

Thilo
Schweizer Pfadibüchlein



Thilo

Schweizer Pfadibüchlein

für:

Fähnli/Gruppe:

Adresse:

Herausgegeben von der Pfadibewegung Schweiz



Redaktionsequipe:

Jürg Boos / Tiger, Winterthur
Barbara Borer, Cormondrèche
Robert Hauser / Tele, Beringen
Christine Stähli / Chips, Zürich
Susanne Tobler / Sim, St. Gallen
Beat Wittwer / Cibo, Domat Ems

Koordination:

Rolf Steiner / Plato, Zürich

Gestaltung:

Mendelin+Partner, Kloten
Markus Mendelin

Illustrationen:

Claude Hitz, Markus Mendelin, Matthias Schubiger

Fotografie:

Claude Cao, Oberuzwil
Christoph Hoigné, Bern

Druck:

Jordi AG, Belp

27.
25. Auflage (Nachdruck der 24. Auflage)

© 2008 Pfadibewegung Schweiz

Referenz: 2024.02.de

380 Auflage: 850 (Nachdruck 2014) 2020

Erhältlich bei Scout & Sport, 3076 Worb SBB

office@hajk.ch • www.hajk.ch Bolligenstrasse 82, 3006 Bern



Inhaltsverzeichnis

1. Die Pfadibewegung

Du in der Pfadi	8
Die Pfadilaufbahn	14
Was uns vereint	17
Der Ursprung der Pfadibewegung	23
Die Pfadibewegung in der Schweiz	27

2. Die Welt, in der wir leben

Meine Welt	36
Einige kritische Gedanken zu unserem Alltag	51
Wir und unser Land	56
Viele Menschen, viele Länder – eine Erde	65

3. Pfaditechnik

Karte	72
Kompass	83
Orientieren im Gelände	89
Krokieren und Auskundschaften	92
Seilkunde	97
Übermitteln	102
Schätzen und Messen	115

4. Erste Hilfe

Gesundheit	124
Erste Hilfe	126
Kleinere und grössere Notfallsituationen	138

5. Natur und Umwelt

In der Natur	150
Pflanzen	151
Giftige Pflanzen	164
Essbare Pflanzen und Beeren	165
Geschützte Pflanzen	171
Tiere	172
Spuren	185



Das Wetter	189
Himmel und Sterne	195

6. Lagerleben

Vor dem Lager	206
Lagermaterial	210
Feuer	221
Am Lagerfeuer	222
Die Lagerküche	225
Ernährung, Kochen, Essen	232
Unterwegs	236
Mit dem Velo	240
Rund ums Wasser	243

7. Ideenkiste

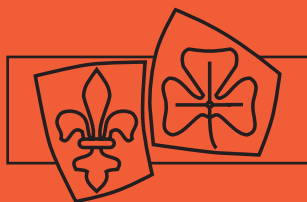
Spielen	246
Singen, Musizieren, Tanzen	257
Theater spielen	269
Werken und Gestalten	273

Anhang

Schlusswort der Bundesleitung	289
Stichwortverzeichnis	290
Bibliographie	296



Die Pfadi- bewegung





Du in der Pfadi

■ Das Fähnli, die Gruppe

Ein grosser Teil deiner Abenteuer wird sich in deinem Fähnli* oder deiner Gruppe* abspielen. Mit deiner Gruppenführerin oder deinem Venner und den anderen Pfadi seid ihr in eurem Fähnli oder eurer Gruppe eine verschworene Gemeinschaft. In einem Stamm* oder Trupp* gibt es mehrere Fähnli/Gruppen, die sich durch ihren Namen, ihre Traditionen und vor allem durch die Pfadi, die dazu gehören, unterscheiden. Venner und Gruppenführerinnen sind dies nicht von einem Tag auf den anderen geworden, sie waren auch einmal die Jüngsten. Schritt für Schritt sind sie für ihr Fähnli/ihre Gruppe verantwortlich geworden. Auch du wirst dich in deinem Fähnli oder in deiner Gruppe bald einleben, Erfahrungen sammeln, Neues lernen und nach und nach Verantwortung übernehmen.

In einem Fähnli, in einer Gruppe braucht man jeden und jede, vom Jüngsten zum Ältesten, darum haben alle eine Aufgabe zu erfüllen, für die sie Verantwortung tragen:

■ **Venner / Gruppenführerin:** Er oder sie trägt die Hauptverantwortung bei der Durchführung eurer Fähnli-/Gruppen-Aktivitäten und ist verantwortlich für das Zusammenhalten des Fähnli/der Gruppe. Er oder sie vertreten das Fähnli/die Gruppe bei den Führern und Führerinnen und umgekehrt, und bei den anderen Vennern bzw. Gruppenführerinnen. Es ist ihm/ihr wichtig, dass Neueintretende sich gut im Fähnli/in der Gruppe einleben und dass alle darin ihren Platz finden.

■ **Jungvenner/Hilfs-Gruppenführerin:** Sie unterstützen Venner oder Gruppenführerin und übernehmen deren Aufgaben, wenn sie abwesend sind.



* Wir haben hier die beiden gebräuchlichsten Ausdrücke für die kleine Gruppe in der Pfadistufe ausgewählt: «Fähnli» und «Gruppe». An einigen Orten wird dafür auch «Patere» gebraucht. Ähnlich verhält es sich mit «Stamm» und «Trupp»: Beide Ausdrücke sind geläufig. Schliesslich gibt es auch für die entsprechenden Funktionen verschiedene Ausdrücke: «Venner» steht neben «Gruppenführerin», aber auch «Chef» und «Leizge» sind gebräuchlich.





■ **Kassier/in:** betreut die Fähnli-/Gruppen-Kasse und plant die Einnahmen und Ausgaben.

■ **Chronist/in:** führt das Fähnli-/Gruppen-Buch und hält alle wichtigen Vorkommnisse fest. Ist auch für ein allfälliges Archiv zuständig.

■ **Materialverwalter/in:** ist für alles Fähnli-/Gruppen-Material verantwortlich, sowohl während der Lager als auch der Übungen, dass das Material immer sauber und gut versorgt ist und schlägt Neuanschaffungen vor.

■ **Koch/Köchin:** kann einfache aber vollständige Mahlzeiten selber kochen, weiss sich mit einfachen Hilfsmitteln zu helfen und weiss etwas über gesunde und ausgewogene Nahrung.

■ **Tätschmeister/in:** hat immer Ideen für ein einfaches Spiel oder ein Lied bereit, kennt lustige Geschichten um die anderen Pfadi zu ermuntern. Ideen dazu findest du im Kapitel «Ideenkiste».

Diese Aufgabenverteilung ist je nach Fähnli/Gruppe verschieden. Sicher hast du auch noch Ideen für zusätzliche Aufgaben.

Mit der Zeit wirst du immer mehr Verantwortung in deinem Fähnli/deiner Gruppe übernehmen können, vielleicht wirst du eines Tages das Fähnli/die Gruppe selbst leiten. Es wird dann deine Aufgabe sein, den anderen das, was du gelernt hast, zu vermitteln und sie in ihren Bemühungen zu unterstützen, all das zu verwirklichen, was ihr zusammen entschieden habt.

Je nach Aktivität machen an einer Übung alle Fähnli/Gruppen dasselbe oder je einzeln etwas Besonderes. Es gibt auch Übungen, die nur Fähnli-/Gruppen-Aktivitäten beinhalten. Das eigentliche Leben im Fähnli oder in der Gruppe spielt sich vielerorts während kurzen Lagern von 2 bis 4 Tagen ab, z.B. während eines verlängerten Wochenendes. In diesen Fällen ist die Gruppe oder das Fähnli unabhängig, entscheidet selbst, wohin es gehen und was es wie machen will. In diesen Momenten müssen alle aufeinander zählen können. In den schwierigen Situationen, die so entstehen können, lernt man einander am besten kennen und spürt, dass man zusammengehört.

Du hast sicher gemerkt, dass jedes Fähnli und jede Gruppe einen Namen hat, oft einen Tiernamen. Vielleicht wisst ihr nicht mehr, woher dieser Name stammt und warum er ausgewählt wurde. Sein



Bild ist auf dem Wimpel symbolisch dargestellt. Der Wimpel ist für das Fähnli oder die Gruppe ein ständiger Begleiter und damit Zeuge aller wichtigen Begebenheiten und Ereignisse im Fähnli oder der Gruppe.



Jedes Fähnli, jede Gruppe hat eigene Traditionen. Sie stehen in einem Buch oder werden den jüngeren Pfadi von den älteren weitererzählt.

Weitere Zeugen der gemeinsamen Abenteuer befinden sich in der Fähnli- oder Gruppen-Ecke, dem speziellen Platz im gemeinsamen Lokal.

Dort befinden sich der Wimpel, Fotos der einzelnen Pfadi, des Fähnlis oder der Gruppe, vielleicht gewonnene Pokale oder andere Trophäen, allerhand Erinnerungen an gemeinsame Abenteuer.

■ Der Stamm, der Trupp

Drei bis vier Fähnli oder Gruppen bilden zusammen einen Stamm oder Trupp. Dieser Stamm oder Trupp hat seine Führer oder Führerinnen, welche alle Aktivitäten planen und leiten. Auch ist jemand für das Material, jemand für die Kasse usw. verantwortlich. Die wichtigsten Aktivitäten sind die wöchentlichen Übungen und die Lager. Die Ideen zum Programm werden meistens von allen Pfadi mitbestimmt, die Durchführung wird dann durch die Führer und Führerinnen zusammen mit den Vennern und Gruppenführerinnen vorbereitet. Das Sommer- oder Herbstlager ist der Höhepunkt der ganzen Pfadiaktivität, an ihm wird schon lange im voraus gearbeitet. Weitere Informationen dazu findest du im Kapitel «Lager».

■ Die Abteilung

Die Abteilung vereinigt die Pfadi aller Altersstufen aus dem selben Quartier, der gleichen oder benachbarten Ortschaften. Sie hat einen speziellen Namen, der sie von den anderen Abteilungen unterscheidet. Mehrere Abteilungen zusammen können ein Korps, einen Bezirk oder eine Region bilden.



In der Abteilung sollten alle Altersstufen der Pfadibewegung vertreten sein (siehe unten). Sie kann mehrere Wolfs-Meuten, Bienli-Völker, Pfadi-Stämme oder-Trupps, Raider- oder Cordée-Equipen und Rover- oder Ranger-Rotten haben. Geleitet wird die Abteilung vom Abteilungsleiter oder der Abteilungsleiterin, welchen weitere Führer und Führerinnen zur Seite stehen. Wichtige Entscheidungen, welche die ganze Abteilung betreffen, werden von der Versammlung der Führer und Führerinnen, dem Abteilungsrat, gefällt. Die Führerinnen und Führer der Abteilung werden oft noch unterstützt von einem Elternrat, Elternkomitee oder Hilfskomitee.

Geleitet wird die Abteilung vom Abteilungsleiter oder der Abteilungsleiterin, welchen weitere Führer und Führerinnen zur Seite stehen. Wichtige Entscheidungen, welche die ganze Abteilung betreffen, werden von der Versammlung der Führer und Führerinnen, dem Abteilungsrat, gefällt. Die Führerinnen und Führer der Abteilung werden oft noch unterstützt von einem Elternrat, Elternkomitee oder Hilfskomitee.

■ Die Stufen

Wir haben die Wolfs-Meute und das Bienli-Volk schon erwähnt. Wenn du bei den Wölfen oder Bienli warst, weisst du natürlich, was das bedeutet, doch hier noch ein paar Informationen darüber:

■ *Die Wölfe* (Buben von 8 bis 11 Jahren): Ihre kleinen Gruppen heissen Rudel, und das zentrale Thema handelt von Mowgli, dem kleinen Buben aus dem «Dschungelbuch». Ihre Übungen bestehen vor allem aus spielen, basteln, singen, Geschichten zuhören usw. Mehrere Rudel bilden eine Meute. Die ganze Meute geht auch ins Lager, alleine, mit anderen Meuten oder mit der Abteilung.

■ *Die Bienli* (Mädchen von 8 bis 11 Jahren): Auch sie haben kleine Gruppen, die man Waben nennt. Das Leben der Bienen ist ihr grundlegendes Thema. Sonst sind ihre Aktivitäten jenen der Wölfe ähnlich. Mehrere Waben bilden ein Volk.

Der Wahlspruch von Bienli und Wölfen heisst: «Mis Bescht».

Bienli und Wölfe können auch gemeinsame Übungen oder Lager durchführen.



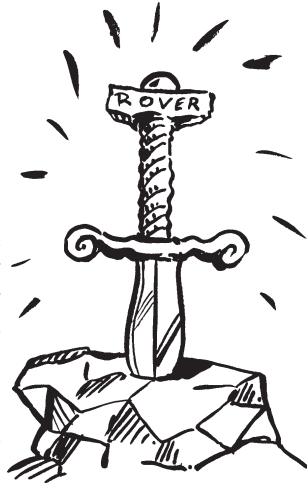
■ **Die Pfadfinder und Pfadfinderinnen** (11 bis 15 Jahre): Sie sind in Fähnli oder Gruppen eingeteilt. Ihre Aktivitäten stehen oft unter einem Thema, welches mit einem grossen Fest, einem Weekend oder einem Lager endet. In diesem Büchlein findest du in den verschiedensten Kapiteln Informationen über das Pfadileben. Der Wahlspruch der Pfadi heisst: «Allzeit bereit».

■ **Die Cordées** (Mädchen von 14 bis 16 Jahren) und **Raider** (Buben von 15 bis 17 Jahren) leben in Equipen von 4 bis 10 Mitgliedern. Die Equipen entscheiden weitgehend selber, was sie unternehmen wollen, und führen es dann auch unabhängig durch. Alle tragen Verantwortung dafür, dass das gemeinsame Projekt auch realisiert werden kann.

■ **Die Ranger und Rover** (junge Erwachsene ab ca. 17 Jahren): In dieser Stufe liegt die Verantwortung für alles, was in der Rotte passiert, bei den Mitgliedern. Sie planen ihre Aktivitäten selbst, führen sie alleine durch und werten sie zum Schluss auch gemeinsam aus. Eine wichtiger Teil des Rover-/Ranger-Lebens ist der Dienst am Nächsten. Oft sind auch Führer und Führerinnen anderer Stufen Mitglieder einer Rotte. Der Wahlspruch der Rover und Ranger heisst: «Kämpfen und Dienen».

Einmal pro Jahr treffen sich Rover und Ranger aus der ganzen Schweiz zum fröhlichen Wettkampf um das «Schweizerische Roverschwert», ein grosses Zweihänder-Schwert, welches die siegreiche Rotte für ein Jahr behalten darf. Eine andere Gelegenheit, Gleichaltrige zu treffen, bietet sich jeweils am Pfadi-Folk-Fest, wo sich viele Pfadimusikanten treffen.

■ **Die Pfadi Trotz Allem** (PTA): Die Pfadi ist offen für alle, auch für behinderte Kinder. Darum gibt es spezielle Gruppen für sie, wo sie gemeinsam mit anderen trotz ihrer Behinderung Pfadi erleben können.





■ Der Kantonalverband und die Pfadibewegung Schweiz

Alle Pfadiabteilungen aus einem Kanton bilden zusammen einen Kantonalverband. Der Kantonalverband wird geleitet von der kantonalen Leitung, welche aus der Kantonsführerin und dem Kantonsführer und weiteren Mitgliedern besteht, vor allem Spezialisten für die einzelnen Altersstufen und die Führer-Ausbildung. Der kantonale Vorstand steht der kantonalen Leitung zur Seite und unterstützt sie vor allem in Verwaltungsfragen. Er steht unter der Leitung einer Präsidentin oder eines Präsidenten. Hauptaufgaben des Kantonalverbandes sind die Koordination aller Pfadiaktivitäten im Kanton, die Führer-Ausbildung und die Öffentlichkeitsarbeit.

Alle 23 Kantonalverbände zusammen bilden die Pfadibewegung Schweiz (PBS) mit über 60 000 Mitgliedern (im Jahr 1993). Die PBS wird von der Bundesleitung und dem Bundesvorstand geleitet. Die Bundesleitung mit der Bundesführerin und dem Bundesführer ist vor allem für den Bereich der «Animation» zuständig, also der Programme der einzelnen Stufen, der Ausbildung usw. Dem Bundesvorstand mit der Präsidentin und dem Präsidenten obliegt die Verwaltung, z.B. die Finanzen, rechtliche Fragen oder das Pfadi-Materialbüro. Die PBS sorgt für die Einheit der Pfadibewegung in der Schweiz, koordiniert die Arbeit der Kantonalverbände und versucht, gemeinsame Anliegen aller Pfadi in der Schweiz zu fördern und ihre Interessen in der Öffentlichkeit zu vertreten. Die PBS hat ihren Sitz in Bern. Bundessekretariat und Pfadi-Materialbüro mit dem Laden sind im selben Gebäude an der Speichergasse 31 untergebracht.

Die Pfadilaufbahn

Du hast es bereits gemerkt: Die Pfadi, die schon länger im Fähnli/in der Gruppe dabei sind, haben mehr Erfahrung und eine andere Stellung den übrigen Pfadi gegenüber. Sie helfen den Jüngeren und werden mehr und mehr verantwortlich dafür, was im Fähnli/in der Gruppe geschieht. Auf dem Weg durch die Pfadi, in der Pfadilaufbahn, gibt es mehrere



■ Etappen

Wir unterscheiden drei Etappen für die jüngeren Mitglieder des Fähnli und je eine weitere für den Jungvenner/die Hilfsgruppenführerin und den Venner/die Gruppenführerin. Diese Etappen sollen sichtbar machen, dass du im Leben des Fähnli/der Gruppe immer besser mithelfen kannst und immer mehr dazu beiträgst, dass es lustig, interessant, spannend und lehrreich ist. Wie in deinem Stamm/Trupp das Erreichen der Etappe vor sich geht, kann dir dein Venner/deine Gruppenführerin oder dein Stammführer/deine Trupführerin sagen.

1. Etappe – Dabei sein

Wenn du ein paar Monate in deinem Fähnli dabei bist und dich gut eingelebt hast, wird es Dir nicht schwer fallen, diese erste Etappe zu meistern. Was dazu nötig ist, kann von Abteilung zu Abteilung verschieden sein. Erkundige dich, wie es bei euch läuft.



Mit dem Erreichen der ersten Etappe bist du auch in der Lage, das Eintrittsversprechen abzulegen. Du bestätigst damit, dass du zu deinem Fähnli/deiner Gruppe dazugehören willst.

2. Etappe – Mitmachen

Nach einem guten Jahr in der Pfadi und nach dem Mitmachen in einem Lager von mindestens einer Woche Dauer bist du bereit für die zweite Etappe. Du kannst nun in der Gruppe/im Fähnli fast überall mithelfen. Nun sollst du auch lernen, dich in einer ersten Spezialität besonders gut auszukennen.



3. Etappe – Mittragen

Nach etwas über zwei Jahren aktiven Dabeiseins in der Pfadi kannst du – falls du die anderen Bedingungen erfüllst – die dritte Etappe erreichen. Deine Mitarbeit im Fähnli ist nun beinahe unentbehrlich geworden, du bist eine wichtige Stütze, und du sollst dich nun in einer weiteren





Spezialität weiterbilden. Das Erreichen jeder dieser drei Etappen wird mit einem Abzeichen sichtbar gemacht. Diese drei Abzeichen sehen ähnlich aus, das eine entwickelt sich aus dem andern. Alle drei zeigen eine Windrose, beim Abzeichen der ersten Etappe ist erst ein Drittel davon sichtbar, bei dem der zweiten Etappe zwei Drittel und beim Abzeichen der dritten Etappe ist die Windrose komplett. Sie zeigt uns die Himmelsrichtungen an und ist ein Symbol dafür, dass wir in unserem Leben ständig unterwegs sind und den «Pfad finden» müssen. Dieses Symbol hat auch BiPi oft gebraucht.

■ Spezialitäten

Sicher hast du besondere Interessen oder Fähigkeiten, vielleicht auch gerade solche, die z.B. in der Schule nicht besonders zur Geltung kommen. In der Pfadi ist es möglich, diese speziellen Begabungen zu fördern und sich darin auch als Spezialist/in auszubilden. Viele dieser Spezialitäten sind auch für das ganze Fähnli bzw. die ganze Gruppe von Nutzen. Über die genauen Bedingungen weiss dein Stammführer/deine Trupführerin Bescheid.

Die Spezialitäten sind in 7 Bereiche gegliedert: Für jede Gruppe besteht ein eigenes Abzeichen. Die 7 Bereiche und die darin enthaltenen Spezialitäten sind:

- *Sport*: OL, Schwimmen, Velo, Spiele
- *Pfaditechnik*: Wandern, Kochen, Pionier, Erste Hilfe
- *Natur*: Natur- und Umweltschutz, Naturkunde
- *Kontakte/Animation spirituelle*: Umgebung, Animation spirituelle, Internationales
- *Kunst und Handwerk*: Theater, Gestalten, Handwerk, Musik
- *Wissenschaft, Technik*: Meteorologie, Astronomie, Übermitteln
- *Kommunikation, Beziehungen*: Fotografie, Reportage/ Journalismus

■ Versprechen

Während das Eintrittsversprechen bereits einige Wochen oder Monate nach dem Eintritt oder Übertritt in die Pfadistufe abgelegt werden kann, solltest du für das Versprechen etwa 14 bis 15 Jahre alt sein.



Unser Pfadigesetz

Wir Pfadi wollen:

- offen und ehrlich sein
- andere verstehen und achten
- unsere Hilfe anbieten
- Freude suchen und weitergeben
- miteinander teilen
- Sorge tragen zur Natur und zu allem Leben
- Schwierigkeiten mit Zuversicht begegnen
- uns entscheiden und Verantwortung tragen

Dieses Pfadigesetz verbindet uns mit allen Pfadi der Welt.

Wir ergänzen es für uns persönlich und für unsere Gruppe:

Was uns vereint

■ Gesetz und Versprechen

Seit die Pfadibewegung durch Lord Baden-Powell (englisch abgekürzt: BiPi) gegründet wurde (auf Seite 23 erfährst du mehr), bilden das Pfadigesetz und das Pfadiversprechen die Grundlage des pfadfinderischen Lebens.

Das Pfadigesetz ist kein Gesetz im üblichen Sinn, welches für Übertretungen Strafen vorsieht, wie z.B. das Strassenverkehrsgesetz. Es ist auch nicht als Einengung, sondern als Rahmen für das Pfadileben und das sonstige alltägliche Leben aller Pfadi gedacht. Das Pfadigesetz ist eine gemeinsame Basis für alle Pfadfinder und Pfadfinderinnen, die es ihnen erlaubt, zusammen die Ziele zu erreichen, die sie sich vorgenommen haben. Durch das Pfadiversprechen verpflichten sich die Pfadi, alles zu tun, um das Gesetz im täglichen Leben umzusetzen.

■ Wir Pfadi wollen

Wir sind Pfadi und wollen, alle zusammen, mit unseren Brüdern und Schwestern auf der ganzen Welt, diesem Gesetz folgen. Du bist nicht alleine, andere Pfadi denken an dich und unterstützen dich in deinen Bemühungen.



■ Offen und ehrlich sein

Jeder kann in dich Vertrauen haben. Die anderen wissen, wer du bist. Du lebst, wie du es für richtig hältst und stehst zu dem, was du glaubst. In einem Konflikt versuchst du, die Wahrheit herauszufinden, und du hörst dem anderen zu. Du spielst dich nicht auf, weder dir noch den anderen gegenüber.

■ Andere verstehen und achten

Ein Pfadi ist offen den andern gegenüber. Du hast deine eigenen Einstellungen und Auffassungen. Du achtest aber diejenigen der anderen. Im Gespräch und im Austausch mit anderen wird sich dein Leben bereichern, nicht im Schweigen oder der Unterdrückung. Du achtest dich selbst, und genauso haben andere das Recht auf deine Achtung.

■ Unsere Hilfe anbieten

Ein Pfadi ist nicht nur für die Ideen anderer offen, sondern auch für ihre Lebens-Situation. Du bemühst dich, deine Fähigkeiten und Unterstützung demjenigen zugute kommen zu lassen, der sie nötig hat. Du bemühst dich, deine Hilfe aktiv anzubieten und nicht zu warten, bis du gefragt oder gebeten wirst. Du kannst auch andere um Hilfe bitten und Hilfe annehmen.

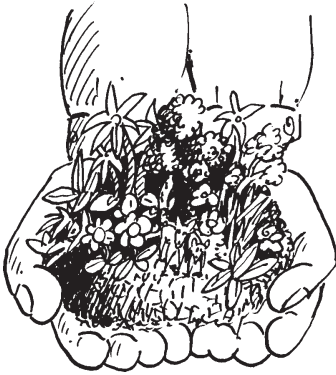
■ Freude suchen und weitergeben

Versuche, das Positive zu sehen, trotz aller Schwierigkeiten, die dir immer wieder begegnen. Du wirst sehen: Sich nicht nur selber an etwas zu freuen, sondern auch andere daran teilhaben zu lassen, ist das schönste Geschenk.



■ Miteinander teilen

Offen sein heisst auch teilen. Du kannst dein Essen, dein Geld oder deine Spiele mit anderen teilen. Noch wichtiger ist es, deine gute Laune und deine Lebensfreude zu teilen. Teile aber auch deine Ängste und Sorgen und deine Trauer mit den anderen. Sie wiegen dann bald nicht mehr so schwer.



■ Sorge tragen zur Natur und zu allem Leben

Pflanzen, Tiere, Wasser und Luft erlauben das Leben des Menschen auf der Erde. Sie können dir als Nahrung dienen, sie bilden aber vor allem deinen Lebensrahmen, deine Umwelt. Wenn du in einem Gleichgewicht leben willst, musst du auf sie acht geben, sie weder zerstören noch beschädigen und massvoll mit ihren Schätzen umzugehen.

Jeder Mensch hat das Recht zu leben. Sei es hier oder weit weg, jeder sollte die gleiche Lebenschance haben. Du tust, was in deiner Macht liegt, damit jeder wirklich seine Lebenschance wahrnehmen kann.

■ Schwierigkeiten mit Zuversicht begegnen

Es läuft nicht immer alles so, wie du es am liebsten hättest. Oft türmen sich Hindernisse vor dir auf. Du lässt dich aber nicht entmutigen und suchst geduldig Lösungen, die dich weiterbringen.

■ Uns entscheiden und Verantwortung tragen

In unserer Welt gibt es eine unzählbare Menge von Möglichkeiten. Du kannst sie nicht alle ausprobieren. Du musst Entscheidungen treffen, auch wenn dies nicht einfach ist. Sowohl in einfachen, alltäglichen Dingen als auch in Grundsatzfragen für dein ganzes Leben: du musst dich entscheiden und dann die Verantwortung dafür tragen. Du machst das, wozu du fähig und in der Lage bist. Verantwortung

Das Eintrittsversprechen

Ich will mich für meine Gruppe einsetzen und mein Bestes tun, nach dem Pfadigesetz zu leben. Ich bitte Gott und Euch alle, mir dabei zu helfen.

oder:

Ich bitte Euch alle, mir dabei zu helfen.



tragen heisst auch sagen können: «Ich mache das nicht, weil ich nicht dazu fähig bin.»

■ Das Eintrittsversprechen

Du bist in ein Fähnli oder eine Gruppe aufgenommen worden. Während einiger Wochen hast du das Leben im Stamm oder Trupp beobachten können. Du bist daran, zu lernen, was es heisst, ein Pfadi zu sein. Mit dem Eintrittsversprechen verbindest du dich enger mit deinen neuen Freunden und dem grossen Pfadiabenteuer. Sobald du dich bereit fühlst, bitte einen Führer oder eine Führerin, oder jemand anderen vom Stamm/Trupp, mit dir das Eintrittsversprechen vorzubereiten.

■ Das Versprechen

Du fühlst dich bereit, im grossen Pfadispiel voll mitzumachen. Du kennst alle, und alle kennen dich. Mit deinem Versprechen zeigst du, dass du die Spielregeln akzeptierst, dass sie für dich gelten und wichtig sind im Pfadialltag, aber auch darüber hinaus, ausserhalb der Pfadi und nach deiner Pfadizeit. Die anderen Pfadi deines Stamms oder Trupps sind Zeugen deines Versprechens, sie zeigen dir ihre Freundschaft und ihre Unterstützung. Das Versprechen ist auch eine persönliche Herausforderung. Darum kannst du am Ende des Textes noch etwas ganz Wichtiges, Persönliches, anfügen. Dich in Anwesenheit der anderen dazu zu verpflichten, gibt dir Mut und Kraft, dein Ziel zu verfolgen.

20

Das Versprechen

**Ich verspreche mein
Möglichstes zu tun um**

- mich immer von neuem mit dem Pfadigesetz auseinanderzusetzen
- nach Sinn und Ziel meines Lebens zu suchen
- mich in jeder Gemeinschaft einzusetzen, in der ich lebe.

**Im Vertrauen auf Gott und
zusammen mit Euch allen
versuche ich, nach diesem
Versprechen zu leben.**

oder:

**Zusammen mit Euch allen
versuche ich, nach diesem
Versprechen zu leben.**



■ Der Pfadigruss

Du hast sicher gemerkt, dass du in der Pfadi alle mit «du» ansprechen kannst, auch die erwachsenen Führerinnen und Führer. Das heisst nicht, dass man die anderen nicht respektiert, sondern dass wir alle zu einer grossen Familie gehören. Wir haben auch einen Gruss, der es uns erlaubt, uns zu erkennen: Der Pfadigruss wird mit der rechten Hand ausgeführt. Die drei mittleren Finger sind gestreckt, auch sie erinnern an das Pfadiversprechen. Der Daumen deckt den gebogenen kleinen Finger; dies bedeutet: Der Starke schützt den Schwachen.



Wenn du einen anderen Pfadi begrüssesst, so führst du mit der rechten Hand den Pfadigruss aus und gibst ihm deine linke Hand. Die linke Hand – sagt man – ist diejenige, die näher beim Herzen ist.

■ Allzeit bereit für eine gute Tat

Schau um dich herum... Siehst du, was du machen könntest, um jemanden zu helfen oder ihm einen Gefallen zu tun? Du wirst sehen, wieviel Freude es dir bringt, jeden Tag eine gute Tat zu machen. Die Idee der Guten Tat kommt von BiPi selbst, dem Gründer der Pfadi, der sie von mittelalterlichen Rittertraditionen abgeleitet hat. Die Gute Tat ist also eine alte Idee – glaubst du nicht, dass sie auch heute noch aktuell sein könnte? Du wirst sehen, es ist gar nicht so schwierig. BiPi hat auch den Wahlspruch «Allzeit bereit» eingeführt. Behalte deine Augen offen, und lass in deinem Herzen ein bisschen Platz für die anderen. Sei bereit, ihnen zu helfen und mit ihnen deine Freuden, deine Vergnügen und Spiele zu teilen.

■ Die Kennzeichen

Pfadi erkennen sich rund um die Welt, auch weil sie Abzeichen tragen, die sich gleichen. Die Grundlage dieser Abzeichen ist auf der



ganzen Welt gleich. Es sind dies die Lilie für die Buben und das Kleeblatt für die Mädchen.



Lilie und Kleeblatt sind nach dem gleichen Schema aufgebaut:

Die drei Blätter stehen wie die drei Finger des Pfadigrusses für die drei Punkte aus dem Versprechen: sich immer wieder von neuem mit dem Pfadigesetz auseinanderzusetzen, nach Sinn und Ziel seines Lebens zu suchen und sich in jeder Gemeinschaft einzusetzen, in der man lebt.



PBS-Lilie und PBS-Kleeblatt, int. Lilie und int. Kleeblatt

Die mittlere Ader steht für die Nadel des Kompass, die nach Norden zeigt und uns erlaubt, immer den richtigen Weg wiederzufinden.

■ Die Pfadinamen

Vor allem in der Deutschschweiz ist es üblich, den neu eintretenden oder übertretenden Pfadi mit einer Taufe zu zeigen, dass sie nun auch voll dazugehören. Diese Taufe ist ein ganz besonderes Ereignis im Leben jedes Pfadi, an welches sich alle noch lange mit Freude erinnern sollten. Hier erhältst du deinen Pfadinamen, der von deinen Führer/innen, von deinem Venner oder deiner Gruppenführerin und vielleicht von den anderen Pfadi deines Fähnli ganz speziell für dich ausgesucht worden ist. Der Pfadiname soll auf eine besondere (positive) Eigenschaft hinweisen, die dich von den anderen unterscheidet.

■ Die Uniform

Die Uniform erlaubt uns Pfadi, uns überall zu erkennen, auch wenn sie in vielen Ländern sehr unterschiedlich aussieht. Die Idee, eine Uniform zu tragen, stammt auch von Baden-Powell: Ins erste Lager, welches er 1907 auf der Insel Brownsea organisiert hatte, waren die Buben in ihren Alltagskleidern gekommen. Die Unterschiede zwischen Reichen und Armen waren zu dieser Zeit aber sehr auffallend. Darum erfand BiPi eine Uniform, die diese Unterschiede verschwinden lassen sollte.



Der Ursprung der Pfadibewegung

■ Das Leben von BiPi

Robert Stephenson Smyth Baden-Powell wurde am 22. Februar 1857 in London geboren. Schon als kleiner Bub erlebte er mit seinen Brüdern viele Abenteuer, vor allem auf See. Er war kein guter Schüler, denn es gefiel ihm besser, Tiere in der freien Natur zu beobachten, Theater zu spielen oder seine Lehrer nachzuahmen. Ihm lag es nicht, Mathematik, Sprachen oder andere Fächer zu studieren. Weil er die Prüfung für den Eintritt in die Universität nicht bestand, bewarb er sich kurzentschlossen an einer Militärschule. Diese schickte ihn – mit erst 19 Jahren – gleich als Unterleutnant ins damalige englische Kolonialgebiet Indien. In seiner Freizeit interessierte er sich erstmals näher für die «Scouts», die Späher oder «Pfadfinder», und er realisierte deren wichtige Funktion im Kampfgeschehen. Baden-Powell wurde von seinen Vorgesetzten sehr geschätzt, und im Alter von 26 Jahren wurde er zum Hauptmann ernannt.

Sein Regiment wurde dann in Südafrika eingesetzt, wo er mit einheimischen «Pfadfindern» in Kontakt trat und eine grosse Bewunderung für sie empfand. Er konnte sich dort auch selbst in der Kunst des Auskundschaftens üben. In Afrika konnte Baden-Powell zum ersten Mal selber Pfadfinder ausbilden, nach seinen Ideen, aber immer noch im militärischen Umfeld.

Das Ereignis, welches BiPi in ganz Grossbritannien bekannt machte, war die Rettung der kleinen Stadt Mafeking im Burenkrieg in Südafrika. Mit viel List und ausdauerndem Mut gelang es ihm, die Stadt aus der Belagerung durch viermal stärkere gegnerische Truppen zu retten. Während der Kämpfe in Mafeking fiel ihm auch auf, dass – entgegen der damaligen Meinung – auch Jugendliche durchaus in der Lage waren, eine ihnen gestellte Aufgabe selbständig auszuführen, wenn man ihnen das Vertrauen schenkte. Er setzte sie während der Belagerung als Meldeläufer und -fahrer und für weitere Hilfsaufgaben ein.

Bei seiner Rückkehr nach England wurde er triumphal empfangen. Doch trotz dieses Erfolges und seiner Beförderungen spürte Baden-Powell, dass seine militärische Laufbahn zu Ende ging. Er stellte fest, dass das kleine Buch, welches er für seine militärischen



BiPi und seine Frau Lady Olave Baden-Powell bei einem Besuch in der Schweiz.

«Pfadfinder» geschrieben hatte, grossen Anklang bei den Jugendlichen fand. Er bekam auch immer mehr Briefe von jungen Leuten, die ihn um Rat baten.

■ Die Anfänge der Pfadi

«Am Ende meiner Karriere», sagt BiPi, «begann ich, die Kunst, junge Leute zu lehren, wie man Krieg macht, umzuwandeln in die Kunst, junge Leute zu lehren, in Frieden zu leben; Pfadi ist weit entfernt vom Krieg.»

Im Jahre 1907 organisierte er das erste Lager für Buben auf der Insel Brownsea vor der englischen Küste. Er konnte dort seine Ideen von Erziehung durch das Spiel, von Unabhängigkeit und Vertrauen erproben. Nach dem grossen Erfolg dieses Lagers realisierte BiPi, dass die Nachfrage der Buben so gross war, dass daraus eine eigentliche Bewegung wurde, die nicht mehr aufzuhalten war. Auf Ratschlag seiner Freunde begann er ein Buch für die Jugend mit dem Titel «Pfadfinder» zu schreiben. Das Buch hatte einen durchschlagenden Erfolg. Pfadigruppen entstanden nun überall in Eng-



land. Auch die Mädchen interessierten sich für die Pfadi, und im Jahre 1909 wurden sie unter dem Namen «Guides» in die Bewegung aufgenommen.

Im Jahre 1912 heiratete Baden-Powell Olave Saint Clair Soames, die später als «Chief Guide» die Leitung der Pfadfinderinnen übernahm.

Die Bewegung wurde immer grösser, bald gab es Pfadfinderinnen und Pfadfinder in sehr vielen Ländern der Welt. Das Jamboree im Jahre 1920 brachte Jugendliche aus 34 Ländern zusammen. BiPi wurde zum «World Chief» ernannt. Und dies war erst der Anfang. 1993 gab es etwa 25 Millionen Pfadi in über 150 Ländern.

■ Die letzte Botschaft

BiPi und seine Frau verbrachten viel Zeit auf Reisen durch die ganze Welt, um die noch junge Pfadibewegung zu unterstützen. Wenn immer möglich waren sie persönlich bei jeder Gründungsfeier dabei. Das Ende seines so reichen Lebens verbrachte BiPi in Kenya, wo er für die Pfadi in der ganzen Welt seine letzte Botschaft verfasste:

«Dies ist mein Abschiedsbrief und somit das letzte Mal, dass ich zu euch spreche. erinnert euch stets daran, dass ihr versuchen müsst, im Leben glücklich zu sein, und die anderen glücklich zu machen. Dies scheint sehr einfach und angenehm, nicht wahr? Ihr macht zuerst einmal andere glücklich, indem ihr ihnen gute Taten tut. Über das eigene Glück braucht ihr euch keine Gedanken zu machen: Der beste Weg, glücklich zu werden, ist, andere glücklich zu machen.

Ich habe ein sehr glückliches Leben gehabt, und ich möchte, dass jeder von euch so glücklich lebt. Ich glaube, dass Gott uns in diese Welt gestellt hat, um glücklich zu sein und uns des Lebens zu freuen. Glück ist nicht eine Folge von Reichtum, Erfolg oder Nachsicht gegen sich selbst. Wichtig ist, dass ihr euch nützlich erweist und des Lebens froh werdet, wenn ihr einmal erwachsen seid.

Die Beobachtung der Natur wird euch die Schönheiten und Wunder zeigen, die Gott geschaffen hat, damit ihr euch daran freuen könnt. Begnügt euch mit dem, was ihr habt und macht davon den bestmöglichen Gebrauch. Versucht, jeder Sache eine gute Seite abzugewinnen. Versucht die Welt ein bisschen besser zurückzulassen.



BiPi war auch ein sehr guter Zeichner. Hier eine Illustration aus seinem Buch «Glück auf die Lebensfahrt».

sen, als ihr sie vorgefunden habt. Wenn dann euer Leben zu Ende geht, werdet ihr beruhigt sterben können im Bewusstsein, dass ihr eure Zeit nicht vergeudet, sondern immer «euer Bestes» getan habt. Seid «allzeit bereit», glücklich zu leben und glücklich zu sterben. Haltet euer Pfadi-Versprechen auch dann, wenn ihr keine Kinder mehr seid. Gott helfe euch.»

*Euer Freund
Baden-Powell*

BiPi ist am 8. Januar 1941 in Kenya gestorben und ist auch dort begraben. Lady Olave Baden-Powell hat ihre Arbeit in der Leitung der Pfadfinderinnen in der ganzen Welt noch lange weitergeführt. Sie ist am 25. Juni 1978 in England gestorben.



Die Pfadibewegung in der Schweiz

Die Pfadibewegung Schweiz ist 1987 aus der Fusion des *Schweizerischen Pfadfinderbundes* (SPB) und des *Bundes Schweizerischer Pfadfinderinnen* (BSP) entstanden. Der SPB wurde 1913 gegründet, der BSP 1919. Sie haben sich zusammengeschlossen, um ihre Kräfte und Ideen zu vereinen und einem wichtigen Wunsch der Mitglieder zu folgen. Alle Bienli, Wölfe, Pfadfinderinnen, Pfadfinder, Cordées, Raider, Ranger und Rover in der Schweiz sind Mitglieder der PBS, die ca. 60 000 Mitglieder hat und die grösste Kinder- und Jugendorganisation in der Schweiz ist.

Die katholischen Abteilungen innerhalb der Pfadibewegung Schweiz bilden den «*Verband katholischer Pfadfinderinnen und Pfadfinder (VKP)*». Als besonderes Abzeichen tragen sie das Krukenkreuz.

Die Alt-Pfadi sind gesamtschweizerisch im Verband «*Ehemalige Pfadi Schweiz*» zusammengeschlossen.

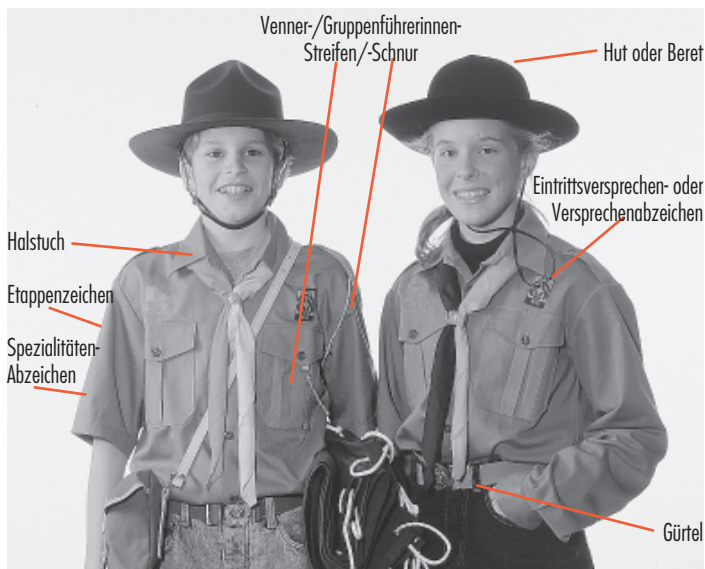
Die Bundeslager bringen Pfadi aus der ganzen Schweiz zu einem einmaligen gemeinsamen Erlebnis zusammen. Das Bundeslager 1994 «*cuntrast*» vereinigte über 22 000 Pfadi aus der ganzen Schweiz in 11 Unterlagern rund um den Napf. 1980 hatte das erste gemeinsame Bundeslager beider Bünde in der alten Grafschaft Greyerz mit über 20 000 Teilnehmerinnen und Teilnehmern stattgefunden. Zuvor hatte der SPB bereits Bundeslager in Bern (1925), in Genf (1932), in Zürich (1938), in Trevano (1948), in Saignelégier (1956) und im Domleschg (1966) durchgeführt. Die Bundeslager des BSP fanden am Gotthard (1949), im Goms (1957) und im Blenio-tal (1969) statt.

