

# Aktiv- prncp



Aktiv sein - neues versuchen - gemeinsam planen -

Projektarbeit - ähtere Sippen -



cooldness - erleben.





Das Aktivbuch ist gemacht von der Pfadfinderstufe im:

Bund der Pfadfinderinnen und Pfadfinder (BdP)  
Landesverband Schleswig-Holstein/Hamburg e.V.  
Am Alten Markt 6  
22926 Ahrensburg

04102 / 1722  
buero@bdp-sh-hh.de

[www.bdp-sh-hh.de](http://www.bdp-sh-hh.de)

Gefördert durch: **dieGesellschafter.de**

Aktivbuch, was ist das denn?

Lern es auf den nächsten Seiten kennen.

Du bist Mitglied oder Sippenführung in einer Sippe mit älteren, also etwa 14-jährigen PfadfinderInnen? Dann kennst du sicherlich das Gefühl, nicht so richtig zu wissen, welches Programm du machen sollst. Die Kokosnussbecher stapeln sich unter dem Bett, Mama freut sich nicht mehr über Gipsmasken und Indianerschmuck ist auch irgendwie uncool.

Außerdem wollen alle in der Sippe ihre Wünsche erfüllt haben, eineR mag lieber Fussball, jemand anders lieber Kino - also sitzt ihr am Ende oft nur noch zusammen rum und habt keine Ahnung, wie alle auf ihre Kosten kommen.

Aber habt ihr es schon einmal mit einem „Projekt“ versucht?

*Aktivbuch welcomes you! - Sei gespannt!*



## Definition - Projekt:

Eine Sippe mit etwa 14-16 jährigen Mitgliedern bearbeitet ein selbstgewähltes Thema. Sie plant ihre Arbeit selbst und führt sie auch aus. Oft steht am Ende ein sichtbares Produkt. Bei allen Phasen werden sie im Hintergrund von erfahrenen Personen unterstützt, ohne dass diese wirklich eingreifen.

Nein? Dann wird es jetzt höchste Zeit und dieses Heft wird dir bei der Umsetzung helfen. Im Ersten Teil dieses Heftes wird die Methode des Projektes erklärt (ab Seite 4). Direkt danach folgende einige Beispielprojekte, die wir uns für euch ausgedacht haben (ab Seite 14). Diese sind nicht perfekt durchgeplant, bieten aber einige Anregungen.

Viel Erfolg!

## 4 » Was ist ein Projekt?

Ein Projekt ist so etwas ähnliches, wie ein Langzeitprogramm. Ihr setzt euch eine längere Zeit, also z.B. vier Wochen, mit einem Thema auseinander. Es gibt aber einige Besonderheiten:

- Bei einem Projekt entscheiden alle, was gemacht wird.
- Bei einem Projekt sind alle bei der Umsetzung beteiligt. Das heißt, jedeR bringt mal etwas mit oder organisiert etwas.
- Bei einem Projekt könnt ihr Hilfe einfordern. Zum Beispiel von den Stufenbeauftragten im Stamm oder von der Landesleitung. Meldet euch dazu einfach im Landesbüro.
- Ein Projekt hat in der Regel einen Abschluss, also z.B. ein Fest, ein Produkt, ein sichtbares oder unsichtbares Ergebnis.
- Bei einem Projekt verlasst ihr oft das Stammesheim und besucht z.B. einen Radiosender.

Zudem teilt sich jedes Projekt in mehrere Schritte. Diese Schritte werden auf den nächsten Seiten erklärt.

Im Anschluss daran gibt es einige Projektideen zum selbst durchführen. Diese sind aber nicht konkret ausgeplant, das sollt ihr selber machen. Ihr seht also, ein Projekt ist einfach zu machen, interessant und nicht nur für die noch größeren oder die Schule.



Um die schlummernden Kräfte und das schöpferische Potential einer Gruppe zu wecken, ist es für die Sippenführung oder die Gruppenmitglieder hilfreich zu fragen, welche Bedürfnisse, Interessen und Träume sie als einzelne und als Gruppe haben. Je mehr Gedanken entwickelt und aufgeschrieben werden, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass die Bedürfnisse und Interessen jedes/r einzelnen angesprochen und berücksichtigt werden können.

Hilfe bei der Ideenfindung können verschiedene Methoden sein (z.B. Brainstorming), diese Methoden lernst du meistens auf den Kursen kennen und auf der nächsten Seite gibt es einige Beispiele.

