emotionalen Bereich erlernt das Kind die unterschiedlichsten Gefühle wie Freude, Zuneigung, Mitgefühl, Neid oder Leid und lernt, mit diesen Gefühlen umzugehen.

Bewegungs-/Lauf- und Tobespiele

Fangen, Kissenschlacht und Völkerball: Mit diesen Spielen kommen Kinder ihrem Bewegungsbedürfnis nach. Sie müssen sich austoben können, um dann auch wieder zur Ruhe zu kommen. Vielleicht hast du die Erfahrung in deiner Gruppe gemacht, dass die Kinder unruhig sind und erst nach einem Tobespiel der Geschichte

folgen können? Oder, dass die Kinder konzentriert an einer Bastelararbeit sitzen, aber dann plötzlich nur noch Quatsch machen? Kinder haben einen natürlichen Bewegungsdrang und in jeder Gruppenstunde sollten die Kinder auch die Möglichkeit haben, ihn auszuleben. Der Einfluss auf den motorischen Bereich liegt in der Erprobung der Koordinationsfähigkeit, der Geschicklichkeit, Kraft und Kondition. Sie trainieren ihre grob- und feinmotorischen Bewegungen. Sie lernen ihre körperlichen Grenzen kennen und können diese nach und nach im Spiel erweitern.

Im Bereich der charakterlichen Entwicklung lernen Kinder in den Bewegungsspielen, die zugleich oftmals Konkurrenzspiele sind, sich durchzusetzen, aber auch mit Niederlagen zu leben. Sie lernen ihre Stärken und Schwächen kennen und damit umzugehen.

Kooperationsspiele

Bei Kooperationsspielen liegt der Schwerpunkt auf der sozialen und charakterlichen Entwicklung. Der Gruppe wird gemeinsam eine Aufgabe gestellt, die es zu lösen gilt. Die Kommunikation untereinander wird gefördert und das Miteinander in der Gruppe gestärkt. Das Ausprobieren beeinflusst die intellektuelle Entwicklung, denn Fantasie und Kreativität werden angeregt und Problemlösungsstrategien entwickelt.

Wissensspiele

Im Spiel erhält das Kind ständig neue Informationen über seine Umwelt. Es speichert sie ab und sammelt Wissen an. Auch du hältst für die Kinder viele Informationen parat: über Sozialverhalten und Christentum, über Ernährung und Gesundheit, Nachhaltigkeit und Umweltschutz. Diese Themen versuchst du kindgemäß zu vermitteln. Wissensspiele fördern die intellektuelle Entwicklung.

Eine biblische Geschichte kann durch ein anschließendes Quiz vertieft werden und mit »Montagsmaler« findest du einen spielerischen Einstieg in das Thema Gesundheit.

Rollenspiele

Kinder lieben Rollenspiele. Vater-Mutter-Kind ist das wohl beliebteste Rollenspiel. Kinder schlüpfen in die Rolle anderer Personen. Die Emotionen und Gedanken anderer Menschen werden so lebendig und nachfühlbar. Sie entwickeln ein Verständnis für die Welt um sich herum. Sie bringen sich mit ihren Ideen und Vorstellungen in die Gruppe ein, müssen diese durchsetzen, aber auch Kompromisse schließen. Der Schwerpunkt von Rollenspielen liegt also in der sozialen sowie emotionalen Entwicklung. Durch das Nachspielen von Alltagssituationen erwerben die Kinder aber auch ein Verständnis von der Welt und ihrer eigenen Umwelt und erwerben verschiedene kreative, handwerkliche und handwerkliche Kenntnisse. Ziele, die dem Bereich der intellektuellen Entwicklung zuzuordnen sind.



Abbildung 1.2: Spielen als zentrales Element in der Kinderstufe.

Leben in der Gruppe

Kinder erlernen spielerisch und nach gemeinsamen festgelegten Regeln das Zusammenleben in der Gruppe. Dadurch werden Werte wie Gemeinsamkeit, Zusammenhalt, Toleranz, Zuverlässigkeit und Verantwortung vermittelt.

Dies kann durch folgende Rahmenbedingungen, Inhalte und Methoden unterstützt werden:

Rituale

Damit Kinder sich wohl und sicher fühlen, brauchen sie Schutzräume. In den Gruppen der Kinderstufe sollen Kinder einen solchen Raum vorfinden. Vermittle den Kindern, dass die Gruppe Schutz und Sicherheit gibt. Rituale, strukturierte Freiräume und verlässliche Bezugspersonen, aber auch klare Regeln und Grenzen tragen dazu bei.

Die Gruppenstunde beginnt und endet mit einem Ritual. Das Wolfsgeheul, ein Lied, ein Gebet oder ein Spiel: Feste und wiederkehrende Abläufe erleichtern Kindern das Einfinden in die Gruppe. Durch das Ritual können sich die Kinder bald am Gruppengeschehen beteiligen und fühlt sich positiv als Person angenommen. Neben dieser emotionalen Bestätigung erfahren die Kinder auch die spirituelle Dimension. Durch das Singen eines gemeinsamen (christlichen) Liedes und dem Sprechen eines Gebetes lernen die Kinder das Evangelium kennen und erfahren Geborgenheit und Gottesnähe.

Rituale können aber auch in besonderen Situationen zum Einsatz kommen (z. B. Konfliktsituationen,



Abbildung 1.3: Gemeinsam kochen und backen macht Spaß.

Geburtstag eines Gruppenmitglieds, Verabschiedung eines Mitglieds oder Hinzukommen eines neuen Mitglieds). Von besonderer Bedeutung sind Rituale bei der Aufnahme in die Kinderstufe und bei der Verleihung des Kinderstufenhalstuchs, ebenso beim Übergang zu den Jungpfadfinderinnen und Jungpfadfindern am Ende der Kinderstufenzeit.

In der Kinderstufe bietet es sich an, die Rituale an der Rahmengeschichte des Dschungelbuchs zu orientieren. In diesem Heft sind unter »Das Dschungelbuch im Gruppenalltag« einige mögliche Rituale beschrieben. Weitere Rituale findest du in dem Heft »Gott auf der Spur – Aus der Reihe: Kinderstufe im VCP«³

Aufgaben übernehmen

Sowohl für die charakterliche als auch die soziale Entwicklung ist es gut, wenn die Kinder im Gruppenalltag Aufgaben übernehmen dürfen.

So können sie kleine Aufgaben übernehmen wie die Mithilfe beim Aufräumen von Spiel- und Bastelmaterialien, Wegstellen von Stühlen, Getränke hinstellen etc. Bei Aktionen wie gemeinsam Kochen oder Backen sollte darauf geachtet werden, dass Kinder ihrem Alter entsprechend, an allen anfallenden Tätigkeiten teilnehmen. Die Kinder sollen nicht nur kochen, sondern auch Abspülen, Aufräumen und Tisch decken. So lernen sie, dass das Funktionieren der Gruppe auch in ihrer Verantwortung liegt.

³ Verband Christlicher Pfadfinderinnen und Pfadfinder. Gott auf der Spur. Aus der Reihe: Kinderstufe im VCP. Kassel. 2012.

Das (Kirchen-) Jahr feiern

Damit die Kinder den christlichen Glauben kennenlernen können, feiere in der Gruppe das Kirchenjahr. Greife Weihnachten, Ostern und Pfingsten in den Gruppenstunden auf. Kinder lernen den christlichen Glauben kennen und ihn selbst erfahren.

Die Gemeinschaft wächst, wenn man miteinander etwas erlebt. Dies können gemeinsame Feste, Aktionen und Gottesdienste sein. Neben den Kirchenfesten gibt es weitere Höhepunkte im Jahr: Geburtstage, Ferienbeginn und Gemeinde- bzw. Stadtfeste.

Totem gestalten

Für die Stärkung des Zusammengehörigkeitsgefühls und der Identifikation mit der Gruppe kannst du mit der Gruppe ein Totem basteln. Der Begriff »Totem« stammt aus der Sprache der kanadischen Indianer und hat die Bedeutung eines Wappens der Familie. Die Indianer schnitzten sich hohe Totempfähle aus Zedernholz, auf denen ganz oben das »Wappen« der Familie befestigt war. Meistens war es ein Tier, ein Vogel oder ein Fisch. Die Indianer sahen darin einen Glücksbringer, der sie beschützte und über sie wachte.

Auch in deiner Gruppe kannst du ein Totem gestalten und mit dem Namen deiner Gruppe gestalten. Vorschläge, wie ein Totem aussehen kann, findest du im Heft »Ankunft im Dschungel – Teil 1: Die Spielidee Dschungelbuch«.

Für jedes Kind deiner Gruppe befestigst du eine Leder Schnur mit seinem Namen am Totem. Als Gruppenleiter hast du nun die Möglichkeit, für jede Teilnahme



Abbildung 1.4: Kreativität entfaltet sich in vielfältiger Weise.

an Fahrten, besonderen Aktivitäten und sonstigen Veranstaltungen eine Holzperle zu verteilen.

Jagdbuch pflegen

Eine weitere Stärkung des Zugehörigkeitsgefühls mit der Gruppe und dem Pfadfinden erreichst du auch mit einem Jagdbuch.

Jedes Kind bekommt ein Heft oder Ringordner, das ihr gemeinsam in der Gruppe führt. In das Jagdbuch könnt ihr Gelerntes, Lieder, Lieblingsspiele und schöne Erlebnisse eintragen und festhalten.

Das Buch wird für die Kinder später eine schöne Erinnerung an die Kinderstufe sein.

Eine Anleitung zur Gestaltung eines Jagdbuches findest du ebenfalls im Heft »Ankunft im Dschungel – Teil 1 der Spielidee Dschungelbuch«.