Die PBS besitzt mehrere Häuser und ein Lagergelände im Calancatal, im Kanton Graubünden. Ein Lager im Calancatal ist die Gelegenheit, etwas Ungewöhnliches in einem Bergtal zu erleben, das Leben der Talbewohner zu erforschen und andere Pfadi zu treffen.



Bundeslager 1994 in der Region des Napf.





■ Unsere Uniform

Die Uniform besteht aus dem Hemd, dem Halstuch sowie dem Gurt und dem Hut oder Beret. Die Farbe der Uniform ist je nach Stufe verschieden:

Wölfe, Bienli: *hellblau*; Pfadi: *khaki*; Raiders, Cordées: *rot*; Rover, Ranger, Führerinnen und Führer: *dunkelgrün*.

Bestimmte Bereiche der Uniform sind für die entsprechenden Abzeichen reserviert, z.B das Versprechenabzeichen, die Etappenabzeichen und die Spezialitäten.

Die Farbe des Halstuches ist meist für die ganze Abteilung, manchmal auch für den Stamm oder Trupp gemeinsam.

■ Der internationale Bereich

Es gibt auf Weltebene zwei Weltbünde, denjenigen der Pfadfinderinnen (*World Association of Girl Guides and Girl Scouts WAGGGS*) und denjenigen der Pfadfinder (*World Organisation of the Scout Movement WOSM*). WAGGGS hat den Sitz in London, WOSM in Genf. Als fusionierter Verband ist die PBS Mitglied beider Weltbünde.



Abzeichen der Pfadibewegung Schweiz



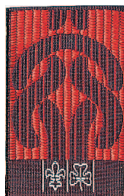
Eintrittsversprechen



Versprechen



Versprechen
Bienli/Wölfe



Versprechen
Cordées/Raiders



Versprechen
Rover/Leiter



Erste Etappe



Zweite Etappe



Dritte Etappe



Krukenkrenz (VKP)



Vennerstreifen



Vennerschnur



Leiterschnüre*



Leiterschnüre*



Leiterschnüre*



Leiterschnüre*



Leiterschnüre*

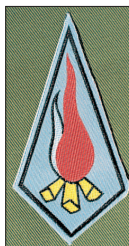


Leiterabzeichen

* Leiterschnüre: *gelb*: stv. Einheitsleiter/in; *orange*: Einheitsleiter/in (Meute, Satmm, Trupp); *rot*: Stufenleiter/in in der Abteilung, stv. AL; *violett*: Abteilungsleiter/in; *blau*: Mitarbeitende in Korps, Bezirk, Region, Kantonalverband oder Bund



Schweizer-Abzeichen (PBS)



Pfadi Trotz Allem PTA



Roverwache



Spezialabzeichen:

Beziehung zur Persönlichkeit



Küche



Kunst



Musik



Schauspielerei



Zeichnen

Beziehung zur Welt



Karte / Kompass



Meteorologie



Natur



Pionier



Umwelt

Beziehung zum Körper



Spiele



Sport



Überleben in der Natur



Velo



Wasser



Winter

Beziehung zum Sinn des Lebens



Animation spirituelle



Astronomie



Kultur / Internationales



Zerimonien / Traditionen

Beziehung zu den Mitmenschen



Computer



Fotografie



Journalismus



Samariterei



Übermittlung

Weltbünde



Mädchen-Weltbund WAGGGS



Buben-Weltbund WOSM



Delegierte aller Mitglied-Verbände der Weltbünde treffen sich alle drei Jahre zur Weltkonferenz. Wichtigstes Thema ist dabei die Zukunft der Bewegung. An diesen Konferenzen werden auch die Orte und Daten wichtiger internationaler Treffen, wie Jamboree und Moot, festgelegt.

■ Welt-Jamboree

BiPi selbst hat diesen Namen dem ersten internationalen Pfaditreffen in London gegeben, an welchem im Jahre 1920 fünftausend Pfadi aus 34 Ländern teilgenommen haben. Später fanden die Jamborees alle 4 Jahre statt, mit einem Unterbruch während des zweiten Weltkriegs. Am Jamboree können Pfadi im Alter von 14 bis 18 Jahren teilnehmen.

■ Welt-Moot

Dieses Wort kommt aus dem englischen und heisst Völkervereinigung. Das Moot bringt Rover und Ranger im Alter von 17 bis 25 Jahren aus aller Welt zusammen. 1992 fand das 9. Welt-Moot in Kandersteg in der Schweiz statt.



Weltzentrum der Pfadfinderinnen «Our Chalet» in Adelboden.



Das internationale Pfadfinderzentrum in Kandersteg.

■ **Jamboree on the air (JOTA)**

Jedes Jahr im Oktober findet mit Hilfe von Amateur-Funkern ein internationales Treffen über Funk statt. Es ist so möglich, an einem Wochenende mit Pfadi aus allen Erdteilen in Kontakt zu kommen.

■ **Thinking Day, Georgstag**

Die Pfadfinderinnen feiern den gemeinsamen Geburtstag von *BiPi* (1857) und von *Lady BiPi* (1889) am 22. Februar. Dies ist eine Gelegenheit, um sich über den Sinn der Pfadibewegung Gedanken zu machen und sich mit den Pfadfinderinnen auf der ganzen Welt solidarisch zu zeigen.

Die Pfadfinder feiern den Georgstag am 23. April, in Erinnerung an den *Heiligen Georg*, den Schutzpatron und das Vorbild der Pfadfinder. Schon im Mittelalter wurde der Ritter Georg für seinen Mut im Kampf gegen den Drachen geachtet.

■ **Die internationalen Zentren**

Zwei wichtige internationale Zentren der Weltbünde befinden sich in der Schweiz: «Our Chalet» in Adelboden, eines der vier Weltzentren von WAGGGS, und das Internationale Pfadfinder-Zentrum von



WOSM in Kandersteg. Jeden Sommer kommen Pfadi aus der ganzen Welt hierhin, um unser Land kennenzulernen und mit anderen Pfadi neue Kontakte zu knüpfen. Schweizer Pfadi können auch an diesen Lagern teilnehmen.

■ Internationale Kontakte

Schweizer Pfadi können ausser der Teilnahme an internationalen Lagern in der Schweiz auch im Ausland an einem Lager teilnehmen oder alleine ein Auslandlager organisieren. Diese Lager sind etwas ganz Spezielles im Leben jedes Pfadi, sie verlangen aber auch eine sehr sorgfältige Planung.

Man kann auch mit ausländischen Pfadi in Briefkontakt treten. Das Bundessekretariat der PBS in Bern hat immer Kontaktadressen aus vielen Ländern der Welt zur Verfügung.

Eine andere Art, Pfadi im Ausland kennenzulernen, ist die Teilnahme an einem internationalen Solidaritätsprojekt. Diese Projekte werden von der PBS lanciert, um ein Projekt in einem Land der Dritten Welt zu unterstützen.



Die Welt, in der wir leben





Meine Welt

Wer bin ich?

Wer bin ich? Diese kleine, scheinbar einfache Frage – und doch so schwierig zu beantworten! Augenfarbe, Geburtstag und Schuhnummer sind ja noch klar, man kann sie in einer Tabelle eintragen:

Name: _____

Vorname: _____ Pfadiname: _____

Geburtstag: _____

Augenfarbe: _____

Haarfarbe: _____

Gewicht: _____

Körpergröße: _____

Schuhnummer: _____

Aber ist das wirklich schon alles? Kann man dich mit ein paar Buchstaben und Zahlen beschreiben? Oder gehört da nicht noch mehr dazu? Vielleicht auch Dinge, die nur du selber kennst oder die man gar nicht mit Worten ausdrücken kann?

Manchmal gehen dir Fragen und Gedanken durch den Kopf: Ich gehe in die Pfadi – gefällt es mir da? Wieso möchte ich manchmal ein anderes Alter haben – nochmals 8 oder schon 14, 16 oder gar 20 Jahre alt sein? Ich habe meine kleinen, ganz persönlichen Geheimnisse. Finden mich die anderen eigentlich auch so, wie ich wirklich bin? Hin und wieder meldet sich in mir ein schlechtes Gewissen. Warum gefällt mir meine Lieblingsmusik so gut?

Viele solche Gedanken beschäftigen dich. Natürlich nicht beim Herumtollen im Schwimmbad, da ist kein Platz zum Nachdenken. Aber abends im Bett, vor dem Einschlafen, wenn du noch ein Kapitel aus einem Buch gelesen hast?



Schreibe einmal während einiger Tage auf, wann und warum du die folgenden Gefühle verspürst: Tatendrang, Freude, Sympathie, Fröhlichkeit, Traurigkeit, Ärger, Wut, Einsamkeit ...

Siehst du, dass noch anderes zu dir gehört als Schuhgrösse und Augenfarbe? Auch deine Stimmungen und Gefühle sind ein Teil von dir. Die hat übrigens jeder Mensch, auch wenn das einigen (vor allem Erwachsenen!) nicht immer anzumerken ist. Stimmungen und Gefühle sind aber nicht so eindeutig mit Zahlen zu beschreiben wie deine Körpergrösse. Und sie ändern ständig: Es ist ja für dich nicht dasselbe, ob du den Regen mit deinen Pfadikameraden geniesst, weil alle den Plausch am Spritzen und Planschen haben, oder ob er dich auf dem Schulweg unangenehm überrascht.

Wenn du deine Notizen zu deinen Gefühlen ansiehst, stellst du fest, was alles aus deiner Umgebung einen Einfluss darauf hat, wie du dich fühlst. Sicher sind viele Menschen erwähnt, mit denen du zu tun hast! In der Pfadi ist das natürlich nicht anders. Vielleicht weisst du, wie es ist, Bienli oder Wolf zu sein. Aber jetzt bist du in einer Pfadigruppe und musst dich neu darin zurechtfinden. Dabei wirst du auch dich selber noch besser kennenlernen, durch die Erlebnisse und Gespräche mit deinen neuen Kameradinnen und Kameraden. Umgekehrt hilfst du natürlich dadurch, dass gerade du zur Gruppe gestossen bist, auch ihnen, sich selber genauer zu verstehen!



Ich - du - wir - die andern

Ob du willst oder nicht, hast du laufend mit den «andern» zu tun:

- ◆ in eurem Haushalt mit Eltern und Geschwistern;
- ◆ in der Schule mit Lehrerinnen und Lehrern, Klassenkolleginnen und -kollegen, älteren und jüngern Mitschülern, dem Abwart;
- ◆ auf dem Schulweg und in der Freizeit mit dem Buschauffeur, der Schalterbeamtin, dem Ladenpersonal, all den hastigen Passanten in der Stadt;
- ◆ und jetzt auch in der Pfadi mit den Führerinnen und Führern, mit dem besten Freund, der besten Freundin ...

Nein, eine solche Aufzählung kann niemals vollständig sein!

Am vertrautesten sind dir wahrscheinlich Eltern und Geschwister, diejenigen Personen, die am selben Ort wohnen wie du und mit dir am gemeinsamen Tisch essen, in den gemeinsamen Fernsehapparat gucken und das gemeinsame Badezimmer benützen. Mit ihnen kann man etwas besprechen, streiten, oder man gibt sich gegenseitig Rat oder Trost. Nicht immer verläuft das Zusammenleben nur harmonisch, auch in der besten Familie gibt es Konflikte. Unterschiedliche Meinungen sind dabei nichts Schlechtes; wichtig ist aber, dass man sie anhört, versucht zu verstehen und die Argumente offen zusammen bespricht. Dies gilt natürlich für alle Beteiligten! Gerade Erwachsene sind nicht immer einfach zu begreifen und sagen vielleicht auch nicht alles, was sie wissen. Oft geschieht dies aber auch in guter Absicht, um dich beispielsweise nicht unnötig zu ängstigen oder zu erschrecken.

Jede Familie sieht wieder anders aus. Vielleicht darfst du einmal bei einer Kollegin oder einem Kollegen übernachten und so kennenlernen, wie es dort zu Hause «funktioniert». Oder ihr macht sogar einmal für einige Tage Familientausch – jeder lebt in der Familie des andern!

Fast jeden Tag gehst du zur Schule und verbringst deine Zeit zusammen mit Lehrern und Mitschülern. Wieviele unterschiedliche Arten von Menschen da zusammenkommen und miteinander etwas lernen! Auch wenn du nie gefragt wurdest, ob du überhaupt zur Schule gehen willst, musst du doch mit ihnen allen auskommen.



Ich möchte einen Freund

Ich möchte einen Freund, der treu ist.
Der sich nicht gross macht
und keine laute Reden schwingt.
Auch nicht einen,
der immer zuerst an sich selber denkt.
Ich möchte einen Freund,
der mich wirklich gern hat
und dem ich meine Geheimnisse
anvertrauen kann.
Mein Freund kann auch ein Mädchen sein,
aber kein launisches!
Ich muss mich auf sie verlassen können.
Sie darf mich nie verraten.

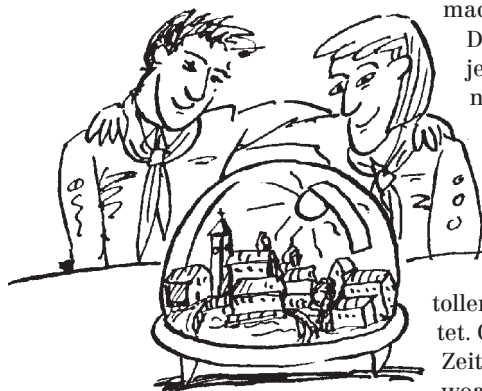
Carol, 10 Jahre, England

*aus dem Lehrerhandbuch
Lebenskunde, Kt. Zürich*



Unter den Schulkameraden hat es einige, mit denen du auch ausserhalb der Schule deine Freizeit verbringst, beim Spielen, Basteln, Umherstreichen, Austausch von Geheimnissen ... gute Freundinnen oder Freunde!

Versuche dich auch einmal in die Lage deiner Lehrerinnen und Lehrer zu versetzen. Viele üben ihren Beruf mit Begeisterung aus, andere gehen vielleicht auch nicht immer gerne zur Schule – und das merkt man dann auch. Aber das Zusammenleben im Klassenzimmer ist in jedem Fall angenehmer, wenn alle etwas dazu beitragen, ihre Arbeiten richtig erledigen und ihre Ansicht bei Meinungsverschiedenheiten offen darlegen. Und wenn in der Schulstube eine gute Atmosphäre herrscht, geht das Lernen viel leichter und macht vielleicht sogar Spass!



Deine Ferien hast du bis jetzt wahrscheinlich in deiner Familie verbracht, oder ihr seid zusammen mit Eltern und Geschwistern weggefahren, in die Berge, an einen See, ans Meer oder sonst an einen Ort, wo ihr einen tollen Urlaub verbringen konntet. Oder du durftest für einige Zeit bei Verwandten sein, die woanders leben als eure Familie,

und du hast dort mit gleichaltrigen Cousinen und Cousins viel Neues entdeckt. Im Winter warst du vielleicht schon in einem Schulschlager und hast dort an den langen Abenden deine Mitschüler, Lehrerinnen und Lehrer von einer ganz anderen Seite als im Schulalltag kennengelernt. Jetzt, wo du in der Pfadi bist, lassen dich deine Eltern ins Pfadilager mitfahren, wo du gemeinsam mit den anderen Pfadi interessante Abenteuer erlebst, unbekannte Gegenden erforschst und ihr gegenseitig merkt, dass man gemeinsam, in einer Gruppe viel mehr erreicht, als wenn jeder nur für sich schaut. Wie viele gute Freundschaften sind schon entstanden aus einer gemeinsam durchgestandenen Anstrengung oder aus einer guten Diskussion, die man am lodernnden Lagerfeuer hatte!



Von Kopf bis Fuss

«Verstehen und achten» wollen wir Pfadi nach unserem Gesetz. «Verstehen» willst du die Natur, deine Eltern und Freunde oder wie ein Fahrrad funktioniert – aber auch das, was in dir selbst täglich vorgeht!

Bist du eine Ansammlung von Wasser, Fett und Eiweissen, ein «beseeltes Räderwerk»? Dein Körper lässt sich tatsächlich mit einer Maschine vergleichen. Allerdings ist das Zusammenspiel von Knochen, Muskeln, Sehnen, Kreislauf, Nerven, Gehirn und all den übrigen Organen viel komplizierter, feiner und vollständiger, als es bei einer Maschine je sein könnte. Aber auch dein Körper braucht Aufmerksamkeit, Wartung und Bewegung, wenn er in Schwung bleiben soll, ebenso vernünftige Nahrung, um seine verschiedenen wichtigen Aufgaben wahrnehmen zu können. Einige Tips dazu findest du im Kapitel «Gesundheit».





■ Deine Sinne

Die Sonne wärmt dir den Rücken, Grillfeuerdüfte lassen dir das Wasser im Mund zusammenfließen, du fröstelst oder findest dich nicht zurecht im dichten Nebel: Deine Sinnesorgane ermöglichen Tausende solcher Wahrnehmungen. Ohne sie könntest du weder Wärme noch Kälte empfinden, weder Hunger noch Durst verspüren, noch fühlen, was oben und unten ist. Die fünf Sinne, mit denen du die Umwelt erfassen kannst, sind dir sicher bekannt:

Das Gehör ist ein sehr feines Organ. Du kannst es schädigen, durch zu lautes Musik hören oder üben, indem du selbst ein Instrument spielst. Du weisst eigentlich immer, was unten und was oben ist, dies sagt dir dein Gleichgewichtssinn, der ebenfalls im Ohr zu finden ist.

Die Augen sind für den Menschen sehr wichtig. Das Gehen durch eine Stadt mit all den vielen Menschen, Autos, Pfosten, Stufen und Löcher ist ohne Augenlicht ein grösseres Abenteuer. Für einen Blinden übernehmen deshalb ein Hund oder der Blindenstock «das Sehen». Du kannst deine Beobachtungsfähigkeit schulen. Eine Möglich-

keit: Merk dir eine Landschaft während einer bestimmten kurzen Zeit und zeichne sie dann aus dem Gedächtnis, mit möglichst vielen Einzelheiten.

Der Tastsinn: Der Blinde sieht die Welt mit den Händen. Sein Tastsinn ist viel besser trainiert als bei uns, wo die Augen einen grossen Teil dieser Funktion erfüllen. Auch deine Haut nimmt am ganzen Körper die kleinsten Berührungen wahr. Übrigens ist diese Empfindung nicht überall gleich stark ausgebildet. Nimm zwei Bleistifte und berühre mit der Spitze zuerst in einem grossen Abstand den Rücken deiner Kameradin oder deines Kameraden, dann verkleinerst du langsam den Abstand. Sehr bald kann man nicht mehr unterscheiden, ob es zwei Bleistiftspitzen sind oder nicht.

Der Geschmackssinn: Wo könnte er besser trainiert werden, als beim Probieren des Gekochten? Hast du auch schon bemerkt, dass du «Salziges, Süsses und Saures» jeweils an verschiedenen Stellen auf der Zunge empfindest?

Der Geruchssinn: Hast du deine Nase auch schon einmal



in Mutters Küchenkräuter gesteckt? Oder kennst du den Duft von frischem Brot, morgens aus einer Bäckerei? Doch auch unangenehme Düfte steigen in unsere Nase auf (Kläranlagen, verdorbene Esswaren, Autoabgase).

Und der sechste Sinn? Damit meinen wir in der Regel den geheimnisumwitterten Spürsinn, mit dem wir Dinge und Ereignisse herannahen sehen, die erst in der Zukunft liegen.

■ Und wenn einer der Sinne fehlt oder gestört ist?

Sicher hast du schon bemerkt, dass es Kinder und Erwachsene gibt, die nicht hören können. Und dennoch können sie dich verstehen.

Steh einmal vor einen Spiegel und sprich deutlich das Alphabet. Siehst du, wie du mit dem Mund bei jedem Buchstaben eine andere Bewegung machst? Genau dies ist die Möglichkeit der Gehörlosen. Sie lesen dir vom Mund ab, was du sagst. Deshalb ist es wichtig, dass du mit ihnen deutlich sprichst und ihnen direkt gegenüber stehst. Denk daran, dass sie nur die Schriftsprache verstehen.

● Versuche einmal vom Mund abzulesen. Eine Kameradin oder ein



Kamerad steht hinter einer Glastüre, und du versuchst nun, das dort deutlich Gesprochene zu verstehen und darauf eine Antwort zu geben.

Wenn du die folgenden Spiele und Übungen versuchst, wirst du merken, wie hilflos du ohne dein Augenlicht bist.

● Schliesse die Augen und taste alle Gegenstände um dich herum ab. Es fühlt sich





doch alles anders an, als man es sieht.

● Tausche mit den andern Pfadi Gegenstände. Gebt sie von Hand zu Hand und erratet nach dem Abtasten, worum es sich handelt. Probiert aus dem Gedächtnis die Gegenstände aufzuschreiben (Tast-Kimspiel).

● Schäle mit verbundenen Augen eine Kartoffel.

● Giesse Wasser in ein Glas und versuche aufgrund des Tones zu ergünden, wann das Glas ganz voll ist.

● Halte die Augen zu und lasse dich durch das Haus oder den Wald führen. Dabei merkst du sicher, welches Vertrauen ein blinder Mensch in seine Begleitperson haben muss.

Auch Sehbehinderte können Briefe lesen, nur müssen diese in der Blindenschrift geschrieben sein.



P F A D I

Die Punkte allein nützen jedoch nichts, sie müssen mit den Fingern ertastbar sein, also vom Blatt hervorstehen. Deshalb benutzt man eine spezielle Schreibmaschine oder einen kleinen Apparat, welchen stark

Sehbehinderte immer mit sich führen, um Notizen zu machen.

● Für Behinderte gibt es Zeichen, die auf ihre Behinderung und auf spezielle Einrichtungen hinweisen: blind ...



● Scheue den Kontakt mit behinderten Menschen nicht.

Kennst du die Pfadi Trotz Allem (PTA)? Es lohnt sich, zu entdecken, wieviel du mit behinderten Kindern erleben kannst: eine Stadtübung mit einer PTA-Gruppe, ein Lager, in das ihr behinderte Pfadi einladet ... und plötzlich merkst du, sie spielen ebenso gerne wie du, sie sind ebenso begeisterte Pfadi!





■ Ich werde älter!

Bist du jetzt Mädchen oder Bub, so wird aus dir im Laufe deiner Pfadzeit eine junge Frau oder ein junger Mann werden. Die Übergangszeit dazwischen, in der Fachsprache Pubertät genannt, ist für dich, aber auch für die Menschen in deiner Umgebung, nicht immer einfach!

Dein Körper entwickelt sich, er wächst, er wird leistungsfähiger, allmählich wirst du Frau oder Mann. Du erreichst vorher unmögliche sportliche Leistungen, hast Freude daran, dich mit anderen in einem Wettkampf zu messen. Jetzt fühlst du dich aber manchmal auch müde und schlaff wie noch nie. Das bleibt dann natürlich auch nicht ohne Folgen auf deine Stimmungen: Bist du am einen Tag bei bester Laune und hast Lust, etwas anzupacken, so hat sich an einem andern Tag alles gegen dich verschworen, und du würdest am liebsten fliehen, weit weg auf eine einsame Insel oder wenigstens in dein Zimmer, wo du auf dem Bett liegend deine Lieblingsmusik hörst ...

Die ganze Entwicklungszeit erlebst zum Glück nicht nur du ganz allein, deine Kolleginnen oder Kollegen müssen sie auch durchstehen. Und je besser man jemanden kennt, um so leichter fällt es auch, über Probleme und das, was dich ganz persönlich bewegt, zu



sprechen. Versuch es doch! Und nicht zuletzt waren auch alle Erwachsenen einmal in deinem Alter und können dir auf deine Fragen Antworten geben. Sprich mit jemandem darüber, zu dem du Vertrauen hast: Eltern, Lehrerin oder Lehrer, Pfadiführerin oder Pfadiführer.

Zu der Welt der Erwachsenen, die du langsam kennenlernen wirst, gehören auch Dinge wie Rauchen, Alkohol und andere Rauschmittel. Sicher weisst du, dass sie für die Gesundheit schädlich sind, und dein Körper wird es dir danken, wenn du ihn gerade während der Entwicklungszeit nicht damit belastest. In einer Gruppe braucht es manchmal etwas Mut, nein zu sagen, wenn alle andern mitmachen. Wenn du es aber tust, hilfst du dadurch dir und vielleicht auch einigen anderen, die den Mut zum klaren Nein alleine nicht aufgebracht hätten. Es hat niemand das Recht, dich gegen deinen Willen zu etwas zu zwingen. Und auch hier gilt: Es ist besser, über Probleme offen mit jemandem zu reden, als sie auf eine künstliche Art vergessen zu wollen.

Um uns herum

■ Natur und Umwelt

Der Mensch ist ein Teil der Natur. Mit seiner Fähigkeit zu denken, hat er seit Jahrtausenden versucht, die Natur für seine eigenen Zwecke nutzbar zu machen. Das Resultat dieser Entwicklung ist unser heutiger, für viele Menschen recht bequeme Lebensstil, der uns doch weit von der ursprünglichen Natur entfernt hat.

Aber trotz all unserer Denkanstrengungen dürfen wir das Staunen über die Natur nicht verlernen. Hast du schon eine Schneeflocke ganz genau betrachtet mit ihrer immer genau sechsstrahligen Sternstruktur? Oder das Spriessen der grünen Blattknospen im Frühlingwald – ein kleines Wunder, wie aus kahlem, braunem Holz just zur richtigen Zeit neues Leben erwacht! Trotz aller technischen Hilfsmittel ist der Mensch der Natur immer noch untertan: Nichts schützt uns vollkommen gegen Lawinen oder einen plötzlichen Blitzschlag. Ein Sturm mit starkem Wind und Regen genügt, um unseren Strassen- und Eisenbahnverkehr beinahe stillstehen zu lassen.



Und doch – je mehr Menschen es auf der Erde gibt und je bequemer wir leben wollen, desto schwerer hat es die Natur. Die Luft, die wir ihr nehmen, bekommt sie aus Kaminen und Auspuffrohren wieder zurück, das Wasser muss zum Spülen der Toilette herhalten, und jeder von uns produziert einen Berg von nicht mehr benötigten oder brauchbaren Dingen, der auf irgendeine Weise als Abfall in die Natur gelangt. Längere Zeit schon leiden auch wir Menschen mit der Natur, indem wir zum Beispiel in den Städten oder entlang stark befahrener Strassen eine sehr ungesunde Atemluft antreffen. Hat sie dich auch schon zum Husten gereizt?

Wahrscheinlich interessierst du dich für alle diese Zusammenhänge. Manchmal sehnst du dich vielleicht auch nach einem reinen, unberührten Stück Natur, nach einer Waldlichtung etwa oder einer kleinen Insel. Dort würdest du dann, ganz für dich allein oder mit ein paar deiner besten Kameraden und Kameradinnen, weitab von den heutigen Problemen leben und dein Stück Natur erforschen. Mit deiner Pfadigruppe wirst du oft in der Natur sein, versuchen, dort zu leben, von der Natur zu lernen und auf sie auch Rücksicht zu nehmen.



Naturschutz im Pfadiheim und zu Hause

■ Versuche, möglichst wenig Abfall zu produzieren, indem du schon beim Einkaufen auf die Verpackungen achtest und indem du deinen Abfall sortierst. Das heisst: Aluminium, Blechbüchsen, Papier, Glas, Batterien und Grünabfälle werden getrennt gesammelt und an den dafür bestimmten Orten entsorgt.

■ Leiste einen Beitrag zum Energiesparen, indem du in der Küche Elektrogeräte vermeidest, indem du das Licht löschst beim Verlassen eines Raumes und indem du dein Zimmer zwei- bis dreimal täglich für fünf Minuten gut lüftest.



■ Gehe sparsam mit dem Wasser um. Lasse während des Zähneputzens den Wasserhahn nicht laufen. Eine Dusche braucht weniger Wasser als ein Vollbad. Wasche das Geschirr nicht unter dem laufenden Wasserhahn ab.

■ Feste oder schwerlösliche Stoffe nicht in die Kanalisation (Spülrog, WC) werfen, sondern in den Abfalleimer. Ätzende, ölhaltige, brennbare und giftige Flüssigkeiten (Farben, Lösungsmittel) gehören ebenfalls nicht in die Kanalisation. Giftige Substanzen immer der Verkaufsstelle zurückbringen.



■ Technik

Auch von Menschenhand Geschaffenes hat seine guten und interessanten Seiten. Vielleicht bastelst du gerne, zerlegst alte, nicht mehr benötigte oder auch defekte Apparate, versuchst, die Funktionen zu verstehen – schliesslich entsteht aus allerlei Rohmaterialien etwas Neues, Brauchbares, manchmal gar etwas selbst Erfundenes! Jedes Gerät, das wir heute benutzen, von der Schaufel bis zum Kochherd, vom Kugelschreiber bis zum Flugzeug, musste einmal von findigen Köpfen erdacht und hergestellt werden. Den Handwerker in seiner kleinen Werkstatt braucht es dabei ebenso wie den gut organisierten Fabrikbetrieb, wo viele Leute zusammen an den Produkten arbeiten. Manchmal ergibt sich die Gelegenheit, den Berufsleuten bei ihrer Arbeit zuzuschauen – frage, wenn dich etwas speziell interessiert!

■ Medien

In eine andere Welt wieder gelangst du beim Lesen. Hast du schon mit einem spannenden Buch die Zeit total vergessen? Faszinierend, wie solch eine trockene Aneinanderreihung von Buchstaben auf Papier unsere Phantasie anregt. Wir glauben, in der erzählten Geschichte zu leben, etwa mit Winnetou durch den Wilden Westen zu streifen oder zur Bande der Roten Zora zu gehören! Falls du die Zeitung liest, erfährst du, was sich in der Umgebung wie auch in fernen Ländern alles ereignet hat – leider ist viel Unerfreuliches dabei, ist von Unglücksfällen, Kriegen und Naturkatastrophen die Rede. Auch Radio und Fernsehen bringen neben vielen Unterhaltungssendungen Informationen in die Wohnung. Wählst du die Sendungen, die du hörst oder siehst, selbst aus? Wie entscheidest du?

■ Musik

Du hörst gerne Musik? Welche Sängerinnen, Sänger, Gruppen oder Instrumentalisten gefallen dir am besten? Musik kennt keine Grenzen, sagt man – und das stimmt wohl auch, wenn man bedenkt, wieviel man damit ganz ohne Worte, für jedermann spontan verständlich ausdrücken kann. Wenn du selbst ein Instrument spielst, so musst du dich nicht gleich mit den berühmtesten Künstlern messen. Wichtig ist, dass du selbst daran Freude hast! Viel-



leicht könnt ihr auch mit eurer Pfadigruppe etwas gemeinsam einstudieren, mit improvisierten Instrumenten für den Unterhaltungsabend oder auch einfach so!

Vom Sinn des Lebens



Wir Menschen wurden alle in diese Welt hineingeboren, ohne dass wir vorher hätten gefragt werden können, ob wir das überhaupt wollen. So ist es nur natürlich, dass sich alle Menschen immer wieder Gedanken machen, wozu sie überhaupt auf dieser Erde sind. Eine endgültige, ein

für allemal richtige Antwort darauf gibt es aber nicht.

Vielleicht hat dich das Schulfach Religion einmal zum Nachdenken angeregt, oder du besuchst den kirchlichen Unterricht als Vorbereitung für Firmung oder Konfirmation. Vielleicht hast du in aller Stille, ohne dass jemand anders davon weiss, eine ganz persönliche Beziehung zu Gott aufgebaut, indem du betest und versuchst, Antworten zu erhalten. Vielleicht findest du das alles aber auch romantisch, kitschig und gefühlsduselig, ebenso unwahr wie das Märchen vom päcklibringenden Christkind! Du siehst, es ist nicht einfach – jeder Mensch hat eine andere Meinung, und das darf und soll auch so sein. In diesem ganz persönlichen Bereich müssen alle selbst entscheiden, was ihnen wichtig und für sie richtig ist. Natürlich kann und soll man zusammen diskutieren, dabei aber immer die Meinung des andern respektieren – weder Aufzwingen einer Ansicht noch Spott sind hier am Platz!

Überlege dir von Zeit zu Zeit, was dir in deinem Leben wichtig ist, wofür du dich einsetzen möchtest. Ist es die Gerechtigkeit, weil du selbst erlebt hast, was es heisst, ungerecht behandelt zu werden? Und wie ist das, wenn du einmal auf der bevorzugten Seite bist? Sicher ist, dass unser Zusammenleben nur vernünftig funktionieren kann, wenn einige Regeln von allen eingehalten werden.



Möglicherweise helfen dir die Erlebnisse in deiner Pfadigruppe, zu entdecken, welche es sind; eine gute Grundlage können auch das Pfadigesetz und das Pfadiversprechen sein. Stille Momente – etwa nachts am verglimmenden Lagerfeuer, wenn alles rundherum schläft – können ebenfalls anregen, über sich und die Welt nachzudenken, oder es ergibt sich so ein gutes Gespräch unter vertrauten Freunden.

Einige kritische Gedanken zu unserem Alltag

■ Fernsehen

Ist uns immer bewusst, dass das, was so realistisch auf dem Bildschirm erscheint, nur ein Abbild, nur eine scheinbare Wirklichkeit ist? Auch bei Informationssendungen sehen wir nur, was der Reporter für uns ausgewählt hat. Durchschauen wir immer, wenn mit Tricks gearbeitet wird – oder fallen wir dem Stolz der Fernsehleute zum Opfer, uns Zuschauer dies möglichst wenig merken zu lassen? Singt der Schlagerstar mit seiner Gitarre wohl auch auf dem Dorfplatz so schön – oder ist sein «Sound» nur eine raffinierte, am Fernsehen gekonnt präsentierte Studiomischung? Achte darauf, ob Ton und Lippenbewegungen genau zusammenpassen! Hält die Werbung auch wirklich, was sie uns verspricht? Wäre es manchmal nicht vernünftiger, selbst eine Velotour zu unternehmen, statt vor dem Fernseher (gemütlich sitzend) die Anstrengungen und Mätzchen der Tour-de-Suisse-Fahrer zu verfolgen?





■ Gewalt

Gewalt statt Gespräch löst auf die Dauer keine Probleme, sondern schafft nur neue und bisweilen grössere! Natürlich wissen wir das – warum aber schlagen wir uns trotzdem mit einem Mitschüler während der Pause? Was haben wir davon, wenn wir eine Kollegin mit einer anderen Ansicht blossstellen und fertigmachen? Was geht in uns vor, wenn wir einen Pfadikameraden, der uns durch seine Ungeschicklichkeit den Sieg vermasselt hat, solange foppen und verspotten, bis er in Tränen ausbricht? Warum sind viele Menschen von der Gewalt in Filmen fasziniert und denken nicht daran, dass losgeschickte Kugeln auch jemandem wehtun, ihn leiden, zum Invaliden werden oder gar sterben lassen? Sollten wir nicht vermehrt versuchen, Gewalt zu vermeiden, zuerst das Gespräch von Mensch zu Mensch zu suchen und den andern zu verstehen?

■ Fremde

Wie ist dir zumute, wenn du im Bus oder Zugabteil lauter fremd aussehende und anderssprachige Menschen um dich hast? Seit jeher leben viele Menschen in der Schweiz, deren Heimat ein anderes Land

52

Die Zeit fährt Auto

von Erich Kästner
(1899-1956)

Die Städte wachsen.
Und die Kurse steigen.
Wenn jemand Geld hat,
hat er auch Kredit.
Die Konten reden.
Die Bilanzen schweigen.
Die Menschen sperren aus.
Die Menschen streiken.
Der Globus dreht sich.
Und wir drehn uns mit.

Die Zeit fährt Auto.
Doch kein Mensch kann
lenken.
Das Leben fliegt wie ein
Gehöft vorbei.
Minister sprechen oft vom
Steuersenkten.
Wer weiss, ob sie im Ernste
daran denken?
Der Globus dreht sich und geht
nicht entzwei.

Die Käufer kaufen.
Und die Händler werben.
Das Geld kursiert,
als sei das seine Pflicht.
Fabriken wachsen.
Und Fabriken sterben.
Was gestern war, geht heute
schon in Scherben.
Der Globus dreht sich.
Doch man sieht es nicht.



ist. Sie kommen aus verschiedenen Gründen zu uns: als Touristen, Gastarbeiter, Flüchtlinge. Was glaubst du, was eine Familie bewegen kann, ihre Heimat zu verlassen, vieles zurückzulassen, vielleicht Tausende von Kilometern zu reisen, um dann, in einem fremden Land, unter ungewissen Umständen, wieder völlig neu zu beginnen? Versuche darüber mehr zu erfahren. Gibt es in eurer Pfadi ausländische Mädchen oder Buben? Ladet auch sie ein, in eurer Gruppe mitzumachen! Jeder Mensch ist froh, wenn er in der Fremde von anderen Menschen aufgenommen wird.

■ Verkehr

Wie bequem ist doch eine Fahrt im Auto – aber wie mühsam ist es, am Fussgängerstreifen zu stehen und niemand aus der vorbeifahrenden Kolonne hält an! Der Auto- und Lastwagenverkehr hat ein Ausmass angenommen, welches wegen Abgasen, Lärm und Unfällen sehr grosse Probleme verursacht. Wer in der Nähe eines Flughafens wohnt, kennt zusätzlich Lärm und Dreck der Flugzeuge. Zu einer Verminderung des Verkehrs müssen alle beitragen, nur scheint dies nicht immer ganz einfach:

- Deine Eltern können ihren Arbeitsort zu Fuss oder mit dem Zug, Tram oder Bus vielleicht nicht oder nur schlecht erreichen.

- Den schweren Rucksack fürs Pfadilager von den Eltern im Auto zum Bahnhof fahren zu lassen ist viel weniger anstrengend, als ihn selbst dahin zu tragen.

- Einige Kameraden haben mit 14 ein «Töffli» – das einfache Velo genügt plötzlich nicht mehr.

Sind diese Argumente immer so stichhaltig? Wie leistest du einen Beitrag an die Bewältigung der Verkehrsprobleme? Was macht ihr in eurer Pfadi-gruppe?

- Kleinere Strecken können zu Fuss oder mit dem Velo zurückgelegt werden.

- Orientiert euch, wie ihr Zug, Tram und Bus benützt und wann sie verkehren. Ihr werdet staunen, was alles möglich ist!





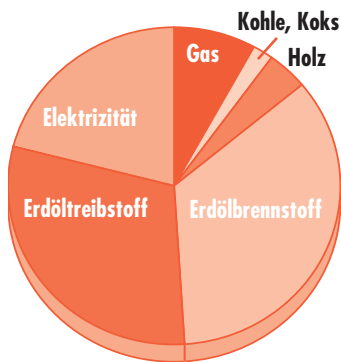
■ Und der schwere Rucksack: Ist es nicht sinnvoll, sich schon auf dem Weg zum Bahnhof daran zu gewöhnen statt erst am Lagerort? Falls ihr einmal glaubt, dass es ohne Auto wirklich nicht geht, so lasst möglichst wenige fahren, diese aber gut gefüllt (z.B. auch das Gepäck der Nachbarn mitnehmen!).

■ Freizeit

Zum Glück ist normalerweise nicht jede Minute mit Schule und Aufgaben gefüllt! Neben der Pfadi treibst du vielleicht Sport, du besuchst einen Bastelkurs, nimmst Musikstunden oder gehst ganz einfach mit anderen zusammen auf der Strasse spielen und plaudern. Wähle aus, was dir Freude macht, verstehe aber auch deine Eltern, wenn sie dir nicht jeden Wunsch erfüllen können. Verplane jedoch nicht zu viel! Deine Freizeit soll freie Zeit bleiben – den Stundenplan überlassen wir der Schule. Noch etwas: Das Hallenbad ist längst zur Selbstverständlichkeit geworden, bedeutet aber auch einen hohen Aufwand an Energie! Welche Sportarten passen zu welcher Jahreszeit, ohne dass zuerst eine künstliche Umgebung geschaffen werden muss?

■ Energie

Ohne Energiezufuhr zum Wärmen, Kühlen, Antreiben, Beleuchten usw. kann der Mensch nicht mehr leben. Schon die Höhlenbewohner machten sich das Feuer (Holzenergie) beim Zubereiten ihrer Mahlzeiten zunutze. Kennst du die heute genutzten Energiequellen? Mit allen ist eine mehr oder weniger grosse Belastung der Umwelt verbunden – schon heute, vielleicht aber auch erst in der Zukunft sichtbar! Eine sparsame Verwendung der Energie ist daher notwendig. Dazu beitragen müssen wir alle: Erkundige dich, wie man sparen kann, und schreibe auf eine Liste, was du alles verwirklichen kannst!