Regeln beim Ideensammeln:

- Jede Idee, auch die verrückteste, ist erlaubt.
- Je mehr Ideen zusammengetragen werden, umso besser.
- Jede eingebrachte Idee wird weitergesponnen und kann verändert werden.
- Jede Kritik ist während der Ideensammelungsphase verboten!
- Alle Ideen sollten schriftlich festgehalten werden.

Eine wichtige Phase im Rahmen der Ideenfindung ist die Willensfindung:

Das bedeutet, dass jedeR einzelne TeilnehmerIn sich sein/ihre Interessen, Bedürfnisse und Leidenschaften bewusst wird. Die TeilnehmerInnen definieren ihren eigenen Standpunkt und vertreten ihn, indem sie für sich Verantwortung übernehmen, für ihre Interessen eintreten und diese gegenüber der Gruppe vertreten. Dabei ist es wichtig, dies auch mit geeigneter Methode zu tun, sowie „stille“ TeilnehmerInnen gezielt nach ihrer Meinung zu fragen und bei einem „egal“ nicht locker zu lassen.

**Ohne eine gute Idee kann es nichts werden.**



## 6 » Methoden zur Ideenfindung

Zur Ideenfindung gibt es viele Methoden, wie die ABC-Methode und das Brainstorming. Diese könnt ihr in vielen Büchern und Kursmappen nachlesen. An dieser Stelle werden drei Spiele vorgestellt, die nicht so bekannt sind. Diese Methoden sehen nicht sofort nach „Ideenfindung“ aus, dienen jedoch auch dazu, die Bedürfnisse und Wünsche aller Mitglieder zu erfahren.



### Spiel: Erbschaften

Die Sippe bekommt einen markanten Gegenstand (z.B. Löffel, Fahrradreifen, Kugelschreiber, Bügelsäge, Büroklammer ...). In 5 bis 10 Minuten sollen möglichst viele originelle Verwendungsformen für den Gegenstand gefunden werden – so als ob man auf die Frage antworten würde, „Was würdest du machen, wenn du 500.000 Stück dieses Gegenstandes geerbet hättest?“

*Dieses Spiel dient dazu, einen Einstieg zu finden und die Kreativität zu fördern.*

### Spiel: Blitzdebatte

Zwei Teams führen ein scherzhaftes Streitgespräch. Die Sippe wird in zwei Kleingruppen geteilt, die sich im Raum gegenüber sitzen. Es wird ein Gesprächsthema festgelegt (z.B. die letzte Gruppenstunde). Mannschaft A erhält als erste das Rederecht. Sie bekommt von Mannschaft B einen Anfangsbuchstaben und einen Standpunkt (dafür/dagegen, gut/schlecht) genannt. Nach einer einminütigen Vorbereitungszeit (im Team) beginnt der Redner von Mannschaft A mit seinem Redebeitrag für den er 60 Sekunden Zeit hat. In dem Beitrag muss er möglichst viele Wörter mit dem zuvor genannten Anfangsbuchstaben unterbringen. Jedes Wort bringt einen Punkt. Danach tauschen die Mannschaften ihre Aufgaben.

*Dieses Spiel zeigt jeder/jedem, dass man jeden Standpunkt vertreten*

*kann. In der späteren Diskussionsphase sollen ja alle ihre Meinung sagen können.*

### Spiel: Kreuzwort – Standort

Auf einer Karte notiert jedeR der Sipplinge senkrecht den eigenen Vornamen und ergänzt waagrecht Eigenschaften, die ihn/sie beschreiben oder die er/sie gerne machen würde.

Beispiel:	D	emorkatisch
	I	mmer Spaß haben
	E	ssen kochen
	T	reu
	E	sel reiten
	R	obust

Die Sipplinge stellen sich nun vor, der Raum wäre ihre Sippe. In dieser Sippe sucht sich jedeR seinen Platz (auf dem Tisch, Fenster, Raummitte, Fussboden) und fixiert die Karte dort mit einem Stück Klebeband.

Gemeinsam geht man nun von Karte zu Karte und die entsprechenden TN geben Erläuterungen zur Karte ab.