Künstlerische Betätigung

Kinder erschließen ihre Umwelt mit allen Sinnen. Daraus entsteht kreatives Handeln. Ähnlich wie Spielen unterstützt künstlerische Betätigung die Gesamtentwicklung. Der Gestaltungswille wird geweckt und verstärkt.

Das Kind entwickelt von sich aus die Bereitschaft aktiv, zu sein und etwas zu leisten. Denn es wird die Erfahrung machen, dass am Ende ein Ergebnis steht.

Zudem erlernt das Kind in der künstlerischen Betätigung verschiedene handwerkliche und technische Fertigkeiten. Phantasie und Kreativität werden gefördert. Das Kind entwickelt eigene Lösungsstrategien. Damit diese Ziele auch erreicht werden, ist es wichtig, den Kindern viel Freiraum in der Gestaltung zu geben und ihnen nicht im Detail vorzugeben, wie das Ergebnis aus-

zusehen hat. Damit sollen »Schablonenarbeiten« nicht grundsätzlich schlecht gemacht werden. Natürlich finden Kinder manche Dinge einfach schön und freuen sich, wenn sie diese genauso nachmachen können. Auf die Abwechslung kommt es an.

Zu kreativen Angeboten gehören nicht nur basteln und werken, sondern auch musizieren und Theater spielen. In musischen Angeboten zeigen Kinder viel von sich selbst. Auf spielerische Art wird das Selbstvertrauen der Kinder gestärkt. Sie lernen, vor anderen aufzutreten und sich zu behaupten. Das sind wichtige Ziele im Bereich der emotionalen Entwicklung.

Spielidee

Der Kinderstufe liegt eine Spielidee zugrunde: Eine Rahmengeschichte mit ausgeprägter Symbolik zieht sich durch das Programm hindurch. Daraus lassen sich Rituale und Begrifflichkeiten ableiten, die für die Gruppenstunden einen einheitlichen und wiederkehrenden Rahmen schaffen. Das gibt den Kindern Sicherheit und Orientierung.

Die Geschichte selbst regt die Phantasie und Kreativität der Kinder an. Die Programminhalte der Gruppenstunde, wie Spiele, Kreativangebote und Aktionen, werden aus dem Thema abgeleitet. Dabei können durchaus bekannte Spiele verwendet werden, sie werden dem Thema entsprechend angepasst. Der VCP bevorzugt als Spielidee das Dschungelbuch.⁴

⁴ »Das Dschungelbuch« als bevorzugte Spielidee zu nutzen, wurde auf der 37. Bundesversammlung im Jahr 2009 beschlossen.



Abbildung 1.5: Einfach Kind sein.

Organisation und Struktur⁵

Die Gruppe der Kinderstufe besteht aus bis zu 20 Kindern, die sich im wöchentlichen Rhythmus zu Gruppenstunden zusammenfinden. Die Altersspanne der Gruppe sollte nicht mehr als zwei Jahrgänge übersteigen. Angesichts der Gruppengröße ist eine Gruppenleitung von mindestens zwei Personen wünschenswert, im Idealfall beiderlei Geschlechts. Bei Aktivitäten im Freien solltest du weitere Betreuungspersonen hinzuzuziehen, um durch einen guten Betreuungsschlüssel die Sicherheit der Kinder zu gewährleisten.

Aktivitätsformen⁵

Neben den wöchentlichen Gruppenstunden finden in der Kinderstufe Freizeiten statt, die ein Wochenende oder auch mehrere Tage lang dauern. In der Regel ist die Gruppe in festen Unterkünften, Häusern, Jugendherbergen etc. untergebracht. Denke daran, dass es für viele Kinder bedeutet, zum ersten Mal längere Zeit von der Familie getrennt zu sein.

Nur in Ausnahmefällen nimmt dann die Kinderstufe an kurzen Zeltlagern teil. Nutze dabei Gruppenzelte, die auch bei schlechtem Wetter den Kindern ausreichend Platz und Schutz bieten. Zeltbau gehört nicht zu Aktivitäten der Kinderstufe.

Der Aktionsradius der Kinderstufe beschränkt sich in der Regel auf die Stammes- oder Ortsebene und die dort stattfindenden Aktivitäten. Gelegentlich kann die

Gruppe an speziellen regionalen Aktivitäten teilnehmen, die ausschließlich für diese Altersstufe konzipiert sind. Achte darauf, dass die Veranstaltungsgröße insgesamt für die Kinder überschaubar ist und sich ein Kind in der Masse nicht verloren fühlt. Sorge für einen der Veranstaltungsgröße entsprechenden Betreuungsschlüssel.

Leitung⁵

Als Gruppenleitung der Kinderstufe musst du in besonderem Maße dem Vertrauen, das dir von den Kindern und deren Eltern entgegengebracht wird, gerecht werden. Besonders Kinder orientieren sich an dir, als Gruppenleitung, du bist damit Vorbild und musst dir dieser Rolle bewusst sein. Du ermöglichst Erlebnisse, die dem Bewegungsdrang und der Neugierde der Kinder entsprechen und die große Vielfalt pfadfinderischer Aktivitäten widerspiegeln, ohne dabei dem Programm und den Methoden der Pfadfinderinnen- und Pfadfinderstufe vorzugreifen. Erlebnisse, die die Gruppengemeinschaft fördern und dabei Geborgenheit vermitteln, sind die Voraussetzung für die Entwicklung der Persönlichkeit des Kindes.

Als Gruppenleiterin und Gruppenleiter solltest du die sozialen, finanziellen und kulturellen Hintergründe der Gruppenkinder kennen und diese in der Programmgestaltung berücksichtigen. Wichtig ist es auch, dass du einen guten Kontakt zu den Eltern hältst. Für die Arbeit mit der Kinderstufe und insbesondere die Umsetzung der Spielidee solltest du speziell geschult und ausgebildet sein. Neben der erfolgreich absolvierten Jugendleitungsausbildung (JuLeiCa) sind Grundlagen für die altersspezifische Arbeit mit Kindern erforderlich. Als Gruppenleitung solltest du mindestens 16 Jahre alt sein. Im Idealfall ist mindestens ein Mitglied der Gruppenleitung volljährig.

Kommst du mit deiner Rolle oder der Situation nicht zurecht, erhältst du auf Wunsch Hilfestellung und Beratung von erfahrenen Leitungskräften der Stammes-/Orts-, Bezirks-/Gau-/Regionen- oder Landesebene.

Kennzeichen⁵

Im Verband angemeldete Mitglieder dürfen die Tracht des VCP tragen. Die Kinder tragen als äußeres Merkmal das blaue Halstuch mit orangerotem Rand. Dieses Erkennungszeichen verstärkt das Profil und die Identifikation mit ihrer Stufe.

⁵ Vgl.: Verband Christlicher Pfadfinderinnen und Pfadfinder. Pfadfinden macht Spaß. Pfadfinderisches Leben in verschiedenen Altersstufen. Die Stufenkonzeption des VCP. (Teil III der Bundesordnung). Kassel 2011²



2 Das Dschungelbuch

Die Bundesversammlung 2009 hat das Dschungelbuch als bevorzugte Spielidee für den VCP beschlossen.

Das Dschungelbuch nach Rudyard Kipling besteht aus mehreren Dschungelgeschichten, wobei die Geschichten um den Menschenjungen Mowgli den »roten Faden« in der Kinderstufe bilden. Für unsere Arbeit im VCP haben wir die Geschichte leicht überarbeitet, damit sie der heutigen Zeit und den Wertvorstellungen des VCP gerecht wird. Die überarbeiteten Geschichten findest du im Heft »Die Mowgligeschichte, Teil I – Die VCP-Version«⁶.

Im Folgenden stellen wir dir kurz die Inhalte der Mowgli-Geschichte vor, denn im weiteren Verlauf werden wir immer wieder darauf zurückkommen.

Die Mowgli-Geschichte

Wir erzählen die Mowgli-Geschichte in neun Kapiteln. Im ersten Kapitel »**Die Ankunft**« wird von einem kleinen Menschenjungen erzählt, der von Vater Wolf gefunden wird. Er rettet den kleinen Jungen vor dem Tiger Shir Kahn, der auf der Jagd nach dem Jungen ist. Familie Wolf nimmt den kleinen Jungen bei sich auf. Mutter Wolf nennt den Jungen Mowgli. Mowgli ist die Hauptperson der Dschungelbuchgeschichte. Shir Kahn ist sehr wütend darüber, dass Familie Wolf den Jungen vor ihm beschützt. Shir Kahn ist Mowglis ärgster Feind.

»**Am Ratsfelsen**« werden alle wichtigen Entscheidungen, die das Wolfsrudel betreffen, getroffen. Anführer des Rudels ist der Leitwolf Akela. Als Mowgli etwas älter

ist, muss das Rudel entscheiden, ob sie ihn aufnehmen wollen oder nicht. Durch die engagierte Fürsprache von Baghira, der schwarzen Pantherin und Balu, dem Bären und Lehrer der jungen Wölfe, wird Mowgli aufgenommen.

Das Kapitel »**Dschungelgesetz**« erzählt vom Unterricht, den Mowgli durch den Bären Balu erfährt. Balu und Baghira sind die engsten Freunde von Mowgli.

Das Kapitel »**Die grauen Affen**« stellt uns die Affenbande als feige Lügner und schamlose Schwätzer vor. Balu und Baghira warnen Mowgli eindringlich vor den Affen. Doch trotzdem wird Mowgli von den Affen entführt.