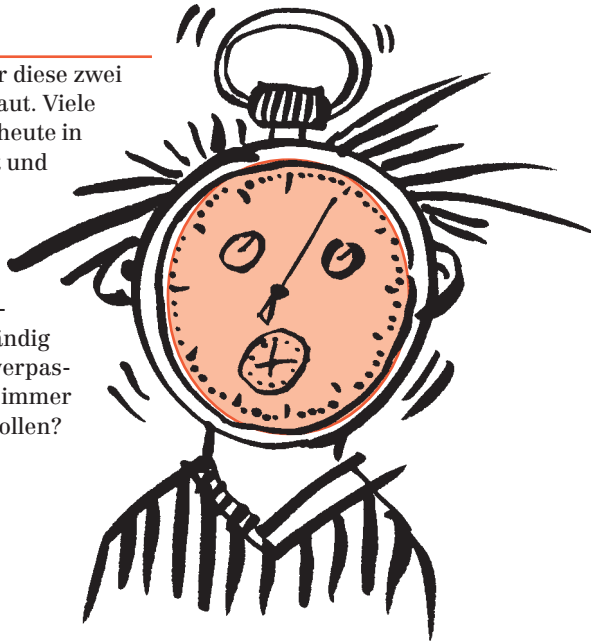


■ Nahrungsmittel

Für die allermeisten von uns sind die täglichen Mahlzeiten am gedeckten Tisch so selbstverständlich, dass wir uns kaum noch Gedanken darüber machen, woher unser Essen kommt. Dass Früchte und Beeren an Bäumen und Sträuchern wachsen, ist klar – aber wie werden Spaghetti hergestellt? Denken wir daran, dass der saftige Schinken einst Teil eines Schweines in einem Stall war, das dann in Schlachthaus und Metzgerei verarbeitet wurde? Wieviel Arbeit muss auf einem Bauernhof von der Saat bis zur Ernte geleistet werden – und wann hat die Bauernfamilie Ferien? Was muss alles organisiert sein, bis das Gemüse frisch und in reicher Auswahl im Laden zum Kauf bereitliegt? Vieles muss zusammenspielen, damit wir reichlich und angenehm essen können. Lohnt es sich da nicht, vernünftig und der Jahreszeit gemäss einzukaufen und zu kochen? Hinweise findest du im Kapitel Ernährung, Kochen, Essen.

■ «Keine Zeit»

Bestimmt sind dir diese zwei Worte sehr vertraut. Viele Menschen leben heute in ständiger Zeitnot und Hetze, im Beruf, beim Einkaufen, bei der Hausarbeit, ja sogar in der Freizeit. Warum haben wir ständig Angst, etwas zu verpassen? Müssen wir immer noch mehr tun wollen?





Wir und unser Land

■ Deine Strasse, dein Dorf, deine Stadt

Stell dir vor, du seist fremd und siehst dein Dorf, dein Quartier zum ersten Mal. Du wirst dich dafür interessieren, was in diesem Dorf «läuft», was es zu sehen gibt und wer für das gute Zusammenleben der Einwohner sorgt. Es ist interessant, die eigene Umgebung aufmerksam zu betrachten.

■ Welche Sehenswürdigkeiten deiner näheren Umgebung kennst du?

■ Versuche herauszufinden, welche Veranstaltungen in der nächsten Zeit stattfinden: Ausstellungen, Theater, Kino, Konzerte und Kurse. Sie können mit ihren Angeboten vielleicht sogar ins Pfadiprogramm eingebaut werden.

■ Volksbräuche brachten früher und bringen heute noch den Einwohnern eines Dorfes gemeinsame fröhliche Erlebnisse. Du kannst mit deiner Gruppe mithelfen, Althergebrachtes zu pflegen, zu erneuern oder es der heutigen Zeit anzupassen. Auch andere Dorf- und Quartieranlässe kannst du durch deine Mithilfe unterstützen: du betreust Verkaufsstände, stoppst die Zeit beim Spielplausch, hilfst im Kinderhort ...

■ Erkundige dich, wer in eurer Gemeinde für den Schulhausbau, für die Strassenplanung, für Sportplätze oder für Veloständer zuständig ist.

■ Möglicherweise ist ein Gemeinderat, ein Pfarrer, ein Mitglied des Gewerbeverbandes oder ein Vertreter eines Grossbetriebes in eurem Ort bereit, euch ein Interview zu geben. Fragt ihn, was er von den Jungen denkt und was er für sie tun will. Sagt ihm, was ihr erwartet und auch, was ihr von eurer Seite aus leisten wollt!

Mitreden muss gelernt sein. Auch du kannst dich früh im Zusammenarbeiten, Diskutieren und Selbergestalten üben: Wenn du mit Kameraden und Kameradinnen für die Kinder deiner Wohnstrasse ein Kasperlitheater aufführst oder einen Postenlauf ausarbeitest, wenn ihr gemeinsam einen Abenteuer-Spielplatz einrichtet, wenn ihr für alte und einsame Leute einen Einkaufs- und Putzdienst organisiert, wenn ihr dafür sorgt, dass Pflanzen und Einrich-



tungen in Parks sauber und unbeschädigt bleiben, wenn ihr zusammen auf dem Hauptplatz musiziert ... Was hast wohl du für eine Idee?

■ Dein Kanton

Wie gut kennst du deinen Kanton? Es gibt verschiedene Möglichkeiten, ihn näher kennenzulernen:

■ Du kannst andere Personen fragen: deine Eltern, deine Lehrer, deine Pfadiführerinnen und Pfadiführer.

■ Du kannst in der Schulbibliothek Bücher über deinen Kanton ausleihen.

■ Du kannst auf dem Verkehrsbüro Informationen und Prospekte verlangen.

■ Ihr könnt einen Gruppenausflug in den Hauptort des Kantons machen und dort die wichtigsten Gebäude ausfindig machen. Vielleicht findet ihr auch jemanden, der euch diese Gebäude zeigt und ihre Bedeutung erklärt.

■ Du kannst alleine oder mit der Gruppe das Heimatmuseum deines Kantons besuchen.

■ Du kannst dir zehn alltägliche Wörter so aufschreiben, wie du sie im Dialekt sagst und beobachten, ob deine Kameradinnen und Kameraden, deine Lehrer und andere Leute diese Wörter gleich aussprechen wie du.

■ Du kannst einmal jemanden aus einem andern Kanton oder aus dem Ausland zu dir einladen und ihm deinen Kanton zeigen.

■ Ihr könnt mit der Gruppe einen Ausflug machen auf einen der höchsten Berge, zu einem Aussichtspunkt oder zu einem See usw.

■ Ihr könnt mit der Gruppe einen Bauern oder einen für den Kanton typischen Handwerker besuchen und ihn über seine Arbeit ausfragen oder eine wichtige Fabrik besichtigen.

Sicher hast du selber noch viele weitere Ideen!

■ Viele Kantone – ein Land

20 Kantone und sechs Halbkantone, alles eigentlich eigene Staaten mit unterschiedlicher Geschichte und vielfältigen Bräuchen, bilden zusammen den Bundesstaat Schweiz. Nachdem 1291 die Täler Uri und Schwyz sowie die Gemeinden Unterwaldens einen «ewigen Bund» geschlossen haben, stiessen nach und nach alle übrigen



Staaten zur so entstehenden Eidgenossenschaft. Durch all die Jahrhunderte ihrer Geschichte war die Eidgenossenschaft stets bestrebt, sich im Innern selbst zu verwalten und zu organisieren und nach aussen unabhängig zu sein. Dies bedingt ein waches Interesse der hier lebenden Menschen an ihrem Staat und auch die Bereitschaft des einzelnen, für das Gesamtwohl Leistungen zu erbringen.

In der Schweiz gibt es vier verschiedene Sprachen: das Deutsche, das Französische, das Italienische und das Rätoromanische. Auf der Karte siehst du, wo wie gesprochen wird.

Im Alltag, in der Familie, unter Kameraden spricht man aber überall Dialekte. Es gibt sehr viele solcher Dialekte. Sie alle weichen zum Teil stark von den offiziellen Landessprachen ab. Da heute die Familien ihren Wohnort häufiger wechseln als früher, vermischen sich diese Dialekte immer mehr, was eigentlich schade ist.

■ Welchen Dialekt sprichst du? Welchen Dialekt sprechen deine Eltern und deine Freundinnen und Freunde? Kennst du einige typische Ausdrücke in deinem Dialekt?

■ Kannst du einen fremden Dialekt nachahmen?

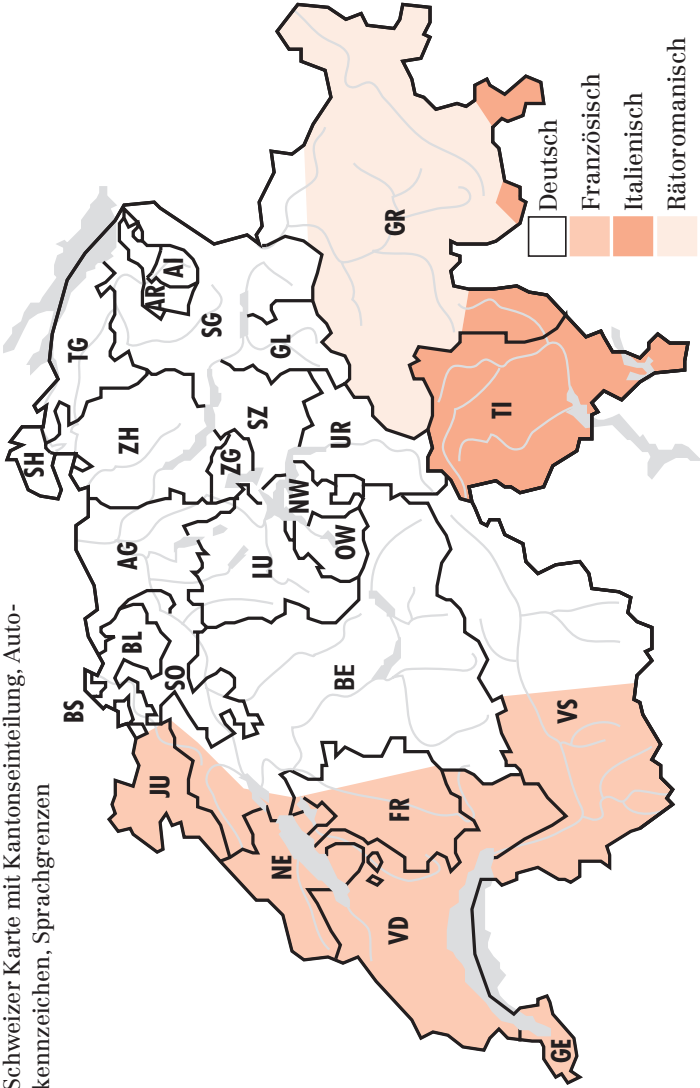
■ Lerne, wie man eine richtige Tessiner Polenta oder eine andere Spezialität kocht.

■ Kennst du weitere Unterschiede zwischen den Kantonen?

Kanton	Fläche in km ²	Bevölkerung 2000	Eintritt i.d.Bund
ZH Zürich	1 729	1 211 647	1351
BE Bern	6 049	943 696	1353
LU Luzern	1 492	347 209	1332
UR Uri	1 076	35 246	1291
SZ Schwyz	908	130 232	1291
OW Obwalden	491	32 414	1291
NW Nidwalden	276	38 000	1291
GL Glarus	684	38 546	1352
ZG Zug	239	99 388	1352
FR Freiburg	1 670	236 339	1481
SO Solothurn	791	244 015	1481
BS Basel-Stadt	37	187 667	1501
BL Basel-Landschaft	428	260 036	1501
SH Schaffhausen	298	73 305	1501
AR Appenzell A.-Rh.	243	53 515	1513
AI Appenzell I.-Rh.	172	15 021	1513
SG St. Gallen	2 014	449 399	1803
GR Graubünden	7 106	186 744	1803
AG Aargau	1 405	544 306	1803
TG Thurgau	1 013	227 306	1803
TI Tessin	2 811	310 215	1803
VD Waadt	3 219	620 294	1803
VS Wallis	5 226	276 170	1815
NE Neuenburg	797	165 731	1815
GE Genf	282	408 820	1815
JU Jura	837	68 794	1979
Schweiz	41 293	7 204 055	



Schweizer Karte mit Kantoneinteilung, Auto-
kennzeichen, Sprachgrenzen

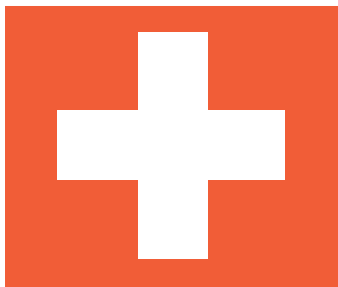




■ Die Organisation der Schweiz

In unserer Bundesverfassung ist festgelegt, dass der Bund nur in solchen Fragen etwas unternehmen darf, in denen ihm die Verfassung ausdrücklich die Befugnis dazu erteilt. Für alles andere sind die Kantone und Gemeinden selbst verantwortlich. So wacht der Bund über die innere und äussere Sicherheit und verkehrt mit ausländischen Staaten. In seiner Hand liegen Zollwesen, Post und Telefon, Münzwesen und Militärorganisation. Er schafft Gesetze, die für alle Kantone gültig sind und beaufsichtigt Verkehrswesen, Forstwirtschaft, Jagd sowie Nutzung der Wasserkräfte. Er ergreift Massnahmen zugunsten von Wirtschaft und Landwirtschaft.

Als Regierungsform sieht die Verfassung für Bund und Kantone die demokratische Republik in Form der direkten Demokratie vor. Dies bedeutet, dass für Entscheide, anders als in vielen andern Ländern, nicht nur ein einmal gewähltes Parlament, sondern alle Stimmbürgerinnen und Stimmbürger zuständig sind (Abstimmung). Die Organe des Bundes sind Volk und Stände (Kantone), die Bundesversammlung, der Bundes-



Der Bundesrat besteht aus

7 Bundesräten:

- sie bilden zusammen die Regierung;
- jeder steht einem Departement vor;
- sie stehen an der Spitze der Verwaltung.

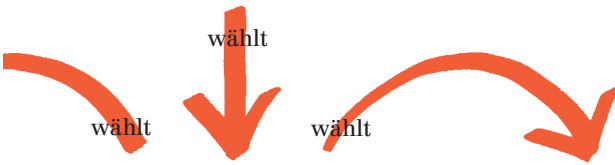
Die **Verwaltung** umfasst Zehntausende von Bundesbeamten in den verschiedenen Departementen, die zu einem grossen Teil in Bern arbeiten:

- sie bereiten die Gesetze vor;
- sie führen die Entscheide der Bundesversammlung aus.



Das Volk bilden alle stimmberechtigten Schweizer Bürgerinnen und Bürger ab 18 Jahren:

- sie wählen die National- und Ständeräte;
- sie können eine Änderung der Bundesverfassung verlangen;
- sie stimmen ab über Verfassungsänderungen und, wenn sie es verlangen, über Gesetze;
- sie zahlen Steuern; dafür bietet der Bund ihnen seine Dienstleistungen (Aussenpolitik, Post, Verkehrswege usw.) und sorgt für Recht und Ordnung;
- die Männer leisten Militärdienst.



Die Bundesversammlung ist aus zwei Räten zusammengesetzt:

- die Vertreterinnen und Vertreter des Volkes (total 200) bilden den Nationalrat;
- die Vertreterinnen und Vertreter der Kantone (pro Kanton 2, im ganzen 46) bilden den Ständerat

Die Ratsmitglieder kommen viermal pro Jahr für 3 bis 4 Wochen in Bern zusammen:

- sie wählen die Bundesräte und die Bundesrichter;
- sie beraten Gesetze und Verfassungsänderungen;
- sie legen fest, wieviel Geld der Bund einnimmt und wie er es ausgibt.

Das Bundesgericht besteht aus 39 Bundesrichtern. Sie arbeiten in Lausanne und Luzern:

- sie sorgen dafür, dass die Verfassung und die Gesetze richtig angewendet werden, vor allem auch, dass die Rechte des einzelnen Menschen nicht verletzt werden.



rat und das Bundesgericht. Die Aufteilung in gesetzgebende (Bundesversammlung), ausführende (Bundesrat) und richtende (Bundesgericht) Behörde nennt man Gewaltentrennung. Die verschiedenen Behörden ergänzen und kontrollieren sich gegenseitig in ihrer Arbeit, so erhält niemand zu viel Macht. Wenn nämlich eine einzige Person sehr vieles tun kann, ohne jemand andern fragen zu müssen, ist die Versuchung gross, diese Macht zu missbrauchen.

Für die schweizerische Demokratie besonders charakteristisch ist das Recht, Unterschriften zu sammeln und so Volksabstimmungen auszulösen: 50 000 Stimmberechtigte oder 8 Kantone können eine Volksabstimmung über vom Parlament beschlossene Gesetze verlangen (Referendum); 100 000 Stimmberechtigte können mit einer Volksinitiative eine Verfassungsänderung verlangen, über die dann abgestimmt werden muss.

Kantone und Gemeinden sind ähnlich organisiert wie der Bund, nur sind die Bezeichnungen etwas anders. Bei vielen ihrer Aufgaben arbeiten Bund, Kantone und Gemeinden heute eng zusammen. Wenn die Kantone eine Aufgabe erfüllen müssen, tun sie dies oft auf 26 verschiedene Arten, wodurch vieles kompliziert werden kann – vielleicht hast du nach einem Wohnortwechsel deiner Familie selber erfahren, wie schwierig es ist, sich zum Beispiel an eine ganz andere Schule zu gewöhnen? Vielleicht geht es einem Neuzuzüger in deiner Klasse ebenso.

Trotz solcher Probleme hat es sich als sinnvoll erwiesen, dass die Kantone untereinander und vom Bund recht unabhängig sind (Föderalismus):

- In der Schweiz leben Menschen verschiedener Sprache, mit verschiedenen Traditionen und verschiedenen Bedürfnissen zusammen. Im Föderalismus liegt eine Chance, diese Vielfalt zu erhalten.

- Manche Aufgabe lässt sich besser in den Kantonen und Gemeinden als im Bund lösen. Man kann dadurch die lokalen Umstände und Wünsche besser berücksichtigen.

- Je kleiner eine Gemeinschaft ist, desto eher fühlt sich der einzelne Mensch daheim. In den Kantonen und Gemeinden kennt man sich besser als im Bund. Die Probleme sind überblickbar, man kennt sie aus der Nähe, bespricht und diskutiert sie miteinander.



So nimmt der einzelne Bürger und die einzelne Bürgerin am politischen Geschehen mehr teil und fühlt sich auch eher mitverantwortlich.

■ Deine Rechte, deine Pflichten

Das «Volk» im rechtlichen Sinn sind also die stimmberechtigten Schweizer Bürgerinnen und Bürger. Betroffen durch die Entscheide von Regierung, Parlament, Verwaltung und Bürgern sind aber alle Einwohner unseres Landes, auch Kinder und Jugendliche und Ausländer.

Auch in deinem Alter unterstehst du unseren Gesetzen und hast Rechte und Pflichten. So gelten selbstverständlich auch für dich die Bestimmungen des Strassenverkehrsgesetzes (du hast sie in der Verkehrserziehung gelernt und musst dich z.B. bei der Veloprüfung über die nötigen Kenntnisse ausweisen). Du musst die obligatorische Schulpflicht von acht oder neun Jahren erfüllen, hast aber andererseits auch das Recht darauf, die Schule besuchen zu können. Du bist deinen Eltern Gehorsam schuldig, und sie sind für deine Pflege und Erziehung verantwortlich. Sie müssen dein Wohl

In verschiedenen Kantonen finden immer noch regelmässig Lands- und Korperationsgemeinden statt.

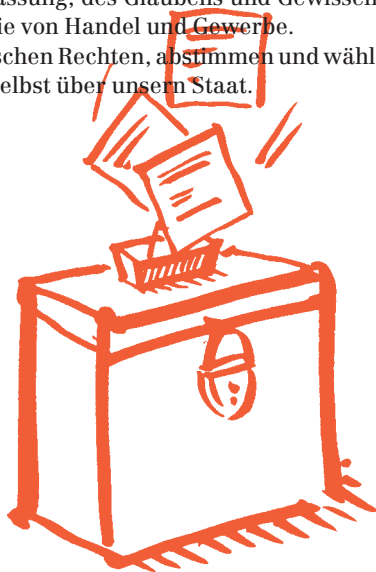




berücksichtigen und dir die deiner Reife entsprechende Freiheit in der Lebensgestaltung gewähren. Das bedeutet, dass du deine Meinung in wichtigen Fragen äussern und mitbestimmen kannst über deine Ausbildung, Freundschaften oder Freizeitgestaltung. Dein erspartes Geld verwalten deine Eltern. Auch hier hast du ein deiner Reife angepasstes Mitbestimmungsrecht. Im Rahmen deines Taschengeldes kannst du (Kauf-)Verträge abschliessen. Deine Eltern bestimmen auch deinen Wohnort. Nach dem zurückgelegten achtzehnten Altersjahr können junge Frauen, mit zwanzig junge Männer heiraten, und mit sechzehn geniesst du die Freiheit, selbst zu entscheiden, ob du einer Religion angehören willst und wenn ja welcher.

Als Gegenleistungen zur Pflicht, Steuern zu bezahlen und als Mann Militärdienst zu leisten, gewährleistet uns der Staat die Freiheit der Niederlassung, des Glaubens und Gewissens, der Presse, der Vereine sowie von Handel und Gewerbe.

Mit den politischen Rechten, abstimmen und wählen zu können, bestimmen wir selbst über unsern Staat.





Viele Menschen, viele Länder – eine Erde



Kurt lebt in Basel und ist dreizehn Jahre alt. Er hat, wie die anderen Kinder, seine festen Ämter im Haushalt: am Mittwoch Geschirr abwaschen, am Donnerstagabend beim Kochen einspringen, wenn Vater auswärts an einer Sitzung oder auf einer geschäftlichen Reise ist.



Anna lebt im Engadin. Ihre Eltern sind Bauern. Wenn im Sommer das Gras geschnitten wird, muss Anna

auch zu Rechen und Gabel greifen, um beim Wenden und Einfahren des Heus zu helfen. Zu Hause sorgt sie für die Kaninchen: sie füttert und pflegt sie und putzt den Kaninchenstall.



Akelo lebt in Kenya und ist vierzehn Jahre alt. Seit einem Jahr gehört er zu den «Moran»: In seinem Stamme ist es Sitte, dass die älteren Buben und die jungen Männer die Verantwortung für das Vieh übernehmen. Sie ziehen mit dem Vieh herum, sie weiden es, beschützen es auch gegen wilde Tiere oder Viehräuber.

José Lise ist zwölf Jahre alt. Sie lebt in einem kleinen Dorf in Nordost-Brasilien, in Marcação. Sie erzählt: «Mein Vater ist krank. Wir haben



keine eigenen Felder. Ich stehe um halb sechs auf. Ich trinke einen Kaffee. Dann gehe ich auf die Felder. Ich jäte den ganzen Tag dort. In einem Tag schaffe ich eine «Conta» (ca. 6 Aren). Dafür erhalte ich 1 500 Cruzeiros (knapp einen Franken). Sie versuchen, uns Kindern weniger zu bezahlen, obwohl wir wie die Erwachsenen arbeiten. Die Arbeit ist sehr schwer.

Manchmal, wenn die Felder weit weg sind, bleibe ich dort, den ganzen Tag. Um halb sechs Uhr abends kehre ich zurück. Ich esse. Um sieben Uhr gehe ich in die Schule bis neun Uhr. Dann gehe ich nach Hause schlafen. Wenn wir des Lohnes wegen reklamieren, werden die Aufseher zornig. Sie sagen, wir seien faul. Und sie würden uns wegjagen und andere Leute holen.»

Martha aus Lima in Peru erzählt:
«Ich habe mit acht Jahren begonnen zu arbeiten. In Lima

habe ich in einem Haus gearbeitet, wo ich 500 Soles im Monat verdiente. Dort bin ich sehr schlecht behandelt worden. Ich wurde ständig verprügelt. Immer war ich die «Chola», die «Bruta», die Dumme, das Trampel, das nicht kochen konnte. Ich bin mies behandelt worden; wir bekamen nur das zu essen, was sie selber nicht mehr wollten. Wir schliefen auf dem Boden bei den Hunden, wie Tiere; schlimmer noch: Ihre Geringschätzung ging so weit, dass sie ihre Kinder nicht mit uns spielen liessen, mit den Hunden jedoch durften sie spielen!»

Cesar aus dem afrikanischen Land Mocambique berichtet: «Es war in der Morgenfrühe. Ich schlief in meinem Zimmer mit meinem Bruder, als wir plötzlich ein lautes Krachen hörten, welches das Haus erzittern liess. Wir begriffen sofort, dass es sich um einen Angriff der Rebellen handelte. Wir standen auf und gingen vors Haus. Draussen standen schon andere Leute aus dem Dorf. Wir eilten zum nahen See ... Nach einiger Zeit merkten die Rebellen, wohin alle geflohen waren, und sie hatten uns bald eingekreist. Einige versuchten, im Wasser des Sees unter-zutauchen. Nach einiger Zeit sagte der Typ, der diese Männer



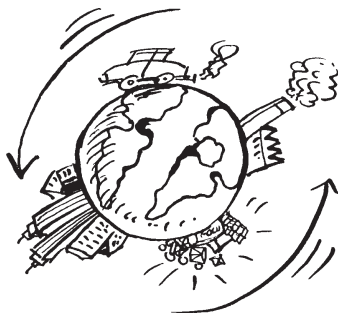
befehligte, sie sollten aufhören schiessen. Sie kamen näher an uns heran, die Waffen auf uns gerichtet. Wer zu fliehen versuchte, wurde getötet. Es war immer noch dunkel. Der Kommandant befahl, dass wir als Lastesel für all die Sachen, die sie geraubt hatten, herhalten sollten. Wir luden alles auf. Wer sich über Müdigkeit beklagte, wurde sofort niedergemacht. So marschierten wir etwa 30 Kilometer, bis wir zu ihrem Stützpunkt kamen. Wir lebten anderthalb Monate dort, bevor es uns – meinem Bruder und mir und einigen an-deren Leuten – gelang, zu fliehen. Wir waren drei Tage unterwegs, denn wir kannten den Rückweg nicht. Aber schliesslich gelangten wir in unser Dorf.»

Ricardo aus Lima trägt um das Handgelenk gewickelt vier rote Tuchlappen. Es ist jetzt etwa acht Uhr morgens. Die anderen sind schon da.

Ricardo, Julio, Henrique, Michelangelo und Carlos stehen am Bordstein ihrer Kreuzung und warten darauf, dass die Ampel auf Rot springt. Sobald die Autos halten müssen, rennen die Jungen los, schwingen ihre Tücher und fragen die Fahrer, ob sie die Scheiben wischen sollen. Blitzschnell reiben sie den feinen Wüstenstaub von den Windschutzscheiben, legen sich über die Kühlerhauben, um die Mitte der Scheibe zu erreichen, springen um das Auto herum und wischen von der anderen Seite her den Rest der Scheibe klar. Die Ampel springt wieder auf Grün, die Jungen kassieren. Die Autos sind



schon angefahren. Ricardo springt von dem fahrenden Auto, die Münzen fest in der Hand, läuft flink wie ein Wiesel zum Strassenrand, an den Bordstein: eine kurze Verschnaufpause, bis die Ampel wieder auf Rot schaltet. Ein neuer Pulk schiebt sich heran. Die Kinder starren gebannt auf die Ampel. Jetzt! Los geht's, fragen, wischen, kassieren, abspringen, zurücklaufen, abwarten.



Wir leben nicht auf einer Insel. Keiner kann die Augen davor verschliessen, was um uns vorgeht. Umweltprobleme, Hunger, Elend, Kriege – einige der Berichte von Kindern im Pfadialter sprechen ein deutliche Sprache.

Du kannst und musst nicht alle Sorgen dieser Welt auf deinen Buckel laden. Aber du kannst mithelfen, dass es in deiner Umgebung, zwischen wenigen Menschen, mehr Verständnis und gegenseitige Hilfe gibt. Vielleicht hast du schon erlebt, dass jedes Verhalten Folgen hat: Das, was man tut ebenso wie das, was man unterlässt.

■ Halte Augen und Ohren offen, informiere dich: Was geschieht in der Welt, und warum?

■ Wie lebt das Ausländerkind in deiner Nachbarschaft? Was hat es für Probleme? Warum und wie feiert es? Was isst es gerne? Nütze die Möglichkeiten für neue, anregende Freundschaften.

■ Oder möchtest du einen Briefwechsel mit ausländischen Pfadi beginnen? Frag die Führerin oder den Führer, ob sie dir aus einer Pfadizeitschrift oder vom Internationalen Pfadisekretariat in Bern eine Adresse weitergeben können.

In vielen Ländern hilft die Pfadibewegung auch mit bei der Schulung und Ausbildung von Jugendlichen und Erwachsenen. Dort ist die Pfadi also nicht eine Freizeitorganisation wie bei uns. Dies zeigt die folgende Geschichte von Opare und Ankras aus Indien:



Ich kam vom Markt zurück und entdeckte meinen Freund Opare traurig am Strassenrand sitzend. «He, Opare, was ist los?»

Er erzählte mir, dass er sich Sorgen um seinen kranken jüngeren Bruder machte. «Er ist übrigens nicht der einzige. Einige meiner andern Freunde sind ebenfalls krank. Die Krankenschwester sagt, es sei, weil sie schmutziges Wasser getrunken hätten, und schmutzig sei es, weil die Leute sich nicht um die Benützung von Latrinen kümmern. Und wenn sie so weitermachten, gäbe es ohne Zweifel noch mehr Kranke. Ich mache mir Sorgen, weil ich nicht weiss, was tun.» «Opare», sagte ich, «wir hatten in unserem Dorf letztes Jahr dasselbe Problem. Ich erzähle dir, was wir getan haben. Eines Tages besuchte die Krankenschwester unser Dorf und erklärte, warum man Latrinen bauen muss: Unsere Ausscheidungen enthalten Keime, die uns krank machen, wenn sie in unser Wasser gelangen. Aber im Dorf interessierte das keinen, und ich war ziemlich entmutigt. Ich erzählte die Sache meinen Pfadikameraden und auch Amissah, dem Führer. Sie waren sehr interessiert: Amissah hatte ein Buch gelesen, wie in andern Ländern Pfadfinder an der gemeinschaftlichen Entwicklung ihrer Dörfer und Städte mitgearbeitet hatten, und er meinte, dass der Bau von Latrinen vielleicht etwas für uns wäre. Begeistert wollten wir uns sofort an die Arbeit machen.

Amissah erklärte uns aber, dass es ein grosser Unterschied sei, ob wir nun einfach Latrinen bauten, oder ob wir den Leuten auch helfen zu verstehen, warum Latrinen gebaut werden müssen.

Zuerst versuchten wir, alles zu lernen, was man über die Wasserverunreinigung durch menschliche Ausscheidungen weiss und wie man davon krank werden kann. Die Krankenschwester erklärte es uns gerne und betonte, dass korrekt gebaute Latrinen einen grossen Fortschritt brächten. Aber noch immer wusste keiner von uns, woraus und wie man nun eine Latrine baut.

Mit Amissah besuchten wir das landwirtschaftliche Entwicklungszentrum, wo man uns erklärte, was Latrinen sind und wie man sie leicht herstellen kann.

Amissah erinnerte uns aber auch, dass es jetzt nötig sei, die Dorfbevölkerung zu ermutigen, auch zu lernen, was wir wussten – wenn die Bewohner nicht an die Notwendigkeit von Latrinen glauben, benützen sie diese auch nicht.

So sprachen wir mit unsern Eltern und Verwandten, unsern Freunden



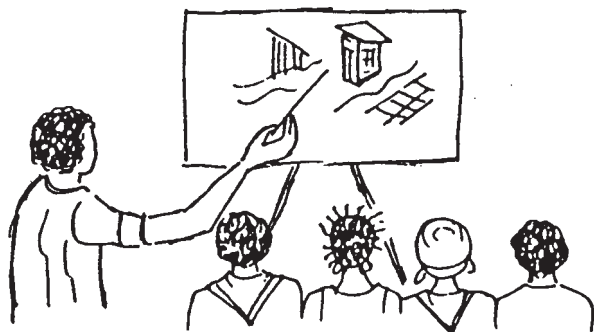
und vor allem auch mit den Verantwortlichen der Gemeinde. Es war gar nicht so schwierig. Die Krankenschwester und der Gemeindegestellte halfen uns beim Bestimmen der Anzahl Latrinen und gaben uns einfache Baupläne. Wir lernten auch, dass billige, einheimische Materialien verwendet werden konnten: Bambus, Holz, Sand und Zement. Du siehst, Opare, der Preis einer Latrine ist sehr günstig verglichen mit dem Unglück, krank zu sein!

Die Leute aus dem Dorf waren beeindruckt vom Interesse, das wir ihnen entgegenbrachten.

Nun entschieden wir, wo die Latrinen aufgestellt werden sollten. Die Verantwortlichen des Dorfes kauften Holz und Zement, während wir uns um Kies und Sand kümmerten. Schliesslich halfen wir auch mit beim Errichten der Latrinen.

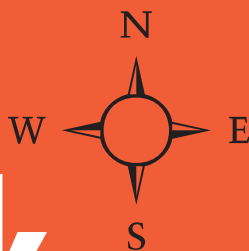
Nach getaner Arbeit waren wir stolz auf unser Werk und auch darauf, wie toll die Dorfbewohner mit uns zusammengearbeitet hatten. Uns war es egal, dass es nicht ein «richtiges» Pfadiprojekt war – wir waren glücklich, dass die Leute es als ihr Projekt anerkannten. Alle waren irgendwie an der Arbeit beteiligt, und die Latrinen werden auch benutzt. Opare, ich bin sicher, das bleibt auch so.»

«Ankrah», sagte Opare, «du hast mir sehr gute Ideen geliefert. Ich werde mit meinem Vater und mit meinem Onkel reden und sie bitten, dich und Amissah zu einem Besuch in unser Dorf einzuladen, um zu erklären, was Pfadfinder tun können – wie du mir es jetzt erklärt hast!»





Pfadi- technik





Karte

Die Karte ist wohl das idealste Hilfsmittel zur Orientierung im Gelände. In übersichtlicher und handlicher Form gibt sie Auskunft über Geländeformen, Siedlungen, Gewässer, Wege und vieles mehr. Selbstverständlich kann das Gelände auf der Karte nicht originalgetreu wiedergegeben werden. Die Landkarte ist lediglich eine verkleinerte und vereinfachte ebene Abbildung der Erdoberfläche. Im nachfolgenden Kapitel ist beschrieben, wie man eine Landkarte liest, wie man ihr die gewünschten Informationen entnehmen kann.

Beim Arbeiten mit der Landeskarte solltest du daran denken, dass du einen Gebrauchsgegenstand von sehr hoher Qualität in den Händen hältst. Schütze die Karte vor Nässe, lege sie nur in den vorgegebenen Falzen zusammen und beschrifte sie höchstens mit Bleistift. Mit der notwendigen Sorgfalt kann dir die Karte viele Jahre hilfreich dienen.

■ Masstab

Mit Masstab bezeichnet man das Verkleinerungsverhältnis von der Natur zur Karte. Beim Masstab 1:25 000 ist folglich auf der Karte jede Strecke 25'000 mal kürzer als in der Natur.

Der Masstab unserer Landeskarten ist jeweils auf dem Titelblatt sowie am unteren Kartenrand (mit Vergleichsstrecke) angegeben. In der Pfadi braucht man meistens die Karten im Masstab 1:25 000 (Titelblatt braun), aber auch solche in den Masstäben 1:50 000 (grün) und 1: 100 000 (rot).

Am einfachsten misst man die Distanzen auf der Karte mit einem speziellen Kartenmasstab, den man sich leicht selbst basteln kann. Beim Abmessen mit einem normalen Masstab oder mit kariertem Papier, am besten mit 4-mm-Kästchen, müssen die Werte noch umgerechnet werden. Dabei kann die folgende Tabelle helfen:

Kartenmasstäbe

	1 mm	4 mm	1 cm	... auf der Karte
entsprechen				
1:25 000	25 m	100 m	250 m	...in der Natur
1:50 000	50 m	200 m	500 m	...in der Natur
1:100 000	100 m	400 m	1 km	...in der Natur

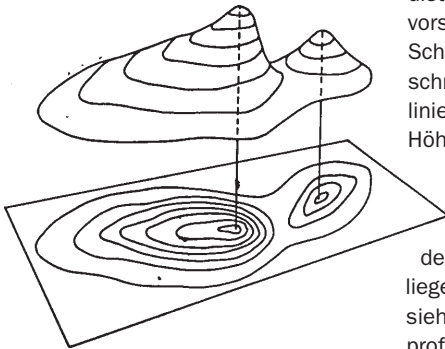
■ Geländedarstellung

Wie kann auf einer flachen Karte die unebene Erdoberfläche dargestellt werden? Auf der Landeskarte verhelfen Höhenkurven sowie eine feine Schattierung (Schummerung) zur Wiedergabe der Geländeformen.

Höhenkurven sind gedachte Linien im Gelände, wobei alle Punkte auf einer bestimmten Höhenkurve dieselbe Meereshöhe haben. Ausgangspunkt für die Schweizer Höhenmessung ist der Pierre du Niton, ein Stein im Genfer Hafen, welcher 373,6 Meter über Meer liegt.

Auf einer Karte ist der senkrechte Höhenabstand zwischen zwei folgenden Höhenkurven immer gleich gross. Diesen Abstand nennt man *Äquidistanz*.

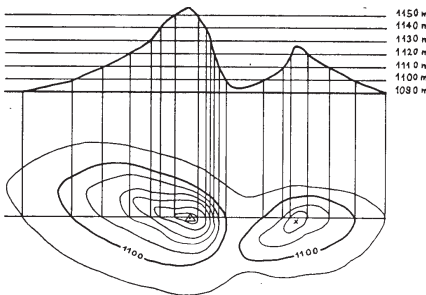
Man kann sich das so vorstellen, als ob ein Hügel in Scheiben von gleicher Dicke geschnitten würde. Die Schnittlinien entsprechen dann den Höhenkurven auf der Karte.



Hügel werden in gleich dicke Scheiben «geschnitten»; die Schnittlinien entsprechen den Höhenkurven.

Je näher die Höhenkurven beieinander liegen, desto steiler ist das Gelände; je weiter sie auseinander liegen, desto flacher ist es. Man sieht dies auch auf dem Höhenprofil der Abbildung unten links. Höhenkurven können sich nie kreuzen!

Folgende *Äquidistanzen* kommen auf unseren Landeskarten vor:



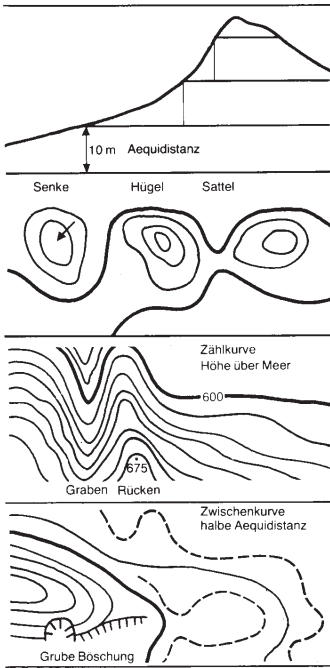
Höhenprofil anhand der auf der Karte abgebildeten Höhenkurven.

1:25 000	10 m
(im Alpengebiet 20 m)	
1:50 000	20 m
1:100 000	50 m

Die gültige *Äquidistanz* ist jeweils in der Mitte des unteren Kartenrandes angeschrieben.



Orientierungslaufen verlangt Ausdauer, Orientierungssinn und Karten- und Kompass-Technik.



Die Höhenkurven können auf einer Karte in verschiedenen Farben erscheinen, je nachdem, ob es sich um ein Gelände mit Feld und Wald (braun), Fels (schwarz) oder Gletscher/Gewässer (blau) handelt.

In der Regel ist jede fünfte oder zehnte Höhenkurve etwas dicker ausgezogen und mit der Höhe angeschrieben (Zählkurven). Ist das Gelände zwischen zwei benachbarten Höhenkurven ziemlich flach, so erscheinen bisweilen auch gestrichelte oder punktierte Zwischenkurven, die jeweils die halbe oder einen Viertel der Äquidistanz wiedergeben. Ist ein Gelände besonders steil (Felsen), so werden die Formen mit Schraffen (Strichen) dargestellt. *Schraffen* wirken plastischer als Höhenkurven, können aber nicht zur Höhenberechnung verwendet werden.

Die *Schummerung* hebt die Geländeformen auf der Karte noch plastischer hervor. Dabei nimmt man eine Beleuchtung aus Nordwesten an, die südöstlich abfallenden Flanken werden in violettgräulicher Tönung schattiert.

■ Signaturen

Auf der Landeskarte sind nicht nur die Geländeformen eingetragen, sondern auch die Geländebedeckung wie Häuser, Strassen, Bahnen, Flüsse, Wälder usw. Aus Platzgründen werden aber nicht alle Einzelheiten dargestellt. Zudem können nicht alle wichtigen Dinge im richtigen Massstab abgebildet oder gar angeschrieben werden. Zur vereinfachten Darstellung benutzt man daher Zeichen, sogenannte *Signaturen*, welche für unsere Karten genau festgelegt sind. Die gebräuchlichsten Signaturen findest du auf den folgenden Seiten abgedruckt.