*Bei diesem Spiel wird sich jedeR über die Standpunkte der anderen Mitglieder bewußt und kann später besser darauf eingehen.*

**Wer sind wir eigentlich? Was wünschen wir uns?**



## 8 » Schritt 2: Entscheidung

Da eine Gruppe aus verschiedenen Menschen mit verschiedenen Meinungen, Interessen, Fähigkeiten und Bedürfnissen besteht, finden wir normalerweise vor jeder Entscheidungsfindung eine Gruppe vor, in der unterschiedliche Meinungen über die Erreichung eines Ziels und die Durchführung einer Aufgabe vorhanden sind. Eine Entscheidung wird getroffen, nachdem allen die Möglichkeit gegeben wurde, die verschiedenen Seiten einer Idee ausgiebig zu erörtern. Und zum Schluss alle übereinstimmen, dass die vorgeschlagene Entscheidung die beste ist. **Eine Entscheidung im Sinne der Projektmethode liegt also nur dann vor, wenn sie von allen TeilnehmerInnen getragen wird.** Es muss also ein Konsens gefunden werden und keine Mehrheitsentscheidung getroffen werden. JedeR TeilnehmerIn muss sich in der Entscheidung wiederfinden, damit er/sie sich aktiv an der Umsetzung des Themas beteiligen kann.

Hat die Gruppe einen Konsens gefunden wird dieser und insbesondere die Arbeit der Gruppe gefeiert.

Vorbereitung zur inhaltlichen Entscheidung:

- Zusammenfassung und Sortierung (z.B. nach Themengebieten) der verschiedenen Ideen
- Unklarheiten werden beseitigt durch gegenseitiges Nachfragen und Informieren
- Die Vorschläge werden auf ihre Durchführbarkeit hin überprüft

Eine sehr hilfreiche (wenn auch nicht ganz einfache) Strukturierung von Ideen kann nach folgenden Kriterien erfolgen:

- Inhalt = Was soll vermittelt werden?
  - Z.B. Auseinandersetzung mit den UN - Menschenrechten



- Ziele = warum soll es durchgeführt werden?
  - Z.B. Umsetzung der Pfadfinderregeln: „Ich will dem Frieden dienen und mich für die Gemeinschaft einsetzen, in der ich lebe“ und „Ich will kritisch sein und Verantwortung übernehmen“
- Methode = wie soll es vermittelt werden?
  - Z.B. Film drehen und im örtlichen Kino zeigen

Auch für die Entscheidungsfindung gibt es wieder viele tolle Methoden, die die Entscheidungsfindung erleichtern bzw. unterstützen.

## Die Schritte einer demokratischen Entscheidungsfindung:

### 1. Schritt:

Prüfung der Bedürfnisse aller Beteiligten. Sind die Bedürfnisse widersprüchlich, dann ...

### 2. Schritt

Überprüfung aller Annahmen und Suche nach alternativen und kreativen Lösungsmöglichkeiten (Veränderung der Situation). Wenn das nicht möglich ist, dann ...

### 3. Schritt

Gleichmäßige Einschränkung der Bedürfnisse aller Beteiligten (Kompromiss)

Wenn ihr nicht zu einem Ergebnis kommt, dann fangt wieder vorne an ;)

**Mehr Infos** zu dem Thema bei:

Wibke Riekmann (riekmann@erzwiss.uni-hamburg.de)

... aber jeder in der Sippe muss einverstanden sein.



## 10 » Schritt 3: Durchführung

Sobald die Entscheidungen für ein Projekt getroffen wurden, kann mit der Ausgestaltung des Themas begonnen werden. Wichtig hierfür ist, dass jedeR Einzelne seinen/ihren eigenen Freiraum für die Vorbereitung und Durchführung findet und auch voll und ganz ausfüllt.

Jetzt geht es los mit der Aktivität!



- Es ist sinnvoll, einen Plan zu erstellen:
  - Wer besorgt welches Material?
  - Bis wann müssen Entscheidungen gefällt werden?
  - Wie erfolgt die Zusammenarbeit? (in Kleingruppen, in einer großen Gruppe, Aufteilung der Verantwortlichkeiten – Projektleitung, Ansprechpartner der Kleingruppen, etc.)
  - Das ganze Projekt gipfelt in einer gemeinsamen Aktion.

Bei der Durchführung ist es besonders wichtig, dass alle TeilnehmerInnen mitgestalten. Also z.B. auch Material mit zur Gruppenstunde bringen oder zu Hause etwas vorbereiten.

Außerdem kann es in dieser Phase leicht zu Problemen kommen, die ihr nicht alleine lösen könnt - z.B. habt ihr euch überlegt mal etwas zu schmieden, kennt aber keinen Schmied. Dann scheut euch nicht, jemand aus dem Stamm oder der Landesleitung (über das Landesbüro) anzusprechen.