»**Gefangen in der Affenstadt**« ist Mowgli. Seinen Freunden gelingt seine Befreiung nur mit Hilfe der Schlange Kaa. Akela wird immer älter und wird bald das Rudel nicht mehr anführen können. Die jungen Wölfe streben, angestachelt von Shir Kahn, seine Absetzung an.

Mit der »**Roten Blume**«, wie die Dschungelbewohner das Feuer nennen, gelingt es Mowgli einmal seinen Beschützer vor den jungen Wölfen zu verteidigen.

Kapitel 7 beschreibt, »**Wie die Angst in den Dschungel kam**«.

Mowgli ist klar: Lange wird Akela nicht mehr der Anführer bleiben können. Mit Akela wird Mowgli seinen größten Fürsprecher verlieren. Mowgli kann absehen, dass ihn die jungen Wölfe aus dem Rudel verstoßen werden.

Deshalb trifft Mowgli in Kapitel 8 »**Eine schwere Entscheidung**« und verlässt den Dschungel. Er geht in das Dorf zu den Menschen. Seine graue Schwester besucht ihn öfters.

⁶ Verband Christlicher Pfadfinderinnen und Pfadfinder (2013) Die Mowgligeschichte, Teil I – Die VCP-Version. Aus der Reihe: Kinderstufe im VCP



Abbildung 2.1: Unterwegs im Dschungel vor Ort.

In »Der Kampf mit dem Tiger« trifft Mowgli ein letztes Mal auf seinen Widersacher Shir Kahn. Akela und die graue Schwester warnen Mowgli. Shir Kahn plane einen Angriff und die Tötung Mowglis. Aber Mowgli kommt ihm zuvor. Er tötet Shir Kahn.

Autor des Dschungelbuches ist Rudyard Kipling. Er war britischer Schriftsteller und Dichter und lebte von 1865 bis 1936. Kipling war ein persönlicher und guter Freund von Robert Baden-Powell, dem Gründer der Pfadfinderinnen- und Pfadfinderbewegung. Kipling war in Indien aufgewachsen und hatte viele seiner Eindrücke dieser Zeit im Dschungelbuch verarbeitet.

Baden-Powell war vom »Dschungelbuch« seines Freundes begeistert. Denn im Dschungelbuch werden viele Wertvorstellungen vermittelt, die auch Baden-Powell mit seiner pfadfinderischen Arbeit weitergeben wollte. Werte wie Freundschaft, Solidarität, Nächstenliebe, Akzeptanz, Nähe, Respekt, Verantwortung und Hilfsbereitschaft. Er hielt dies Buch für eine geeignete Grundlage der zur Umsetzung einer Spielidee.

Obwohl das Dschungelbuch vor mittlerweile über hundert Jahren geschrieben wurde, ist es inhaltlich für die heutige Arbeit in der Kinderstufe weder veraltet noch überholt. Es beinhaltet zahlreiche Geschichten, die die Fantasie von Kindern dieser Altersstufe anregen und die in ihrer Thematik nichts an Aktualität eingebüßt haben. Die Dschungelwelt spricht viele Kinder an. Es ist für sie spannend, sich in diese Welt hineinzusetzen und sich mit den Tieren zu identifizieren. Der Bezug zur Realität geht dabei nicht verloren, weil sich die unterschiedlichen Charakterzüge der Tiere auf menschliche Eigenschaften übertragen lassen, mit denen die Kinder jeden Tag konfrontiert werden. Genauso wie im realen Leben begeg-

nen die Kinder im Dschungelbuch positiven und negativen Erlebnissen und die Akteure haben gute sowie schlechte Eigenschaften. Damit konstruiert das Dschungelbuch eine Erlebniswelt, die ganz viel von dem enthält, mit dem sich Kinder auch im sonstigen Alltag auseinandersetzen müssen. Der Dschungel kann dabei als Parallele zum Alltagsdschungel der Kinder empfunden werden. Sie müssen Stück für Stück lernen, sich darin zurechtzufinden.

Baden-Powell machte sich die Faszination der Geschichte auf die Kinder zunutze. Er war der Ansicht, dass sich in die Arbeit mit Kindern, die Werte und gewünschte Verhaltensweisen gut in den Geschichten des Menschenkindes Mowgli verpacken lassen und so vereinfacht und spielerisch vermittelt werden.

Mowgli macht, wie die Kinder in der Kinderstufe eine Entwicklung durch: vom Kind über den Teenager zum Jugendlichen und schließlich zum Erwachsenen. So lassen sich viele der in der Stufenkonzeption beschriebenen Entwicklungsziele mit Hilfe des Dschungelbuches bearbeiten. Auch andere pfadfinderische Prinzipien wie Regeln und Gesetze, »learning by doing« und die Gemeinschaft in einer festen Gruppe lassen sich aus dem Dschungelbuch spielerisch ableiten.

Das Dschungelbuch im Gruppenalltag

Das Dschungelbuch bietet sowohl die Inhalte für das Programm der Gruppenstunden als auch Bezeichnungen und Strukturen, die für die Gruppenarbeit übernommen werden können.



Abbildung 2.2: Eine Meute hält zusammen.

Begriffe, Rituale, Regeln aus dem Dschungelbuch⁷

Aus dem Dschungelbuch lassen sich viele Begriffe, Rituale und Regeln ableiten. So können die Mitglieder der Gruppe nach Figuren aus dem Dschungelbuch benannt werden. Damit werden die Personen mit vielen Eigenschaften und bestimmten Handlungsweisen aus der Geschichte verbunden. Die Kinder erhalten so eine Vorstellung von der Rolle und der Aufgabe einer bestimmten Person, die sie ohne entsprechende Figur aus dem Dschungelbuch nicht hätten.

Arbeitest du in der Gruppe mit dem Dschungelbuch, können sich die Kinder »Wölflinge« nennen. Das soll nicht bedeuten, dass sie keine Kinder mehr sein dürfen, sondern, dass sie noch jung sind, gerne draußen sind, Abenteuer erleben wollen. Bei ihren Erkundungstouren können sie sich immer auf die älteren Wölfe verlassen und dürfen auch mal Fehler machen.

Etwa acht Wölflinge sind ein **Rudel**. Mehrere Rudel bilden eine Meute.

Des Weiteren kann die Gruppe der Kinderstufe im Sinne des Dschungelbuchs **Meute** heißen. Der Begriff steht für

⁷ Die im Folgenden vorgeschlagenen Begriffe können im Rahmen der Arbeit mit dem Dschungelbuch verwendet werden, sind aber keineswegs verbindlich. Es können auch weiterhin die im Stamm gebräuchlichen Begriffe verwendet werden. In der vorliegenden Publikation und den weiteren Handreichungen zum Dschungelbuch werden aber die vorgeschlagenen Begriffe verwendet.

das Gemeinschaftsgefühl der Wolfsbrüder und Wolfsschwwestern, dafür, dass alle zusammenhalten. Niemand ist besser gestellt, keine Stimme hat mehr Gewicht als eine andere. Denn bei den Versammlungen der Wölfe zählt jede Stimme gleich viel.

Die Gruppenstunden können dann Meutenstunden genannt werden.

Als Gruppenleitung kannst du dich **Akela** nennen. Denn der Leitwolf im Dschungelbuch heißt auch Akela. Es kann in der Gruppe auch zwei Akelas geben. Akela im Dschungelbuch ist nicht die oder der Stärkste, sondern vor allem die- bzw. derjenige, die oder der erfahren, schlau und weise ist. Akela läuft nicht immer mit dem Wolfsrudel mit, sondern schreitet vor allem dann ein, wenn die Wölflinge Hilfe und Unterstützung brauchen, es Streitigkeiten zu schlichten gilt oder wenn die Wölfe auf Jagd gehen und sich besonders schwierigen Situationen stellen müssen. Das entspricht auch unserem Verständnis von pfadfinderischer Arbeit, die sich vor allem auch auf dem Grundsatz »Learning by Doing« beruht. Die Wölflinge dürfen ihre eigenen Erfahrungen machen und ihre Stärken und Schwächen ausprobieren. Dennoch wissen die Wölflinge, dass in schwierigen Situationen Akela immer an ihrer Seite steht. Eine andere Bezeichnung für die/den Akela kann **Meutenführerin bzw. Meutenführer** sein.

Jede Meute kann sich bei bestimmten Themen Hilfe holen und sich einen Profi einladen. Und auch diese Rolle kennt das Dschungelbuch. **Balu** der Bär lehrt die Kinder unter anderem das Dschungelgesetz und unterstützt sie als Lehrer. So kann es in den Meuten auch

sein. Wenn die Meute mal Unterstützung braucht, kann sie sich einen Balu, einen Meutenhelfer oder Meutenhelferin dazu einladen. Die Strukturen im Dschungelbuch ermöglichen so eine Anpassung an die örtlichen Gegebenheiten. Balu kann durchaus auch länger oder intensiver die Meute begleiten. Es kann der junge Rover sein, der später mal selbst eine Meute führen möchte oder die erfahrene Ältere im Stamm, die die Meute unterstützen möchte. Beides ist im Rahmen des Dschungelbuchs vorstellbar.

Daneben kann sich die Meute einen **Meutenamen** entsprechend des Dschungelbuchs auszuwählen. Ein gemeinsamer Name unterstreicht noch mal das Gemeinschaftsgefühl. Die Meute kann sich zum Beispiel nach einer Figur aus dem Dschungelbuch nennen, mit der sich die Kinder identifizieren können und deren Eigenschaften sie schätzen.