Strassen, Wege

		1 : 25 000	1 : 50 000	1 : 100 000
Autobahn (richtungsgetreunt)				
Verzweigung	im Bau			
Raststätte				
Parkplatz				
Autostrasse (nicht richtungsgetreunt)	im Bau			
Ausfahrt / Einfahrt				
Durchgangsstrasse	Verbindungsstrasse			
1. Kl.-Strasse (mind. 6 m breit)	auffällige Brücke			
2. Kl.-Strasse (mind. 4 m breit)	auffällige Brücke			
Quartierstrasse (mind. 4 m breit)	auffällige Brücke			
3. Kl.-Strasse (mind. 2,8 m breit)	gedeckte Brücke			
4. Kl., Fahrweg (mind. 1,8 m breit)	Fahrbrücke			
5. Kl., Feld-, Wald-, Veloweg	Steg, Passerelle			
6. Kl., Fussweg	Personenfähre mit Seil ohne Seil			
Wegspur, Übergang im Gebirge	auf Gletscher			
Barriere, Durchfahrtsperre				
Auffällige Kreisell	grosser Parkplatz			
Kreuzungen, Niveauübergänge				
Unterführungen				
Überführungen				
Tunnels	Lüftungsschacht			
Galerie				
Parkweg	Panzerpiste			
Historische Strasse				
Flugplatz mit Hartbelagpiste mit Graspiste				

Grenzen

Landesgrenze mit Grenzzeichen und Nummer			
Kantonsgrenze mit Grenzstein			
Bezirksgrenze mit Grenzstein			
Gemeindegrenze mit Grenzstein			
Nationalpark-, Naturschutzparkgrenze			



Bahnen

		1 : 25 000	1 : 50 000	1 : 100 000
Bahnhof	Halle / Perrondach			
Haltepunkt mit Gleisanlage				
Haltepunkt ohne Gleisanlage				
Normalspurbahn mehrspurig	Brücke			
Normalspurbahn einspurig	Brücke			
Schmalspurbahn mehrspurig	Brücke			
Schmalspur-, Zahnrad-, Standseilbahn einspurig	Brücke			
Güterbahn, Museumsbahn, Bahn ausser Betrieb	Brücke			
Überlandstrassenbahn mit Haltepunkt	Brücke			
Industriegleis	Brücke			
Tunnels				
Galerien				
Luftseil-, Gondel-, Sesselbahn mit Zwischenstation	Hauptmast			
Material-, Betriebsseilbahn	Hauptmast			
Skilift				

Gelände

		10 m (Jura, Mittelland)	20 m (Alpen)	50 m
Höhenkurven	Erdboden, Geröll, Gletscher / See			
Zählkurven	Erdboden, Geröll, Gletscher / See			
Zwischenkurven	Erdboden, Geröll, Gletscher / See			
Senke	Doline			
Erdböschung	Steinböschung			
Einschnitt	Damm			
Erdschlupf	Kiesgrube			
Lehmgrube	Steinbruch			
Fels	Geröll			
Gletscher	Moräne			



Einzelsignaturen

1 : 25000

1 : 50000

1 : 100000

Haus	Ruine			
Abgelegener Gasthof	Turm			
Treibhaus	Tanklager			
Schrebergarten	Denkmal			
Kirche	Kapelle			
Friedhof	Bildstock, Wegkreuz			
Kühlturm	Windkraftwerk			
Hochkamin	Schloss, Burg			
Aussichtsturm	Radiosender			
Antenne gross	Antenne klein			
Campingplatz	Rodelbahn			
Sportplatz	Stadion			
Schiessstand				
Pferderennbahn				
Arealabgrenzung	Golfplatz			
Sprungschanze	Trockenmauer			
Mauer	Lawenverbauung			
Höhle, Grotte	Felsblock			

Trigonometrische Punkte, Höhenangaben

Triangulationspunkte 1.–3. Ordnung und LV 95

Höhenkote



Zählkurve

Seespiegelhöhe

Seebodenpunkt

Vegetation

Wald, geschlossener Rand

lockerer Rand



Offener Wald

Einzelbaum / Baumgruppe



Gebüsch

Hecke



Obstgarten

Baumschule



Reben





Gewässer

		1 : 25 000	1 : 50 000	1 : 100 000
Quelle	Bach			
Wasserfall				
Trockenrinne	Bachverbauung			
Fluss, Altwasser	Flussverbauungen, Wehr			
Sumpf	Torfland			
See, Ufer	unbestimmtes Ufer			
Hafen, Ufermauer	Autofähre			
Schiffsstation	Seespiegelhöhe			
Staumauer	Seebodenpunkt Staukote			
See mit stark wechselndem Wasserstand				
Druckleitung einfach	mehrfach			
Druckleitung unterirdisch, Wasserstollen				
Wasserbecken	Brunnen			
Zisterne	Zisterne gedeckt			
Abwasserreinigungsanlage	öffentliches Schwimmbad			
Reservoir	Wasserturm			
Elektrizitätswerk mit Schaltstation	Hochspannungsleitung mit Mast			

Signaturen

Diese Zeichenerklärung zeigt die verwendeten Karten-Signaturen der topografischen Landeskarten. Die Signaturen der anderen Massstäbe sind auf den Karten erklärt. In älteren Karten können auch andere Karten-Signaturen vorhanden sein. Im Rahmen der Nach-führung werden diese Unstimmigkeiten bereinigt. Im Massstab 1:25000 wird bei Grenzblättern Schweiz–Frankreich und Schweiz–Deutschland der Auslandeanteil von den Nachbarländern übernommen.

Die Landeskarten der Schweiz

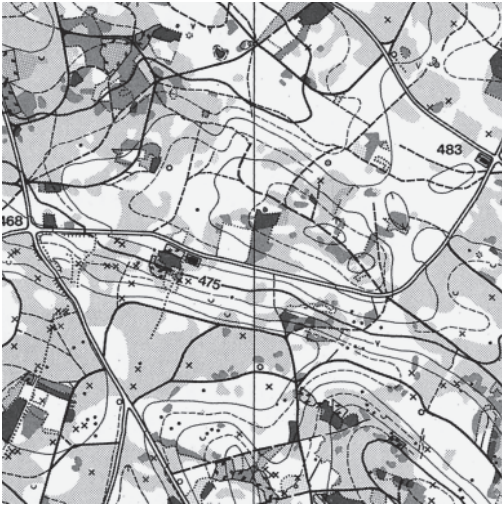
sind die amtlichen topografischen Karten der Schweiz und erscheinen in den Massstäben 1:25000, 1:50000, 1:100000, 1:200000, 1:500000 und 1:1 Mio. Die Landeskarten decken in jedem Massstab das Gebiet der Schweiz vollständig ab. In den Massstäben 1:25000, 1:50000 und 1:100000 sind Zusammensetzungen von touristisch oder geographisch zusammengehörenden Regionen erhältlich. Alle Karten sind gefalzt oder ungefalzt (plano) lieferbar

Bundesamt für Landestopografie
www.swisstopo.ch

swisstopo

Bewilligung vom 6.12.2004

+ + +



OL-Karte 1:15 000

■ OL-Karte

Für den Orientierungslauf-Sport hat man eine Karte entwickelt, die für Läufe im Wald besonders geeignet ist. Die Darstellung ist international einheitlich. Im Vergleich zur Landeskarte zeichnet sich eine OL-Karte durch folgende Unterschiede aus:



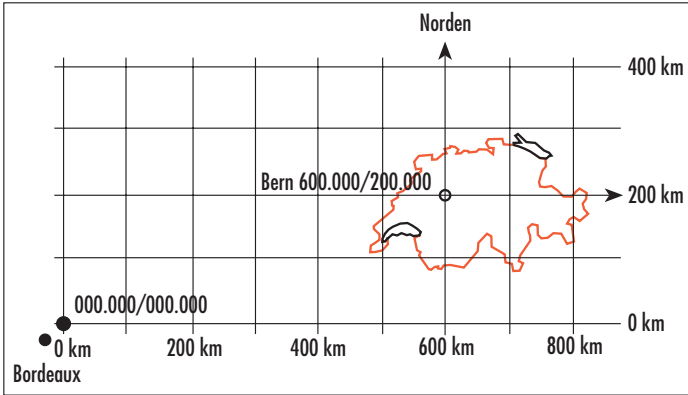
Karte 1:25 000

■ Die OL-Karte besitzt einen grösseren Massstab, das Gelände wird somit grösser und detaillierter dargestellt. Die gebräuchlichsten Massstäbe für OL-Karten sind: 1:15 000 und 1:10 000

■ Die Flächensignaturen sind andersfarbig. Die grösste Fläche auf der OL-Karte nimmt in der Regel das Waldgebiet ein. Daher wird die Waldfläche weiss belassen, lediglich dichte Waldstücke sind grün eingetragen. Die Gewässer sind wie gewohnt blau, die übrigen Gebiete (Wiesen, Siedlungen usw.) besitzen eine gelbe Grundfarbe.

■ Die Äquidistanz ist enger, meist 5 Meter.

■ Es gibt zum Teil andere oder zusätzliche Signaturen.



Das schweizerische Kilometer-Koordinatensystem

Koordinaten

Koordinaten heissen die Zahlen, welche die genaue Lage eines Punktes angeben. Um jeden Punkt in der Schweiz bestimmen zu können, hat man sie mit einem Koordinatennetz aus senkrechten und waagrechten Linien überzogen. Der Abstand zwischen diesen Koordinatenlinien beträgt jeweils einen Kilometer, man spricht daher auch vom Kilometernetz. Dieses Netz ist mit den zugehörigen Kilometerwerten auf den Landeskarten aufgedruckt.

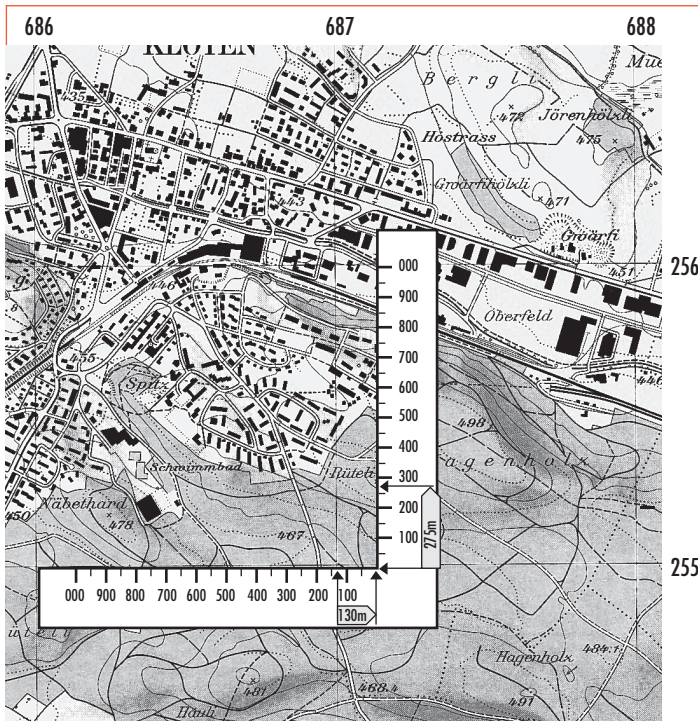
Die senkrechten Linien (Ordinaten) werden von West nach Ost (also nach rechts) gezählt. Sie zeigen den Rechtswert, der zwischen 400 und 900 km liegt.

Die waagrechten Linien (Abszissen) werden von Süden nach Norden gezählt und bezeichnen den Hochwert, der zwischen 0 und 300 km liegt.

Die Lage eines Punktes im Koordinatennetz wird stets durch einen Rechtswert und einen Hochwert angegeben. Der Nullpunkt des Netzes wurde in die Nähe von Bordeaux in Frankreich verlegt, damit in der Schweiz der Rechtswert immer grösser ist als der Hochwert. Sie können also nicht verwechselt werden. Fixpunkt in der Schweiz ist die alte Sternwarte Bern mit den Koordinaten 600.000/200.000 (600 km/ 200 km).



Punktbezeichnung: In der Regel liegt ein gesuchter Punkt nicht direkt auf dem Schnittpunkt von zwei Kilometerlinien, sondern irgendwo im Netzquadrat. Auf dem Kartenausschnitt (siehe unten) soll der Höhenpunkt 491, Rüteli, bestimmt werden. Von den Angaben auf der Karte kann man sofort ablesen, dass in diesem Netzquadrat die Kilometerzahl für alle Rechtswerte 687, für alle Hochwerte 255 beträgt. Nun muss man mit einem Masstab noch die Distanz von den genannten Kilometerlinien zum gesuchten Punkt abmessen. Nach rechts misst man bei diesem Beispiel noch 130 Meter, nach oben 275 Meter. Diese Werte werden hinter dem zugehörigen Kilometerwert notiert. Man erhält somit die beiden Zahlengruppen 687.130/255.275. Der gesuchte Punkt liegt also 687 Kilometer 130 Meter östlich und 255 Kilometer 275 Meter nördlich vom Nullpunkt.





Kompass

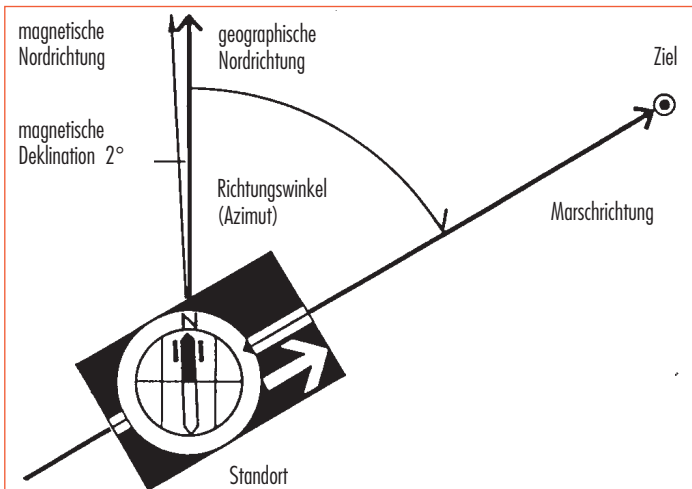
■ Funktionen und Begriffe

Der Kompass ist ein Gerät zur Bestimmung der Himmelsrichtung. Er ist ein wichtiges und sehr nützliches Orientierungsmittel im unwegsamen, unbekanntem Gelände und bei erschwerten Sichtverhältnissen (Nebel, Nacht, Hindernisse).

Hauptbestandteil jedes Kompasses ist die Magnetnadel, die sich auf einer Achse dreht. Die magnetische (meist rot markierte) Nadelspitze hat die Eigenschaft, sich immer nach Norden auszurichten. Wenn man mit dem Kompass Norden bestimmt hat, kann man im Uhrzeigersinn auch die Himmelsrichtungen Ost (E), Süd (S) und West (W) feststellen, welche jeweils im rechten Winkel (90°) auseinanderliegen.

Mit dem Kompass kann man nicht nur die Himmelsrichtungen bestimmen, sondern jede beliebige Marsch- oder Blickrichtung. Dazu messen wir das Azimut. Das *Azimut* ist der Winkel zwischen der geographischen Nordrichtung und einer beliebigen Zielrichtung, gemessen im Uhrzeigersinn.

Leider weist die Kompassnadel nicht zum geographischen Nordpol, sondern zum magnetischen Nordpol. Der magnetische Nordpol liegt et-



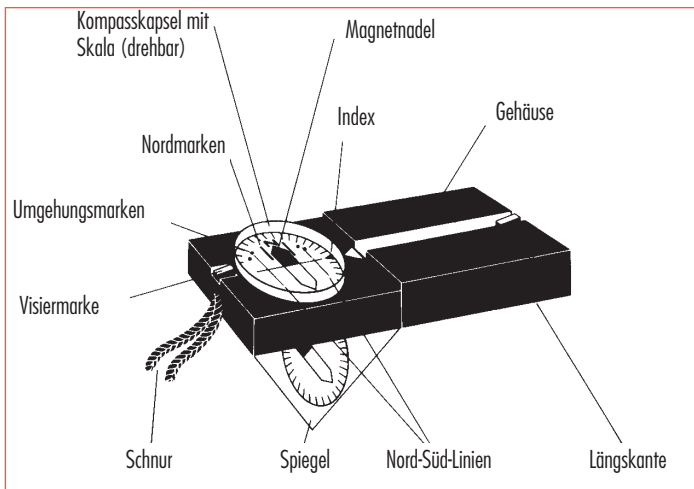


was westlicher. Den abweichenden Winkel zwischen den beiden Polrichtungen nennt man *Deklination*. Sie beträgt in der Schweiz etwa 2 Grad und nimmt jährlich etwas ab. Bei den meisten Kompassen ist die Deklination bereits berücksichtigt, so dass beim Messen eines Azimuts direkt der richtige Winkelwert abgelesen werden kann.

Achtung: Die Kompassnadel kann durch elektrische Leitungen und metallische Gegenstände abgelenkt werden; sie zeigt dann in eine falsche Richtung! Halte daher den Kompass von solchen Einflüssen fern.

■ Aufbau und Arten

In der Pfadi verwenden wir meistens den Recta-Marschkompass. Aus diesem Grund beziehen sich die nachfolgenden Anleitungen auf die Anwendung dieses Modells. Die Aufgaben können aber auch mit einem anderen Kompassmodell gelöst werden. Die folgende Darstellung zeigt die wichtigsten Bestandteile des Recta-Kompasses.







Die verschiedenen Kompassmodelle zeichnen sich vorwiegend durch unterschiedliche Kreiseinteilungen aus. Folgende Einteilungen triffst du an:

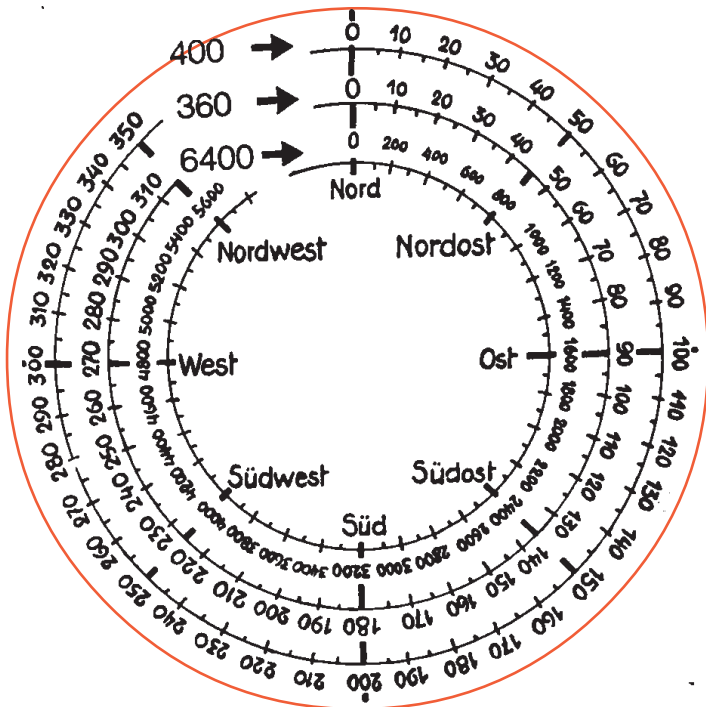
360°: **Altgrad, bekannte Kreiseinteilung**

400°: **Neugrad, rechter Winkel = 100°**

6400‰: **Artilleriepromille, militärische Einteilung.**

Die Recta-Kompassen sind entweder in 6400‰ oder 360° eingeteilt. Allfällige Umrechnungen kannst du mit einem Dreisatz oder der untenstehenden Scheibe vornehmen.

■ Umrechnungsscheibe mit den drei Kreiseinteilungen





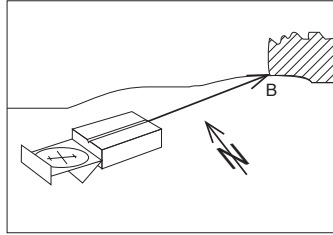
■ Grundanwendungen

Grundanwendung 1: Richtungsübertragung Gelände-Karte

Du siehst von deinem Standort A im Gelände einen Punkt B, den du auf der Karte bestimmen willst.

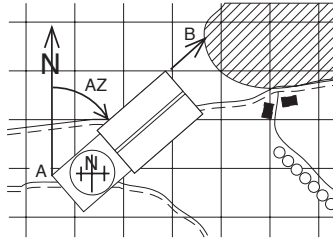
■ Schritt 1: Azimutbestimmung im Gelände.

Visiere mit dem waagrecht gehaltenen Kompass über die Ziellinie den gewünschten Punkt B an. Drehe dann die Kompass-Skala, bis der nach Norden zeigende (rot markierte) Teil der Magnetnadel zwischen die beiden Leuchtstriche der Nordmarke zu liegen kommt (bei ausgestrecktem Kompass im Spiegel kontrollierbar). Bei der schwarzen Zeigermarke (Index) kannst du nun den Richtungswinkel (Azimut) ablesen.



■ Schritt 2: Azimutübertragung auf Karte.

Das unter Schritt 1 berechnete Azimut bleibt eingestellt. Bestimme auf der Karte deinen Standort A, und lege dann den Kompass so auf die Karte, dass eine Ecke der Hinterkante (Schnurseite) auf den Standort zu liegen kommt (Nicht umgekehrt, sonst ist die Richtung um 180° verdreht! Stell dir vor, du hättest am Standort die Schnur um den Hals. Sie zeigt somit vom angepeilten Punkt weg). Drehe nun den Kompass (mit eingeschobenem Spiegel) um den Standort, bis Nordrichtung und Netzlinien auf Karte und Kompass übereinstimmen. (Die Magnetnadel muss beim Arbeiten auf der Karte nicht berücksichtigt werden.) Der gesuchte Punkt B liegt nun auf der Geraden in Richtung der am Standort A angelegten Längskante. Durch die Übertragung der im Gelände geschätzten Distanz auf die Gerade kannst du die genaue Lage des Punktes B bestimmen.



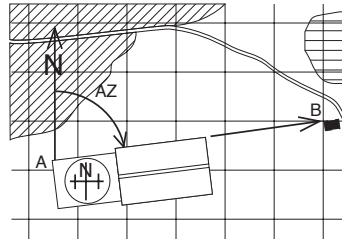


Grundanwendung II: Richtungsübertragung Karte–Gelände.

Du möchtest in unbekanntem oder unübersichtlichem Gelände die Richtung von deinem Standort A zum unbekanntem Punkt B bestimmen. Auf der Karte ist dir die Lage beider Punkte bekannt.

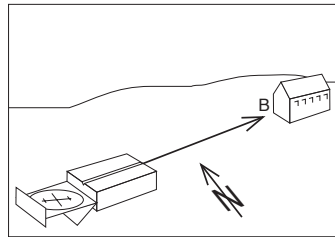
Schritt 1: Azimutbestimmung auf der Karte.

Lege den Kompass auf der Karte längs der Verbindungslinie von Standort A zu Punkt B. Die Ziellinie des Kompasses liegt dabei parallel zur Verbindungslinie und somit in der gesuchten Richtung (Kompass-Schnur zeigt auf Seite Standort A, sonst gibt es einen 180° -Fehler). Drehe nun die Kompass-Skala, bis Nordrichtung und Liniennetz auf Karte und Kompass übereinstimmen. (Die Magnetnadel brauchst du beim Arbeiten auf der Karte nicht zu beachten.) An der schwarzen Zeigermarke (Index) kann nun das Azimut abgelesen werden.



Schritt 2: Azimutübertragung ins Gelände.

Das unter Schritt 1 bestimmte Azimut bleibt eingestellt. Visiere nun an deinem Standort A über die Ziellinie des Kompasses und drehe dich, bis die rote Nadelspitze zwischen die beiden Leuchtstriche der Nordmarke zu liegen kommt (im Spiegel kontrollieren). Die Ziellinie zeigt nun in die Richtung des gesuchten Punktes B.





Orientieren im Gelände

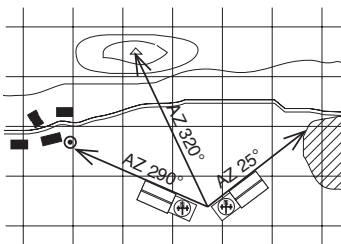
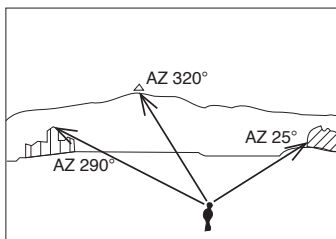
Mit Karte und Kompass

■ Vergleich Karte-Gelände

Orientiere zuerst die Karte nach Norden. Dazu stellst du auf dem Kompass Azimut Null (0) ein und legst ihn darauf an eine Nord-Süd-Koordinatenlinie der Karte (Ziellinie des Kompasses zeigt auf Karte nach Norden). Drehe dann die Karte mit aufgelegtem Kompass bis die rote Nadelspitze zwischen die beiden Leuchtstriche der Nordmarke zu liegen kommt. Nun liegt die Karte richtig im Gelände. Versuche dich nun durch Vergleich markanter Geländeteile (Berggipfel, Hügel, Wald, ...) und auffälliger Bauten (Turm, Starkstromleitung) mit der Karte zu orientieren.

■ Standortbestimmung mit «Einschneiden»

Zwei oder mehrere im Gelände sichtbare Punkte sind dir auf der Karte bekannt, jedoch dein momentaner Standort nicht. Gemäss Grundanwendung I bestimmst du daher die Azimute der Punkte im Gelände und überträgst die Richtungen auf die Karte. Dabei musst du den Kompass auf der Karte beim bekannten Punkt ansetzen und dann den Kompass drehen, bis er gleich ausgerichtet ist wie die Karte (Nordrichtung und Netzlinsen auf Kompass und Karte übereinstimmend). Nun ziehst du eine Linie längs der anliegenden Kompasskante und verlängerst sie in Richtung Schnur. Denselben Vorgang wiederholst du mit einem zweiten oder mehreren Punkten. Beim Schnittpunkt der Linien auf der Karte befindet sich dein Standort.





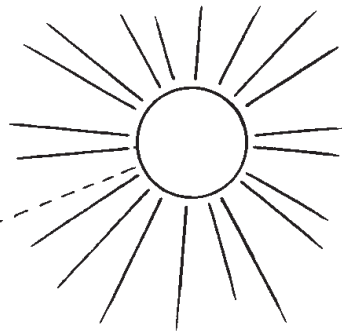
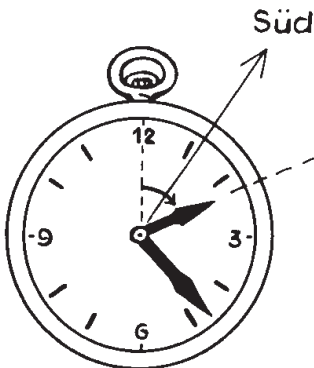
■ Natürliche Hilfsmittel

■ Merkmale im Gelände

- ◆ Auf der Wetterseite von Bäumen, Felsen und Häusern wachsen oft Moos und Flechten. In der Schweiz liegt die Wetterseite in der Regel gegen Westen gerichtet.
- ◆ Holzhäuser sind durch die Sonnenbestrahlung auf der Südseite am dunkelsten gefärbt.
- ◆ Alte Kirchen sind meist nach Osten ausgerichtet. Der Altarraum befindet sich im Ostteil der Kirche.

■ Sonne und Uhr

Bei einer waagrecht gehaltenen Uhr wird der Stundenzeiger nach der Sonne ausgerichtet. Die Winkelhalbierende zwischen dem Stundenzeiger und der Zwölf-Uhr-Marke zeigt ungefähr nach Süden. Diese Methode ist zwar praktisch, aber ungenau. Sie funktioniert zudem nur, wenn



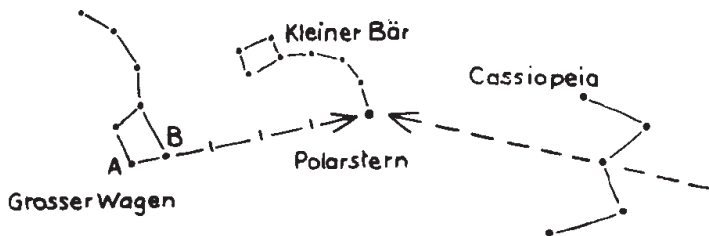
die Uhr die richtige Ortszeit angibt. Bei Sommerzeit muss die Uhr zuvor um eine Stunde zurückgestellt werden.

■ Nordrichtung nach dem Polarstern

Die Richtung, in der der Polarstern steht, ist die genaue Nordrichtung. Hat man am Himmel den Polarstern gefunden, so kennt man dadurch die Himmelsrichtungen. Um diesen nicht besonders auffälligen Stern zu finden, sucht man mit Vorteil das Sternbild des Grossen Bären (Grosser Wagen) oder dasjenige, das wie ein «W» aussieht und Cassiopeia genannt wird. Verlängert man beim Grossen Bären die Strecke AB (siehe



Abbildung) etwa fünfmal, so findet man den Polarstern. Aus der Figur ist auch die Lage des Polarsternes zum Sternbild der Cassiopeia ersichtlich.





Krokieren und Auskundschaften

Krokieren

■ Das Kroki

Das Kroki ist eine von Hand gezeichnete Skizze eines Geländeabschnittes in Form einer vereinfachten Ansicht oder eines vereinfachten Planes. Es dient zur Verdeutlichung einer Meldung, zur Angabe eines Punktes oder einer Wegstrecke. Ein Kroki erfüllt dann seinen Zweck, wenn es besondere Informationen enthält, welche einer Landeskarte oder einer blossen Beschreibung nicht entnommen werden können. Das Kroki ist also eine persönliche Darstellung des Geländes, auf dem wir z.B. auch unsere Lagerbauten einzeichnen können. Je nach Verwendungszweck zeichnet man ein Ansichtskroki, Plan- oder Wegkroki.

Am besten zeichnet man ein Kroki mit einem nicht zu harten Bleistift auf einem karierten Block. Die Linien sind klar und bestimmt zu ziehen. Keine aus vielen Strichlein zusammengesetzte Linien! Tinte oder Kugelschreiber lassen sich nur schwer ausradieren und sind für Kroki eher ungeeignet. Farben sollen nur zum Hervorheben wichtiger Dinge verwendet werden.

92

Jedes Kroki enthält folgende Grundangaben:

◆ Der *Titel* sagt aus, was das Kroki darstellt (beim Ansichtskroki auch Hinweis auf Standort des Betrachters).

◆ Der *Massstab* wird durch eine Vergleichsstrecke ersichtlich, die man im Kroki einträgt.

◆ *Wichtige Objekte* werden angeschrieben.

◆ Die Angabe der *Nordrichtung* erleichtert die Ausrichtung des Kroki nach dem Gelände.

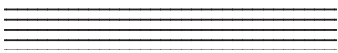
◆ Der *Name des Zeichners* sowie Entstehungsdatum und -zeit werden unten am Krokirand angeschrieben.

■ Grundschräffierung

Für alle Kroki-Arten gelten folgende Schräffierungen für die Geländedarstellung:



Schräge Schräffierung für Wald, Gebüsch, Bäume.



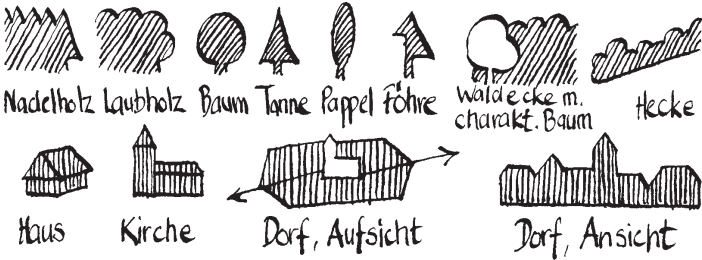
Waagrechte Schräffierung für Gewässer.



Senkrechte Schräffierung für Gebäude und Siedlungen.



Signaturen für das Ansichtskroki

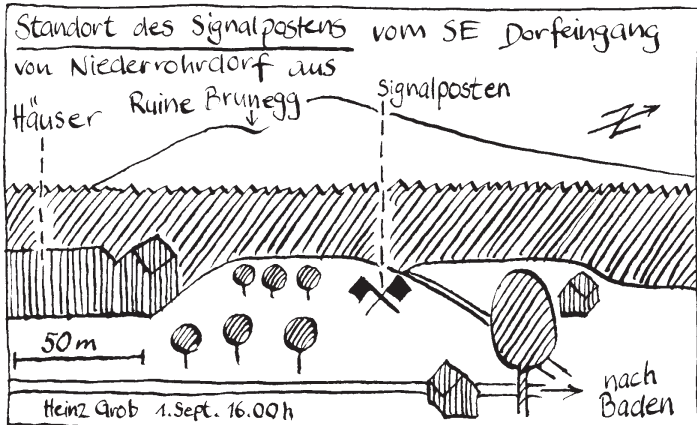


Übriges Gelände wie Wiesland, Äcker, Plätze wird nicht schraffiert. Weitere Angaben zu den Signaturen sind nachfolgend bei den einzelnen Kroki-Arten zu finden.

digen Details wie Wälder, Straßen, Häuser, Lagerplatz usw. durch vereinfachte Signaturen (siehe Abbildung) eingetragen und die vorgezeichneten Geländelinien ausgezogen. Mit zunehmendem Abstand vom Betrachter werden die Striche der Geländeformen und Objekte immer schwächer abgebildet. Abschliessend werden noch allfällig notwendige Beschriftungen angebracht (z.B. Gelände- oder Ortsnamen, Lagerplatz ...).

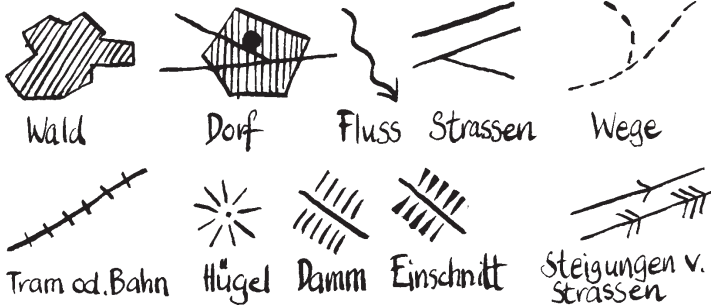
Das Ansichtskroki

Ein Ansichtskroki ist ein skizziertes Bild eines Geländeausschnittes. Zeichne zuerst ganz leicht die wichtigsten Geländelinien vor, damit du die richtige Blatteinteilung erhältst. Dann werden die notwen-





Signaturen für Plan- und Wegkroki

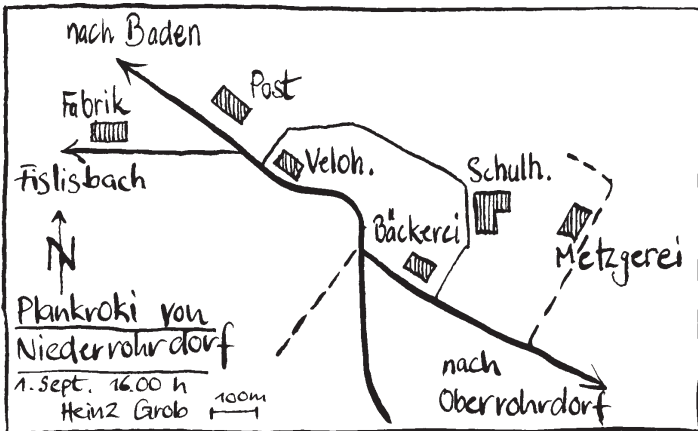


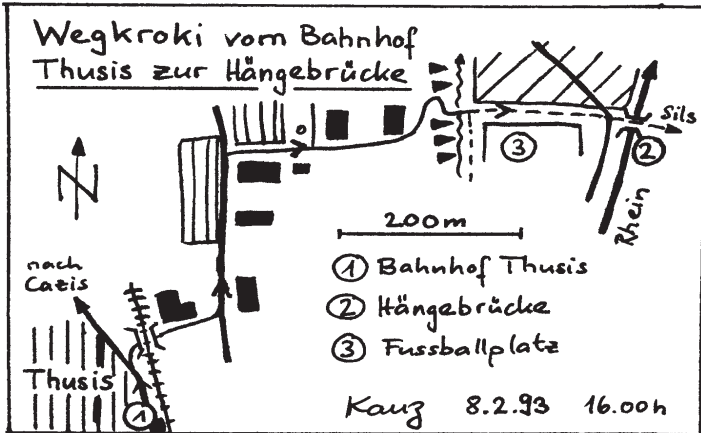
■ Das Plankroki

Das Plankroki ist eigentlich eine von Hand gezeichnete Karte. Es soll aber nicht einfach ein Ausschnitt aus der Landeskarte abgezeichnet werden, sondern man kann gerade auf dem Plankroki Einzelheiten darstellen, für die auf der normalen Karte kein Platz vorhanden ist.

Auf dem Plankroki eines Dorfes

können zum Beispiel die für ein Lager wichtigsten Gebäude wie Läden, Post, Gemeindehaus, Kirche, Bahnhof usw. hervorgehoben werden. Beim Rekognoszieren eines Lagerplatzes kann man auf einem Plankroki bereits die möglichen Standorte der vorgesehenen Bauten eintragen. Für das Plankroki gibt es ebenfalls vereinfachende Signaturen.





■ Das Wegkroki

Das Wegkroki ist dem Plankroki ähnlich und soll den Weg von einem Punkt zu einem anderen weisen. Ein Wegkroki wird verwendet, wenn keine Landeskarte vorhanden ist oder wenn diese zu wenig detailliert ist. Im Unterschied zum Plankroki werden beim Wegkroki nur Einzelheiten angegeben, die unmittelbar links oder rechts des Weges liegen. Die Signaturen sind gleich wie beim Plankroki.



Auskundschaften

Das Auskundschaften (= Rekognoszieren) ist die eigentliche und grundlegende «Urtätigkeit» der Pfadfinder. Sein Büchlein «Hilfe zum Pfadfinden» schrieb Baden-Powell ursprünglich für militärische Späher. Später wies er aber ausdrücklich darauf hin, dass die Gesellschaft auch auf Friedens-Pfadfinder angewiesen ist: Menschen, die bereit und fähig sind, neue Lebensräume oder Sachgebiete zu erkunden. Dazu muss man nicht unbedingt in die Wildnis oder ins Weltall reisen. Mit wachen und aufmerksamen Sinnen kann man auch in der eigenen Umgebung viel Interessantes und Neues entdecken. So können wir zum Beispiel als Aufgabe auf einem «Fähnli-Hike» oder einem speziellen Rekognoszierungsmarsch Wege, Plätze, Landschaften, Häuser, Ortschaften, Bräuche und Betriebe erforschen. Dabei ergeben sich zahlreiche Anwendungsmöglichkeiten für all unsere pfaditechnischen Fähigkeiten: Orientieren, Naturkunde, Beobachten, Krokieren, Pionier, Übermitteln ...

Die Ergebnisse und Erlebnisse einer Erkundung werden in der Regel in einem Bericht festgehalten, entsprechend der gestellten Aufgabe und den eigenen Absichten. Manchmal reicht es, wenn man sich auf eine Marschtabelle mit der Angabe von Zeiten, Orten, Distanzen sowie Stichworten zu den gelösten Aufgaben beschränkt. Hingegen kann der Rekognoszierungsbericht eines «Fähnli-Hikes» auch zu einem bunten und lebhaften Erinnerungsbuch werden, wenn man ihn mit Bildern, Geschichten und Fundgegenständen ergänzt.





Seilkunde

■ Das Seilmaterial

Eine Brücke über den Bach, ein grosses Aufenthaltszelt, ein Aussichtsturm: Dies sind nur ein paar nützliche und attraktive Einrichtungen im Pfadi- und Lagerleben, für deren Konstruktion grundlegende Kenntnisse in Seilkunde wichtig und notwendig sind. Bevor man jedoch den ersten Knoten macht, muss man sich für das geeignete Seil entscheiden. Durch verschiedene Grundmaterialien und Verarbeitungstechniken ergeben sich nämlich Seilarten mit unterschiedlichen Eigenschaften. So sind z.B. Kunststoffseile reissfester als

Hanfseile, dafür sind sie weniger reibungsbeständig. Gedrehte Seile haben eine höhere Tragkraft als geflochtene aus demselben Material. Die folgende Aufstellung soll dir bei der Auswahl des richtigen Seiles helfen.

Vom Zustand des Seilmaterials kann die Sicherheit von Menschen abhängen. Zudem ist es auch relativ teuer. Ein Seil muss daher sorgfältig behandelt, gepflegt und kontrolliert werden! Seile sollten trocken, sauber und aufgerollt gelagert werden. Man trample auch nie mit Schuhen auf Seilen herum und schütze sie vor scharfen Kanten.

Eigenschaften	Hanf gedreht	Polypropylen	Nylon
Verwendung	Pionier- technik	Seilbrücken Abspannungen	Bergsteigen Abseilen
Verrottungs- beständigkeit	schlecht	sehr gut	gut
Temperatur- beständigkeit	sehr hohe Temperatur	80 °C (Reibung)	100 °C
Reissfestigkeit für 10 mm Ø	800 kg	1400 kg	2000 kg
Dehnung	gering	stark	sehr stark
Kanten- und Scheuer- festigkeit	relativ wenig empfindlich	sehr empfindlich	empfindlich
Achtung	Seil verkürzt sich beim Nass- werden und lockert sich beim Trocknen	nie für Abseilen oder Karabiner- seilbahn, da ge- ringe Tempera- turbeständigkeit	nie unter Dauerbela- stung (Seil- brücke) (Dehnung!)



Achtung: Jedes Seil ist so stark wie seine schwächste Stelle!

Knoten

Die Grundlage zur fachkundigen Ausführung der meisten Pionierarbeiten bilden die Knoten. Es genügt aber nicht, viele Knoten zu kennen; man sollte auch über ihre richtige Anwendung Bescheid wissen. Zum Üben eignen sich Stricke und Seile besser als dünne Schnürchen. Übe auch gleich am richtigen Objekt: die Achterschlinge an einem Pfahl, den Maurerknoten um einen Stamm ... Kannst du die Knoten auch «blind» richtig knüpfen?

■ Seilverbindungen

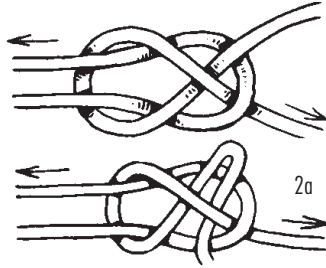
1. *Samariterknoten*. Verbindung zweier gleicher Seile. Liegt flach



und wird darum auch beim Anlegen von Dreieckstuch-Verbänden gebraucht (drückt nicht).

2. *Weberknoten*. Verbindung zweier ungleich dicker Seile. Kann vom Samariterknoten abgeleitet werden. Das dickere Seil bildet ein Auge. Kann mit einer Schlinge auch zum Aufziehen gebraucht werden (2a).

98

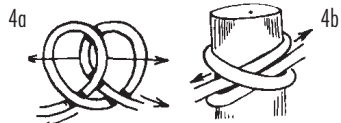


3. *Fischerknoten* (Spierenstich). Verknüpft gleich oder unterschiedlich dicke Seile.



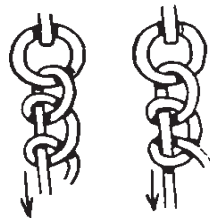
■ Seilbefestigungen

4. *Achterschlinge* (Mastwurf). Hält sehr gut, bei Zug an einem oder



beiden Seilenden. Wird entweder vorgefertigt (4a) übergestülpt (z.B. Pfahl) oder direkt am Objekt (z.B. Baum) gemacht (4b).

5. *Schifferknoten* (Bretzeli). Zum Befestigen eines Seiles an



einem dünnen Gegenstand (Ring, Geländer, dünner Baum) und zum Verstäten geeignet (Seilbrücke).

6. *Maurerknoten*. Befestigung eines Seilendes an einem Baum.