Jedes Projekt sollte einen interessanten Abschluss haben.

Hier gibt es mehrere Möglichkeiten, z.B. das **Fest**:

Das Fest bildet den sinnlichen Abschluss eines Projektes. Es werden alle Energien der Gruppe bei diesem Fest gebündelt. Die Gruppe hat das gute Gefühl, gemeinsam etwas bewältigt zu haben und das soll gefeiert werden. Auch beim Fest ist es wichtig, dass die Gemeinsamkeit zum Ausdruck gebracht wird. Das Fest sollte passend zum Projekt gestaltet werden.

Ihr müsst natürlich kein Fest durchführen, aber es ist schön, ein Projekt darin enden zu lassen. Ihr könntet auch z.B. erstellte Produkte bei einem Elternabend verkaufen, oder ein Theaterstück vorspielen, eine Abschlussfahrt machen, oder einen anderen gemeinsamen, schönen Abschluss finden.

Ausstellung, Fest, Elternabend, Zeitung, Video ...



## 12 » Schritt 5: Reflexion

Die Projektreflexion dient dazu, einen Gesamtüberblick über die Ereignisse während der Projektplanung und – durchführung in ihrem Inhalt und Zusammenhang zu erhalten und auf dieser Basis zu reflektieren. Außerdem ist es zu diesem Zeitpunkt auch wichtig, dass die TeilnehmerInnen gucken können, ob ihre Erwartungen, die sie vor dem Projekt an selbiges hatten, erfüllt worden sind.



**Ziele der Reflexion sind:**

- Positive und negative Aspekte des Projektes herausfiltern
- Rückblick auf die zu Beginn geäußerten Erwartungen: welche Erwartungen haben sich erfüllt und welche haben sich nicht erfüllt?
- Erfahrungen bewusst verarbeiten
- Neue Perspektiven sehen
- Eigenes Verhalten kritisch prüfen
- Andere besser verstehen
- Erfahrungen über die Gruppe sammeln
- Erfahrung, dass Aktion und Reflexion zusammengehören

### Eine Reflexionsmethode: Zielscheibe

Auf DIN A4 Blätter werden Zielscheiben gemalt und darüber je eine Frage geschrieben, z.B.: „Wie gut hat mir das Projekt insgesamt gefallen?“, „Wie gut war Gruppenstunde XY?“, „Wurden alle in Planung und Durchführung einbezogen?“. Nun kann jedeR einen Klebepunkt je Zielscheibe setzen und damit seine Meinung ausdrücken. Im Anschluss wird das Ergebnis gemeinsam besprochen.

Der Hauptteil der Projektarbeit läuft bei euch zu Hause in der Sippe, die überwiegend aus älteren Sippenmitgliedern besteht. Da ganz allein durchgeführte Projekte jedoch nicht immer reibungslos funktionieren oder ihr an bestimmten Stellen vielleicht nicht weiter wisst, könnt ihr Ältere darum bitten, euch zu unterstützen.

Was kann beispielsweise zu der Unterstützung gehören?

- Regelmäßige Telefonate über den Fortschritt des Projektes
- Besuche während ganz bestimmter Gruppenstunden / Aktionen
- Ideen für Methoden zur Reflexion / Ideenfindung
- Weitere Ideen für die Umsetzung eures Themas
- Vernetzung mit Menschen, die sich besonders in eurem Thema auskennen.

Es ist nicht schlimm, nach Hilfe zu fragen.



Auf den folgenden Seiten werden einige Projektideen vorgestellt. Diese dienen nur als Anregung und sind nicht fertig ausgeplant.

## **Ernährung. Das große Fressen. Du bist, was du isst.**



*Du bist, was du isst?! Ist Öko immer ohne Fleisch?!*

- Besuch und direkter Vergleich „Biohof ökologisch“ und „konventionell normal“
- Heinz und seine Öko-Schafe auf dem Bauernhof besuchen, Eva und ihren Biohof besuchen, Jakob und seine Käserei besuchen ...
- Schlachter besuchen
- Großmarkt und dort Anzahl Sorten Kaffeesahne zählen
- Geil und gut Kochen lernen, zwei bis drei einfache Rezepte raussuchen, deren Zutaten man überall gut und günstig und bio bekommen kann. Diese Gerichte so oft kochen, bis sie wie im Schlaf sehr gut funktionieren und alle „oh“ und „ah“ sagen lassen (z.B. richtig gute Pfannkuchen (Teig 30 min quellen lassen, so als Insider-Tipp), richtig gute Nudeln mit eigenem Pesto (ein wenig Chili-Pulver ins Pesto), oder was euch einfällt ...)