Der **Ratsfelsen** ist im Dschungelbuch ein wichtiger Ort. Hier wird gemeinsam besprochen, wer in der Meute aufgenommen wird oder wo gejagt wird. An diesem Ort werden auch Probleme und wichtige Anliegen besprochen. Die Entscheidungen werden immer von der Mehrheit getroffen und über die Aufnahme entscheiden die älteren Wölfe sogar einstimmig. Diese Methode der demokratischen Mitbestimmung sollte auch Eingang in die Meutenarbeit finden. Es ist wichtig, die Wölflinge schon frühzeitig an Verantwortungsübernahme heranzuführen, sie selbst mitbestimmen zu lassen und vor allem einen Ort zu schaffen, an dem alle Probleme ansprechen können. Dabei haben alle Mitglieder der Gruppe nur eine Stimme, der bzw. die Akela genauso wie jedes Kind. Am Ratsfelsen sind alle gleich. Die Kinder fühlen sich so mit ihrer Meinung und ihren Vorschlägen ernst genommen und werden die Situationen am Ratsfelsen auch mit einer Ernsthaftigkeit mitgestalten. Sorgen, dass Kinder ihr Stimmrecht für Unsinn missbrauchen könnten, sind in der Regel unbegründet.

Der Ratsfelsen bietet ein geschütztes Umfeld, in dem jedes Problem angesprochen werden kann, ohne Angst haben zu müssen, dass Sanktionen folgen. Es ist wichtig, klar zu machen, dass auch Probleme mit der oder dem Akela angesprochen werden dürfen.

Der Ratsfelsen sollte ein besonderer Ort sein, der auch nur zu besonderen und wichtigen Anlässen aufgesucht wird. Wichtig ist es auch, dass Gesprächs- und Verhaltensregeln aufgestellt werden, die am Ratsfelsen gelten. Der Ratsfelsen muss nicht zwingend ein Felsen sein. Ein Ort kann zu einem Ratsfelsen werden, der für die Dauer der Nutzung mit einem Symbol gekennzeichnet wird.

Wolfsgesetze

Damit Zusammenleben gelingt – in der Welt genauso wie im Rudel – sind Regeln nötig. Sie sind eine wichtige Grundlage des Miteinanders, da sie festlegen, wie man in der Gruppe miteinander umgeht. Sie schaffen Klarheit und zeigen Freiräume und Grenzen auf. Es ist sinn-

voll, mit deinem Rudel eigene Regeln aufzustellen, die speziell auf die Gruppe zugeschnitten sind. Besonders positiv und selbstbestimmt sind Regeln, die mit »Wir wollen...« anfangen. Dabei ist es wichtig, die selbst aufgestellten Regeln immer wieder zu überprüfen und gegebenenfalls zu verändern, zum Beispiel weil sich die Zusammensetzung der Gruppe ändert oder die Gruppe neuen Herausforderungen gegenübersteht.

Von den individuellen Regeln, die von den Gruppen selbst entwickelt und formuliert werden, ist das Wolfsgesetz zu unterscheiden. Hierbei handelt es sich um zwei grundlegende Prinzipien des Zusammenlebens im Dschungel:

1. Der Wolf lernt vom alten Wolf.
2. Wölfe halten zusammen.

Diese Gesetze sind für die Wölfe im Dschungel überlebenswichtig.

In der Kinderstufe können die beiden Prinzipien des Wolfsgesetzes Leitsätze für die Gruppe sein. Sie sind kurz und prägnant formuliert, sodass sich die Wölflinge diese gut merken können. Die Wolfsgesetze fordern dabei nicht Außergewöhnliches oder Unerfüllbares, sondern beschreiben im Prinzip ein durch Respekt, Vertrauen, Wertschätzung und Zusammenhalt geprägtes Miteinander. Als Akela solltest du bei der Einhaltung als Vorbild dienen, denn du bist der alte Wolf, von dem die Wölflinge lernen sollen. Genauso sind die älteren Kinder in der Meute oder im Rudel die alten Wölfe, von denen die Jüngeren lernen sollen. Die Kinder sind stolz auf diese Verantwortung gegenüber den jüngeren Wölflingen und reflektieren ihr Handeln. Das zweite Wolfsgesetz unterstützt die Rudelbildung. Das Wolfsrudel hält zusammen, egal was passiert. Alleine oder zerstritten sind die Wölfe angreifbar und schwach, die Gruppe macht sie stark. Die Wolfsgesetze sollten im Gruppenalltag selbstverständlich gelebt werden und den Kindern immer wieder vor Augen geführt werden.

Als permanente Erinnerung können sich die Wölflinge stellvertretend für die zwei Wolfsgesetze zwei Knoten ins Halstuch machen, in jeden Zipfel einen. Außerdem können die zwei Ohren des Wolfsgrußes zum Aufzählen der Gesetze genutzt werden.

Wolfsgruß

Wie im Bild erkennbar bildet die rechte Hand mit dem Zeige- und Mittelfinger ein V, das an die Ohren eines Wolfes erinnert. Der Daumen wird vor dem Ringfinger und dem kleinen Finger gelegt, als Zeichen dafür, dass der »Große« den »Kleinen« beschützt. Die linke Hand wird dem Gegenüber zum Gruß gereicht.



Dazu wird der Gruß »Gut Jagd« gesprochen. Der Gruß »Gut Jagd« wird wie bei den Pfadfinderinnen und Pfadfindern »Gut Pfad« verwendet.

Der Gruß ist nicht als das waidmännische »Gut Jagd« zu verstehen, sondern er ist der Wunsch eines Wölflings an den anderen für eine gute Jagd nach neuen Erfahrungen und Erlebnissen in seiner Umwelt.

Der Wolfsgruß vermittelt ein Gemeinschaftsgefühl, da alle Wölflinge diesen Gruß kennen und anwenden. Der Wolfsgruß kann sowohl zur Begrüßung als auch zum Abschied gesprochen werden.

Wolfsmotto

Das Motto der Wölflinge lautet »Wir wollen unser Bestes tun«.

Dies ist die kurze und einprägsame Zusammenfassung des guten Willens des einzelnen Wölflings gegenüber der Meute und der Umwelt. Durch das »Wir« soll der Wölfling nicht allein gelassen, sondern in seinem Bemühen durch die Meute gestützt werden. Mit dem Wort »wollen« wird ausgedrückt, dass die Losung eine Zielvorstellung widerspiegelt, die es zu erreichen gilt. Dabei wird kein zu großer Anspruch gestellt, dem der Wölfling in seinem Alter nicht genügen könnte, wenn es stattdessen zum Beispiel »Ich muss mein Bestes tun« heißen würde.

Wolfsgeheul

Das Wolfsgeheul ist eines der Rituale, das sich aus dem Dschungelbuch ableiten lässt. Im Dschungelbuch wenden die Wölfe das Wolfsgeheul vor Beginn einer gemeinsamen Jagd und zum Ende einer Versammlung am Ratsfelsen an, also immer dann, wenn etwas Neues bevorsteht oder erfolgreich zu Ende gegangen ist. So könnte es auch am Beginn oder am Ende der Meutenstunden eingesetzt werden. So werden Beginn und Ende deutlich signalisiert. Außerdem wird das Gemeinschaftsgefühl gestärkt.

Wie das Wolfsgeheul konkret aussieht, kann in jeder Gruppe anders sein. Folgende Möglichkeiten sind denkbar:

Großes Wolfsgeheul

Akela ruft: »Meute, Meute, Meute«

Die Meute kommt und bildet schweigend einen Kreis mit der/dem Akela.

Die/der Akela geht in die Hocke mit den Händen als Wolfsohren auf dem Boden (Zeige- und Mittelfinger spreizen und Daumen vor Ring- und kleinen Finger). Die Meute macht es nach.

Alle sagen: »Wir wollen unser Bestes tun.«

Die Akela steht auf, bildet Wolfsohren mit Fingern am Kopf und fragt: »Euer Bestes?«

Meute steht auf, bildet die Wolfsohren auch am Kopf und antwortet: »Ja.«

Nach dem »Ja« ruft die Meute kurz abgehackt und immer lauter: »Bestes, Bestes, Bestes, Bestes.«

Kleines Wolfsgeheul

Akela ruft laut: »Tut euer Bestes, tut euer Bestes, tut euer Bestes«

Meute antwortet laut: »Tun unser Bestes, Tun unser Bestes, Tun unser Bestes«

Alle gemeinsam: »Jauuuu« (lautes Geheul), dabei werden die Wolfsohren in die Mitte gestreckt.

Aufbau einer Gruppenstunde⁸

Bevor im nächsten Abschnitt erläutert wird, wie sich mit dem Dschungelbuch eine Gruppenstunde gestalten lässt, sollen für das Gelingen hier noch einmal einige Aspekte in Erinnerung gerufen werden, die du sicherlich schon im Juleica-Grundkurs oder bei der Gruppenleiterschulung kennengelernt hast.

Grundsätzlich sollte eine Gruppenstunde inhaltlich einer Art Spannungsbogen folgen, der sich in drei Phasen unterteilt:

In der **Anfangsphase** solltest du die Kinder mit etwas Ruhigerem auf den Höhepunkt der Gruppenstunde vorbereitet werden. Dazu eignen sich besonders Unterhaltungen über Geschehnisse der letzten Woche, Themen aus der Schule oder dem Alltag. Die Kinder lernen dabei, sich gegenseitig zuzuhören und das gemeinsame Gespräch fördert die Gruppengemeinschaft. Wenn die Kinder berichten konnten, was sie gerade beschäftigt, können sie sich besser auf das anschließende gemeinsame Gruppenprogramm einlassen und konzentrieren. Es empfiehlt sich, die Anfangsphase mit bestimmten regelmäßigen Elementen (Ritualen) zu gestalten. Das Singen eines bekannten Liedes oder das Spielen des aktuellen Lieblingsspiels signalisieren den gemeinsamen Anfang und stimmen auf das Gruppenprogramm ein. Du kannst auch mit einem gemeinsamen Wolfsgeheul beginnen.