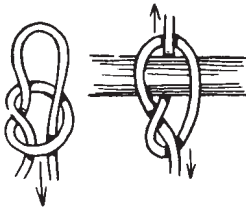


Somit nur einseitiger Zug möglich und notwendig (Seilbrücke).

7. *Ankerknoten*. Nur anwendbar, wenn der Zug an beiden Enden gleich gross ist.



8. *Flaschenknoten* (Päckliknoten). Hauptsächlich zur Befestigung von Strickleitersprossen, auch zum Binden eines Postpakets.



9. *Seilspanner* (Fuhrmannsknoten). Anwendung des Flaschenknoten zum Spannen eines Seils. Die Schlaufe muss beim Anziehen grösser werden. Knebel in den

Knoten stecken, sonst lässt er sich später kaum lösen.

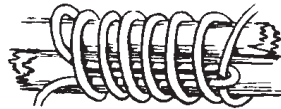
Knebel durchstecken



Bünde

Bünde dienen zum Verbinden von Balken. Sie müssen sorgfältig ausgeführt und immer gut angezogen werden.

1. *Parallelbund*. Zur Verlängerung eines Stockes oder zur Verbindung

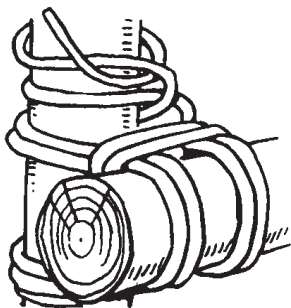


zweier Bruchstücke. Erst eine Schlinge legen, dann Windung an Windung anschliessen und immer gut anziehen. Am Schluss das Seilende durch die Schlaufe führen und diese bis zur Mitte durchziehen. Auf diese Art werden auch Seilenden abgebunden.

2. *Kreisbund*. Zu verwenden bei sich rechtwinklig kreuzenden Stangen. Es wird mit einem Achterknoten begonnen, und zwar auf der in Belastungsrichtung oben liegenden Seite. Dann wird das Seil in



engen Windungen kreisförmig um die Balken geführt. Durch einige Querwindungen zieht man die andern Windungen zusammen und verknüpft Seilanfang und Seilende mit einem Samariterknoten.



Strickleiter und Seilbrücken

■ Strickleiter

Beim Bau einer Strickleiter werden die Stöcke links und rechts mit Flaschenknoten befestigt (siehe Seite 99). Der Flaschenknoten hat gegenüber dem Achterknoten den Vorteil, dass die einzelnen Treppeinstufen leicht verschoben werden können, und dass er sich beim Abbruch leicht lösen lässt. Man hat nur darauf zu achten, dass die «komplizierte» Seite unten ist.

■ Seilbrücken

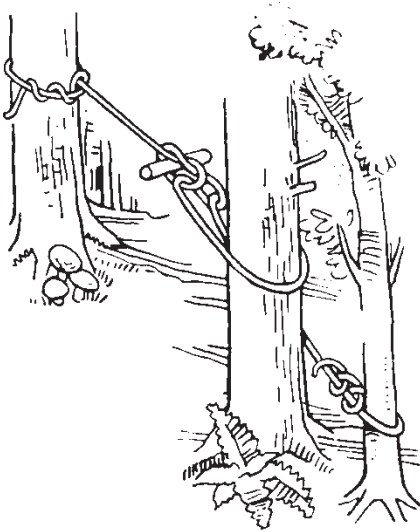
Seilbrücken eignen sich dort, wo ein Hindernis (Tobel, Graben, Bach) rasch überwunden werden soll. Nach Gebrauch kann die Brück-

ke sofort wieder abgebrochen werden. Für Seilbrücken sollen nur einwandfreie Seile verwendet werden. Je stärker ein Seil gespannt ist, desto geringer ist die Reißfestigkeit. Stahlringe oder Karabiner an den Umlaufpunkten (z.B. beim Spanner) verringern die Reibung (vor allem wichtig bei Polypropylen-seilen).

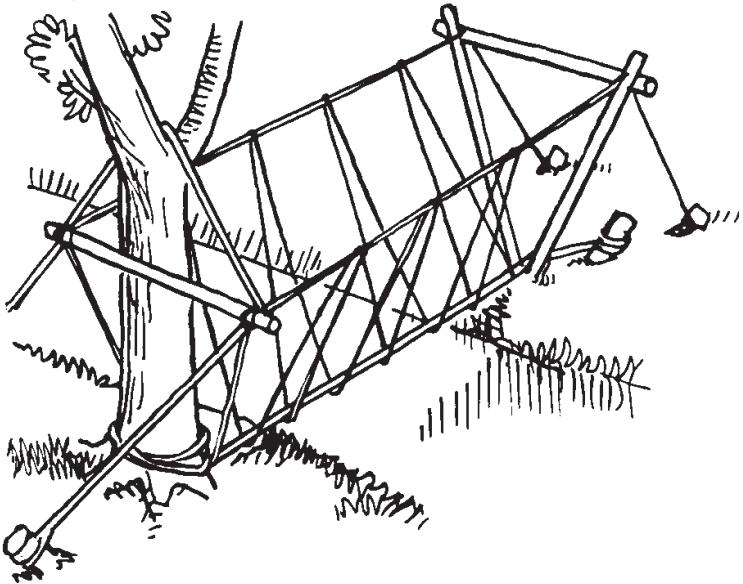
Brücken mit einem *einzigem Seil* sind nur auf kurze Distanzen (bis etwa 10 m) brauchbar. Man hängt einen Fuss ein, lässt das andere Bein gestreckt nach unten hängen und zieht sich mit den Händen kopfveran vorwärts. Das eine Seilende wird mit einer Achterschlinge oder mit einem Maurerknoten an einem Baum befestigt. Das andere Ende wird mit einem Seilspanner versehen. Damit man den Flaschenknoten nachher leicht wieder lösen kann, steckt man in dessen Mitte einen Knebel, der sich nachher durch Brechen leicht wieder entfernen lässt.

Zwei Seile: Beide Seile werden wie oben beschrieben gespannt. Das stärkere Seil dient als Laufseil, das schwächere als Halteseil; das zweite steht etwa 1,5 m über dem ersten.

Drei Seile: Zwei Seile dienen als Geländer, das dritte als Laufseil. Halteseile und Laufseil werden durch dünnere Seile V-förmig



verbunden. Ist an einem Ufer ein einzelner Baum, am anderen Ufer hingegen keiner, so kann mit einer Balkenkonstruktion eine Brücke nach untenstehender Figur gebaut werden. Weitere Anregungen zur Anwendung von Seilen findest du im Kapitel «Lager» (Seiten 219 und 220).





Übermitteln

Übermitteln bedeutet eine Nachricht weitergeben. Am direktesten geschieht das natürlich durch die gesprochene Sprache, was uns heute dank Telefon und Funk auch über weite Distanzen möglich ist. Wenn uns jedoch eine solche mündliche Kontaktaufnahme nicht möglich ist, sind wir auf andere Formen der Nachrichtenübermittlung angewiesen, wir verwenden *Signale*. Signale sind Zeichen und Symbole mit einer bestimmten Bedeutung, die entweder sichtbar (optisch) oder hörbar (akustisch) weitergegeben werden. Das Übermitteln mit solchen Signalen nennt man auch «signalisieren».

Heute gibt es eine grosse Anzahl solcher Zeichensysteme, von denen hier nur eine kleine Auswahl erwähnt sei: Schriftzeichen, Handzeichen, Verkehrszeichen, Bildzeichen, Rufzeichen, Pfadizeichen etc.

Entsprechend gross ist auch die Art, wie solche Zeichen übermittelt werden können: Brief, Flaggen, Schilder, Licht, Pfeife, Pieser, Trompete, Trommeln.

Die Auswahl der geeigneten Zeichensprache hängt von der jeweiligen Situation und den Kenntnissen der Benutzer ab. Es ist wohl klar, dass für eine erfolgreiche

Übermittlung sowohl Sender als auch Empfänger die gewählte Sprache beherrschen müssen.

Zur Signalisierung über grössere Distanzen hat sich vor allem das Morsesystem bewährt, denn es eignet sich sowohl zur optischen als auch zur akustischen, telegraphischen (Draht) und elektromagnetischen (Funk) Nachrichtenübermittlung. So verwenden auch wir Pfadi beim Signalisieren meistens das Morsesystem, das nachfolgend ausführlicher beschrieben ist.

■ Morsen

Im Jahre 1857 erfand der Amerikaner Samuel Morse ein Zeichensystem aus Strichen und Punkten, das eine eigentliche Revolution im Übermittlungswesen einleitete. Jedem Buchstaben des Alphabets, jeder Grundzahl, den Satzzeichen und Dienstzeichen wies er je eine Kombination von Punkten und Strichen zu. Diese Punkte und Striche können auch durch kurze und lange Töne oder Impulse (Licht, Strom) ersetzt werden, wodurch das Morsesystem schon kurz nach seiner Erfindung in der Telegraphie grosse Bedeutung erlangte.

■ Die Morsezeichen

Die *Buchstaben* umfassen bis zu vier Punkte oder Striche. Häufig verwendete Buchstaben sind in



der Regel kurz und einfach. Am besten lernt man die einzelnen Buchstaben mit den zugehörigen Merkwörtern, die man in Silben trennt. Wenn in einer Silbe ein «o» enthalten ist, bedeutet dies einen Strich, jede andere Silbe einen Punkt. Beim Morsen und anderen Übermittlungsarten wird auf Gross- oder Kleinschreibung verzichtet.

a	=	. -	Arnold
ä	=	. - . -	Ätz-koh-len-stoff
b	=	- . . .	Bo-na-par-te
c	=	- . . .	Con-di-to-rei
d	=	- . .	Don-ners-tag
e	=	.	Ei
f	=	. . . -	Fen-ster-bo-gen
g	=	- - . -	Gross-on-ke-l
h	=	Hüh-ner-au-ge
i	=	. .	I-da
j	=	. - - - -	Jagd-mo-tor-boot
k	=	- - . -	Kom-man-do
l	=	. - . .	Li-mo-na-de
m	=	- -	Mo-tor
n	=	- -	No-tar
o	=	- - - -	O-vo-sport
ö	=	- - - - .	Ö-ko-no-mie
p	=	. - - - .	Phi-lo-so-phie
q	=	- - - - -	Qua-ko-ri-ko
r	=	. - . -	Re-vo-l-ver
s	=	. . .	Sä-bel-griff
t	=	-	Tod
u	=	. . -	U-ni-form
ü	=	. - - - -	Ü-ber-rock-knopf
v	=	. . . -	Ven-ti-la-tor
w	=	. - - -	Wind-mo-tor
x	=	- . . .	Xo-ki-mil-ko
y	=	- - - - -	Yo-schi-mo-to
z	=	- - . .	Zo-ro-a-ster
ch	=	- - - - -	Chro-no-lo-gas

Die *Zahlen*: Alle zehn Grundzahlen umfassen fünf Punkte oder Striche. Die Zahlen von 1 bis 5 beginnen mit einem Punkt, diejenigen von 6 bis 9 sowie ø (Null) mit einem Strich.

1	=	. - - - -
2	=	. . - - -
3	=	. . . - -
4	= -
5	=
6	=	-
7	=	- -
8	=	- - -
9	=	- - - - .
ø	=	- - - - -

Die Zahl «Null» wird zur Unterscheidung vom Buchstaben «o» als «ø» geschrieben.

Die *Satzzeichen* umfassen jeweils sechs Punkte und Striche. Sie bestehen aus der Zusammenfügung von zwei oder drei Buchstaben. Man braucht die Satzzeichen eigentlich nur, wenn sie zum Verständnis des Textes notwendig sind. Das Zeichen für Klammer () muss vor und nach dem eingeklammerten Teil der Meldung gegeben werden.

Punkt (.)	=	. - . - . - .	=	AAA
Komma (,)	=	- - - . . . -	=	MIM
Fragezeichen (?)	=	. . . - . . .	=	IMI
Doppelpunkt (:)	=	- - - - . . .	=	OS
Bindestrich (-)	=	- -	=	BA
Klammer ()	=	- . - . - . -	=	KK



■ Die Dienstzeichen

Dienstzeichen verwendet man hauptsächlich zur Einleitung und Beendigung eines Kontaktes sowie zur Quittierung des Textes oder einzelner Teile davon. Nachfolgend die gebräuchlichsten Zeichen (siehe auch Zeichnung Seite 106).

◆ Anruf

Zeichen geben, bis Gegenseite auf gleiche Weise antwortet.

Mit Ton oder Licht = · · · · /
· · · · / · · · · (h, h, h usf.)

Mit Scheiben, Flaggen usf. =
Kreisen mit Scheibe rechts

◆ Wortende

mit Ton oder Licht = · · / · · (i, i,
rasch gegeben)

Mit Scheiben, Flaggen usf. = Beide
Scheiben senkrecht übereinander-
halten

◆ Buchstaben (oder Wort) verstan-
den = · E

◆ Buchstaben (oder Wort) nicht
verstanden = - T

◆ Ende der Depesche = · · · · ·

AR (all right)

◆ Irrtum = · · · · · · · ·

darauf Wiederholung des falschen
Buchstabens oder Wortes

■ Morseschlüssel

Mit Hilfe des abgebildeten Morse-
schlüssels können Morsezeichen
direkt entziffert werden. Jeder
Buchstabe, jede Zahl und jedes
Zeichen hat darin einen festen
Platz. Punktierter Linien, die zu ihm

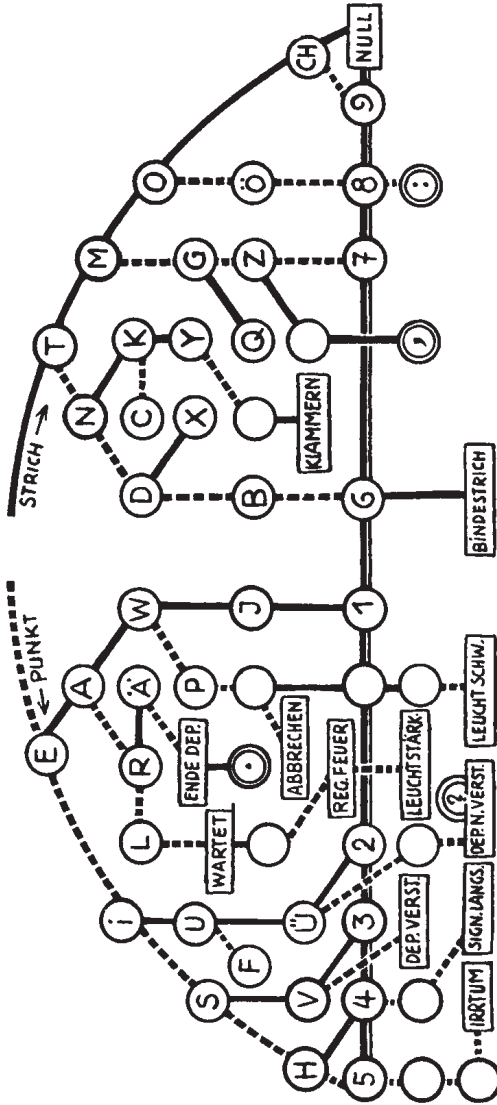
hinführen, bedeuten Punkte,
durchgezogene Linien Striche.
Wenn du nun zum Beispiel das Zei-
chen · · · empfängst, so folgst du
auf dem Schlüssel zuerst der
punktieren Linie, dann der durch-
gezogenen und nochmals der
punktieren Linie. Dort findest du
den Buchstaben «f».

Schneller und interessanter wird
das Morsen, wenn man die Zei-
chen auswendig kennt und nicht
jedesmal im Büchlein nachschau-
en muss. Am besten lernst du na-
türlich durch regelmässiges Üben
und in der praktischen Anwen-
dung. Tausche doch einmal mit
anderen Pfadi Briefe in Morse-
schrift!

```
· · · · / - · · · / · · · / - · / - - · //  
- - / · / - - - - / - // - · · / · /  
- · // - - / · / · · / · · · / - / · · · //  
· - - - //
```



Morseschlüssel





Ein Übermittlungsposten

■ Standort und Signalmittel

Für das Übermitteln im Gelände ist die Wahl eines geeigneten Standortes wichtig. Beim optischen Verfahren (mit Scheiben, Flaggen, Licht) muss selbstverständlich eine freie Sichtverbindung zwischen Sender und Empfänger bestehen. Zudem sollte sich das Signalmittel von der Umgebung abheben. Vor einem dunklen Hintergrund verwendet man also mit Vorteil helle Signalscheiben, und umgekehrt. Wird mit Lampen übermittelt, so sollte sich keine störende fremde Lichtquelle in der Nähe befinden. Auch steht man zum Senden nicht gerade auf eine Hügelspitze, wenn man eine geheime Nachricht vor fremden Augen verborgen halten will.

Die Auswahl des geeigneten Signalmittels hängt von eurem Standort, den Sichtverhältnissen und dem vorhandenen Material ab. Nachfolgend eine Liste ver-

schiedener Signalmittel und deren Reichweite:

Signalmittel	Reichweite
Am Tag:	
Morsescheiben	1–2 km
Hüte, Flaggen	300 m
Heliograph	
(Sonnenspiegel)	bis 20 km
In der Nacht:	
Morsescheinwerfer	bis 20 km
Taschenlampe	1 km
Tag und Nacht:	
Pfeife	bis 500 m
Morseapparat	Kabellänge

Werden als Signalmittel Scheiben, Hüte oder Flaggen benützt, so wird jedes Zeichen (Punkt oder Strich) 2–3 Sekunden gezeigt, die Zeichen eines Buchstabens folgen rasch aufeinander. Die Pausen zwischen den einzelnen Buchstaben dauern etwa doppelt so lange wie ein Zeichen (4–5 Sekunden) oder bis eine Quittierung eintrifft. Die Übermittlung mit Scheiben zeigen nachfolgende Skizzen:



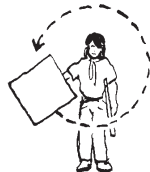
Grundstellung



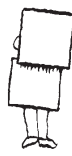
Punkt



Strich



Anruf



Wortende



Bei der Übermittlung mit Licht oder Ton gibt man für einen Punkt nur ein kurzes Signal, ein Strich dauert fünfmal so lange wie ein Punkt. Die Pause zwischen den einzelnen Buchstaben dauert etwa gleich lang wie ein Strich.

■ Personal

Auf einer Übermittlungsstation braucht es in der Regel drei Personen, nämlich den Signalisten, den Beobachter und den Schreiber. Es sollte nur der Signalist gesehen werden. Die Aufgaben sind unten aufgeführt.

■ Übermitteln einer Depesche

Eine Nachricht, die übermittelt werden soll, wird auch Depesche genannt. Die Depesche soll möglichst kurz und einfach sein, unnötige Worte kann man weglassen, allenfalls bekannte Abkürzungen benutzen.

Wenn man eine Depesche übermitteln will, so beginnt man mit dem Anruf an die Gegenstation, bis diese mit dem gleichen Zeichen antwortet (mit Kreisen oder mehrmals vier Punkte nacheinander). Dann kann mit der eigentlichen Übermittlung begonnen werden. Der Schreiber der Sendestation diktiert dem Signalisten die einzelnen Buchstaben. Der Beobachter der Empfangsstation diktiert seinem Schreiber den empfangenen Buchstaben. Je nach vorheriger Abmachung quittiert der Signalist der Empfangsstation nach jedem Buchstaben oder Wort entweder mit «verstanden» (·) oder «nicht verstanden» (–). Zahlen werden mit der Wiederholung der Zahl quittiert. Der Beobachter der Sendestation sagt «gut» oder «verstanden», wenn die Gegenstation verstanden hat. Wenn diese nicht verstanden hat, muss das zuletzt

Personalbedarf beim Übermitteln

	<i>beim Senden</i>	<i>beim Empfangen</i>
Signalist	sendet	gibt «verstanden», «nicht verstanden» usw.
Beobachter	achtet auf die Bewegungen der Gegenstation und quittiert, ob diese «verstanden» hat oder nicht	beobachtet und diktiert
Schreiber	diktiert	schreibt und übersetzt



gesendete Zeichen (oder Wort) nochmals übermittelt werden. Am Schluss der Nachricht sendet man · · · · (AR).

Will nun die bisherige Empfangstation eine Nachricht (z.B. Antwort) übermitteln, so beginnt sie mit dem Anruf-Zeichen und wird somit selbst zur Sendestation.

Falls die Sendestation einmal ein falsches Zeichen übermittelt hat, so sendet sie sofort das Zeichen «Irrtum» (8 Punkte). Nach der Quittierung der Gegenstation wird dann das richtige Zeichen durchgegeben. Bei längeren Übermittlungsübungen empfiehlt es sich, die gesendeten und empfangenen Deschen in einem Stationsheft einzutragen.

Chiffrieren

■ Chiffrierarten

Eine Meldung chiffrieren (verschlüsseln) heisst, sie für Dritte unverständlich machen. Ein gewöhnlicher Text wird chiffriert, indem man bestimmte Änderungen vornimmt, die nur dem eingeweihten Empfänger bekannt sind, von allen anderen aber erst mühsam herausgefunden werden müssen (z.B. vom Gegner im Spiel). Man kann zum Beispiel Buchstaben und Worte austauschen, eine eigene Sprache oder Schrift verwenden,

allenfalls auch mehrere Verschlüsselungsarten miteinander kombinieren. Beim Chiffrieren gibt es keine Unterscheidung von Gross- und Kleinschreibung. Die Umlaute ä, ö, ü werden als ae, oe, ue ausgeschrieben, für j wird i verwendet. So erhält man ein Alphabet von 25 Buchstaben. Nachfolgend findest du ein paar Möglichkeiten, wie du deine geheimen Mitteilungen verschlüsseln kannst.

■ Buchstabenverschiebung:

Man verschiebt das Alphabet um einige Buchstaben, d.h. man ersetzt jeden Buchstaben durch den, der eine bestimmte Anzahl Stellen weiter hinten oder vorn kommt. Z.B.: Verschieben um zwei Stellen nach hinten:

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
cdefghijklmnopqrstuvwxyzab

a wird zu c, b zu d, c zu e,, z zu b. «Thilo» würde dann heissen: VKLNQ.

■ Chiffrieren durch Streichen, Einsetzen, Zusetzen, Umtauschen:

- Man schreibt den Text rückwärts: LEIPSIEB SESEID EIW.

- Man streicht jeden dritten Buchstaben oder jedes dritte Wort usw. und hängt die gestrichenen Buchstaben oder Worte am Ende der Nachricht in der richtigen Reihenfolge ein.



henfolge an: DA GET AF DES WESE SHUIEI.

- Man hängt jedem Buchstaben einen beliebigen zusätzlichen Buchstaben an, oder nach jedem Wort ein neues Wort. STOL WOILRSDE DUELRO TREXXITO DROSPILPIESLETI SIOR LEARNOGE.

- *Mit Hilfe von Quadrattgittern:* Man schreibt die Nachricht zuerst zeilenweise (waagrecht) in ein Quadrat von z.B. 25 Feldern und gibt diesen Text dann spaltenweise (senkrecht gelesen) weiter. Leere Felder werden mit beliebigen Buchstaben ausgefüllt. «Kommt ins Lager zurück» heisst dann «KIGRAONEUBMSRECLMZCFTAUKS»

K	O	M	M	T
I	N	S	L	A
G	E	R	Z	U
R	U	E	C	K
A	B	C	F	S

- *Koordinatennetz:* Das Alphabet wird in ein Quadrattgitter mit 25 Feldern eingetragen. Jede Zeile und jede Spalte wird mit einem unterschiedlichen Buchstaben angeschrieben. So kann jeder Buchstabe im Netz durch eine bestimmte Buchstaben-Kombination ausgedrückt werden. Das Wort «Koordinaten» heisst dann anhand des ab-

gebildeten Koordinatengitters: «LUMOMONEKOLOMIKANOKU».

	A	E	I	O	U
K	A	B	C	D	E
L	F	G	H	I	K
M	L	M	N	O	P
N	Q	R	S	T	U
R	V	W	X	X	Z

- *Zahlencode:* Man numeriert die Buchstaben und übermittelt dann nur Zahlen, z.B. a = 01, b = 02, c = 03, ... , z = 25. «Pfadi» heisst dann 1506010409.

- Man kann auch die Morse-schrift zum Verschlüsseln von Bot-schaften verwenden. Hier ein paar Varianten:

- Alle Meldungen, die nach den bisher gezeigten Methoden verschlüsselt wurden, können anschliessend noch in Morseschrift übertragen werden.

- Austausch von Punkten und Strichen. «Morsen» heisst dann neu

.. / ... / - . - / - - - / - / . - //

- *Gebundene Morsezeichen:* sieht aus wie Stenographie. Beispiel «geheim»:



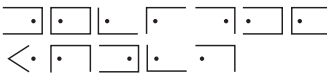
● **Morsebild.** Der Text wird in einem Bild «versteckt».



■ **«Hieroglyphen»:** In einem Gitterwerk erhält jeder Buchstabe seinen bestimmten Platz. Auf Grund dieses Platzes zeichnet man die «Ersatzbuchstaben».

AB	CD	EF	
GH	IK	LM	
NO	PQ	RS	

Das Wort «Hieroglyphen» z.B. sieht dann folgendermassen aus:



■ **Deckwörter:** Bezeichnungen für Orte, Namen, Zeiten und Tätigkeiten werden durch andere (erfundene) Wörter ersetzt. Der Lagerplatz heisst dann z.B. «Mond», ein Meldeläufer wird zum «Yeti», statt übermittelt wird gesungen. Aus der folgenden Meldung werden dann wohl nur eingeweihte Personen entnehmen, dass ein Meldeläufer um X Uhr eine Mitteilung zum Lagerplatz bringt: «Der Yeti singt eine Stunde vor Fixzeit auf dem Mond.»

110

■ **Dechiffrieren**

Chiffrierte Botschaften müssen vom Empfänger jeweils wieder dechiffriert (entschlüsselt) werden. Dies ist nicht schwer, wenn die verwendete Verschlüsselungsmethode bekannt ist. Spannend wird es jedoch, wenn man einen unbekanntem Geheimcode in Detektivarbeit entschlüsseln muss.

Ist die Meldung nur einfach chiffriert, so können wir anhand der Häufigkeit der einzelnen Zeichen eine Entschlüsselung versuchen. In der deutschen Sprache kommen die Buchstaben E und N am häufigsten vor und sind im Text meist bald zu erkennen. Ebenfalls oft trifft man auf I, R und S. Der Buchstabe C tritt meist in Verbindung mit H oder K auf. Man beginnt mit kleinen Wörtern. Bei zweibuchstabigen Wörtern, die mit E beginnen, ist der zweite Buchstabe fast immer R oder S. Weitere leicht erkennbare Wörter sind die Artikel «der», «die» und «das». Vielleicht kommst du auch mit Hilfe der vorher aufgeführten Chiffriermethoden zu einer Lösung. Achte darauf, dass eine Meldung auch mehrfach chiffriert sein kann, also z.B. Morseschrift mit verschobenem Alphabet und umgekehrten Zeichen (Strich statt Punkt). Mehrfach chiffrierte Meldungen können ohne Kenntnis des Schlüssels nur schwer geknackt werden. Auf je-



den Fall braucht es zum Dechiffrieren eine Portion Ruhe und Geduld. Falls dies nicht ausreicht, kann man den Geheimcode vielleicht auch durch Spionage beschaffen.

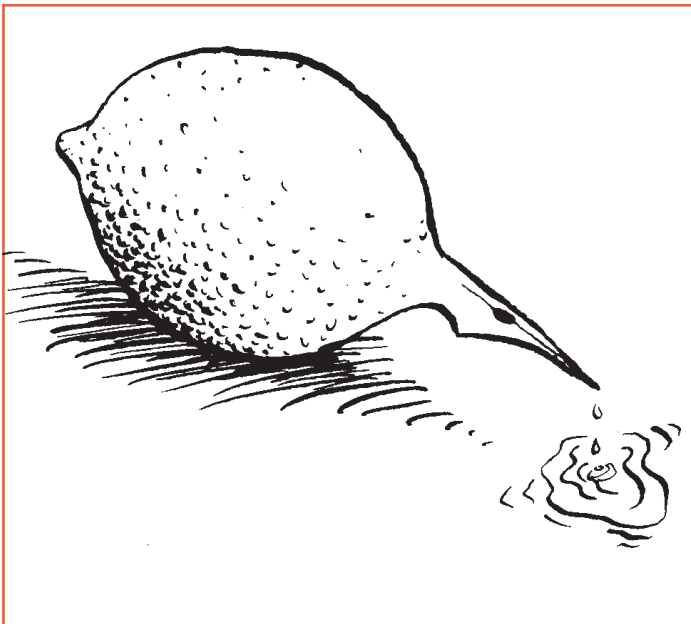
■ **Geheimtinten**

Von alters her wurden Geheimdokumente und Beschwörungen auch mit unsichtbaren Tinten geschrieben. Verschiedene Geheimtinten sind leicht zu beschaffen, z.B. Zitronen-, Orangen- oder Zwiebelsaft, Salz- oder Zuckerlösung, Buttermilch, mit Wasser verdünntes Hühner-Eiweiss, Urin. Diese

Tinten werden nach dem Eintrocknen wieder sichtbar, wenn man sie erwärmt (Blatt mit Schriftseite über Wärmequelle halten, z.B. Kerze).

Mit Gerbesäurelösung (Tannin in Wasser gelöst) geschriebene Schrift erscheint schwarz, wenn man sie zur Entzifferung mit Eisenchloridlösung bepinselt.

Es gibt noch zahlreiche weitere Geheimtinten. Apotheker und Drogristen können uns noch mehr Ratschläge geben, vor allem auch im Hinblick auf die Vermeidung von gefährlichen Giftstoffen.

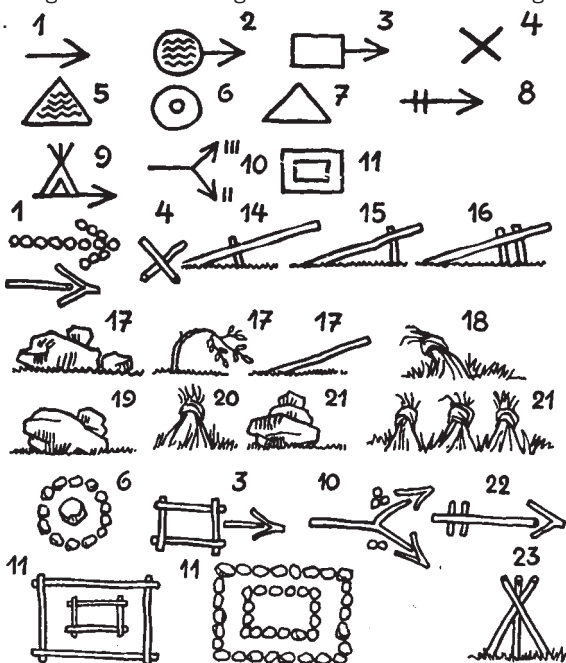




Pfadzeichen

Eine besondere Art, im Gelände verschlüsselte Botschaften zu hinterlassen, sind die sogenannten Pfadi- oder Wegzeichen. Zur Benachrichtigung nachfolgender Pfadi werden die Zeichen so unauffällig in die Natur eingeordnet, dass sie nur vom geübten Auge erkannt werden können. Solche Zeichen können aus Holz, Steinen, Sägemehl gelegt, in Stein oder Boden eingeritzt oder ins Gras geknotet werden. Man verwendet also natürliche Hilfsmittel, Papierfetzen sind nicht geeignet (Wind).

Nachfolgend findest du einige Pfadzeichen und Darstellungsmöglichkeiten.



1. Richtung. 2. Trinkbares Wasser. 3. Brief versteckt. 4. Schlechte Richtung. 5. Schlechtes Wasser. 6. Heimgekehrt. 7. Gefahr (Zeichen der Drei). 8. Hindernis. 9. Weg zum Lager. 10. Drei und zwei haben sich getrennt. 11. Hier warten. 14. Bin nahe. 15. Bin fort. 16. Bin 2 km entfernt. 17. Rechts biegen. 18. Links biegen. 19. Richtung. 20. Aufgepasst. 21 Gefahr (Zeichen der Drei). 22. Hindernisse. 23. Biwak.

Funken

Eine nützliche moderne Übermittlungsart ist die Funktechnik. Auch im Pfadibetrieb werden immer häufiger Handfunkgeräte eingesetzt. Sie ermöglichen eine direkte sprachliche Übermittlung über grössere Distanzen, ohne dass ein Kabel oder ein direkter Sichtkontakt notwendig ist. Hier ein paar Hinweise zum Gebrauch von Handfunkgeräten:

- Für den legalen Betrieb eines Funkgerätes braucht es eine Zulassung (Konzession) durch die PTT.

- Jeder Funker hat einen Rufnamen, mit dem er aufgerufen wird und mit dem er sich meldet.

- Jedes Handfunkgerät verfügt über mehrere Sprechkanäle. Es ist von Vorteil, wenn man noch vor dem Einsatz des Gerätes mit seinem Partner einen bestimmten Kanal vereinbart.

- Zum Sprechen wird auf die Sendetaste gedrückt. Solange diese Taste gedrückt ist, kann man selbst keine Meldung empfangen, daher nach dem Sprechen sofort wieder loslassen.

■ Sprechregeln

Beim Funken kannst du stets ohne dein Wissen abgehört werden. Aus diesem Grund darfst du bei einer Übung nicht einfach eine

falsche Notfallmeldung funken, sonst leitet ein Mithörer allenfalls eine Rettung ein, die dann teuer zu stehen kommen kann. Du solltest einen Funkkanal auch nicht unnötig mit Geplauder besetzen, denn damit könntest du einen wichtigeren Funkkontakt stören.

Das nachfolgende Gespräch zeigt ein mögliches Funkgespräch zwischen den Stationen «Albatros» und «Gismo».





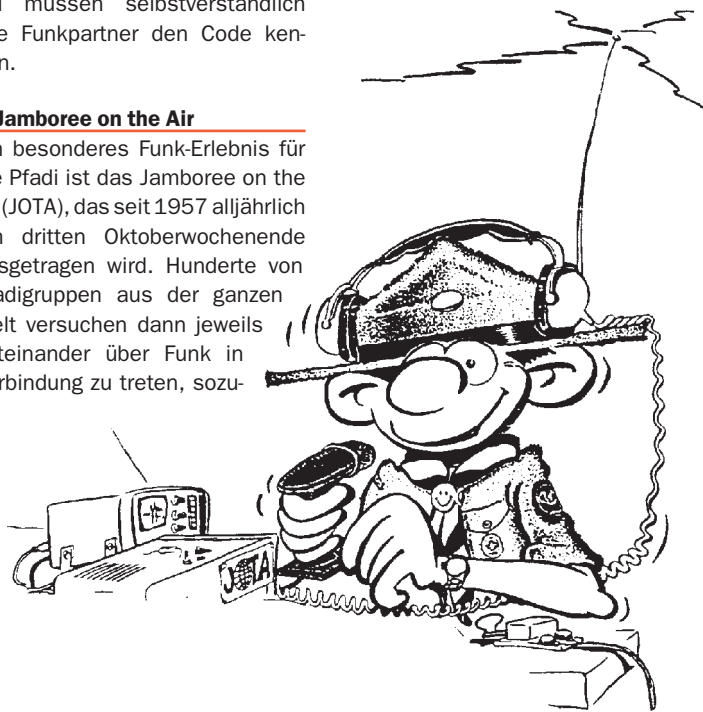
Mit der Aufforderung «Antworten» wird jeweils an den Partner übergeben, dieser bestätigt mit «Verstanden» oder «Nicht verstanden».

Das Gespräch wird von derjenigen Station abgeschlossen, die es begonnen hat. Wenn man verhindern will, dass Aussenstehende die Funkbotschaft verstehen, kann man die Mitteilungen verschleiern, indem man bestimmte Worte und Zahlen durch andere ersetzt. Dabei müssen selbstverständlich alle Funkpartner den Code kennen.

■ Jamboree on the Air

Ein besonderes Funk-Erlebnis für die Pfadi ist das Jamboree on the Air (JOTA), das seit 1957 alljährlich am dritten Oktoberwochenende ausgetragen wird. Hunderte von Pfadigruppen aus der ganzen Welt versuchen dann jeweils miteinander über Funk in Verbindung zu treten, sozu-

sagen ein Weltlager im Äther. Dazu reicht aber ein Handfunkgerät nicht mehr aus, es braucht eine grössere Kurzwellenstation, die von einem ausgebildeten Amateurfunker bedient wird. Vielleicht hast du einmal Gelegenheit, ein JOTA mitzuerleben. Frage deine Führerinnen oder Führer.





Schätzen und Messen

Distanzen (Entfernungen), Längen, Höhen, Breiten, Tiefen, Geschwindigkeiten, Volumen, Gewichte und Mengen können wir messen oder schätzen. Wenn wir messen, verwenden wir Hilfsmittel und wollen eine möglichst genaue Angabe über die gewünschte Grösse erhalten.

Es gibt aber auch Situationen, in denen wir über keine Messgeräte verfügen oder die Zeit zu einer genauen Messung nicht ausreicht. In diesem Fall sind wir auf eine Schätzung angewiesen. Das Resultat ist dabei natürlich weniger genau. Das Schätz-Gefühl kann aber durch regelmässige Übung merklich verbessert werden.

Ein Mess-Hilfsmittel, das dir immer zur Verfügung steht, ist dein eigener Körper! Merke dir daher ein paar persönliche Körpermasse und trage sie nachfolgend mit Bleistift ein. Solange sich dein Körper im Wachstum befindet, trägst du regelmässig die veränderten Werte nach.



Meine persönlichen Körpermasse:

Körperlänge:

Körperlänge mit hochgestrecktem Arm:

Armspannweite:

Handspanne:

Fusslänge:

Schuhlänge:

Welcher Körperteil misst:

1 cm

10 cm

1 m

Mittlere Schrittlänge:

Für 100 m brauche ich

_____ Schritte (mehrmals abschreiten, dann Mittel ausrechnen).

Mein Gewicht:





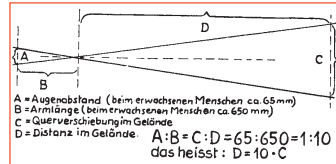
■ Schätzen von Distanzen

Die Lichtverhältnisse können die Schätzung von Distanzen beeinflussen. Man überschätzt: bei Nebel, in der Dämmerung, bei Gegenlicht, bei dunklem Hintergrund, talwärts. Man unterschätzt: bei hellem Wetter, stark beleuchtete Punkte, nach dem Regen, bei hellem Hintergrund, hangwärts.

■ Eingabeln: Man schätzt die grösstmögliche Distanz, z.B. 1500 m, und die kleinstmögliche, z.B. 1000 m, und nimmt das Mittel: 1250 m.

■ Vergleichs-Distanzen: 50 Meter misst ein Schwimmbecken, 80 und 100 m sind gebräuchliche Laufstrecken, 300 Meter ist die Länge eines Schiessplatzes.

■ Man schätzt zuerst eine kürzere Strecke (z.B. 100 Meter) und überträgt diese dann mehrfach ins Gelände



Ein mittelscharfes Auge unterscheidet

auf 60 m



die Trennung der Augen

auf 150 m



die Augenlinie

auf 300 m



das Oval von Gesichtern,
Fensterkreuze

auf 700 m



verschiedene Menschen
nebeneinander

auf 800–900 m



die Bewegung der Beine

auf 1200 m



einzelne Bäume,
Wegweiser

auf 1500 m



Gruppen von Menschen,
Autos

auf 4–5 km



Kamine auf Häusern

auf 7–8 km



gewöhnliche Häuser

auf 12–15 km



grosse Gebäude (Kirchen,
Schlösser, Fabriken usw.)

■ Daumensprung:

(siehe Zeichnung oben) Strecke einen Arm in Richtung des ausgewählten Objektes (z.B. Haus) und hebe den Daumen der entsprechenden Hand hoch. Du schaust nun abwechselungsweise mit dem rechten und dem linken Auge über den Daumen zum Objekt. Dabei stellst du fest, dass sich dein Daumen auf dem Objekt verschiebt. Schätze den Abstand dieser Verschiebung auf dem Objekt. Das Zehnfache dieser



Grösse ergibt ungefähr die gesuchte Distanz zum Objekt.

■ Der Schall legt in einer Sekunde 333 Meter zurück, in drei Sekunden einen Kilometer. Hören wir den Donner vier Sekunden nach dem Aufzucken des Blitzes, so hat sich dieser in einer Entfernung von 1,333 Kilometern entladen. Vernehmen wir unser Echo von einer Felswand nach drei Sekunden, so ist diese etwa 500 Meter entfernt. (Der Schallweg muss zweimal zurückgelegt werden = 1000 m.)

■ Höhenbestimmung

■ Ein rechtwinkliges gleichschenkliges Dreieck aus Holz oder Karton wird in der Ecke des rechten Winkels mit einem Senkblei versehen (dünne Schnur mit

Stein). Das Dreieck auf Augenhöhe halten und über die lange Seite die Spitze des Objektes (z.B. Baum) anvisieren.

Achtung: Die dem Baum zugewandte Dreieckseite muss genau senkrecht stehen, das heisst mit dem Senkblei eine gerade Linie bilden.

Baumhöhe = Abstand des Beobachters vom Fuss des Baumes + Augenhöhe des Beobachters.