- Blinder Geschmackstest mit Tomaten, Milch: Was ist bio, was ist Aldi?
- „Super Size Me“ sehen, sehr lustiger und guter Dokumentarfilm über FastFood, danach zusammen zu McDonalds gehen?! Oder auch nicht?!
- Schlankheitswahn, über das richtige Gewicht, Diäten, Sport, BMI, informieren, diskutieren - brauchen wir das?
- Dokumentation erstellen, Umfrage machen

**Mehr Ideen und Infos** gibt's bei Chrisse, LB Wölflinge in Hessen, der macht solche Sachen mit Kindern und Ernährung. Bei Oles (LB Wölflinge) alter Mitbewohnerin Lindi, die studiert Ökotrophologie (und das ist Ernährungswissenschaften). (Erreichbar über Ole oder das Landesbüro) Oder in der neuen Arbeitshilfe des BdP „Der BdP ist, was er isst!“.

- Selbstversuch: Eine Woche, zwei Wochen komplett ohne Fernsehen, Radio und Musik, Zeitung: Wer hält es durch? Wo kann man Medien nicht entgehen?
- Medien selber herstellen (Zeitung, Radio, TV, Postkarte, Podcast)
- Seminare / Kurse besuchen (gibt es in jeder Stadt, z.B. beim Offenen Kanal)
- Endprodukt: Eine eigene kleine Radiosendung, z.B. eine Reportage über ein Thema, mit Einführung, Interview, Umfragen und Schlussteil. Natürlich als Podcast direkt auf die Stammeswebseite
- Alternativ auch zum Fernsehen gehen (z.B. Hamburg 1, NDR in Kiel).
- Dort eine Sendung ansehen und Live Gast im SH-Magazin sein.
- Interview mit RadiomoderatorInnen
- Film selber drehen zu einem Thema
- Einen Roman verfilmen - oder vorher einen schreiben.
- Eine Webseite für den Stamm erstellen / überarbeiten.
- Es gibt viele Wettbewerbe (mit Gewinnen!) zum Thema - warum nicht daran teilnehmen?
- Wie haben sich Medien entwickelt? - In der Bibliothek alte Zeitungen ansehen und mit neuen vergleichen.
- Einen Animationsfilm mit LEGO oder Knete erstellen (vorher mal bei [www.youtube.com](http://www.youtube.com) Anregungen holen).
- Berichterstattung vergleichen: Wie schreibt die BILD, wie der SPIEGEL, wie die taz (tageszeitung) über das gleiche Thema?
- Stammeszeitung machen

Mehr Infos und Ideen von Timo (LB Pfadfinder), der das schon mal mit seinem Stamm gemacht hat. Endprodukt war damals ein Hörspiel, welches im Offenen Kanal Lübeck ausgestrahlt wurde.

Ich will auch mal Fernsehstar sein!



- Portraitfotograph besuchen und zusehen, danach selber machen
- Ausstellung im internationalen Haus der Photographie (Deichtortorhallen, Hamburg) besuchen, Galerie in Hamburg oder anderswo besuchen, Ideen holen

Anregungen: [www.flickr.com](http://www.flickr.com)



- Gute Ideen umsetzen: Fotos im Flug, mit auskippenden Getränken, gegen die Sonne, besondere Locations raussuchen (und nicht nur auf der Wiese vor dem Heim)
- Lampen basteln aus dem Baumarkt (Baustrahler?), mit Beleuchtung arbeiten, Hintergrund schwarzes Laken, weiße Wand ...
- digital: mit Computern nachbearbeiten
- analog: selber entwickeln und im Fotolabor nachbearbeiten (gibt es oft in Schulen, Unis, Jugendzentren)
- Lochkamera bauen
- Ausstellung im Rathaus organisieren: große Abzüge, Flyer, Einladungen - dadurch gleich gute Öffentlichkeitsarbeit machen
- Fotodokumentation über den Stamm machen
- FotoLoveStory erstellen.
- oder auch: an Eltern / Großeltern verkaufen, so wie der Schulfotograph. Vom Geld eine Fahrt in den Harz machen.
- Auf der Webseite eine Fotosammlung machen.
- Zum „Hau Drauf“ fahren und an der FotoAG teilnehmen.