In der **Hauptphase** findet die zentrale Aktivität und der inhaltliche Schwerpunkt statt. Dieser sollte abwechslungsreich, altersangemessen und für die Kinder der Gruppe ansprechend und interessant sein. Hierzu musst du die Kinder aktiv in das Geschehen einbinden – je nach Begabung, Interesse und Fähigkeit. Es gilt der Grundsatz, die Kinder zu fordern, aber sie nicht zu über- oder unterfordern. Inhaltlich sollten durch das Programm im Laufe des Gruppenlebens verschiedene Entwicklungsbereiche angesprochen und gefördert werden. Die Aktivität der Hauptphase kann in einer Gruppenstunde abgeschlossen sein oder sich über mehrere Gruppenstunden hinziehen. In diesem Fall sollte man jedoch nach jeder Gruppenstunde zu einem Zwischenabschluss kommen, sodass die Kinder mit dem Gefühl auseinander gehen, etwas geschafft zu haben. Zeitlich solltest du die Hauptphase so planen, dass sie keinesfalls bis zum

⁸ Vgl: Verband Christlicher Pfadfinderinnen und Pfadfinder. Einführung in die Reihe Kinderstufe im VCP. Kassel. 2011



Abbildung 2.3: In der Gruppenstunde wechseln sich Action...



Abbildung 2.4: ...und Entspannung ab.

Ende andauert, sondern dir Zeit zum Ausklang und Abschied bleibt.

In der **Schlussphase** sollte deine Gruppe langsam wieder etwas ruhiger werden, um den Ausklang der Gruppenstunde vorzubereiten. Auch das Ende der Gruppenstunde solltest du durch ein gemeinsames Abschlussritual kennzeichnen. Dies kann zum Beispiel ein Abschlusskreis sein, in dem gesungen oder gebetet wird. Manche Gruppen beenden die Gruppenstunde auch wieder mit einem gemeinsamen Wolfsgeheul.

Zusammenfassung: Aufbau einer Gruppenstunde

1. Anfangsphase

Dauer: 10–15 min

Ziel: Gemeinsamer Anfang, sich sammeln und ankommen

Inhalt: Wolfsgeheul, Spielen, Singen (Klassiker, Lied wünschen, Geburtstagslied, alle 4 Wochen ein neues Lied lernen), Vorstellung des heutigen Programms

2. Hauptphase

Dauer: 50–60 min

Ziel: Vertiefte Beschäftigung mit einem Thema

Inhalt: Basteln, Spielen, Kochen, Exkursion, Malen, Theater, etc.,

3. Schlussphase

Dauer: ca. 10–15 min

Ziel: Ausklang und Abschied, gemeinsamer Abschluss des Erlebten

Inhalt: Aufräumen, Lied, Gebet, Ankündigungen, Abschlusskreis,...

Wichtig für dich als Gruppenleitung ist:

Langfristige Planung: Es empfiehlt sich, ein langfristiges Ziel mit den Gruppenstunden zu verfolgen und diese aufeinander aufbauen lassen. Ein Jahresplan kann dir helfen zu strukturieren, was du wann machen möchtest.

Gute Vorbereitung: Besonders wichtig für das Gelingen der Gruppenstunden ist eine gute Vorbereitung. Die Kinder merken sehr schnell, ob das Programm »Hand und Fuß« hat, oder ob es zusammenhangslos, wenig durchdacht und kaum strukturiert ist. Dadurch wird die Gruppenstunde oft bedeutend unruhiger und macht den Kindern eventuell keinen Spaß mehr, insbesondere wenn dies häufiger der Fall ist. Viele Kinder freuen sich schon die ganze Woche auf die Gruppenstunde – diese Vorfreude solltest du nicht durch eine schlechte Vorbereitung enttäuschen.

Schriftliche Vorbereitung: Es empfiehlt sich, die Gruppenstunden schriftlich vorzubereiten. Obwohl sich schriftliche Vorbereitung nach Schule anhört, ist sie sehr hilfreich. Notiere dir alles, was wichtig ist, und gehe dabei nach dem oben angegebenen Schema vor. Schreibe dir für Bastelaktivitäten eine Materialliste. Probiere unbedingt vorher aus, was du basteln willst, dabei ist es sinnvoll auf die Uhr zu schauen, denn Kinder brauchen mehr Zeit als du.

Rechtzeitig planen: Gruppenstunden solltest du nicht auf den letzten Drücker planen, sodass dir genügend Zeit für Unvorhergesehenes bleibt, z. B. weil das benötigte Material ausverkauft ist oder weil bestimmte Vorbereitungen viel mehr Zeit als geplant benötigen.



Abbildung 2.5: Die Mowligeschichten liefern viele Ideen für die Rudelstunde.

Alternativen in der Hinterhand haben: Auch bei der besten Vorbereitung kann es immer passieren, dass die geplante Aktivität spontan nicht stattfinden kann – sei es, weil wichtiges Material fehlt oder kaputt geht oder ein Regenguss eine für draußen geplante Aktivität zunichtemacht. In so einer Situation solltest du Alternativen parat haben und auch bereit sein, das Programm auf einen späteren Zeitpunkt zu verschieben.

Reflexion: Nach der Gruppenstunde solltest du dich mit deiner Co-Gruppenleitung zusammensetzen und über die Gruppenstunde reflektieren. Was ist gut gelaufen? Was weniger? Woran kann es gelegen haben? War die Vorbereitung nicht gut genug? Wurden die Interessen der Kinder falsch eingeschätzt? Was könnten Lieblingsspiele und -lieder der Gruppe werden? Wie war die Zusammenarbeit in der Gruppenleitung? Eine Reflexion der Gruppenstunde hilft dir, deine weitere Arbeit noch mehr zu verbessern.

Mit dem Dschungelbuch das Programm gestalten

Die Geschichten des Dschungelbuches bilden einen guten Rahmen, um einzelne Gruppenstunden zu gestalten. Dazu wird ein Kapitel aus dem Dschungelbuch vorgelesen oder erzählt. An die Geschichte angepasste Spiele, Bastelideen und Aktionen können die Kinder das Gehörte vertiefen und nacherleben. Dabei sollten Parallelen zu dem Alltag der Kinder gezogen und thematisiert werden. Den Kindern kann auf einfache und verständliche Weise gezeigt werden, wie sie in ähnlichen Situationen, in ihrem Alltag entsprechend handeln

können. Auch komplexe und abstrakte Figuren werden so ganz konkret. Wichtig ist es, dass du dir als Gruppenleitung in der Vorbereitung ein Ziel überlegst. Was willst du in der Gruppenstunde erreichen?

Am folgenden Beispiel soll dies konkretisiert werden:

Geschichte: *Gefangen in der Affenstadt*

Mowgli wird von den Affen entführt. Balu und Baghira wollen ihn retten, wissen aber weder wo er ist, noch wie sie ihn aus der Hand der Affen befreien können. Hilfe bekommen die beiden vom Geier Tschil, der die Entführung beobachtet hat und den beiden den Aufenthaltsort von Mowgli nennen kann. Unterstützung erfahren sie auch von der Schlange Kaa, die einzige, vor der die Affen aufgrund ihrer hypnotischen Fähigkeiten Angst haben.

Ziel: *Die Kinder sollen erfahren, dass jeder Mensch wichtig und wertvoll ist. Jeder hat Stärken und Fähigkeiten, die wichtig für die Gemeinschaft sind. In der Gemeinschaft lassen sich Aufgaben bewältigen, die ein Kind alleine nicht könnte.*

Durchführung: *Die Geschichte wird den Wölfen im Rahmen einer Meutenstunde vorgelesen. In einem anschließenden Gespräch kann deutlich gemacht werden, dass die Befreiung Mowglis nur möglich war, weil alle zusammengeholfen haben. Jede Figur der Geschichte hat ihre Fähigkeiten eingebracht und so zum Gelingen der Aktion beigetragen. Der Geier Tschil kann fliegen und so hat er gesehen, wo Mowgli hingebacht wurde. Die Schlange Kaa kann durch ihre hypnotisierenden Augen die Affen so ängstigen, dass sie Mowgli herausgaben. Dabei war es nicht entscheidend, wie die beiden aussehen, sondern es kam nur auf ihre Fähigkeiten an.*

Mit folgenden Aktionen kann in der Gruppenstunde die Geschichte vertieft werden:

Jeder Wölfling sucht sich eine Partnerin bzw. seinen Partner und überlegt sich, was ihm an seiner Partnerin oder Partner gut gefällt. Die Kinder basteln eine Figur der Geschichte und schreiben dort die positiven Eigenschaften ihrer Partnerin/ihrer Partners auf. In der Abschlussrunde werden die Ergebnisse vorgestellt.

Ein passendes Spiel kann so aussehen: Ein Wölfling wird zu Mowgli bestimmt. Dieser muss an einen festen Ort, der Affenstadt bleiben. Ein Teil der Gruppe spielt die grauen Affen. Sie bekommen die Augen verbunden und müssen Mowgli verteidigen. Der andere Teil der Gruppe spielen Balus und Baghiras. Sie müssen Mowgli aus der Ruine befreien, in dem sie ihn hinter eine bestimmte Linie ziehen. Werden sie dabei von den Affen aufgehalten, dann werden sie selbst zum Affen.