$AB = 8m$, AB und BC gleich gross
 Höhe des Baumes = $BC + 1.50m = AB + 1.50m = 9.50m$



■ Vergleich mit anderen, uns bekannten Höhen:

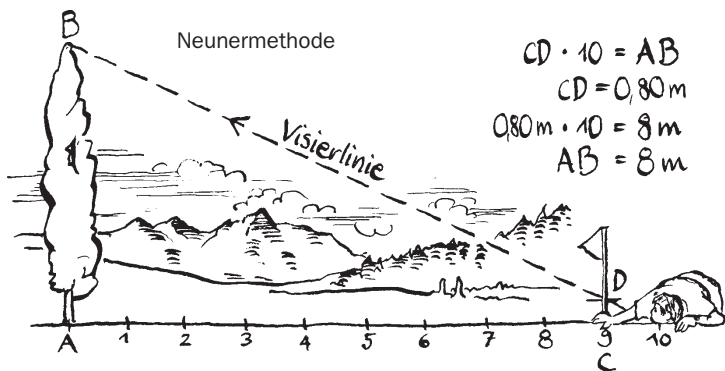
Es beträgt die durchschnittliche Höhe einer alten, ausgewachsenen	
Tanne im Mittelland	30 m
im alpinen Wald	20 m
eines alten, ausgewachsenen	
Birnbauts	10 m
einer Telefonstange	6 – 10 m
der Masten elektr.	
Leitung der Bahnen	8 – 10 m
des Stockwerks eines	
Wohnhauses	2,5 – 3 m
eines erwachsenen Menschen	1,6 – 1,8 m

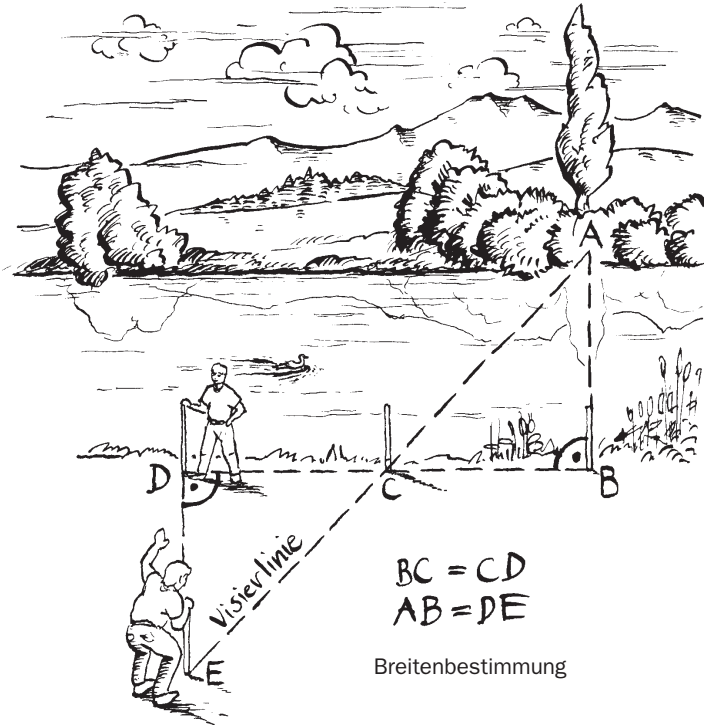
■ Neunermethode: Du gehst neun Schritte vom Baum weg, steckst dort einen Stock ein, gehst noch einen Schritt weiter und visierst von hier aus (auf dem Boden liegend) über den Stock die Spitze des Baumes an. Die Höhe des Stockes bis zum Schnittpunkt mit der Visierlinie mal 10 ist gleich der Höhe des Baumes (siehe unten).

■ Breitenbestimmung: Die Breite eines Flusses kann gemäss Abbildung auf Seite 119 bestimmt werden. Merke dir einen Fixpunkt (A) am andern Ufer und stecke dann an deinem Ufer auf gleicher Höhe einen Stock (B) ein. Im rechten Winkel zur Flussbreite (AB) setzt du in gleichen Abständen die Stöcke C und D. Von D gehst du im rechten Winkel landeinwärts, bis du C und A in einer Linie sehen kannst. Die Entfernung von deinem Standpunkt E zu Punkt D ist gleich gross wie die Flussbreite.

■ Tiefenbestimmung

Die Tiefe einer Schlucht oder die Höhe eines Turmes wird bestimmt durch die Zeit, die ein fallender Gegenstand bis zum Aufschlag am Grund braucht: Sekunden x Sekunden x 5 = Tiefe in Metern.





Beträgt die Fallzeit vier Sekunden, so beträgt die Tiefe $4 \times 4 \times 5 = 80$ Meter.

Das Resultat kann verbessert werden, wenn man das Mittel aus mehreren Messungen nimmt. Ebenso werden Fehler vermieden, wenn die Stoppuhr von der gleichen Person bedient wird, die den Gegenstand fallen lässt. Achtung: Unfälle vermeiden! Vergewissert euch zuvor, dass ihr niemandem etwas auf den Schädel werft!

■ Flussgeschwindigkeit

Wir werfen einen dünnen Ast ins Wasser und messen die Strecke, die er in sechs Sekunden zurücklegt (natürlich hindernisfrei). Ergebnis mal 600 = Stundengeschwindigkeit.

Beispiel: Der Ast legt in sechs Sekunden 20 Meter zurück. $20 \text{ mal } 600 = 12\,000 \text{ m/h}$ (Meter pro Stunde). Auch hier sollte das Mittel aus mehreren Messungen genommen werden.



■ **Gewicht, Mengen, Volumen**

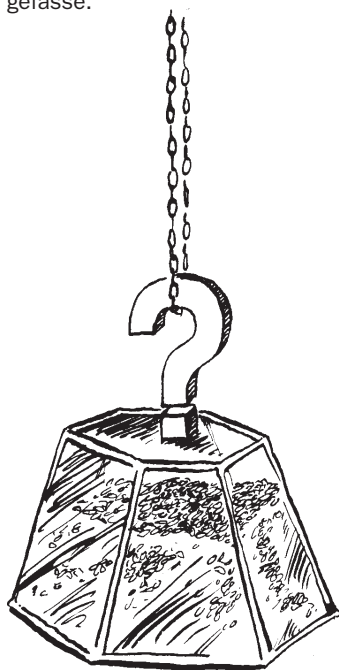
Zum Schätzen von Gewichten, Mengen und Volumen empfiehlt sich der Vergleich mit bekannten Grössen. Durch regelmässiges Üben erhältst du das richtige Gefühl.

■ **Gewichte:** Übe mit Gegenständen aus dem Alltag. Halte den zu schätzenden Gegenstand in der einen Hand und vergleiche ihn mit einem bekannten Gewicht in der anderen Hand. Nach der Einschätzung kannst du mit der Waage nachprüfen. Die meisten Lebensmittel sind auf der Verpackung mit dem Gewicht angeschrieben. Sie eignen sich auch im Lager gut als Vergleichsgrösse. Ein Liter Wasser wiegt übrigens genau 1 Kilogramm.

■ **Mengen:** Übe von Hand und nach Augenmass das Teilen einer Menge Mehl, Reis, Bohnen in zwei, drei, fünf gleiche Teile. Prüfe dann auf einer Waage die Abweichungen nach. Wie sehen 300 g Mehl, Zucker oder Reis aus? Welche Menge eines Produktes bringt man in ein bestimmtes Gefäss? Es passen z. B. in eine grosse Tasse ($2\frac{1}{2}$ dl) etwa 200 Gramm Zucker oder Reis, jedoch nur 150 Gramm Mehl.

■ **Volumen:** Das Messen und Schätzen von Volumen benötigst du vor allem zur Bestimmung von Gefässinhalten, z.B. beim Kochen. Am besten übst du einmal

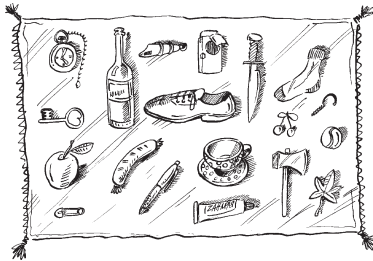
mit verschiedenen Gefässen. Schätze, wieviele Liter sie fassen können und prüfe es anschliessend mit Wasser nach. Ein geübtes Augenmass erleichtert dir die Arbeit in der Lagerküche, auch wenn du kein Messgerät zur Verfügung hast. Allenfalls leisten auch leere Milchkartons, Büchsen oder Flaschen gute Dienste als Messgefässe.



■ Beobachten

Das Kimspiel:

Kim war ein Hindujunge – so erzählt uns Rudjard Kipling –, der seinem Land dank seinem Beobachtungsvermögen gute Dienste leistete. Den Ansporn zu dieser speziellen Fähigkeit fand Kim im Steinchenspiel, das er einmal zusammen mit einem anderen Jungen spielte:



«Wie geht das Spiel?» fragte Kim. «Wenn du die Steine gezählt und in der Hand gehabt hast und ganz sicher bist, sie dir alle eingepägt zu haben, werde ich sie mit diesem Papier verdecken und dann musst du sie Lurgan Sahib aufzählen; ich werde sie aufschreiben.» Nur fünfzehn Steine lagen auf dem Brett. «Keine Kunst», meinte Kim nach einer Minute. Der Junge legte das Papier über die glitzernden Edelsteine und begann eifrig in sein Notizbuch zu kritzeln.

«Unter dem Papier sind fünf blaue Steine, ein grosser, ein mittlerer und drei kleine», sagte Kim ohne zu zögern. «Dann sind vier grüne Steine, einer mit einem Loch, ein gelber, durchsichtiger und einer wie das Mundstück einer Tabakspfeife. Dann zwei rote Steine, und ... und ... es waren fünfzehn, aber zwei fehlen mir. Nein, warte, einer war aus Elfenbein, klein und bräunlich, und ... und ..., gib mir noch Zeit.» «Eins, zwei ...»

Lurgan Sahib zählte bis zehn, aber Kim schüttelte den Kopf. «Nun hör meine Liste», platzte der andere Junge triumphierend heraus. «Zuerst zwei Saphire mit kleinen Kröten, einen Türkis von Turkestan mit schwarzen Äderchen, zwei weitere gravierte, der eine trägt den Namen Gottes in Gold, die Inschrift des zweiten, der gespalten ist, weil er aus einem alten Ring stammt, kann ich nicht entziffern; das macht fünf. Dann vier Smaragde; der eine ist an zwei Stellen durchbohrt, der andere etwas geritzt... dann ein Stück alter grünlicher Bernstein für eine Pfeife, ein geschliffener Topas. Dann ein Rubin aus Birman, ein ganz fehlerloses Stück; der andere ist nicht ganz rein. Dann ein Stück geschnitztes Elfenbein aus



China, das eine Ratte darstellt, die ein Ei aussaugt; und dann ... ja ... eine erbsengrosse Kristallkugel auf ein Goldblatt montiert.»

«Er hat dich geschlagen», lächelte Lurgan Sahib. «Hm! Er kannte die Namen der Steine», sagte Kim, und alles Blut stieg ihm in den Kopf. «Probieren wir noch einmal, aber mit gewöhnlichen Dingen, die wir beide kennen!»

So legten sie neue Sachen auf das Brett, Schmuckstücke und andere, aus Werkstatt und Küche, und jedesmal gewann der Kleine, zu Kims Erstaunen. «Ist er dir überlegen?» fragte Lurgan Sahib. «Ich geb's zu; aber wie macht er's nur?» «Durch ständige Übung, bis man's hundertprozentig kann; es lohnt sich.»

■ Beobachtungsübungen

Auch du kannst dich im Beobachten üben, Gelegenheiten dazu gibt es immer und überall: Im Lager, auf der Strasse, zu Hause ... Mache bei deinen Beobachtungen von allen Sinnen Gebrauch, also nicht nur sehen, sondern auch hören, riechen, fühlen, tasten. Wenn du so aufmerksam durch die Welt ziehst, wirst du Dinge entdecken und wahrnehmen, die dir sonst verborgen bleiben würden. Es sollte für alle Pfadi eine Herausforderung sein, auch gute Beobachter zu sein. Dies ist nicht nur im Leben in der freien Natur von Nutzen, sondern auch im täglichen Umgang mit seinen Mitmenschen. Ein paar Anregungen, wie du allein oder mit deinen Kolleginnen und Kollegen die Sinne schärfen kannst:

- Macht im Föhnli oder in der Gruppe einen Kimspiel-Wettbewerb. Probiert auch Varianten des Kimspiels: Gegenstände riechen, tasten oder am Geräusch erkennen.
- Versuche eine eben gesehene Person zu beschreiben. Varianten: Zimmer, Fahrzeug, Weg ...
- Erkennst du deine Familienmitglieder am Geräusch ihrer Schritte oder an der Art, wie sie die Türe öffnen?
- Ahme die Verhaltensweise und die Gebärden einer bekannten Person nach, so dass sie von deinen Kameraden erkannt wird.
- Versucht auf Grund verschiedener Indizien einen Vorfall zu rekonstruieren.
- Nenne Pflanzen, Tiere, Fahrzeuge oder Läden, an denen du auf einer bestimmten Wegstrecke vorbeigekommen bist.
- Erinnerst du dich, was auf der Titelseite dieses Thilos dargestellt ist?



Erste Hilfe





Gesundheit

Gesundheit wird von der WHO (Weltgesundheitsorganisation) der UNO folgendermassen definiert:

«Gesundheit ist ein Zustand vollkommenen körperlichen, geistigen und sozialen Wohlbefindens und nicht allein das Fehlen von Krankheit.»

Nur weil jemand kein Fieber hat, heisst das noch lange nicht, dass er «gesund» ist. Hat jemand zum Beispiel kein Zuhause, keine Familie oder leidet er an Unterernährung, so kann von diesem Menschen nicht behauptet werden, er sei gesund, denn sein soziales Umfeld oder körperliches Wohlbefinden ist gestört. Somit ist es wichtig, dass es in unserem Land Einrichtungen gibt, die Menschen in den verschiedensten Notsituationen helfen (Spitäler, Altersheime, Versicherungen, Kinderheime, Nottelphone usw.).

Die Gesundheit deines Körpers kannst du sehr gut auch selbst beeinflussen. Hier einige Tips:

- Regelmässig und genügend schlafen.
- Sich einmal am Tag an der frischen Luft bewegen. Der Kreislauf sollte dabei richtig in Schwung kommen. Jeden Tag ein bisschen etwas für die Fitness zu tun ist besser, als einmal in der Woche eine Riesenanstrengung.
- Die Ernährung sollte ausgewogen, vielseitig und vitaminreich sein.
- Täglich 2 Liter Flüssigkeit trinken.
- Die Zähne 2mal am Tag putzen.
- Mehrmals täglich die Hände waschen, aber auf jeden Fall vor dem Essen.
- Täglich einmal den ganzen Körper waschen.
- Schlafen bei offenem Fenster.

Jeden Tag kommt der Mensch bewusst oder unbewusst mit Giften aller Art in Berührung. Luft und Wasser sind an gewissen Orten und Zeiten so stark verschmutzt, dass das Einatmen von Luft zu Schädigungen der Atemwege und das Trinken von Wasser zu Krankheiten und Vergiftungen führen kann. In der Schweiz gibt es immer wieder Seen, in denen man wegen der Wasserverschmut-



zung nicht mehr baden darf. Auch Lebensmittel können für uns Menschen klar sichtbar ungeniessbar und deshalb schädlich sein (schimmeliges Brot, verfaultes Gemüse, alter Fisch). Im Gegensatz dazu gibt es aber auch Gifte an Lebensmitteln, die für uns nicht so direkt erkennbar sind: Insektenvertilgungsmittel, Unkrautvertilger usw. Deshalb ist es sehr wichtig, dass Früchte und Gemüse vor dem Essen gewaschen werden.

Die Gifte Alkohol und Tabak (Nikotin) begegnen dir in unserer Gesellschaft täglich als sogenannte Genussmittel. Aber es gibt auch schlimmere Gifte, die harten Drogen (Heroin, Cracks, Tabletten und viele andere), deren Konsum im Gegensatz zu Alkohol und Nikotin verboten ist. Dies sind alles Gifte, die den Menschen abhängig werden lassen und mit der Zeit zu schweren gesundheitlichen Schäden und sogar zum Tod führen können. Es ist wichtig, dass wir die Probleme des Konsums dieser Gifte und Drogen für unsere Gesellschaft erkennen und nicht versuchen, sie zu verstecken und zu verdrängen. Informiere dich doch genauer über die gesundheitlichen Wirkungen und sozialen Folgen dieser Gifte, zum Beispiel bei deiner Lehrerin oder deinem Lehrer.





Erste Hilfe

Ein Unfall

Es kann geschehen, dass in der Pfadi einmal ein Unfall passiert oder dass du vielleicht sonst bei oder kurz nach einem Unfall dabei bist. Einige Grundsätze, wie man sich in einer solchen Situation verhalten sollte:

1. Schauen

Was ist geschehen? Überblicke die Unfallsituation.

Wenn du nicht benötigt wirst, verlasse die Unfallstelle und werde nicht zum «Gaffer».

2. Denken

Folge-Gefahren für Helfer und Notfallpatienten erkennen.

Ruhig überlegen, dann handeln.

3. Handeln

- Sich selbst vor Gefahren schützen
- Weitere Unfälle verhindern, Unfallstelle absichern
- «Gaffer» wegschicken oder zur Hilfe auffordern
- Nothilfe leisten
(event. Patienten aus der Gefahrenzone bergen)
Beurteilung des Zustandes des Patienten nach der Faustregel GABI
(siehe Seite 127):
Gibt er Antwort?
Atmet er?
Blutet er?
Ist sein Puls normal?

4. Alarmieren

Polizei (Tel. 117) und Sanität (Tel. 144) anfordern:

- | | |
|-----------|--|
| Wer? | Name und Vorname des Melders |
| Was? | Art des Unfalls |
| Wann? | Zeitpunkt des Unfalls |
| Wo? | Ort des Unfalls |
| Wieviele? | Anzahl Patienten, Art der Verletzungen |
| Weiteres? | Weitere wichtige Informationen |



GABI und Nothilfe

Um den Zustand eines Verletzten zu beurteilen, dienen die folgenden Fragen:

- G Gibt er Antwort?
- A Atmet er?
- B Blutet er?
- I Ist sein Puls normal?

Gibt er Antwort?

Ja: Findet heraus, was nicht in Ordnung ist. Denkt daran, dass eine der folgenden Situationen möglich ist:

- Sonnenstich, Hitzschlag
- Wirbelsäulenverletzung
- Hustenreiz, Atemnot: Oberkörper hochlagern

Es besteht die Gefahr, dass der Patient einen Schock hat oder bewusstlos wird. Patient dauernd überwachen.

→ Überprüfe weiter B, I

Nein: → A

Atmet er?

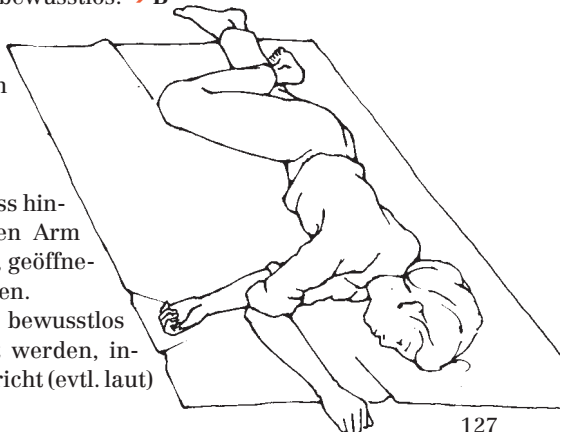
Ja: Er atmet. Ist er bewusstlos?

Nein: Er ist nicht bewusstlos. → B

Ja: Den Bewusstlosen sofort in Seitenlage bringen!

Achtung: Kopf muss hinter den gestreckten Arm zu liegen kommen, geöffnete Mund nach unten.

Ob ein Mensch bewusstlos ist, kann beurteilt werden, indem man ihn anspricht (evtl. laut)

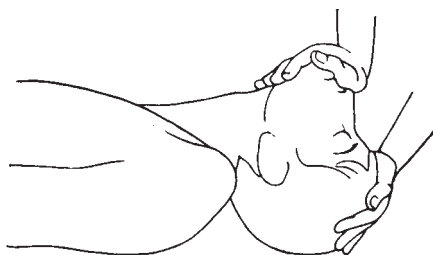




oder kneift. Keinesfalls darf der Patient geschüttelt werden, da dies eine bestehende Verletzung verschlimmern könnte. Mit der Seitenlagerung verhindert man, dass der Patient an einer Verlegung seiner Atemwege erstickt, zum Beispiel durch die zurückfallende Zunge oder durch Erbrochenes. Diese Gefahr ist gross, da bei Bewusstlosigkeit die Husten- und Schluckreflexe vermindert sind oder fehlen. **Bewusstlosen nichts zu trinken geben!**

→ Überprüfe weiter **B, I**

Nein: Er atmet nicht. Sofort Mund-zu -Nase-Beatmung



Bringe den Verletzten auf den Rücken.

a) Lege eine Hand auf den Scheitel des Bewusstlosen, die andere unter sein Kinn und beuge seinen Kopf ohne Gewalt weit nach hinten. Bei dieser Kopfhaltung kann die mit dem Unterkiefer

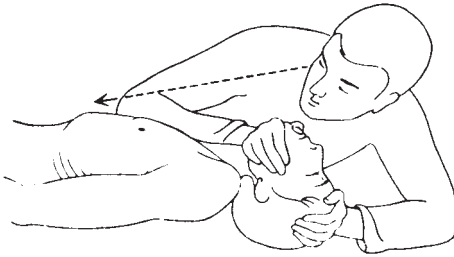
zurückgefallene Zunge den Zugang zu den Luftwegen nicht verlegen.

b) Tief Atem holen und mit weit offenem Mund Ausatemluft in die Nase des Bewusstlosen einblasen. Ist die Nase verlegt, in den leicht geöffneten Mund des Verletzten blasen. Bei Kindern bedeckt man Nase und Mund gleichzeitig.



c) Wieder tief Atem holen und dabei die Ausatmung des Bewusstlosen, Senkung des Brustkorbes und Atemgeräusch beobachten.

Mit der Beatmung fortfahren (10- bis 12 mal in der Minute) bis der Verunfallte selbst atmet oder vom Arzt als tot erklärt werden muss.



Um einen direkten Kontakt mit dem Scheintoten zu vermeiden, kann über dessen Nase und Mund ein Taschentuch oder etwas Verbandstoff gelegt werden.

Stösst das Einblasen von Luft auf unüberwindlichen Widerstand oder sind die Luftwege offensichtlich verlegt (Erbrochenes, Erde, Schlamm, künstliches Gebiss), den Kopf des Verunfallten zur Seite drehen, Mund öffnen (auf Bissgefahr achten) und mit einem um einen Finger gewickelten Taschentuch den Mund auswischen.

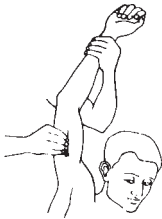
→ Überprüfe weiter B, I

Blutet er?:

Nein: Er blutet nicht sichtbar → I

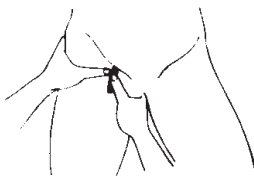
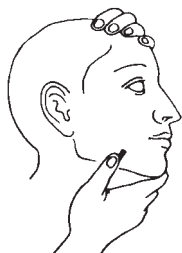
Ja: Er blutet sichtbar:

- tröpfchenförmig: Schnellverband (Pflasterli)
- fliegend: Den Patienten bequem flach lagern, hochhalten des verletzten Gliedes, Druckverband direkt auf die Wunde, niemals abbinden.
- fliegend aus der Nase, dem Mund oder dem Ohr. Verdacht auf Schädelbruch! Den Patienten in Seitenlage bringen.
- spritzend (vgl. Gartenschlauch): Den Patienten bequem





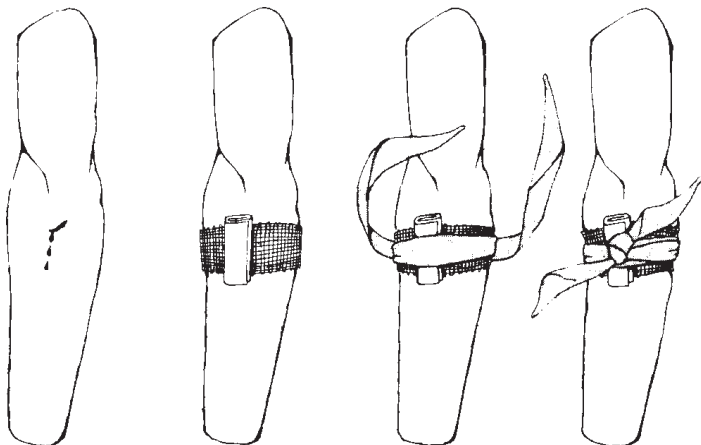
flach lagern, hochhalten des verletzten Gliedes, zusätzlich Fingerdruck am geeigneten Ort (Schlagader gegen den darunterliegenden Knochen drücken).



Bei richtigem Fingerdruck ist der Puls in der entsprechenden Arterie weiter aussen nicht mehr fühlbar. Wenn nicht möglich oder Wirkung ungenügend, notfalls Finger- oder Faustdruck di-

rekt in die Wunde (z.B. mit Kompresse).

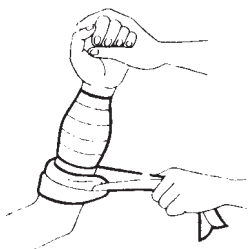
Druckverband anlegen: Dickes Druckpolster auf die Kompresse drücken (geeignet: zusammengesprestes Taschentuch, flacher



Stein, Holzstück und dergleichen) und mit Krawatte oder Binde festbinden. **Zweiter Druckverband** auf den ersten anlegen, dadurch Druck auf verletztes Blutgefäss verstärken. **Hochlagerung steigern.**

Ist das bisherige Vorgehen ungenügend (in äusserst seltenen Fällen):

Abbinden: Eine Abbindung sollte **praktisch nie vorgenommen**



werden, höchstens in besonderen Not-situationen, wenn die anderen Methoden der Blutstillung nicht zum Ziel führen. Die Abbinderung ist **gefährlich** und schmerzhaft; sie darf nie länger

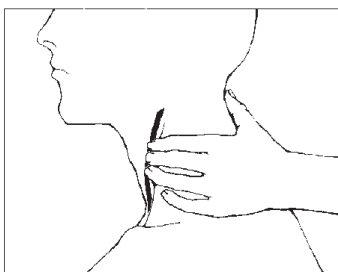
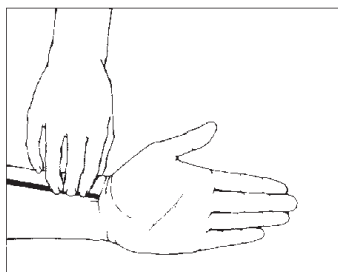
als eine Stunde belassen werden. Nach dem Abbinden sofort einen Arzt alarmieren. Das Abbinden hat etwa handbreit herzwärts der Wunde zu erfolgen, nie aber auf einem Gelenk. Kreistouren mit Binde, Hosenträger, Strumpf.

Schlinge mit Krawatte: Krawatte doppelt um die Gliedmasse legen, Zipfel durch die Schlinge stecken, auseinanderziehen bis Blutung steht, um die Gliedmasse herumführen und verknoten.

Ist sein Puls normal?

Wo fühlst du den Puls?

Normal: 60–80 Schläge pro Minute, bei Kindern eher höher.



Nein: Der Puls ist schwach und schnell, der Patient ist blass und hat kalten Schweiß → Schocklagerung
Oberkörper flach legen, Beine anheben.
Wird der Patient bewusstlos → Seitenlagerung



Verbände und Transporthilfen

■ Verbände

Mit dem Verband werden folgende Zwecke erfüllt:

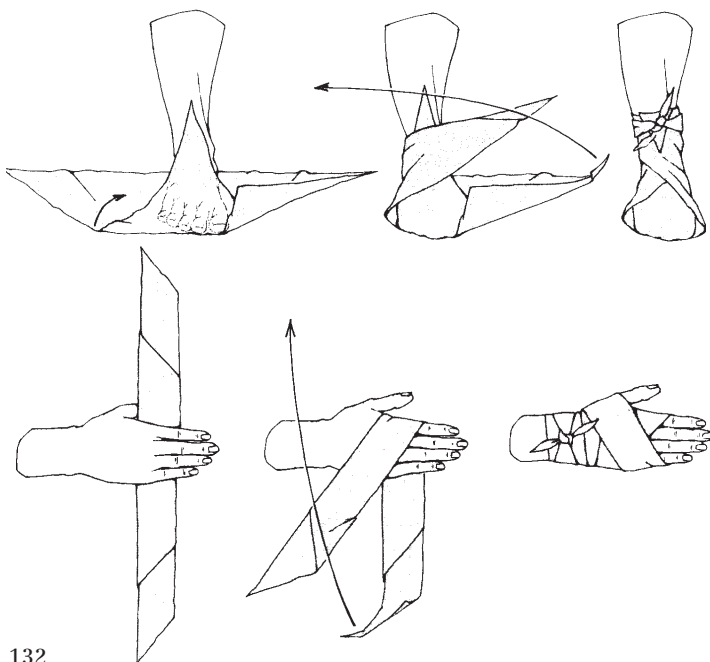
- Blutung stillen
- Verunreinigungen verhüten
- Wundflüssigkeit aufsaugen
- Wunde ruhigstellen und den Schmerz lindern
- Ruhigstellung bzw. Fixation eines verletzten Gliedes

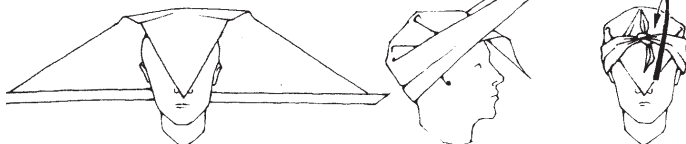
Zur Stützung verstauchter und zur Fixation von gebrochenen Gliedern wird anstelle von Gazebinde eine elastische Binde oder ein Dreieckstuch verwendet.

Beispiele verschiedener Verbände und ihre Anwendung:

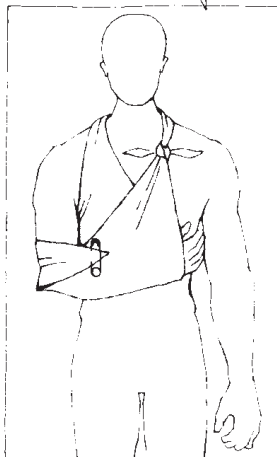
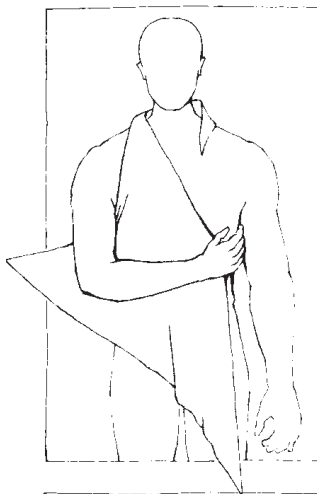
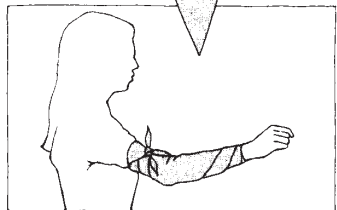
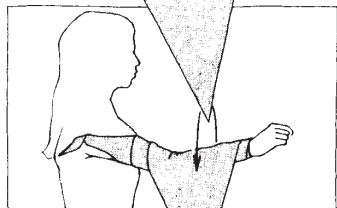
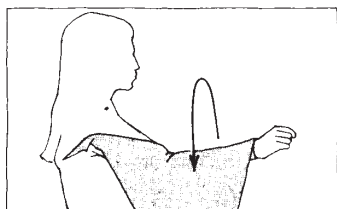
- Verbände mit dem Dreieckstuch (Pfadikrawatte!)

Hand- bzw. Fussdeckverband





Kopfdeckverband

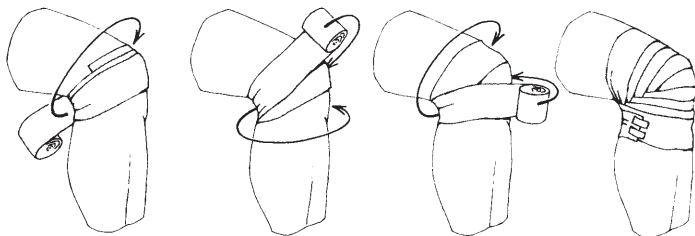


Armdeckverband

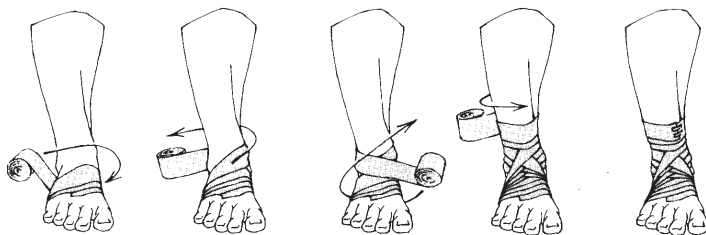
Armtragschlinge



■ Verbände mit elastischer Binde



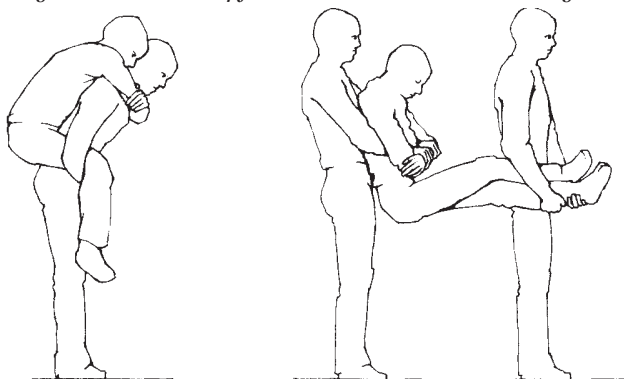
Fächerverband für Knie, Ferse und Ellenbogen



Fussgelenkverband

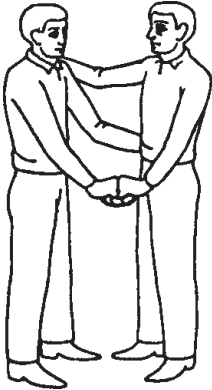
■ Transporthilfen

Sesseltragen (Bild links, Kopf- und Unterschenkelverletzungen)





*Sesselgriff (Kopf-, Gesäss- und Unterschenkelverletzungen)
Sesselgriff mit Tragring*

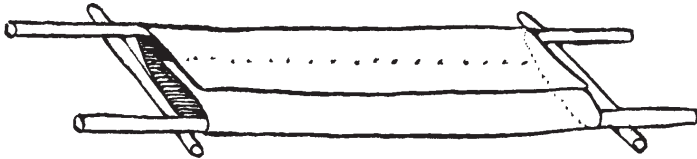


Als Tragring eignet sich zum Beispiel die eng verknüpfte Krawatte.

■ Bahrenimprovisationen

mit Zelttuch oder Woldecke

mit kurzen oder langen Hosen, Jacken ...





Notfallapotheke

■ Im Pfaditäschli

als Pfadi solltest Du in Deinem Täschli Schnellverband (Pflaster), ein Desinfektionsmittel (zum Beispiel Desogen oder Merfen) und Sicherheitsnadeln haben.

■ Die Föhnli-/Gruppenapotheke

Sie sollte enthalten:

1. Schnellverband, Heftpflaster
2. sterile Gazekompressen
3. Gazebinde
4. elastische Binde
5. Dreiecktuch
6. Desinfektionsmittel
7. Insektenstift
8. Essigsäure-Tonerde-Salbe (z.B. Euceta)
9. evtl. Medikament gegen Schmerzen
(z.B. Panadol für Kinder)
10. Schere und Pinzette
11. Verbandklammern
12. Sicherheitsnadeln
13. Gummihandschuhe
(zur Wundbehandlung, als Selbstschutz)
14. Notfallzettel mit wichtigen Telefonnummern
15. Papier und Bleistift
16. Kleingeld zum Telefonieren





Notsignale

■ Das alpine Notsignal:

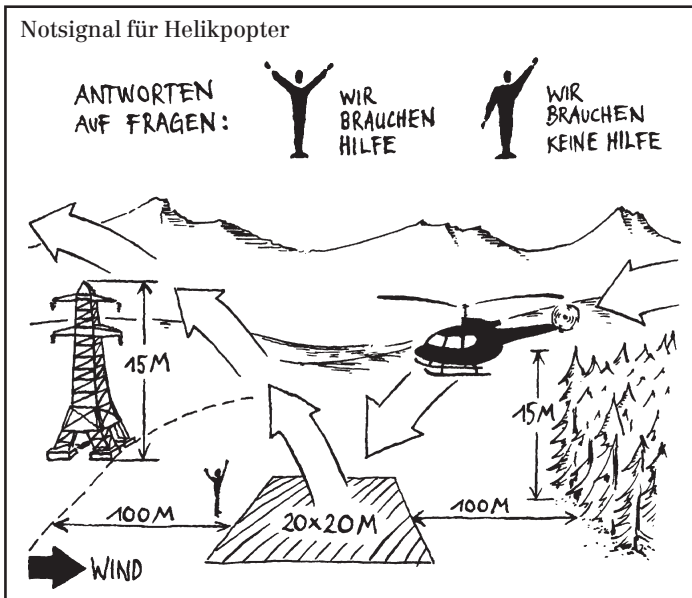
Während einer Minute werden sechs beliebige Signale gegeben, zum Beispiel durch Kleiderschwingen, Rufen, Signale mit der Taschenlampe. Eine Minute warten, dann wiederholen usw.

Antwort auf das Notsignal: Drei gleiche Signale während einer Minute, eine Minute warten, dann wiederholen usw. Es handelt sich hier um das offizielle Notsignal des Schweizer Alpenclubs (SAC).

■ Das internationale Notsignal:

«Save our souls» – «Rettet unsere Seelen» wird abgekürzt S-O-S und gesendet ···/---/···.

Es ist selbstverständlich, dass sowohl das alpine als auch das internationale Notsignal nur in Notfällen verwendet werden dürfen.





Kleinere und grössere Notfallsituationen

Verletzungen ohne offene Wunden

■ Quetschung

Was ist passiert? Durch Schlag oder Stoss entwickelt sich eine schmerzhafte Schwellung (Beule), verursacht durch eine innere Blutung.

Was ist zu tun? Ruhigstellung des betreffenden Gliedes (Ruhigstellung, Fixation siehe Seite 132–134), Kaltwasserumschläge, evtl. essigsaure Tonerde.

■ Verstauchung

Was ist passiert? Übertriebene oder ungewöhnliche Gelenkbewegungen führen dazu, dass die Bänder, welche die Knochen zusammenhalten, überdehnt, gezerrt oder gerissen werden. Die Schmerzen und die Schwellung entstehen infolge Verletzung tieferliegender Blutgefässe.

Was ist zu tun? Das verletzte Glied ruhigstellen und hochlagern (Ruhigstellung, Fixation siehe Seite 132–134), kühlen.

■ Verrenkung

Was ist passiert? Durch Sturz, Stoss oder übertriebene Gelenkbewegung springt der Ge-

lenkkopf aus der Gelenkpfanne. Das Gelenk ist unförmig angeschwollen und kann nicht mehr bewegt werden.

Was ist zu tun? Das Glied muss in der am wenigsten schmerzhaften Lage fixiert werden. (Ruhigstellung, Fixation siehe Seite 132–134). *Achtung:* keine Einrenkversuche (Verletzungsgefahr)! Sofort Arzt aufsuchen oder ins Spital gehen.

■ Knochenbruch

Was ist passiert? Durch Schlag oder Sturz können Knochenbrüche entstehen. Das gebrochene Glied kann verkürzt oder verformt erscheinen. Bei der kleinsten Bewegung verspürt man an der Bruchstelle starke Schmerzen. In schlimmen Fällen kann der Knochen durch die Haut dringen, dann spricht man von einer «offenen Fraktur».

Was ist zu tun? Ruhigstellen (Ruhigstellung, Fixation siehe Seite 132–134) des gebrochenen Gliedes, ohne die Form zu verändern. Bei schweren Brüchen (Beine, Becken, Schädel, Wirbelsäule) lässt man den Verunfallten unverändert am Unfallort liegen (z.B. Schuhe nicht ausziehen, Beinlage un-



verändert lassen ...) und wartet auf das Eintreffen eines Arztes. Schütze den Verletzten vor Kälte und Regen.

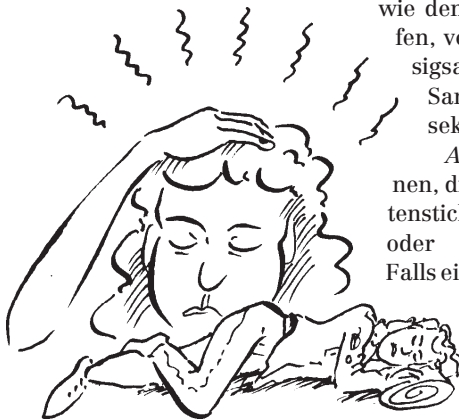
■ Schädelbruch

Was ist passiert? Durch einen Sturz oder Schlag auf den Kopf kann es zu Rissen oder Brüchen des Schädels kommen. Dabei kann der Betroffene das Bewusstsein verlieren. Es kann auch Flüssigkeit (teils Blut, teils Liquor, eine glasklare Flüssigkeit) aus den Ohren oder aus der Nase fließen.

Was ist zu tun? Sofortiger Transport ins Spital. Bei Bewusstlosigkeit Seitenlagerung (siehe Seite 127).

■ Hirnerschütterung

Was ist passiert? Durch Sturz



oder durch einen starken Schlag auf den Kopf kann es zu einer Hirnerschütterung kommen. Der Betroffene verspürt starke Kopfschmerzen, eventuell muss er erbrechen, vielleicht wird es ihm schwindlig oder er verliert das Bewusstsein.

Schwindel und Übelkeit können auch erst später auftreten, deshalb sollte sich der Betroffene hinlegen, auch wenn er sich im Moment wohl fühlt.

Was ist zu tun? Zum Arzt bringen.

Verletzungen mit offenen Wunden

■ Insektenstich

Was ist zu tun? Um die Schwellung zu verhindern sowie den Juckreiz zu bekämpfen, verwende ein Salbe (essigsäure Tonerde, Calcium-Sandosten) oder einen Insektenstift.

Achtung: Es gibt Personen, die sehr stark auf Insektenstiche (z.B. Biene, Wespe oder Hornisse) reagieren. Falls eine solche Person gestochen wird, muss sie sofort ins nächste Spital oder zum nächsten Arzt gebracht werden. Dies gilt auch



bei Stichen in der Mundhöhle, in die Zunge oder in den Rachen, da durch die Schwellung Erstickungsgefahr droht, auch bei Nicht-Allergikern.

■ Schnittwunden

Was ist zu tun? Wunde desinfizieren (z.B. Desogen). Weiterbehandlung siehe Verbände Seite 132.

Achtung: Schnittwunden von rostigen Gegenständen (Nagel, Drahtzaun) sollten sofort dem

Arzt gezeigt werden, auch wenn sie nur klein sind (Starrkrampf- und Blutvergiftungsgefahr).

■ Schürfungen

Was ist zu tun? Wunde desinfizieren, nur einen leichten Verband anlegen. Besser ist es, die Wunde an der Luft ausheilen zu lassen, falls nicht eine Verunreinigungsgefahr besteht.