**Mehr Infos** bei Ole (LB Wölflinge) der studiert was mit Medien und kann gut Fotos machen. Hat auch alles an Zubehör, das sonst immer fehlt.

- Was geht im Stadtteil, was geht im Dorf?
- alternativen Stadtteilplan selber erstellen - mit Angeboten für Jugendliche drin.
- Stadtteilplan in Kooperation mit der Stadt erstellen, drucken, verteilen lassen
- Alternativ, wenn die Sippe schon sehr alt ist: In Grundschulen / Kitas / Jugendzentren gehen und das mit Kindern machen
- Informationen in wikipedia.de eintragen, als Lexikoneintrag formulieren
- Fotos machen: „Wer und was lebt im Stadtteil?“ - Doku machen.
- Wenn nichts anderes geht: Öde und Tristesse dokumentieren
- Gespräche mit Leuten arrangieren: Wie war es denn früher? War es anders? War es besser? War es schlechter?
- Webseite ins Internet mit den Locations des Stadtteils
- Im Stadtarchiv nach alten Fotos suchen
- Film über Jugendkulturen im Stadtteil machen
- Rallye als Ferienpassaktion anbieten
- An alternativer / konsumkritischer / touritischer Stadtführung teilnehmen oder Stadtführung für Jugendliche selber anbieten.

Mehr Infos bei Timo (LB Pfadinder), der hat eine Software für diese Zwecke entwickelt (Stadtteilplan ins Internet, schnell und umsonst). Kann jede Sippe benutzen. Und bei Dietmar Weiß, der studiert Stadtplanung.



## 18 » Druck, StreetArt

- in Hamburg Schanze / St. Pauli Streetart fotografieren, was für verschiedene Sachen gibt es, Fotos ansehen und überlegen, wie was hergestellt wurde
  - stencils (Schablone beim Graffiti) herstellen und street-art machen
  - Druckerei besuchen (Itzehoe, Ahrensburg)
  - bei Geisterburg Poster mehrfarbig drucken, T-Shirts mit Stammeslogo bedrucken
  - Die T-Shirts vorher selber nähen, und zwar so, dass sie passen.
  - mit Kleister großen Umriss aus weißem Papier mit schwarzen Konturen drauf irgendwohin kleben, am besten legal ans Stammesheim



## » Wasser

- Wassertests durchführen (Kolibri hat einen Experimentierkoffer dazu)
- Kanalisation entdecken, am besten mit dem Kanalbau mit runter unter Tage
- Wassersparmaßnahmen im Heim einbauen
- Unterwasserfotos im Schwimmbad
- Ins Konzert gehen und Wassermusik hören, „die Moldau“ zum Beispiel
- DLRG besuchen
- Sportangeln
- Wo entspringt der Fluss? Quelle suchen
- Wasserknappheit in anderen Ländern (und bald auch hier?)
- Meerwasserspiegel steigt - Erderwärmung thematisieren (Film: The Day After Tomorrow)

- Landesgeschichte Schleswig-Holstein (Infos bei Thore, LB Training),
- Schottland (Infos bei Jonathan Stock, Miriam Sandabad)
- Stadtfahrt (unterwegs in Wilhelmsburg und Harburg)
- Literatur (Schreiben lernen und ausprobieren, Stammeszeitung machen, Lesung organisieren, mit Autoren reden, mit Hiphoppern rappen)
- Kothen und Jurten mal ganz anders aufbauen
- Menschen mit Behinderungen (z.B. Kooperation mit mixed pickles e.V., Ordner: „Unüberwindbar“ aus dem Landesbüro)
- Geschlechterbezogene Jugendarbeit - was ist das?
- „Pfadfinderdisco“ - was wird da für Musik gespielt?
- Tiere in der Region
- Jobsuche - was ist zu beachten? Was kommt nach der Schule?
- Bundeswehr oder Zivildienst?
- Diskussionskultur
- LiveRollenspiel (Infos bei: Timo Zett, Geisterburg)
- Rechtsradikalismus (auch mit ReferentIn vielleicht?)
- neue Naturerfahrungen (Rafting, Baumklettern, Boot bauen, Mofas aufmotzen, Fahrrad aufmotzen und Touren machen)

Und natürlich ist eurer Kreativität keine Grenze gesetzt.

Viel Spaß beim Aktiv-sein!



Das Aktivbuch - eine Arbeitshilfe zur Projektarbeit in der Pfadfinderstufe