Zu der Geschichte kann auch ein Geländespiel entworfen werden. Die Wölflinge erhalten die Aufgabe, Mowgli zu befreien. Dazu müssen sie Aufgaben erle-



Abbildung 2.6: Im Geländespiel die Geschichte nacherleben.

digen, in denen sie ihre Fähigkeiten unter Beweis stellen. So könnten sie schleichen müssen wie Baghira, das Gleichgewicht halten wie Tschil, stark sein wie Balu und geschickt sein wie die Schlange Kaa.

Die Botschaft der Geschichte unterstreicht ihr noch, wenn ihr in das Geländespiel einige Kooperationsspiele einbaut. Kooperationsspiele beinhalten Aufgaben, die nur gemeinsam gelöst werden können.

Gestaltet ihr die Rudelstunde mit den vorgestellten Elementen, kommt dem beschriebenen Gruppenstundenziel näher. Durch das Kreativangebot macht ihr den Wölfen deutlich, welche Stärken und Vorzüge sie haben. Durch die Partnerarbeit erfahren sie auch, dass sie mit ihren Eigenschaften wertgeschätzt werden. Der Kooperationscharakter der Spiele lässt die Kinder erfahren, dass sie in der Gruppe stärker und erfolgreicher

sind. Für manche Aufgaben braucht man einander. Der Zusammenhalt wird gestärkt.

Aber auch den anderen Entwicklungszielen, die in jeder Gruppenstunde mit bedacht werden, werdet ihr gerecht. Die Kinder versetzen sich in ihr Gegenüber hinein, wenn sie nach deren Vorzügen suchen. Die Kinder wissen, dass es verletzend ist, wenn Andere nur wenig Positives an einem entdecken können. Deshalb werden sie sich um positive Ergebnisse bemühen. Sie selbst erfahren, dass sie in ihrer Persönlichkeit angenommen werden, wenn sie ein positives Feedback erfahren.

Die Spiele trainieren das soziale Miteinander. Ein fairer und partnerschaftlicher Umgang wird trainiert. Im kognitiven Bereich erarbeiten die Kinder Problemlösungsstrategien und probieren sie aus.

Im körperlichen Bereich wird die Koordinationsfähigkeit trainiert. Die Kinder leben ihren Bewegungsdrang aus.

3 Die VCP-Version der Mowgligeschichte

Die Vorzüge des Dschungelbuches als Spielidee wurden bereits auf Seite 13 und 14 genannt. Die Geschichten um Mowgli faszinieren die Kinder und mit den Erzählungen lassen sich bestimmte Wertvorstellungen vermitteln. Aber nicht alle Ziele und Vorstellungen, die der VCP vertritt, lassen sich mit dem Dschungelbuch umsetzen. Es gibt auch Kritik am Buch, die hier kurz genannt sein soll:

- Der VCP tritt für eine Gleichberechtigung zwischen Mädchen und Jungen, zwischen Frauen und Männern ein. Im Dschungelbuch gibt es vorrangig männliche Protagonisten. Weibliche Identifikationsfiguren kommen in der Geschichte zu kurz.
- Der VCP möchte Kinder und Jugendliche zu demokratiefähigen Menschen erziehen. Im Dschungelbuch wird ein hierarchisches System vorgelebt.
- Wir sind ein evangelischer Jugendverband. Wir orientieren uns am Evangelium Jesu Christi. Das Dschungelbuch bietet kaum Möglichkeiten, christlichen Glauben und Spiritualität erfahrbar zu machen.
- Es gibt auch Kritik am Autor Rudyard Kipling. Von ihm sind rassistische als auch sexistische Äußerungen bekannt, von dessen Einstellungen distanziert sich der VCP deutlich.

Für den VCP haben wir das Dschungelbuch deshalb überarbeitet.⁹ Die VCP-Version hebt die Schwachstellen zum Teil auf.

Dennoch: Trotz allen Vorteilen, die das Dschungelbuch als Spielidee bietet, hat es auch seine Grenzen. Diese müssen uns in der Arbeit bewusst sein und wir müssen

in der praktischen Arbeit einen Umgang damit finden. Nachstehend gehen wir auf die Veränderungen in der VCP-Version ein und machen Vorschläge, wie mit den Grenzen des Dschungelbuches umgegangen werden kann.

Verteilung weiblicher und männlicher Charaktere

Ein Kritikpunkt am Dschungelbuch ist, dass die Hauptfiguren überwiegend männlich sind und den Kindern wenig weibliche Identifikationsfiguren bietet.

Wir sehen aber nicht nur in den Hauptfiguren, sondern auch in Mowglis Begleitern eine Chance, den gleichberechtigten und partnerschaftlichen Umgang zwischen Mädchen und Jungen aufzuzeigen.

Neben der Wolfsfamilie, in der Mowgli groß wird, sind vor allem Balu und Baghira wichtige Weggefährten Mowglis, die einen nicht unerheblichen Teil zu dessen Erziehung beitragen.

Wichtig beim Erzählen der Geschichte ist es, die unterschiedlichen Charaktere der Geschichte herauszuarbeiten. Es gibt im Dschungelbuch weibliche und männliche Figuren. Sie alle haben unterschiedliche Stärken, Schwächen und Eigenarten. Diese brechen die typischen Rollenstereotype auf. Hier können sowohl männliche als auch weibliche Figuren mutig, kämpferisch und entschlossen sein. Genauso können auch beide Geschlechter sich um andere sorgen, Hilfsbereitschaft zeigen und Angst haben.

Für eine gleichmäßige Verteilung männlicher und weiblicher Charaktere, haben wir in unserer Überarbeitung

⁹ Die überarbeiteten Geschichten sind erschienen in: Verband Christlicher Pfadfinderinnen und Pfadfinder. Die Mowgligeschichte, Teil I – Die VCP-Version. Kassel. 2013

manchen Figuren der Geschichte ein anderes Geschlecht zugeordnet.

So ist in unserer Version Baghira weiblich. Besonders wichtig ist uns hierbei, dass die schwarze Pantherin nicht nur über Attribute verfügt, die klassischer- und traditionellerweise den Frauen zugeordnet werden. Sie ist mutig, kämpferisch, schlau und verfügt über viel Überzeugungskraft. Dabei verliert sie niemals ihr Einfühlungsvermögen.

Des Weiteren wird in der VCP-Version Mowglis Wolfschwester statt des Wolfsbruders, die Nachfolge Akelas antreten. Akela beschließt am Ende der Geschichte den Posten als Leitwolf aufzugeben. Zwar ist er noch in der Lage sein Rudel zu versorgen und kann sich auch noch gegen die Jüngeren durchsetzen, fühlt sich selbst aber zu alt und ausgelaugt. Mowgli selbst ermutigt seine Wolfschwester, die Nachfolge anzutreten.

Im Folgenden sollen kurz die einzelnen Charaktere vorgestellt werden:

Mowgli

Mowgli ist die Hauptfigur der Geschichte. Als Mensch gehört er eigentlich nicht in den Dschungel und durch die Anfeindungen von Shir Kahn und manchen Wölfen wird es ihm immer wieder deutlich gemacht, dass er nicht dorthin gehört. Zunächst geht Mowgli ganz unbefangen mit der Situation um. Er wird als fleißig, wissbegierig, neugierig und intelligent beschrieben. Manchmal aber auch als unbekümmert und leichtsinnig. Außerdem ist er hilfsbereit und ist Balu und Baghira ein treuer und zuverlässiger Freund.

Balu

Balu ist der Lehrer der jungen Wölfe. Er ergreift Partei für das Menschenkind und sorgt so dafür, dass es im Rudel der Wölfe aufgenommen wird. Er ist es auch, der Mowgli unterrichtet. Dabei ist er sehr viel strenger, weil es für ihn als Mensch noch wichtiger ist, sich im Dschungel auszukennen. So bringt Balu ihm auch die Meisterworte bei. Als Lehrer ist er sehr konsequent und streng, sonst aber eher faul und gemütlich. Balu ist ein loyaler, verständnisvoller und treuer Freund, der nur das Beste für das Menschenkind will und allen Tieren des Dschungels mit Ausnahme der Affen unvoreingenommen und neutral gegenüber steht.

Baghira

Die schwarze Pantherin Baghira ist eine der besten Freundinnen und Beschützerin des Kindes. Sie zahlt einen Bullen für die Aufnahme des Menschen im Wolfs-

rudel und dient als Vermittlerin zwischen den Tieren. Sie ist klug und gerissen, achtet dabei stark auf ihre Außenwirkung und ist sehr eitel. Als selbstbewusste Einzelgängerin ist Baghira unabhängig und erscheint nur dann, wenn sie es für richtig hält. Ihre Ziele verfolgt sie konsequent, sie neigt allerdings dazu, das Menschenkind zu verhätscheln. Baghiras Entschlossenheit ist das Ergebnis einer Gefangenschaft bei den Menschen.

Akela

Akela ist der Leitwolf des Rudels, er ist klug und stark und nimmt die Rolle eines passiven Führers ein. Er kann gut zuhören und sieht seine Funktion hauptsächlich als Berater. Er ist ein verantwortungsvoller, pflichtbewusster und ruhiger Rudelführer, der die Diskussionen am Ratsfelsen erfahren moderiert.

Shir Kahn

Der Tiger Shir Kan vereint sehr viele negative Eigenschaften in sich. Er ist selbstsüchtig, eitel und eingebildet und versucht beständig, König der Dschungeltiere zu werden. Dabei geht er hinterhältig und skrupellos vor, indem er versucht die jungen Wölfe auf seine Seite zu ziehen. Er hält sich nicht an die Gesetze des Dschungels und jagt aus reiner Bequemlichkeit auch Schwächere und Menschen.

Shir Kan ist sehr rachsüchtig und nachtragend, was sich besonders in seiner stetigen Jagd auf das Menschenkind zeigt.