■ Nasenbluten

Was ist zu tun? Der Betroffene sollte sich mit aufrechter gehaltenem Kopf hinsetzen, da sonst das Blut in den Hals fließt. Kalte Kompressen (nasse Tücher) auf die Stirne und auf den Nacken legen. Falls dies die Blutung nicht zum Stoppen bringt, die Nase mit Zeigefinger und Daumen fest zusammendrücken. Hört es auch nach etwa 20 Min. nicht auf zu bluten, Arzt aufsuchen.

■ Blasen

Was ist zu tun? Offene Blasen desinfizieren und trocknen lassen; geschlossene Blasen nur öffnen, wenn du zum Beispiel weiterwandern musst, die Ge-



fahr einer Infektion besteht oder die Blase Blut enthält.

Falls du die Blase öffnest, nimm eine ausgeglühte Nadel.

Eitrige Wunden

■ Entzündete Wunden

Was ist zu tun? Die Wunde regelmässig sorgfältig desinfizieren und sauber verbinden. Darauf achten, dass kein Schmutz in die Wunde gelangt. Beim Auf-



treten von Fieber sofort einen Arzt aufsuchen.

■ Tollwut und Tierbisse

Was ist Tollwut?

Tollwut kommt in der Schweiz nur noch selten vor. Sie verbreitet sich seuchenartig unter den freilebenden Tieren (vor allem Füchse). Sie wird über Bissverletzungen gelegentlich auch auf Haustiere und Menschen übertragen. Auch beim Menschen führt die Krankheit, wenn sie ausbricht, zum Tod. Tollwütige Tiere verhalten sich meist ungewohnt: Sie streunen herum, können sehr zutraulich sein, plötzlich bössartig werden und unvermittelt beißen. Der Speichel kranker Tiere ist bereits einige Tage vor einem solchen auffälligen, krankhaften Verhalten ansteckend.

Wie vermeide ich die Infektion?

■ Kein verdächtiges oder unvertrautes Tier berühren und sich von keinem solchen Tier belecken lassen. Besondere Vorsicht ist bei wildlebenden Tieren geboten, die



sich mit unnatürlicher Zutraulichkeit nähern.

■ Keine toten Tiere berühren.

■ Ein angreifendes Tier muss abgewehrt werden. Dies geschieht am besten, indem man ihm einen Steckeninhält, in den es sich verbeissen kann.

■ Jedes tollwutverdächtige, lebende, sterbende oder tote Tier soll man unverzüglich dem nächsten Polizeiposten oder dem Tierarzt mit genauer Ortsangabe melden.

Was ist zu tun?

Alle Tierbisse müssen wegen grosser Infektionsgefahr sofort einem Arzt gezeigt werden.

■ Wunde mit Seifenlösung reinigen, mit Wasser ausspülen und dann mit einem Desinfektionsmittel behandeln (z.B. Desogen, Merfen, usw.).

■ Sterilen Deckverband anlegen.

■ Möglichst rasch zum Arzt bringen. Dieser entscheidet über weitere Massnahmen (Impfung).

Verbrennungen und Erfrierungen

■ Verbrennungen

Was ist passiert? Je nachdem wie stark sich jemand verbrennt, unterscheidet man drei Grade:

Erster Grad:

Die Haut ist gerötet wie bei einem Sonnenbrand.

Zweiter Grad:

Die Haut ist gerötet und bildet zusätzlich Blasen, die auch aufspringen können.

Dritter Grad:

Die Haut und evtl. tiefer liegendes Gewebe sind rot bis schwarz verkohlt.

Was ist zu tun?

■ Falls jemand brennt: das Feuer löschen durch Ersticken mit trockenen Decken, durch Rollen des Verletzten am Boden oder mit Wasser.

■ Jede Brandwunde sofort in kaltem, fliessendem Wasser mindestens 15 Min. lang kühlen (Kleidungsstücke nicht entfernen: z.B. mit den Socken unter die Dusche).

■ Die Wunde mit sauberen Tüchern oder mit einem sauberen Verband abdecken (Blasen nicht aufstechen).

■ Jeder, der sich verbrannt hat, sollte stets genügend zu



trinken erhalten. Sofort zum Arzt bei grösseren Verbrennungen zweiten Grades oder jeder Verbrennung dritten Grades. Verbrennungen ersten Grades können mit Brandsalbe bestrichen werden, offene Brandwunden jedoch nicht.

■ Erfrierungen

Was ist passiert? Bei ungenügendem Kälteschutz sind Hände, Füsse, Nasen, Ohren und Wangen weniger durchblutet und deshalb besonders anfällig. Erfrierungen äussern sich in Schmerzen, in Gefühllosigkeit der betreffenden Körperteile, in einer Rötung, die in eine wachsbliche Verfärbung und manchmal in Blasen übergeht.

Eine allgemeine Unterkühlung, wie sie zum Beispiel bei einem Lawinenunfall, einem Sturz ins kalte Wasser oder Erschöpfung vorkommt, zeigt sich in Frieren, Gänsehaut und Schlottern, Müdigkeit, Gleichgültigkeit, Schmerzen in Muskeln und Gelenken und in schweren Fällen durch Bewusstlosigkeit.

Wie vermeide ich Kälteschäden?

- nasse Kleider wechseln
- warme, locker sitzende Kleider. Mehrere dünne Schichten (z.B. auch Zeitungspapier)

isolieren besser als eine einzige Schicht.

- kräftige Bewegungsübungen
- gegenseitige Überwachung, sich wachhalten
- gefährdete Körperstellen Richtung Herz massieren und aktiv bewegen
- nicht rauchen und keinen Alkohol trinken

Was ist zu tun?

■ allgemeine Unterkühlung: Schutz gegen Kälte, Nässe, Wind; Erwärmen von innen nach aussen, u.a. durch warme Getränke; langsame Aufwärmung von aussen: zusätzliche Kleider anziehen, Erwärmung bei normaler Raumtemperatur (rasche Erwärmung kann lebensgefährlich sein)

■ örtliche Kälteschäden: Erfrorenes Glied aktiv bewegen, erwärmen in einem gut handwarmen Wasserbad (nicht wärmer als 42 °C) während ungefähr einer halben Stunde, Blasen nicht aufstechen; in schweren Fällen (betroffene Körperpartie ist gefühllos, bleich und hart) muss zuerst die allgemeine Unterkühlung behandelt werden.



Sonnenstich und Hitzschlag

■ Sonnenstich

Was ist passiert? Direkte Sonnenbestrahlung des unbedeckten Kopfes führt zu Kopfschmerzen, Schwindel, Ohrensausen, in schweren Fällen zu Delirien, Fieber, Übelkeit, Erbrechen, Nackensteife und Bewusstlosigkeit. Es besteht Lebensgefahr.

Wie vorbeugen?

Bei Anstrengungen oder langen Aufenthalten an der Sonne immer eine Kopfbedeckung tragen und genügend trinken. Vorsicht vor allem in den Bergen.

Was ist zu tun?

■ den Patienten an den Schatten bringen und Kleider öffnen

■ Kopf und Oberkörper hochlegen, bei Bewusstlosen Seitenlage

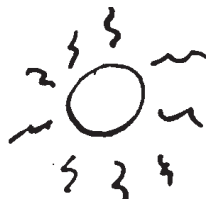
■ abkühlen durch Besprengen mit Wasser, kühle Umschläge, Zufächern von Luft

■ viel zu trinken geben (nur wenn bei Bewusstsein)

■ überwachen

■ Hitzschlag

Was ist passiert? Der Hitzschlag ist eine gefährliche Wärmestauung im Körper bis über 40 °C. Er wird durch eine übermäßige Wärmeproduktion,





zum Beispiel durch eine schwere körperliche Anstrengung bei gleichzeitiger mangelnder Wärmeabgabe hervorgerufen. Er äussert sich in einem hochroten Kopf, trockener, heisser Haut, schnellem Puls, Verwirrungszuständen, Schwindelanfällen, evtl. Bewusstlosigkeit.

Was ist zu tun?

Siehe Sonnenstich.

Fieber

Was ist passiert?

Fieber ist im allgemeinen ein Anzeichen dafür, dass der Körper sich in einem Abwehrkampf gegen eingedrungene Krankheitserreger befindet und ist somit eine Begleiterscheinung der meisten Krankheiten (Infektionskrankheiten). Von Fieber spricht man bei einer Körpertemperatur von 38 °C und mehr.

Was ist zu tun?

Fühlt sich der Kranke schwach, soll er sich hinlegen und schlafen (zu Beginn keine Medikamente geben). Nur leichte Nahrung, aber viel zu trinken geben. Falls das Fieber

anhält oder ansteigt, einen Arzt rufen.

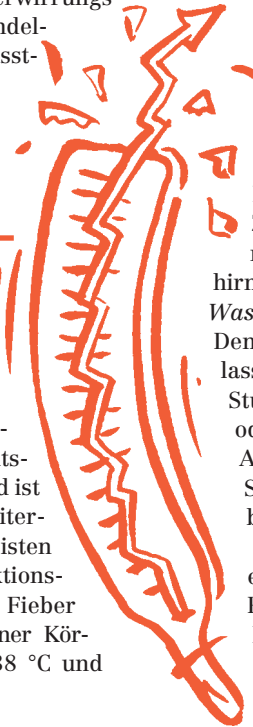
Verdauungsstörungen, Bauchschmerzen

Was ist passiert? Es gibt verschiedene Ursachen, zum Beispiel eine grosse Anstrengung, eine Überfüllung des Magens, eine Entzündung des Blinddarms oder als Zeichen einer anderen Erkrankung (Gehirnerschütterung...)

Was ist zu tun?

Den Kranken ausruhen lassen, während einiger Stunden keine Nahrung oder Flüssigkeit geben. Anschliessend mit Schwarztee und Zwieback beginnen.

Achtung: Wenn in einem Lager viele Pfadi gleichzeitig Erbrechen oder Durchfall haben, so muss man an eine Lebensmittelvergiftung oder Trinkwasserverschmutzung denken. Ruft einen Arzt und überlegt euch, was ihr in den letzten 12 Stunden gegessen oder getrunken habt.





■ Durchfall

Was ist passiert? Der Durchfall beruht auf einer Reizung der Darmschleimhäute z.B. durch ein bestimmtes Nahrungsmittel, einen Krankheitserreger, verdorbenes Essen.

Was ist zu tun?

Viel trinken (Schwarztee) und leichte Kost: kein Fett, keine Früchte ausser Bananen und geraffelten Äpfeln. Bei längerem Durchfall den Arzt rufen.

■ Verstopfung

Was ist passiert? Bei zu geringer Flüssigkeitsaufnahme, Bewegungsmangel oder einer einseitigen Ernährung (zu wenig Gemüse und Früchte) kommt es zu einer Verstopfung.

Was ist zu tun?

Viel zu trinken, viel Gemüse und Früchte zu essen geben.

■ Bauchschmerzen

Was ist passiert? Es gibt verschiedenste Ursachen von Bauchschmerzen, zum Beispiel Überfüllung des Magens, Blinddarmentzündung...

Was ist zu tun?

Bei leichten oder kurz andauernden Bauchschmerzen den Kranken ruhen lassen. Bei heftigen, krampfartigen, andauernden Schmerzen an genau umschriebenen Stellen den Arzt rufen.

146

Erkältung, Grippe

■ Erkältung

Was ist passiert? Eine Erkältung kann sich in Schnupfen, Halsschmerzen, Ohrenschmerzen, Husten und Fieber äußern.

Was ist zu tun?

Ausruhen und genügend schlafen bei Fieber; bei starken Halsschmerzen gurgeln mit warmem Salzwasser oder Kamillentee; bei Ohrenschmerzen und starkem, längerdauerndem Husten einen Arzt aufsuchen.

■ Grippe

Was ist passiert? Zu Erkältungsercheinungen kommen Kopfschmerzen, Gliederschmerzen und immer Fieber dazu.

Was ist zu tun?

Bettruhe, bei anhaltend hohem Fieber den Arzt aufsuchen.

■ Kopfschmerzen

Was ist zu tun?

Sich hinlegen, evtl. in einem verdunkelten, ruhigen Zimmer, ein kühles Tuch auf die Stirn.



Vergiftungen

■ Gas- und Rauchvergiftungen

Wo kommt es vor?

- Laufenlassen von Motoren in geschlossenen Räumen
- Feueröfen, Gas- und Metakocher in geschlossenen Räumen bei ungenügender Belüftung
- offene Gashahnen, Leitungsbruch

Wie erkennen?

- Kopfschmerzen, Schwindel, Übelkeit, Erbrechen
- Benommenheit, Bewusstlosigkeit
- kirschrote Hautfarbe bei Kohlenmonoxid-Vergiftung
- Atemstörung

Was ist zu tun?

- Verunfallten rasch an die frische Luft bringen
- Kontrolle von Bewusstsein, Atmung, Puls
- wenn nötig: beatmen
- Arzt rufen

■ Einnahme giftiger Gegenstände

Wo kommt es vor?

- Genuss verdorbener Gerichte oder giftiger Pflanzen
- Verwechslung von Medikamenten

Was ist zu tun?

- Patient zum Erbrechen bringen (z.B. mit Salzwasser)

- sofort Spital oder Arzt anrufen

■ Auskunft erteilt auch das Toxikologische Zentrum in Zürich, Tag und Nacht.

Telefonnummer Tox :

044/ 251 51 51;

- immer den Gegenstand aufbewahren, der die Vergiftung auslöste.

Verletzungen von Augen, Nasen, Ohren

■ Augenverletzungen

Was ist zu tun?

■ bei jedem Verdacht auf Verletzung des Auges oder des Lides ist der Patient sofort zum Arzt zu bringen. Für den Transport ist ein grosser, steriler Deckverband, der ohne Druck aufliegt, anzulegen. Damit das Auge ruhiggestellt wird, muss auch das gesunde Auge abgedeckt werden!

■ bei Augenverätzungen (Säure, Lauge) sofort und anhaltend mit viel Wasser spülen.

■ Fremdkörper im Auge

Was ist zu tun?

Fremdkörper mit einem sauberen Papiernastuch in Richtung Nase sorgfältig auswischen. Falls der Fremdkörper so nicht entfernt werden kann, einen Arzt aufsuchen.



■ Fremdkörper in Nase und Ohr

Was ist zu tun?

Fremdkörper in der Nase dürfen nur vom Arzt entfernt werden, sofern es nicht gelingt, sie durch Schneuzen auszublasen. Auch Fremdkörper im Ohr dürfen nur vom Arzt entfernt werden. Insekten im Ohr können mit einigen Tropfen Wasser, das man ins Ohr einfließen lässt, unschädlich gemacht werden.

■ Elektrounfälle

Was ist zu tun?

Sofort den Strom abschalten. Ist dies nicht möglich: Nicht berühren! Den Patienten nur mit nichtleitenden Gegenständen (trockenes Holz, Papier) von der Stromleitung wegschieben.

Lebensrettende Sofortmaßnahmen: GABI siehe Seite 127. Sofort einen Arzt rufen.





Natur und Umwelt





In der Natur



«Solange ihr die Natur nicht kennt, seid ihr keine rechten Pfadfinder. Immer gibt es Neues zu erforschen, zu bewundern, liebzugewinnen.»
Baden-Powell

Alle Pfadi kennen ihre Umwelt als Tummelfeld und Spielplatz. Die Natur ist das wichtigste Übungsgebiet der Pfadi. Doch wir wollen auch von der Natur lernen, in und mit der Natur leben und ihr mit Achtung begegnen. So heisst es doch auch in unserem Gesetz: Wir Pfadi wollen Sorge tragen zur Natur und allem Leben.

Gestaltet euren Aufenthalt in der Natur während den Übungen so, dass er auch zu einem Naturerlebnis wird. Haltet eure Augen offen, interessiert euch für Unbekanntes und versucht, Pflanzen und Tiere sowie die Zusammenhänge in der Natur kennenzulernen. Öffnet euren Blick dabei aber nicht nur für die Vielfalt der Natur, sondern auch für die Gefahren, die ihr durch die menschliche Tätigkeit drohen. Es ist euch ja vielleicht sogar möglich, etwas für den Natur- und Umweltschutz in eurer Gemeinde oder auch nur schon bei euch zu Hause zu tun.

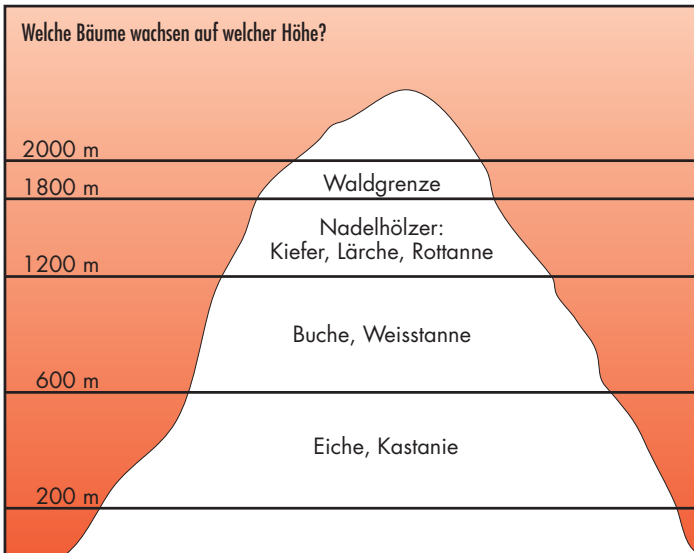


Pflanzen

Vorkommen von Pflanzen

Jede Pflanze bevorzugt einen ganz bestimmten Pflanzenstandort. Dabei spielen verschiedene Punkte eine Rolle: Lichtverhältnisse, Feuchtigkeit des Bodens, Temperatur, Humusgehalt der Erde, Düngung des Bodens, Klima, Höhe über Meer und Wechsel der Jahreszeiten.

So finden wir eben die Sumpfdotterblume meistens in Sumpfbereichen oder an Ufern von Bächen, dagegen liebt die Margerite vor allem trockene, nährstoffarme Wiesen.



Der Wald

Wald ist eine Lebensgemeinschaft von verschiedensten Pflanzen und Tieren, die miteinander auf mannigfache Weise verbunden sind. Auch der Wald macht einen Lebenszyklus durch. Zuerst wachsen vor allem Pflanzen der Krautschicht (Farne), woraus sich



Kronenschicht

Stammaum

Strauchschicht

Krautschicht

Moosschicht

Wurzelraum

Mineralboden



mit der Zeit eine dichte Strauchschicht entwickelt (Stäucher, junge oder niedrige Bäume). Jetzt wachsen die grossen Laub- und Nadelbäume über die Strauchschicht hinaus und bilden einen Stammraum und eine Kronenschicht. Da durch diese Kronenschicht nur noch wenig Licht auf den Waldboden dringt, verschwindet die Strauch- und Krautschicht zum Teil wieder. Diese findet man dann nur noch am Waldrand oder in Waldlichtungen. Auch Bäume altern und sterben irgendwann ab, damit fällt wieder Licht auf den Waldboden und der Lebenszyklus des Waldes kann wieder beginnen.

Man unterscheidet verschiedene Stockwerke des Waldes:

■ **Kronenschicht:** Die verschiedenen Lebensvorgänge benötigen Licht, Wasser und Nährstoffe. Deshalb spielt es eine Rolle für untere Schichten, wie dicht die Kronenschicht ausgebildet ist, d.h. wieviel Licht und Niederschlag in die unteren Schichten vordringen können. Die Kronenschicht ist Lebensraum von Tieren, wie Eichhörnchen, Baumrarder, Insekten, Singvögel, Greifvögel und vielen anderen.

■ **Stammraum:** Diese Schicht besteht vor allem aus Rinde und Holz. Auch Pflanzen leben hier: Waldrebe, Efeu, Moose, Flechten. Die Rinde bietet Wohnraum für Käferlarven, Kleiber und Spechte.

■ **Strauchschicht:** Die Dichte der Strauchschicht hängt vom Lichteinfall ab. In Lichtungen und an Waldrändern entwickeln sich deshalb besonders reichhaltige Strauchschichten. Sie bilden einen wichtigen Lebensraum für Vögel (Nistplätze), Säugetiere (Hasen, Rehe) und Insekten.

■ **Krautschicht:** In dieser Schicht finden sich Blütenpflanzen, Farne, Schachtelhalme und Gräser. Die Krautpflanzen geben Aufschluss über die Bodenverhältnisse (Kalk- oder Humuserde usw.).

■ **Bodenschicht:** Pflanzen, die sehr wenig Licht benötigen findet man auf der Bodenschicht. Auf verrottenden Pflanzen- und Tierresten wachsen Moose, Pilze und Flechten. Im Frühling, wenn die Bäume noch kein Laub tragen, findet man hier vor allem Waldmeister, Buschwindröschen und Klee. In der Bodenschicht leben verschiedene Kleinlebewesen, wie Ameisen, Käfer, Schnecken, Asseln, Spinnen, Würmer, Tausendfüssler usw.

■ **Wurzelraum:** Im Boden sind die Pflanzen mit ihren Wurzeln verankert. Mit diesen nehmen sie Wasser und Nährstoffe auf. Im



Wurzelraum entwickelt sich ein intensives Leben. Millionen von Kleintieren finden sich pro Quadratmeter Boden: Regenwürmer, Rädertierchen, Schnecken, Insekten, Milben, Spinnen und Asseln. Aber auch die Maus, der Maulwurf und der Dachs wohnen hier.

Aufgaben des Waldes

Der Wald erfüllt die verschiedensten Aufgaben:

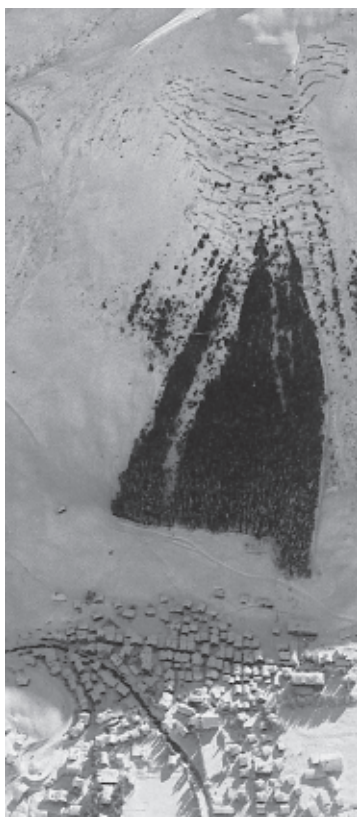
■ Er reguliert den Wasserhaushalt. Bei Niederschlag gelangen nur 40% Wasser direkt auf den Boden, der Rest bleibt in der Krone hängen. Der Waldboden ist locker, das Wasser kann leicht versickern und fließt nicht gleich auf der Bodenoberfläche ab, wie dies bei harten, offenen Flächen der Fall ist. Der Wald schützt uns dadurch vor Überschwemmungen und vor Dürre.

■ Er vermindert die Abtragung des Bodens; d.h. die Wurzeln halten den Boden zusammen. Dadurch wird der Abfluss des Regens auf der Oberfläche gehemmt und bildet so einen Schutz für die Gebirgstäler vor Erdbeben. In den Gebirgstälern finden wir zum Schutz der Dörfer den Lawinenwald.

■ Im Wald leben Pflanzen und Tiere einträchtig miteinander.

■ Der Wald ist ein Lebensraum für bedrohte Tiere und Pflanzenarten.

■ Der Wald ist auch ein Erholungsraum für den Menschen.



Bannwald



Bäume und Sträucher

Nadelbäume

■ *Rottanne* ①:

Immergrün. Hängender Zapfen. Die kantigen, stechenden Nadeln stehen rings um den Zweig. Flaches Wurzelwerk. Rinde rötlichbraun, in feinen Schuppen abblätternd. Vorkommen: Niederschlagsreiche Gebiete, vor allem in den Alpen, bis 2000 m.

◆ Brennholz: wenig Glut, rauchentwickelnd, feine Zweige gut zum Anfeuern.

■ *Weisstanne* ②:

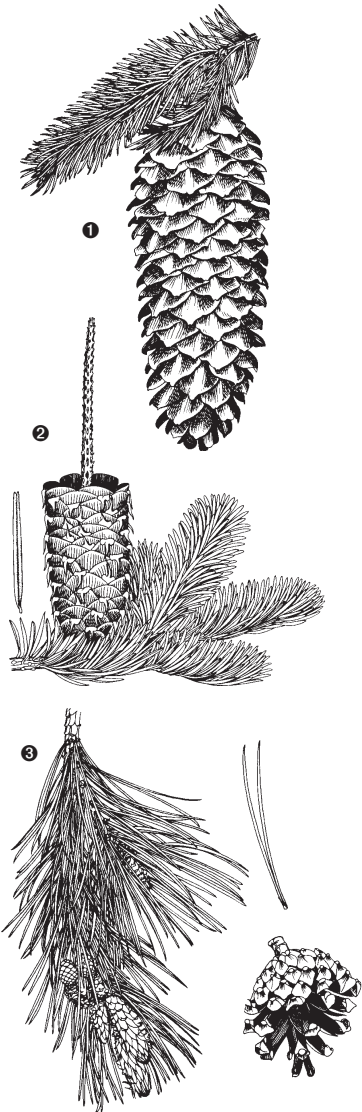
Immergrün. Stehender Zapfen, der am Baum zerfällt. Fläche, nicht stechende Nadeln, Unterseite weisslich, kammartig, beidseits des Zweiges. Pfahlwurzel. Die Rinde ist glatt, weisslichgrau. Vorkommen: vor allem in den Alpen, bis 1800 m, wichtiger Forstbaum.

◆ mittlere Glut, wenig Rauch.

■ *Föhre (Kiefer)* ③:

Immergrün. Langer, hängender Zapfen. Lange, spitze Nadeln, zu zweit. Rinde, hell rötlichbraun, mit tiefen Furchen und dicken Platten. Vorkommen: trockene sandige Gebiete, extreme Standorte im Gebirge.

◆ zum Anfeuern.





■ **Arve ①:**

Immergrün. Rinde grau-grün. Trägt fünf Nadeln in einem Büschel. Samen der Zapfen (Arvennüsse) essbar. Bis 600 Jahre alt. Vorkommen: In den Alpen, bis 1600 m.

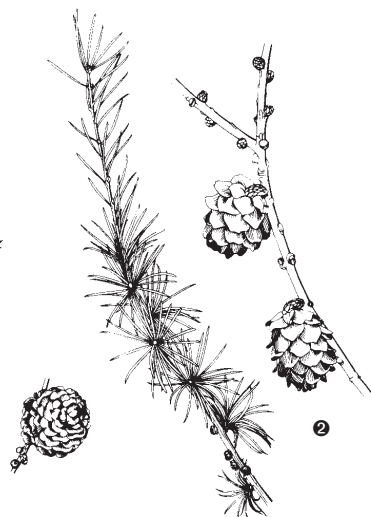
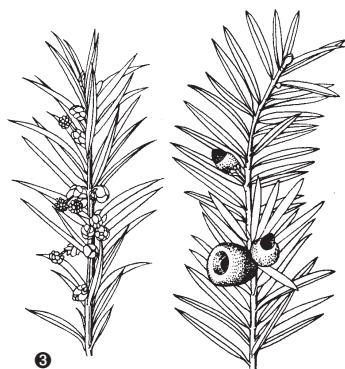
■ **Lärche ②:**

Sommergrün. Rinde grünlich-graubraun. Nadeln weich, anfangs lichtgrün, dann nachdunkelnd, Fallen im Winter ab, im Herbst goldgelb. Zapfen. Vorkommen: Ursprünglich in höheren Lager der Alpen.

◆ mit Duft brennend.

■ **Eibe ③:**

Immergrün. Rinde, rötlich. Nadeln stehen scheinbar. Vorkommen: verträgt Schatten, im Alpenraum. Kann bis zu 2000 Jahre alt werden.





Laubbäume und Sträucher

■ (Rot)Buche:

Weissgraue, glatte Rinde, hellrötlich, hartes, zähes Holz, sehr dauerhaft im Wasser, die Frucht (3-kantiges Buchennüsschen) ist essbar. Vorkommen: wichtiger Waldbaum im Tiefland, im Gebirge bis unter die Nadelwaldregion.

◆ gute Glut, sehr gut für Kochfeuer.

■ Hagebuche ❶:

Bis 900 m. Hellrötliches, hartes Holz. Silbergrauer Stamm. Vorkommen: als Heckenstrauch, da er bis in den Frühling die dünnen Blätter hält. Ebenen und Hügelland.

◆ gute Glut, sehr gut für Kochfeuer.

Eiche ❷:

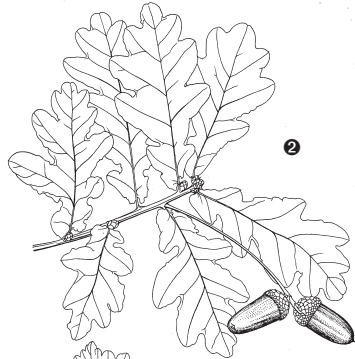
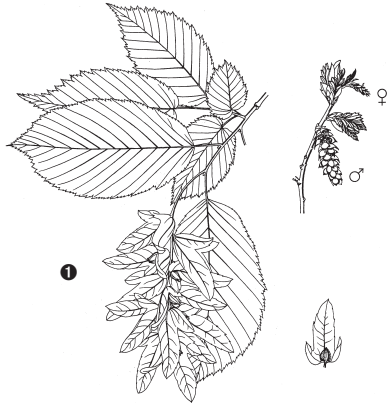
■ Stieleiche:

Blatt unregelmässig gelappt. Eicheln mit langem Stiel. Vorkommen: feuchte Gebiete.

■ Traubeneiche ❸:

Blatt meist mit symmetrischen Lappen und Buchten. Eicheln ohne Stiel. Vorkommen: trockene Böden.

Bis 600 Jahre alt. Rinde zum Gerben. Gelblichgraues, hartes Holz, wenn getrocknet dauerhaft und schwer.





■ **Esche ①:**

An sumpfigen Orten. Weissgelbliches, hartes, zäh-elastisches Holz.

◆ leicht entflammbar, gute Glut.

■ **Erle ②:**

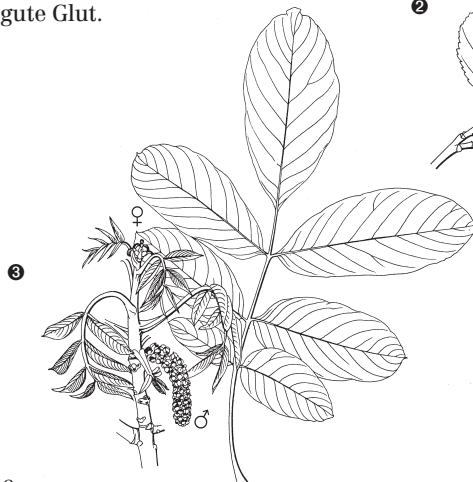
Blatt, rundlich bis verkehrt-eiförmig, junge Blätter klebrig. Rinde grünbraun. Rötlich-weißes, weiches Holz. Männliche Früchte wüsthchenförmig, weibliche Früchte bilden kleine Zapfchen. Vorkommen: An sehr nassen Orten.

◆ schlechtes Brennholz.

■ **Walnuss ③:**

Silbergraue, rissige Rinde. Blatt länglich, eiförmig, beim Zerreiben duften die Blätter stark und herb. Hartes, bräunliches Holz. Vorkommen: sonnige, vor Frost geschützte Lagen.

◆ gute Glut.





■ **Bergahorn ①:**

Rinde glatt, graugelb, abblättrnd. Blatt fünfflappig, oben dunkel und hell. Hartes, weisses Holz. Fruchtlügel in stumpfem Winkel. Vorkommen: sonnige Lagen, nährstoffreiche Böden.

◆ sehr wertvolles Nutzholz.

■ **Spitzahorn ②:**

Glatte, graurötliche, längsrissige, nicht abblättrnde Rinde. Früchte mit fast waagrecht ausgespreizten Flügeln. Vorkommen: Mischwälder.

◆ gute Glut.

Linde:

■ **Sommerlinde ③:**

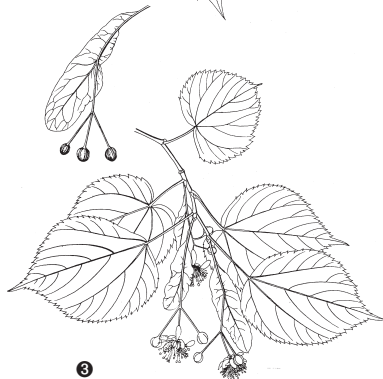
Blätter gross, Unterseite weichhaarig, beide Seiten gleichfarbig. Früchte kantig. Weissgelbliches, sehr weiches, gut schneid- und biegbares Holz. Vorkommen: Mittel- und Südeuropa.



①



②



③



■ **Winterlinde ①:**

Blätter kleiner, in den Nervenwinkeln rostbraun behaart. Holz wie oben.

■ **Zitterpappel (Espe) ②:**

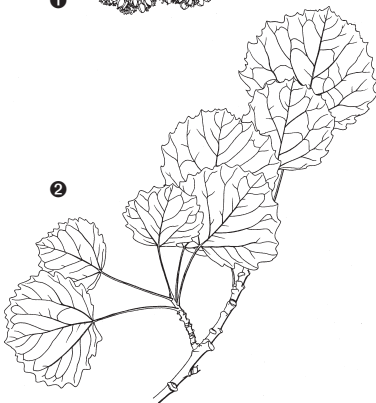
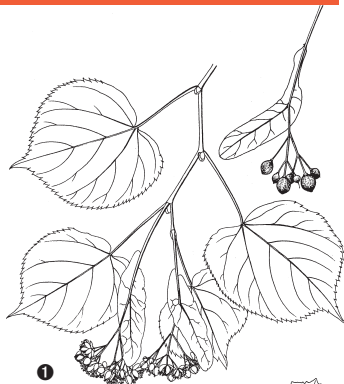
Rinde grünlich, glatt. Holz, ohne Kern, weich, spaltbar. Kätzchenblütler. Sehr lange, dünne Blattstiele, so dass die rundlichen Blätter immer in Bewegung sind. Vorkommen: braucht viel Licht, Waldränder.

Weitere Pappelsorten: Silberpappel, Schwarzpappel und Italienische Pappel.

■ **Rosskastanie ③:**

Rinde, graubraun. Blatt, verkehrt eiförmig, zu einem Spitz zulaufend. Holz grobfasrig und wenig verwendet.

◆ schlechtes Brennholz, Funken!





■ **Birke ①:**

Weisse Rinde, in Streifen abblätternd. Blatt eiförmig. Flügelsamen. Vorkommen: feuchte Böden.

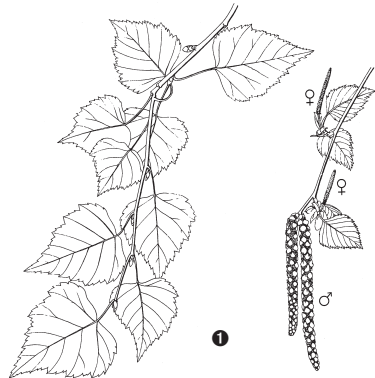
◆ gutes Brennholz, spritzt keine Funken, brennt grün, wenn noch nicht getrocknet.

■ **Haselnuss ②:**

Blatt eiförmig. Rinde glänzend braun. Wohlschmeckende, nahrhafte Nuss. Würstchenförmige Kätzchen. Vorkommen: Orte mit reichlichem Niederschlag.

■ **Silberweide ③:**

Blatt lang und zugespitzt. Rinde braungrau. Kätzchenblütler. Vorkommen: an Gewässern.





■ **Wolliger Schneeball ❶:**

Weissgelbe Blütendolden. Blätter eiförmig, Unterseite weissgrau. Beeren zuerst rot, dann tiefschwarz. Früchte sehr giftig. Vorkommen: felsige Hänge, Waldränder, Gebüsch.

■ **Weissdorn ❷:**

Blüte rötlich oder weiss. Beere rot, essbar (mehlig). Sehr hartes Holz (Werkzeuggriffe). Dornen. Rinde hellgrau, glatt. Vorkommen: Waldränder, Wege und Hecken.

■ **Schwarzer Holunder ❸:**

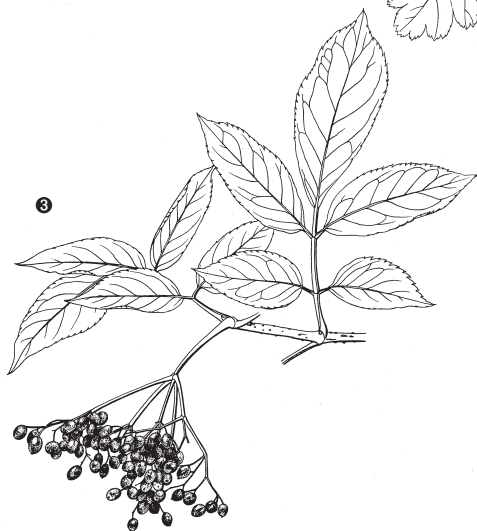
Gelbweisse, doldenartige, stark duftende Blüten (Juni, Juli). Blatt eiförmig, zugespitzt. Glänzend schwarze, essbare Beeren.



❶



❷



❸



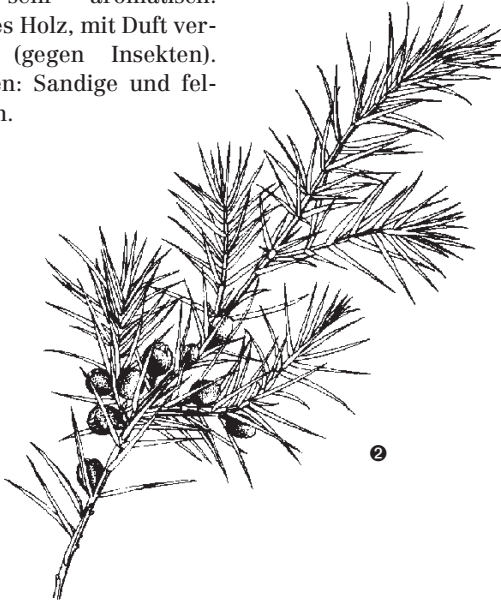
■ **Vogelbeerbaum ① (Eberesche):**

Rinde hellgrau, glatt. Blatt länglich. Weiße Doldenblüten. Leuchtend rote, sehr bittere Beeren. Holz hart, rötlich. Vorkommen: Fast ganz Europa.

◆ gutes Brennholz.

■ **Wachholder ②:**

Immergrün. Rinde graubraun, glatt, später schuppig abfasernd. Kurze, stechende Nadeln. Beere ist harzreich, trocken, sehr aromatisch. Harzreiches Holz, mit Duft verbrennend (gegen Insekten). Vorkommen: Sandige und felsige Heiden.





Giftige Beeren



Aronstab
Rote Beeren. Braungeflechte
Blätter.



Einbeere
Eine schwarze Beere.



Tollkirsche



Eibe
Das rote Fruchtfleisch
ist essbar, giftig sind
der sehr harte Kern
und die Nadeln.



*Schwarzer
Nachtschatten*



Bittersüßer Nachtschatten



Pfaffenhütchen
Hellrot-orangene Samenhäute.



Essbare Pflanzen und Beeren

Bevor ihr Wildkräuter und Beeren sammelt und esst, ist es wichtig, dass ihr euch von der Führerin oder dem Führer zeigen lasst, wie die Pflanzen und Beeren aussehen. Sammelt nie alle an einem Ort vorhandenen Pflanzen einer Art. Lasst auch noch ein paar Beeren für die Tiere übrig.

Essbare Beeren

Kompott, Konfitüre: Holunder schwarz, Holunder rot, Erdbeere, Heidelbeere, Preiselbeere, Hagebutte (Rose) orange, Kirsche (wild), Himbeere, Sanddorn gelb/orange, Brombeere, Vogelbeere rot (**nie frisch essen!**), Berberitze rot, Traubenkirsche, Schlehe (nach Frost),

Gewürz: Wacholder schwarz (im Sauerkraut), Mohn (Samen)

Sirup: Johannisbeer rot oder schwarz (Cassis), Holunder (Beeren oder Früchte)



Wachholder



Hagebutte



Berberitze



Sanddorn



Traubenkirsche



Schlehe



Wildgemüse

Name	Vorkommen	Erntezeit	Verwendung
Brennesselblätter	Gärten, Zäune Schuttplätze	Mai–Juli	Salat, Gewürz, Spinat
Löwenzahn	Wiesen, Wegränder	Frühjahr–Herbst	Salat, Gemüse, Suppe (Blätter oder Wurzeln)
Schafgarbenblätter	trockene Wiesen	Frühjahr, Frühsommer	Salat, Gewürze
Gänseblümchen- blätter und -blüten	Wiesen	Mai–August	Suppe, Salat
Brunnenkresse	Quellen, Bäche	ganzes Jahr	Salat, Gemüse, Gewürze
Spitzwegerichblätter	trockene Wiesen	April, Mai	Salat, Spinat
Bärlauchblätter	feuchte, schattige Wälder	Mai, Juni	Gewürz (appetit- anregend), Salat
Wiesenklee oder Sauerklee	Mähwiesen	April–September	Gemüse, Salate, Gewürz
Wiesenbocksbart Blätter oder Wurzeln	gedüngte Wiesen	Mai, Juni	Gemüse, Salate
Wiesenschaukraut (Blätter)	Wiesen	März, April	Salate, Gewürze
Hufatlich (Blätter)	Ödland, Wegränder	April, Mai	Suppe, Spinat, Tee
Pastinak (Wurzel)	Wiesen	Herbst	Gemüse
Weidenröschen	Ufer von Bächen u. Flüssen, Gräben	Mai, Juni	Salat: Blätter Gemüse: Blätter+Stengel
Wilde Möhre (Wurzeln)	Wiesen, Böschungen	Frühjahr oder Herbst	Gemüse
Klette (Blätter oder Wurzeln)	Ödland	Blätter im Früh- jahr, Wurzeln im Herbst	Gemüse oder Saucen

Du solltest nur junge und frisch aussehende Pflanzen sammeln. Beste Sammelzeit ist somit das Frühjahr. Verzichte darauf, Pflanzen entlang dem Weg- und Strassenrand zu pflücken. Sammle die Kräuter zum Trocknen nur bei trockenem Wetter. Die Pflanzen niemals ausreissen, sondern lediglich abschneiden. Die Kräuter werden gut getrocknet in Stoffsäckchen aufbewahrt.