Mutter Wolf

Mutter Wolf wurde wegen ihrer großen Wildheit im Dschungel ursprünglich Raksha, Dämonin, genannt. Als Mutter der Wölflinge tut sie alles für ihre Jungen und stellt sich schützend vor sie. Selbst Shir Kahn wagt es nicht, sie anzugreifen. Sie ist eine sehr mutige Wölfin und genießt im Rudel ein hohes Ansehen. Als Elternteil ist sie zum einen sehr streng, zum anderen aber auch gütig und erfahren. Sie nimmt das Menschenkind gleich am Anfang gegen den Willen der anderen auf und erkennt, dass es eines Tages in der Lage sein wird, Shir Kan zu besiegen.

Vater Wolf

Im Gegensatz zu Mutter Wolf ist Vater Wolf eher besonnen, zurückhaltend, abwägend und vorsichtig. Er gestattet Tabaqui, in die Höhle zu kommen, da er Angst hat, von ihr gebissen zu werden. Für seine Familie setzt er sich aber ein und würde sie in jedem Fall verteidigen. So können auch Stärke und Mut zu seinen Eigenschaften gezählt werden.



Abbildung 3.1: Es lässt sich in viele Rollen...

Tabaqui

Tabaqui ist die speichelleckerische Hyäne, die den Wölfen von der Ankunft des Menschenkindes berichtet, aber auf Shir Kans Seite steht. Sie ernährt sich von den Abfällen Shir Kans und nutzt jede Gelegenheit, sich bei ihm einzuschmeicheln. Tabaqui ist von Tollwut befallen, daher haben alle Tiere Angst vor ihr. Sie fürchten sich mit dieser Krankheit anzustecken. Tabaqui selbst ist vom Naturell ängstlich, intrigant, stets auf den eigenen Vorteil bedacht und neidisch auf alle anderen Dschungeltiere, die höheres Ansehen genießen als sie. Sie versucht beständig andere zu beeinflussen, lässt sich aber selbst in ihrer Meinung sehr stark von anderen leiten.

Kaa

Kaa ist die dicke und riesige Python, die Baghira und Balu dabei hilft, das Menschenkind von den Affen zurückzuholen. Sie ist alt und sehr weise, alle haben Respekt vor ihr, aber auch Angst, da Kaa die übrigen Tiere hypnotisieren kann. Somit kann sie als einzige Jagd auf die Affen machen. Sie ist eitel, besonders während sie die Haut wechselt. Sie ist launisch und lebt zurückgezogen. Sie ist durchaus auch hilfsbereit, wobei ihre Hilfsbereitschaft oft auf Eigennützigkeit beruht. Kaa weiß alles, was im Mitteldschungel¹⁰ vorgeht.

10 Mitteldschungel = Boden und darunter liegende Lebensräume, wie Felsblöcke, Wurzeln und Höhlen



Abbildung 3.2: ...des Dschungelbuches schlüpfen.

Die Affen

Die Affen, auch Bandar Log genannt, halten sich selbst für den Menschen nah verwandt und deshalb für besser als die anderen Dschungeltiere. Dadurch wirken sie sehr arrogant. Sie wohnen in einer verlassenen Ruinenstadt, sind allerdings regel- und führerlos, wodurch ihre »Zivilisation« im Chaos versinkt. Sie versuchen beständig Aufmerksamkeit zu erregen, meist durch dumme Streiche, sind dabei aber so inkonsequent, dass sie alle geschmiedeten Pläne nach kurzer Zeit verwerfen. Sie wollen das Menschenkind kidnappen und zu ihrem Lehrer machen, damit sie endgültig wie Menschen werden, was allerdings nicht gelingt. Die Affen werden, da sie einen eigenen Lebensraum haben, mit Ausnahme von Kaa, nicht gejagt und jagen auch selbst nicht. Sie stellen eine ziel- und orientierungslose Gruppe dar.

Grauschwester

Grauschwester ist eine der Wölfinnen, mit denen das Menschenkind aufgewachsen ist. Auch als das Kind das Rudel verlassen muss, hält sie treu zu ihm und bleibt seine Verbindung zum Dschungel. Sie ist verantwortungsvoll und pflichtbewusst, dabei hat sie nie nur den eigenen Vorteil, sondern das Wohl aller im Blick. Sie ermöglicht es Mowgli, Shir Kahn zu besiegen.

Tschil

Tschil ist das Oberhaupt der Adler im Dschungel. Er ist sehr arrogant, weil er fliegen kann und so alles im Blick hat.

Ikki

Das Stachelschwein verbreitet gerne Gerüchte, hat dabei aber keine bösen Hintergedanken. Bisweilen ist er ganz schön frech und vorlaut. Durch seine Schusseligkeit vergisst er viel und flunkert daher bei seinen Geschichten oft. Ikki ist sehr wählerisch, was seine Nahrung angeht.

Mang

Die Fledermaus Mang ist diejenige, die vor der roten Blume warnt und ihre Augen und Ohren überall hat. Sie ist eine Art Kundschafterin, da sie unbemerkt bei den Menschen sein kann und ihr kein Feind entgeht. Sie ist sehr intelligent.

Hathi

Der Elefant Hathi ist der Meister des Dschungels. Er wird »Der Schweigsame« genannt und bewahrt die Meisterworte. Alle haben Respekt vor ihm. Er ist fürsorglich, schlau und gerecht, dabei achtet er vor allem auf den Gruppenzusammenhalt, aber auch auf die Einhaltung der Gesetze.

Demokratie lernen mit dem Dschungelbuch

Die Tierwelt im Dschungelbuch ist hierarchisch aufgebaut. Diese Deutung lassen Begriffe wie »Leitwolf« und »Rudelführer« zu. Auch das sprichwörtlich bekannte »Gesetz des Dschungels« lässt vermuten, dass allein das Recht der/des Stärkeren gilt. Dies widerspricht scheinbar den Grundsätzen des VCP, die auf Beteiligung, Mitbestimmung, Stärkung des Schwächeren, demokratische Übungsfelder und Führung im Dialog besonderen Wert legt.

Bei einem genauen Blick lässt sich aber erkennen, dass das Recht des Stärkeren nur begrenzt gilt. Denn unter den Völkern gelten die sogenannten Meisterworte »Du und Ich, Ich und Du, wir sind vom gleichem Blut«. Mit Hilfe dieser Worte kann jede Bewohnerin und jeder Bewohner des Dschungels die Hilfe der anderen Bewohnerinnen und Bewohner einfordern. Egal ob der Hilfe suchende der Helferin oder dem Helfer unterlegen ist oder nicht, die/der andere muss helfen.

Akela ist nicht nur deswegen Leitwolf, weil er der stärkste unter den Wölfen im Rudel ist. Immer wieder wird betont, dass es auch andere starke Jäger gibt, aber Akela dazu auch noch sehr schlau und gütig ist. Es ist seine Weisheit und Besonnenheit, die ihn zu einem

guten Führer machen. Auch wenn Akela nicht demokratisch gewählt wurde, so genießt er doch die Akzeptanz des Rudels. Sein Führungsstil baut auf demokratischen Grundprinzipien auf:

- Er ist nicht auf den eigenen Vorteil bedacht, sondern trifft die Entscheidungen zum Wohle des Rudels.
- Er setzt seine Macht nicht mit Gewalt durch, sondern er kann auf die Akzeptanz des Rudels setzen, da er sich selbst an das Dschungelgesetz hält.
- Wichtige Entscheidungen werden am Ratsfelsen getroffen. Dabei hat jeder eine Stimme. Auch Akela hat nur eine Stimme. Die Entscheidungen sind damit demokratisch legitimiert.

Eine zentrale Szene ist Mowglis Aufnahme im Dschungel. Dies geschieht am Ratsfelsen. Das Besondere daran ist, dass jede Wölfin und jeder Wolf im Rudel das Recht hat, seine Meinung zu sagen, Kritik zu üben. An diesem Ratsfelsen werden auch die »Spielregeln« im Dschungel bestimmt. Alle Wölfe bestimmen gemeinsam, wo gejagt wird und wer Mitglied ihres Rudels ist. Und an die gemeinsam bestimmten Dschungelgesetze müssen sich alle Völker des Dschungels halten, so natürlich auch die Anführerinnen und Anführer der jeweiligen Völker.

Übertragen auf die Kinderstufe des VCP bedeutet dies, den Ratsfelsen als Methode einzusetzen, die Partizipation der Kinder zu fördern und zu gewährleisten.

Jedes Kind kann einen Ratsfelsen fordern, wenn es Bedarf sieht. Unabhängig davon sollte der Ratsfelsen in regelmäßigen Abständen abgehalten werden.

Am Ratsfelsen werden die gemeinsamen Regeln in der Gruppe erarbeitet, Probleme in der Gruppe werden an- und besprochen, über Programminhalte wird abgestimmt und die Gestaltung des Gruppenalltags wird diskutiert. So kann zum Beispiel gemeinsam entschieden werden, wie Geburtstage in der Gruppe gefeiert werden.

Der Ratsfelsen bietet Raum, das gemeinsame Leben der Meute, also der Kindergruppe miteinander zu besprechen. Alle haben Rederecht und dazu solltest du als Gruppenleitung stets ermutigen.

Ein weiteres demokratisches Element im Dschungelbuch ist die Figur des Hathi, der Elefant. Hathi ist der Meister des Dschungels. Wer der Meister sein soll, bestimmen die Tiere gemeinsam.

An den Meister kann sich jeder Dschungelbewohner bei Regelverstößen wenden. Dieser greift bei Unrecht ein und regelt Streitigkeiten.

Im übertragenen Sinne bestimmt auch der Stamm seine Stammesführung/-leitung. Die Kinder erfahren also, dass es neben ihrem »Akela« auch andere Ansprechpartnerinnen und Ansprechpartner gibt, an die sie sich wenden oder Hilfe einfordern können.



Abbildung 3.3: Mit dem Dschungelbuch lassen sich demokratische Grundprinzipien erfahren.

Spiritualität

Das Dschungelbuch ist keine christliche Geschichte. Aber es werden viele Werte vermittelt, für die auch das Christentum steht.

Zum Beispiel nimmt die Wolfsmutter das Menschenkind in ihre Familie auf, sorgt für es und beschützt es. Diese Szene hat große Ähnlichkeit mit dem Gleichnis des »Barmherzigen Samariters« im Neuen Testament. In beiden Fällen kümmert sich jemand um einen »Fremden«, obwohl das im jeweiligen Kontext eher unüblich ist.

Ein anderes Beispiel: Mowgli wird von Affen entführt und festgehalten. Seine Freunde Baghira und Balu gehen kein Risiko aus dem Weg, um ihn zu befreien. Im Lukasevangelium wird die Geschichte eines gelähmten Mannes erzählt. Auch seine Freunde setzen sich für ihn ein. Sie wollen ihn zu Jesus bringen, aber der Weg ist durch eine Menschenmenge versperrt. Also tragen die Freunde den Mann auf das Dach des Hauses, in dem sich Jesus befindet, und decken das Dach ab.

In beiden Geschichten geht es um Solidarität und Hilfsbereitschaft, aber auch um das Vertrauen (in Gott), dass es schon gut gehen wird.

Verschiedene Szenen des Dschungelbuches können Anlass geben, ähnliche Geschichten bzw. Handlungen aus der Bibel aufzugreifen und in der Gruppenstunde zu thematisieren.

Auf diese Art und Weise können Situationen aus dem Dschungelbuch auch im Rahmen von biblischen Geschichten thematisiert werden.

Das Christentum steht aber nicht nur für Werte. Christ sein bedeutet auch, an einen Gott glauben zu dürfen, der unseren Alltag begleitet und an den wir uns in jeder Situation wenden dürfen. Kinder leben meist noch im Urvertrauen. Sie haben noch das Bewusstsein: Ich werde umsorgt. Wir wollen sie in unserer Gruppenarbeit in diesem Urvertrauen bestätigen, sie in ihrem Glauben stärken, dass Gott sie annimmt, wie sie sind und immer für sie da ist.

Damit Kinder diese Gottesnähe und Geborgenheit erfahren können, braucht es Räume. Deshalb ist es wichtig, im Gruppenstundenalltag auch Andachten, Gespräche über Gott und die Welt, Gebete und christliche Lieder einzubauen.

Die genannten Elemente lassen sich auch gut in eine Gruppenstunde zum Dschungelbuch integrieren. Ein christliches Lied zu Beginn der Stunde und ein abschließendes Gebet lassen sich auch dann singen bzw. beten, wenn die überwiegende Zeit der Meutenstunde eine Spielstraße stattfindet.

Anregungen für die Umsetzung von Spiritualität in der Kinderstufe finden sich in der Arbeitshilfe »Gott auf der Spur«.¹¹

Eine weitere Idee kann es sein, in der Gruppe das Kirchenjahr zu feiern. Zu den wichtigsten Festzeiten und Feiertagen kannst du auch eine Gruppenstunde machen. So lernen die Kinder weitere biblische Geschichten und das christliche Selbstverständnis kennen.

¹¹ Verband Christlicher Pfadfinderinnen und Pfadfinder. Gott auf der Spur. Kassel. 2012



Abbildung 3.4: In der Gruppe Spiritualität erleben.

nen. Anregungen zur Gestaltung von Gruppenstunden findest du in den verschiedenen Themenheften der Reihe »Das Kirchenjahr feiern!«¹²

VCP-Identifikation und Autor

Rudyard Kipling war ein großartiger Schriftsteller, der dank seines schlichten Tons und seiner liebevollen Schilderung des indischen Alltags einen geradezu phänomenalen Erfolg feierte. Die Geschichten vom jungen Mowgli, der im Dschungel aufwächst und mit den Tieren sprechen kann, faszinieren noch heute Kinder und Jugendliche in aller Welt.

Bei aller Begeisterung für die Erzählungen Kiplings muss auch berücksichtigt werden, dass gerade auch die Dschungelbücher von jenem viktorianischen Zivilisationsbewusstsein geprägt sind, das für Kiplings literarisches Schaffen so charakteristisch ist. Seine Gesetze des Dschungels stammen unübersehbar aus der Ideologie der Imperialismus. Begriffe wie Autorität, Befehlsgehorsam, Selbstzucht und sportliche Fairness ergeben ein für den englischen Kolonialismus typisches Muster.

¹² Verband Christlicher Pfadfinderinnen und Pfadfinder. Das Kirchenjahr feiern! – Erntedank. Kassel. 2012
Verband Christlicher Pfadfinderinnen und Pfadfinder. Das Kirchenjahr feiern! – Advent und Weihnachten. Kassel. 2012
Verband Christlicher Pfadfinderinnen und Pfadfinder. Das Kirchenjahr feiern! – Passion und Ostern. Kassel. 2013.
Verband Christlicher Pfadfinderinnen und Pfadfinder. Das Kirchenjahr feiern! – Pfingsten. Kassel. 2013.

Als Befürworter des Kolonialismus war er auch von der Überlegenheit der weißen Rasse überzeugt und bezeichnete es als »Bürde«, die »wilden« Menschen zivilisieren zu müssen.

Das sind Ansichten, von denen wir uns im VCP deutlich distanzieren. Wir sehen die Kritik an Kipling als durchaus berechtigt an.

Und doch bietet das Dschungelbuch fantastische Geschichten, die geradezu einladen, Mowgli und seine Freunde in den Dschungel zu begleiten und die sich in positiver Weise für die Arbeit im VCP umsetzen lassen. Wir haben deshalb, wie vorangegangen beschrieben, das Dschungelbuch für unsere Arbeit umgeschrieben, sodass statt Autorität Demokratiefähigkeit, statt Befehlsgehorsam Eigenverantwortung und statt Selbstzucht Annahme seiner selbst im Vordergrund steht und vermittelt wird.

Wir wollen die Kritik an Kipling nicht leugnen. Wir sind aber der Ansicht, dass wenn wir mit den positiven Inhalten und Elementen des Dschungelbuches arbeiten, Kindern auf ansprechende und spielerische Weise wichtige Werte und Wissenswertes weitergeben können.

Kontakt

VCP Bundeszentrale
 Wichernweg 3
 34121 Kassel
 Tel.: 0561/78437-0
 E-Mail: info@vcp.de
 www.vcp.de

Bildnachweise

Bei den folgenden Personen liegen die Rechte für die in dieser Publikation verwendeten Fotos. Ihnen sei für die freundliche Überlassung herzlich gedankt.

Titelbild: Jutta Bogmaier
 Seite 3: Hans Christian Winter
 Abb. 1.1: Olaf Eybe
 Abb. 1.2: Andreas Kläger
 Abb. 1.3: Jutta Bogmaier
 Abb. 1.4: Jutta Bogmaier
 Abb. 1.5: Jutta Bogmaier
 Abb. 2.1: Jutta Bogmaier
 Abb. 2.2: Hans Christian Winter
 Abb. 2.3: Heike Berse/pixelio.de
 Abb. 2.4: Jutta Bogmaier
 Abb. 2.5 Hans Christian Winter
 Abb. 2.6: Jutta Bogmaier
 Abb. 3.1: Hans Christian Winter
 Abb. 3.2: Jutta Bogmaier
 Abb. 3.3: Stephanie Hofschläger/pixelio.de
 Abb. 3.4: Olaf Eybe

Impressum

Herausgegeben von der Bundesleitung des Verbandes Christlicher Pfadfinderinnen und Pfadfinder (VCP)

Verantwortliche Referentin der Bundesleitung:
 Juliane Bergmann

Autorinnen und Autoren: Mitglieder der Fachgruppe Kinderstufe

Inhaltliche Bearbeitung: Esther Koch, Dr. Tim Gelhaar

Redaktion: Juliane Bergmann, Diane Tempel-Bornett

Layout: FOLIANT-Editionen, Ralf Tempel, Unterstraße 12, 24977 Langballig, E-Mail: info@foliant-editionen.de

Druck: Strube Druck & Medien OHG, Felsberg

Stand: Juni 2013

Copyright © 2013 VCP, Kassel.

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung, Verbreitung und Übersetzung vorbehalten. Kopien für den individuellen Gebrauch in der pädagogischen Arbeit sind erwünscht. Die Nutzung ist nur unter Angabe folgender Quelle gestattet:

*Verband Christlicher Pfadfinderinnen und Pfadfinder (2013).
 Dschungelwegweiser – Aus der Reihe: Kinderstufe im VCP.
 Kassel.*

Der VCP ist Mitglied im Weltbund der Pfadfinderinnen (WAGGGS) und in der Weltorganisation der Pfadfinderbewegung (WOSM), im Ring Deutscher Pfadfinderinnenverbände (RDP) und im Ring deutscher Pfadfinderverbände (RdP) sowie im Deutschen Bundesjugendring (DBJR) und in der Arbeitsgemeinschaft der Evangelischen Jugend in Deutschland e.V. (aej).

Wir danken für die freundliche Unterstützung bei der Erstellung dieser Publikation.



Bundesministerium
 für Familie, Senioren, Frauen
 und Jugend



Evangelische Kirche
 in Deutschland

VCP | Verband Christlicher Pfadfinderinnen und Pfadfinder



06 | 2013