Klette



Spitzwegerich



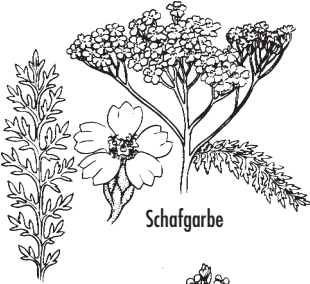
Wiesenschaukraut



Wilde Möhre



Pastinak



Schafgarbe



Wiesenbocksbart



Brunnenkresse



Zubereitung von Salaten:

Verwende nur junge und zarte Pflanzen. Der Salat schmeckt dann besser. Es empfiehlt sich, mehrere Wildkräuter zusammen zu verwenden. Falls ihr noch etwas unsicher seid, könnt ihr gut auch einen Gartensalat hinzufügen.

Zubereitung von Gemüse, Spinaten:

Es gibt verschiedene Arten der Zubereitung. Ihr könnt die zerkleinerten Pflanzen im Wasser kochen (dabei wird geraten, das Wasser zweimal zu wechseln, weil so Bitterstoffe entfernt werden). Oder ihr dünstet die zerkleinerten Blätter mit einer gehackten Zwiebel in wenig Öl, fügt etwas Salz und Pfeffer hinzu und verfeinert das Ganze am Schluss mit etwas Rahm.

Zubereitung von Wurzelsaucen und -gemüsen:

Allgemein: Die Wurzeln waschen und putzen und die Rinde entfernen. Manchmal reicht es, die Rinde abzuschaben (Möhre). In anderen Fällen wird die Wurzel zuerst 5 Minuten in siedendes Wasser getaucht und danach die Rinde abgezogen (Wiesenbocksbart, Klette).

Saucen: Die Wurzeln im Wasser weichkochen und an-

schließend mit dem Mixer pürieren. Mit Salz und Pfeffer würzen und mit etwas Rahm verfeinern.

Gemüse (es gibt viele verschiedene Rezepte):

- ◆ Wurzel des Löwenzahns wie Kartoffeln kochen.
- ◆ Ein Eintopf aus Pastinak, Wilder Möhre und Sellerie.
- ◆ Die Wiesenbocksbartwurzel als Spargel mit Wildkräuter-Rührei.

Zubereitung von Sirup:

Die Früchte waschen und zerkleinern. Die mit Wasser bedeckten Früchte aufkochen, 10 Minuten stehen lassen und dann durch ein Tuch filtrieren. Pro 1 Liter Saft fügt ihr 1 Kilo Zucker hinzu sowie den Saft einer Zitrone. Das Ganze lasst ihr bis zur Dickflüssigkeit einkochen.

Zubereitung von Tee:

Tee aus Blüten: Linden-, Löwenzahn-, Holunderblüten, Echte Kamille.

Tee aus Kräutern: Pfefferminze, Melisse, Erdbeer-, Brombeer-, Heidelbeer- und Himbeerblätter.

Mehr Rezepte und Informationen findest du in: Pahlows Wildgemüse/Wildfrüchte- Kompass beide: Verlag Gräfe und Unzer

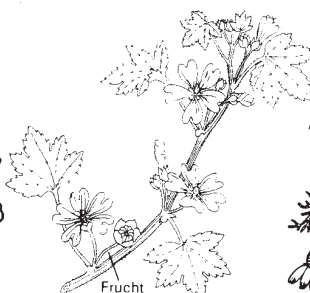


Heilkräuter

Name	Pflanzenteil	Verwendung
Echte Kamille	Blüten	Tee: Innerlich bei Magen- und Darmbeschwerden, äusserlich bei Wunden
Pfefferminze	Blätter	Tee: Magenbeschwerden
Lindenblüten	Blüten	Tee: Erkältungen, Fieber
Huftläch	Blätter	Tee: Husten, Heiserkeit
Melisse	Blätter	Tee: Erkältungen, Magenbeschwerden
Echter Salbei	Blätter	Als Gurgelwasser bei Zahn-, Rachen- und Halsentzündungen
Waldmeister	Blätter	Tee: Beruhigungs- und Schlafmittel
Thymian	Blüten	Tee: Husten
Käslkraut (Malve)	Blätter	Absud zum Baden von eitrigten Wunden
Frauenmantel	Blätter u. Blüten	Tee: Durchfall



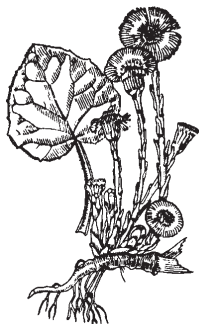
Gänseblümchen



Käslkraut



Echte Kamille



Huftläch



Echter Salbei



Waldmeister



Feldfrüchte



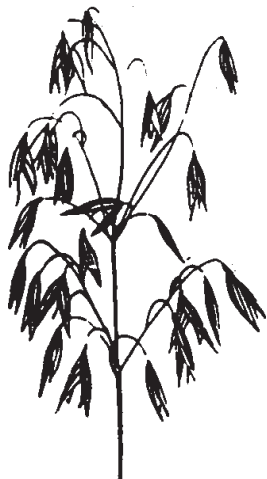
Winter-Weizen



Sommer-Weizen



Roggen



Hafer



Dinkel (Korn)



Mais



Pilze

Es gibt unzählige Arten von Pilzen. Sie sind für unsere Wälder eine Bereicherung. Ihr Vorkommen ist auch ein Zeichen für die Gesundheit unserer Wälder. Durch unüberlegtes, unkontrolliertes und übermäßiges Sammeln und Zerstören von Pilzen gefährdet ihr deren Fortbestehen, und ihr greift störend in das biologische Gleichgewicht des Waldes ein. Deshalb gelten folgende Regeln:

- ◆ Geht nur mit einem Kenner auf Pilzsuche.
- ◆ Nur Pilze sammeln, die eindeutig erkennbar sind, das heisst nicht verwechselbar mit giftigen Pilzen.
- ◆ **Bringt die Pilze immer zu einem Kontrolleur!**
- ◆ Lasst kleine, beschädigte und alte Pilze stehen.
- ◆ Nie alle Pilze an einem Standort sammeln.
- ◆ Nicht essbare Pilze unbeschädigt stehen lassen.
- ◆ **Achtung:** Vergesst nicht, die örtlichen Sammelregeln zu beachten. In vielen Gemeinden ist die Sammelzeit eingeschränkt und die Menge begrenzt. Informationen dazu erhaltet ihr auf der Gemeindekanzlei.

Geschützte Pflanzen

Viele Blütenpflanzen kommen heute auf unseren Wiesen wegen Düngung und häufiger Nutzung nur noch sehr selten vor. Die nachfolgenden Pflanzen mussten geschützt werden, weil sie wegen ihrer Schönheit häufig gepflückt oder ausgerissen wurden. Wichtig wäre nicht nur ein Schutz der einzelnen Pflanze, sondern auch für deren Lebensraum.

Helft mit, dass diese Pflanzen dort, wo sie noch vorkommen, auch erhalten bleiben! Lasst Blumen in den Wiesen stehen. Sie blühen dort länger als in der Vase und können noch andere Menschen erfreuen.

Geschützte Pflanzen dürfen weder gepflückt noch ausgerissen oder ausgegraben werden. Die nachfolgende Liste ist nicht vollständig (Auswahl). Informationen erhältst du zum Beispiel beim Schweizerischen Bund für Naturschutz.

Alpenakelei, Alpenmannstreu (blaue Distel), Alpenseidelbast, Hirschzunge, Feuerlilie, Gelbe Schwertlilie, Hoher Rittersporn, Küchenschelle, Lungen-Enzian, Orchideen (alle Arten), Pfingstrose, Seerose, Sonnen-tau (insektenfressende Pflanze), Türkenbund.



Tiere

Einheimische Säugetiere

■ Säugetiere beobachten

Wir wollen unsere Säugetiere nicht einfach nur aus Büchern kennenlernen, sondern auch durch Beobachten in der Natur. Doch sind die meisten nur schwer beobachtbar, da sie sehr schnell fliehen und nur in der Nacht aktiv sind. Wenn ihr wirklich Tiere zu Gesicht bekommen wollt, beachtet folgende Regeln:

- ◆ Tragt dunkle Kleider.
- ◆ Geht gegen den Wind, damit euch die Tiere nicht riechen.
- ◆ Nicht sprechen und auch nicht flüstern. Beim Gehen möglichst alle Geräusche vermeiden.
- ◆ Keine heftigen Bewegungen.
- ◆ Damit euer Ausflug ein Erfolg wird, zieht doch eine erfahrene Person bei.

■ Igel

Rücken mit vielen langen, spitzen Stacheln. Körper eher



172

plump. Grösse: 22–28 cm. In der Dämmerung und nachts aktiv. Frisst Würmer, Insekten, Schnecken, Obst. Echter Winterschläfer. Lebt in Gebüsch, an Waldrändern, in Gärten.

■ Maulwurf

Schwarzes, samtiges Fell. Walzenförmiger Körper. Sehr klei-



ne, im Fell versteckte Augen. Vorderfüsse wie Grabschau-feln. Grösse: 11–15 cm. Lebt unterirdisch. Wirft lose Erde zu Haufen auf. Frisst Würmer, Insekten, kleine Wirbeltiere. Lebt in Gärten, Feldern und Wäldern.

■ Spitzmaus

(Schweiz: 8 versch. Arten)

Schnauze lang und spitz wie ein

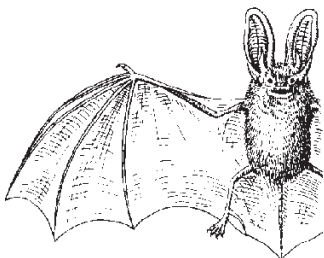


Rüssel. Samtiges, braunes bis graues Fell. Grösse: 5–10 cm. Frisst Würmer, Kerbtiere. Lebt fast überall, in Häusern, Feld und Wasser.



■ Fledermaus (Schweiz: 21 Arten)

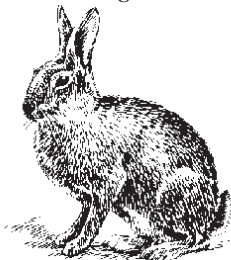
Mit grosser, dünner Flughaut, die zwischen je 4 verlängerten



Fingern, Armen, Beinen und Schwanz ausgespannt ist. Dauern kurz, mit Kralle. Fell dunkelbraun bis grau. Grösse: 3–8 cm. In der Dämmerung und nachts aktiv. Ruht am Tag aufgehängt an den Hinterbeinen auf Dachböden, in hohlen Bäumen und Höhlen. Winterschläfer.

■ Feldhase (Mausohr und Langohr)

Gelbbraunes Fell. Ohrensippen und Schwanzoberseite sind schwarz. Er legt in Bodenver-



tiefungen Lager an (Sasse). Ohren mindestens so lang wie Kopf und lange kräftige Beine, er macht oft Männchen zur Fluchtsicherung. Grösse: 48–68 cm. Frist Pflanzen (Gräser, Kräuter, Klee, Kohl, Rüben). Lebt in Feldern, Wiesen, an Waldrändern.

■ Murmeltier

Plumper, schwarzbrauner Körper mit kurzen Ohren und Beinen. Bei Gefahr stösst es einen



schrillen Pfiff aus und verschwindet im selbstgegrabenen Bau. Am Tag aktiv. Winterschläfer. Grösse: 50–57 cm. Pflanzenfresser. Lebt an sonnigen, offenen Hängen in den Alpen (zwischen 1000 und 2700 m).

■ Eichhörnchen

Langer, buschiger Schwanz und vor allem im Winter Haarbüschelchen an den Ohren. Zehen mit langen gebogenen Krallen (gewandter Kletterer und Springer). Rotbraunes oder



schwarzes Fell. Tagtier. Hält keinen Winterschlaf. Frisst Nüsse, Zapfen, Knospen und auch Vogeleier. Lebt in Wäldern, Parkanlagen und Gärten.

■ Feldmaus und Erdmaus

Bräunliches Fell, glatter



Schwanz, kleine Ohren, stumpfe Schnauze. Als Wühlmaus gräbt sie unterirdische Gänge und Höhlen. Grösse: 9–12 cm. Vorwiegend Pflanzenfresser. Lebt in Feldern, Gärten, Wiesen.

■ Gemse

Hörner am Ende hackig gebogen. Dunkelbraunes Fell, Kopf 174

(mit dunklen Augenstreifen) und Hintern (Spiegel) weiss.



Klettert und springt sehr gut. Ihre Sprünge erreichen oft 7 bis 8 m Länge. Tagtier. Nahrung: Gras, Blätter, junge Triebe an Ästen. Lebensraum: Hochgebirge bis 3000 m Höhe, steile Wiesen und felsige Gebiete.

■ Steinbock

Graubraunes Fell. Mächtiges, schön geschwungenes Gehörn, mit dicken Querwülsten auf der Vorderseite beim Männchen. Die Geiss hat kürzere Hörner.





Tagesaktiv in kleinen Rudeln. Klettert und springt sehr gut. Pfeifender Warnruf. Frisst Pflanzen. Lebt in den Alpen oberhalb der Baumgrenze.

■ Reh

Rötlichbraunes Sommerkleid, graubraunes Winterkleid. Im



Sommer lebt das Reh allein oder in kleinen Gruppen, im Winter dagegen in Rudeln von 10–20 Tieren. Der Rehbock trägt ein kleines Geweih, das er im Winter abwirft. Das Reh hat im Gegensatz zum Hirsch keinen Schwanz. Frisst frische Blätter, Gras und Eicheln. Lebt in Wäldern, auf Feldern mit viel Gebüsch und auf Wiesen.

■ Rothirsch

Rotbraunes Sommerkleid, braungraues Winterkleid. Er hat einen kleinen Schwanz, den er auf der Flucht hoch hält, wo-

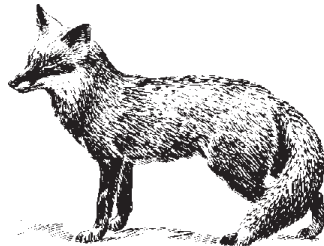
bei das weisse Hinterteil sichtbar wird (Signalwirkung). Das



kräftige Stangengeweih wird jedes Jahr abgeworfen (nur Männchen). Lautes Röhren als Brunftschrei. Dämmerungs- und nachtaktiv. Pflanzenfresser. Lebt in grösseren Wäldern und im Gebirge bis über die Waldgrenze.

■ Fuchs

Rotbraunes Fell. Kopf- und Brustunterseite und Schwanzspitze sind weiss. Dämmerungs- und nachtaktiv. Lebt einzeln oder familienweise in





selbstgebauten Höhlen (Fuchsbau). Frisst Mäuse, Beeren, Insekten, Geflügel. Lebt in Wald, Feld und Gebüsch.

■ Dachs

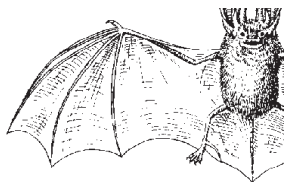
Bräunlichgraues Fell, Kopf schwarzweiss längsgestreift. Er gräbt sich eine Höhle mit weitläufigen, kom-



plizierten Gängen. Dämmerungs- und nachtaktiv. Lebt paarweise. Im Winter ist seine Tätigkeit ziemlich verlangsamt, er macht aber keinen eigentlichen Winterschlaf. Allesfresser. Lebensraum: Wälder und Gebüsch.

■ Steinmarder

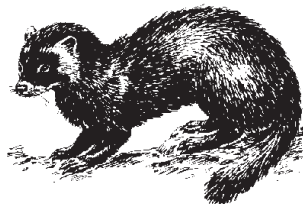
Braunes Fell, am Hals weiss. Dämmerungs- und nachtaktiv.



Klettert und springt sehr gut. Frisst Vögel, Mäuse, Insekten, Beeren. Lebt in Wäldern, Siedlungs- und Felsgebieten.

■ Iltis

Dunkelbraunes Fell mit hellbraunen Flanken. Gesicht und Ohren mit weissen Flecken.



Dämmerungs- und nachtaktiv. Hat Stinkdrüsen. Frisst Mäuse, Frösche, Fische. Lebt auf Feldern und in Wäldern, nahe beim Wasser. Im Winter oft ein Gast im Haus.

■ Wiesel

(Grosses Wiesel/Hermelin)

Oben braunes Fell, Unterseite weiss. Im Winter ganz weiss.

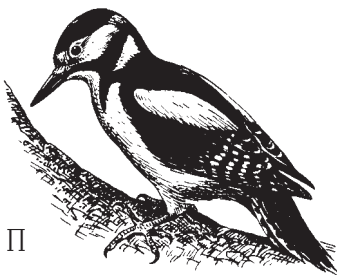
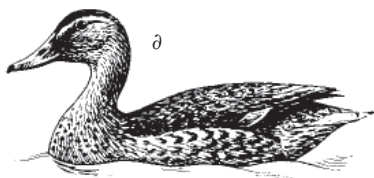


Sein sehr feiner Körper erlaubt ihm, überall durchzuschlüpfen. Tagesaktiv. Guter Kletterer. Frisst Mäuse, Kleinvögel, Kaninchen. Lebt in Wäldern, auf Feldern und in Pärken.



Vögel

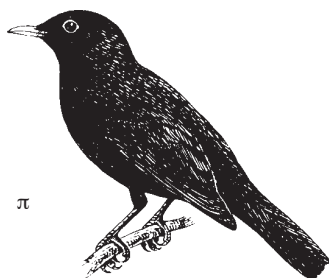
In Schweiz leben etwa 190 Brutvögel. Bekannte Familienarten, die wir vor allem auch bei uns finden, sind die Wasservögel (Enten ϑ , Schwäne), die Greifvögel (Bussarde, Falken, Adler, Geier), Kuckucke Σ , Eulen, Spechte Π und Sperlingsvögel. Die Sperlingsvögel, zu denen alle europäischen Singvögel gehören, bilden die grösste Vogelordnung.



■ Singvögel belauschen und beobachten

Im Frühling, wenn du frühmorgens durch den Wald gehst, wirst du von einer Vielzahl von Vogelstimmen begrüsst. Bis du einen Vogel an seinem Gesang erkennst, braucht es viel Zeit und Geduld. Lerne zuerst nur eine kleinere Zahl von Vogelstimmen und wähle die Stimmen von besonders häufigen Vögeln aus (Amsel π , Kohlmeise f , Buchfink, Grünfink Ⓞ , Spatz, Bachstelze Ⓢ , Hausrotschwanz). In Buchhandlungen

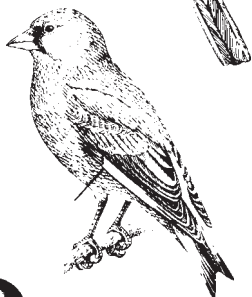
findest du Kassetten und Schallplatten mit Vogelstimmen, die dir als Lernhilfe dienen können, sowie Vogelbestimmungsbücher. Wähle als Beobachtungszeit nicht die Zeit kurz vor und nach der Morgendämmerung, da zu diesem Zeitpunkt zuviele Stimmen zu hören sind und es dir kaum möglich sein wird, eine Stimme zu erkennen. Am besten gehst du etwas später am Morgen oder am Abend, wenn es noch hell ist. Dann hast du auch die Möglichkeit die Vö-



π



J



B



7

178

gel mit dem Feldstecher zu beobachten. Sonnige, warme Tage im April bis Juni (Brutzeit der meisten Vögel) sind die geeignetsten Ausflugsstage. Wenn du Vögel beim Brüten beobachtest, gehe vorsichtig vor. Werden Vögel beim Brüten gestört, verlassen sie das Nest, und die Jungvögel sterben.

◆ Bücher, die dir beim Bestimmen der Vögel helfen können:

Der Kosmos-Vogelführer,
(Kosmos Verlag)

Peterson: Die Vögel Europas
(Parey Verlag)

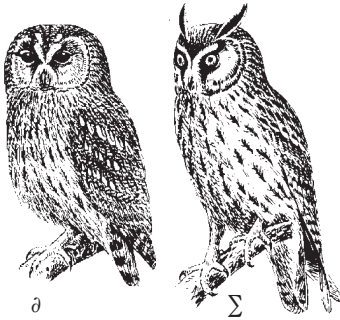
H. Heinzel: Pareys Vogelbuch
(Parey Verlag), mit zusätzlichen
Informationen über Lebensweise
und Biologie der Arten.

■ Eulen und Käuze

Eulen sind ausgesprochene Nachtvögel und haben einen besonders gut ausgebildeten Gehörsinn und sehr scharfe Augen, die auch nachts noch jede Einzelheit wahrnehmen können. Ihre Federn sind mit einem feinen, flaumigen Überzug ausgestattet, der ihnen einen geräuschlosen Flug erlaubt. Ihre Farbe sowie die «Federohren» (sind keine richtigen Ohren) dienen der Tarnung. In der Dämmerung und nachts jagen sie hauptsächlich Mäuse, die sie unzerkleinert verschlingen.

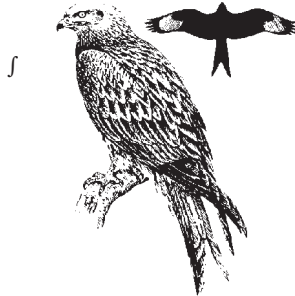
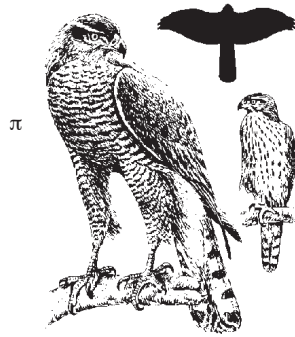


Eulen sind geschützt. Am häufigsten sind Waldkauz ϑ , Waldohreule Σ , selten der Uhu.



Greifvögel

Fliegende Greifvögel sind schwer bestimmbar. Achtet vor allem auf die Silhouette des Flugbildes, auf die Flügel- und Schwanzlänge und die Haltung der Flügel. Alle Greifvögel sind geschützt. Am häufigsten sind Schwarz- und Rotmilan f , Mäusebussard Π , Habicht π , Sperber, Wanderfalke, Turmfalke Θ , selten sind Geier und Adler.





Reptilien

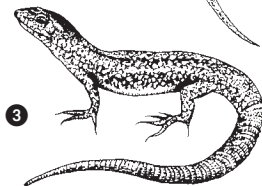
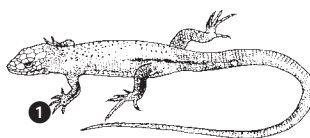
In der Schweiz kennen wir 14 Reptilienarten. Trotzdem ist das Beobachten und Erkennen der Arten nicht einfach, denn die Tiere sind vor allem bei warmem Wetter sehr flink und reagieren sehr schnell auf heftige Bewegungen und kleinste Erschütterungen. In der Schweiz sind alle Reptilien (Kriechtiere) geschützt.

Eidechsen

Blindschleiche: Sie hat bewegliche Augenlider und einen schmalen, eidechsenartigen Kopf. Lebensraum: Hecken, Wiesen, Gärten. Ihre Verstecke befinden sich unter Steinen und Wurzeln. Nahrung: Regenwürmer, Nacktschnecken.

Zauneidechse ②: Verhältnismässig plumpe Gestalt mit kurzem, dickem Schwanz. Sie bewohnt offene, sonnige Landschaften (nicht feucht), Magerwiesen und Bahndämme, soweit Deckungsmöglichkeiten vorhanden sind. Färbung grau und braun, mit braunem Rückenband. Das Männchen hat im Frühling und im Sommer leuchtend grüne Flanken.

Mauereidechse ③: Schlank und langschwänzig mit netzartigem dunklem Muster. Lebt in



Bahnarealen, felsigen Gebieten und alten löchrigen Mauern mit vielen Schlupfwinkeln. Frisst Insekten, Spinnen und Würmer.

Bergeidechse ④: Graugrüne oder rötlichbraune Grundfärbung mit deutlichen braunen Längsstreifen. Schmäler, kleiner Kopf. In Anpassung an den kühleren Lebensraum legt sie keine Eier, sondern ist lebendgebärend. Lebensraum: feuchte und sonnige Stellen in Wäldern und offenem Gelände (bis hoch ins Gebirge).



Smaragdeidechse ①: grosse, langschwänzige Eidechse. Färbung der Oberseite grasgrün bis gelblichgrün. Sehr scheu und schnell. Lebensraum: Südschweiz, Wallis. Nahrung: Insekten, kleine Eidechsen.

Schlangen

Schlangen haben im Gegensatz zu den Blindschleichen starre Augen und können ihre Augenlider nicht schliessen. Das Züngeln der Schlangen ist nicht ein Zeichen für besondere Angriffslust, sondern dient zum Auskundschaften der Umgebung. Die Schlange nimmt damit Gerüche wahr.

Schlangen haben kein äusseres Hörorgan, dafür einen sehr ausgeprägten Erschütterungssinn, mit dem sie herannahende Schritte von weitem wahrnehmen. Eine Schlange beisst einen Menschen nur aus Notwehr, wenn sie überrascht wird und keinen Fluchtweg mehr sieht.

Nicht jeder Schlangenbiss ist giftig. Zwar haben ausser der Äskulapnatter alle unsere einheimischen Schlangen Giftdrüsen, aber nur bei zweien (Viper und Kreuzotter) führt ein Kanal von der Giftdrüse zu einem hohlen Zahn, durch den das Gift bei

einem Biss in die Wunde gelangt. Die Nattern haben keine Giftzähne und sind deshalb ungefährlich. Am besten kannst du eine giftige Schlange an ihren senkrechten Pupillen, ihrem kantigen Kopf und den mehrreihigen Schuppen zwischen Oberlippe und Auge erkennen. Ungiftige Schlangen



haben runde Pupillen, einen runden Kopf und nur eine Schuppenreihe zwischen Oberlippe und Auge.

Ringelnatter

Häufig in der Nähe von Wasser (Tümpel, Teiche). Färbung grau, mit zwei leuchtendgel-



ben, halbmondförmigen Flecken hinter dem Kopf. Kann schwimmen. Lebt von Fröschen und Fischen. Bis 1,5 m lang.

Weitere Natterarten: Zornnatter, Schlingnatter, Äskulapnatter, Vipernatter, Würfelnatter.

Aspiviper (giftig)

Findet sich an steinigten, trockenen Orten (fehlt im Mittelland).



Dunkle Zickzackzeichnung auf dem Rücken, kantiger Kopf mit einer angehobenen, spitzen Schnauze. Sie ist etwa 60 cm lang.

Kreuzotter (giftig)

Schwarze Zickzackzeichnung auf rotbraunem Grund, kanti-



ger Kopf und flache Schnauzenspitze. Vorwiegend in feuchten Wiesen, Waldrändern und Kahlschlägen (fehlt im Mittel-land). Bis 80 cm lang.

Amphibien

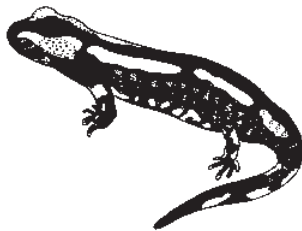
Kennzeichnend für die Amphibien ist die Verwandlung der Larve (vom Wassertier) zum kleinen Molch oder Frosch usw., der auf dem Land lebt. Weil die erwachsenen Tiere nicht immer direkt am Wasser leben, unternehmen die Amphibien zur Laichzeit oft lange Wanderungen. Dabei sind sie durch unsere Zivilisation besonders grossen Gefahren aus-

182

gesetzt (Autostrassen, die überquert werden müssen, unerwartet zugeschüttete Tümpel, ...). Deshalb sind in der Schweiz alle Amphibien (Molche, Salamander, Frösche und Kröten) geschützt.

Die beste Beobachtungszeit ist im Frühjahr, wenn sich die Tiere zum Laichen an den Tümpeln und Teichen einfinden. Da Amphibien nachtaktive Tiere sind, ist die Dämmerung am geeignetsten, um auch seltenere Arten sehen zu können.

Die Amphibien schützen ihre Haut mit einem Sekret vor Pilzbefall. Dieses Sekret löst, wenn es in Nase, Augen oder Mund gelangt, schmerzhafte Entzündungen aus. Du solltest dir also die Hände waschen, nachdem du einen Frosch oder Feuersalamander in der Hand gehalten hast.



Feuersalamander

Runder Schwanz. Keine Schwimmhäute zwischen den Zehen. Glänzend schwarz, mit



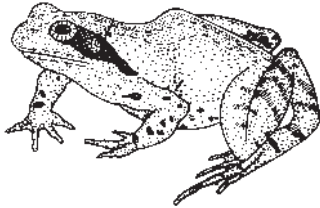
gelben Flecken oder Streifen. Der Alpensalamander ist im Gegensatz dazu ganz schwarz.

■ Erdkröte



Der Körper ist braun oder grau. Nur zur Laichzeit im Wasser zu finden, sonst in Gärten, Feldern und Wäldern. Tagsüber in Erdhöhlen, nachts aktiv.

■ Grasfrosch



Stumpfe Schnauze. Nur an den Hinterbeinen Schwimmhäute. Die Oberseite ist braun mit dunklen Flecken mit einem grossen dunklen Schläfenfleck.

■ Laubfrosch

Spitzen der Finger und Zehen verdickt und mit Haftscheiben. Oberseite grünlich. An der Seite eine braunschwarze, gelb umrandete Zeichnung.



Insekten und Spinnen

■ Insekten

In der Schweiz werden etwa 18 000 Insektenarten gezählt. Dies übertrifft bei weitem die Artenfülle aller übrigen Tierarten zusammengenommen. Insekten finden wir in allen erdenklichen Lebensräumen, sogar im Süsswasser, wo Insektenlarven ihre Entwicklung durchmachen und auch einige Insekten dauernd leben. Typisch ist die Dreiteiligkeit des Körpers (Kopf, Brust, Hinterleib).

Am Kopf befinden sich ein Paar Fühler, die mit verschiedenen Sinnesorganen ausgestattet sind (Geruchs- und Tastorgane). Insekten besitzen sogenannte Facettenaugen. Diese bestehen aus einer mehr oder weniger grossen Anzahl Einzelaugen. Neben sechs Beinen haben Insekten an der Brust zwei Paar Flügel.

Nicht nur die Amphibien, auch die Insekten machen eine Verwandlung durch. Das wohl bekannteste Beispiel ist die Verwandlung einer Raupe in einen Schmetterling.

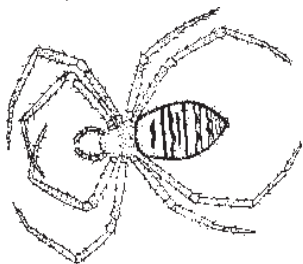
◆ Versuche doch einmal eine solche Verwandlung zu beobachten, indem du eine Raupe mit nach Hause nimmst und sie



fütterst, bis sie sich verpuppt. Erkundige dich vorher, was deine Raupe frisst, denn Raupen brauchen je nach Art eine ganz bestimmte Nahrung. Wenn der Schmetterling geschlüpft ist, lass ihn schnell fliegen, er wird in deinem Käfig kaum sehr lange überleben.

■ Spinnen

Es gibt bei uns etwa 800 Spinnenarten. Die Spinnen besitzen eine tiefe Einschnürung, die ihren Körper in einen Vorder- und Hinterteil gliedert, verbunden durch ein



sehr bewegliches Stielchen. Der Vorderkörper trägt vier Laufbeinpaare und die Tastbeine. An der Spitze des Vorderkörpers findet sich die Giftklaue. Die meisten Spinnen töten ihre Beute mit dieser Giftklaue, wobei die Wirksamkeit des Giftes in erster Linie auf die Beutetiere abgestimmt und für den Menschen ungefährlich ist. Am Hin-

terkörper finden sich die Spinnendrüsen, mit deren Sekreten (Faden) die Spinnen ihre Wohnspinnweben bauen. Auch beim Umherlaufen oder «Abseilen» lassen viele Spinnen einen Faden hinter sich. An einem mehr oder weniger langen Faden hängend, können sich Spinnen vom Winde davontragen lassen und so beachtliche Strecken zurücklegen. Die wichtigste Bedeutung der Spinnfähigkeit liegt aber im Netzbau, der zum Fangen der Beute dient.

Geschützte Tiere

In der Schweiz gilt seit dem 10. Juni 1925 das «Bundesgesetz über Jagd und Vogelschutz» und seit dem 1. Juli 1966 das «Bundesgesetz über den Natur- und Heimatschutz». Wenn Tiere geschützt sind, so bedeutet dies, dass sie weder gefangen, gehalten noch getötet werden dürfen. Wenn ihr Lebensraum zerstört wird, muss Ersatz geschaffen werden. Geschützt sind:

Säugetiere:

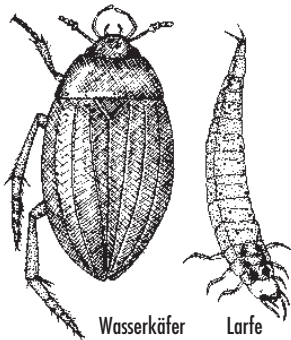
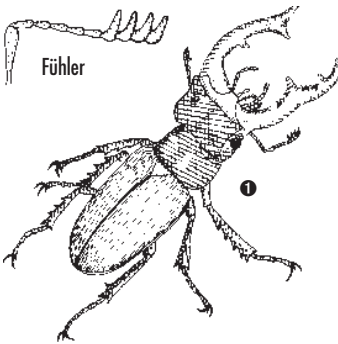
Igel, Steinbock, Luchs, Wiesel, Mauswiesel, Iltis, Fischotter, Biber, Eichhörnchen.

Vögel: Alle Greifvögel und Eulen sowie weitere Vögel.



Alle Reptilien und Amphibien: Eidechsen, Blindschleiche, alle Schlangen, Molche, Salamander, Frösche, Kröten, Unken.

Käfer und Insekten: Segelfalter, Apollofalter, Hirschkäfer ❶, Rote Waldameise, Erdböckchen, Gottesanbeterin, Libellen, Schwalbenschwanz, Landkärtchen, Aurorafalter, Grosser Schillerfalter, kleiner Eisvogel und weitere Schmetterlinge.



Spuren von Tieren

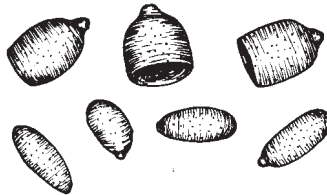
Losungen, Kot



Fuchs



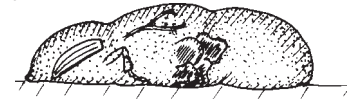
Marder und Katze



Rothirsch



Reh



Dachs



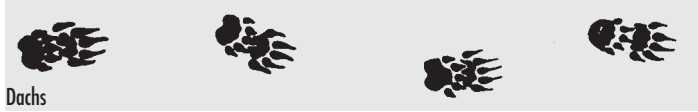
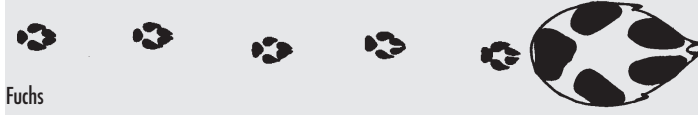
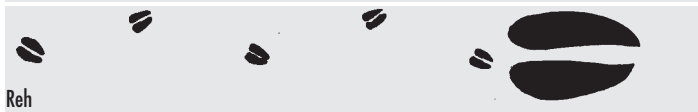
Feldhase



Feldmaus



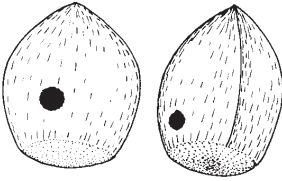
Spuren und Fährten



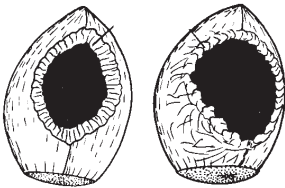


Frassspuren

An Haselnüssen:

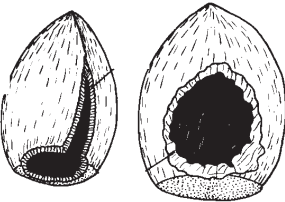


Larve Haselnussbohrer



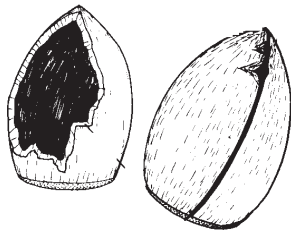
Rötelmaus

Waldmaus



Gelbhalsmaus

Haselmaus



Eichhörnchen

Specht

An Zapfen:



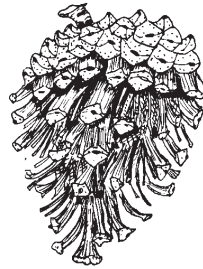
Eichhörnchen



Fichtenkreuzschnabel



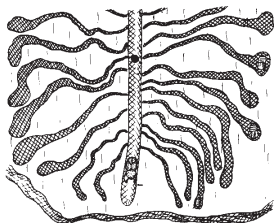
Maus



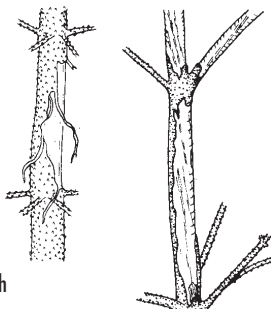
Buntspecht



An Bäumen:



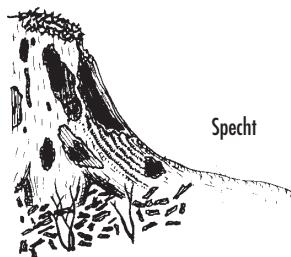
Borkenkäfer



Hirsch



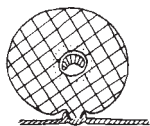
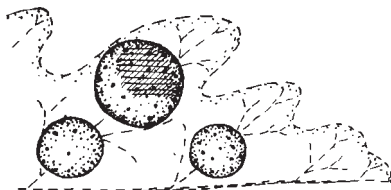
Eichhörnchen



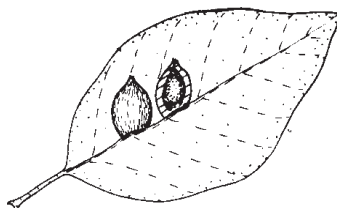
Specht

188

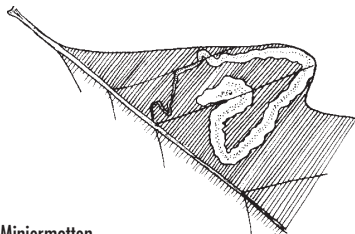
Spuren auf Blättern:



Kugelige Gallen (enthält Larve) der Eichengallenwespe



Ovale, zu einem Spitz zulaufende Beutelgalle der Buchengallmücke



Miniermotten



Das Wetter

Die Luft

■ Luftfeuchtigkeit

Dass die Luft «feucht» oder «trocken» ist, hast du sicher auch schon empfunden, an den beschlagenen Scheiben gesehen oder an den trockenen Lippen gespürt. Die Luft kann nur eine bestimmte Menge Feuchtigkeit aufnehmen. Diese Menge hängt von der Temperatur ab. Richtig sichtbar wird die Luftfeuchtigkeit aber erst, wenn die Luft mit Wasserdampf gesättigt ist (Sättigungspunkt) und es zur Wolken- und Nebelbildung oder zu Niederschlägen kommt (Kondensation). Je weniger gesättigt die Luft ist, um so mehr Feuchtigkeit entzieht sie ihrer Umgebung: Du spürst zum Beispiel bei niedriger Temperatur oder bei ausdörrenden, trockenwarmen Winden einen grösseren Durst. Sind Luftfeuchtigkeit und Temperatur sehr hoch, empfindest du das Schwitzen als sehr unangenehm, weil deine Haut feucht ist und sich nicht abkühlen kann.

Die Luftfeuchtigkeit wird mit dem Hygrometer gemessen.

■ Luftdruck

Massgebend für die Wetterentwicklung ist das Steigen und Fallen des Luftdrucks, aber auch die Geschwindigkeit des Steigens oder Fallens. Gemessen wird der Luftdruck mit dem Barometer. Das Barometer misst das Gewicht der über dem Beobachtungsort befindlichen Luftsäule. Kalte Luft ist schwerer als warme Luft. Dadurch entstehen Luftdruckunterschiede, welche durch die unterschiedliche Erwärmung der Erdoberfläche zustande kommen. Die Luft ist stets bestrebt, die Unterschiede vom hohen zum tiefen Druck hin auszugleichen – es entsteht Wind.

Der Luftdruck nimmt mit der Höhe ab (pro 8 Meter Höhe sinkt das Barometer um 1 Druckeinheit). Auf diesem Prinzip basiert die Höhenmessung. Sie hat nichts mit dem Wettergeschehen zu tun.

■ Temperatur

Die Temperatur wird mit dem Thermometer gemessen. Der typische tägliche Verlauf der Temperatur: tiefe Temperatur während




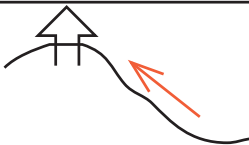
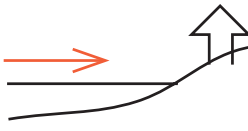

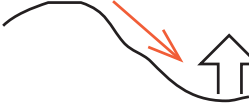



der Nacht (Minimum kurz vor Sonnenaufgang), hohe Temperaturen am Tag. Auch ein jährlicher Ablauf ist zu beobachten, heisse Sommer und kalte Winter.

Temperaturunterschiede der Luft über dem Land und über dem Meer lassen Druckunterschiede entstehen (siehe vorherigen Abschnitt). Es besteht auch eine Wechselwirkung zwischen Luftfeuchtigkeit und Lufttemperatur (siehe erster Abschnitt). Man kann deshalb das Wettergeschehen nie nur anhand der Temperatur beurteilen. Es lässt sich trotzdem sagen, dass im Sommer bei abnehmender Temperatur Regenwetter zu erwarten ist, während dieses Verhalten im Winter schönes Wetter verspricht.

■ Winde

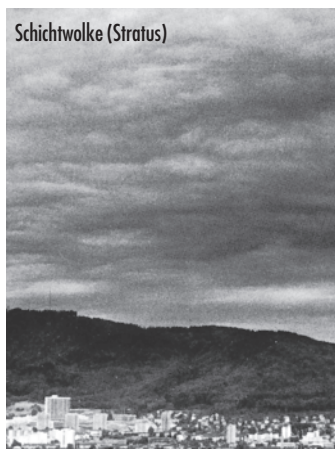
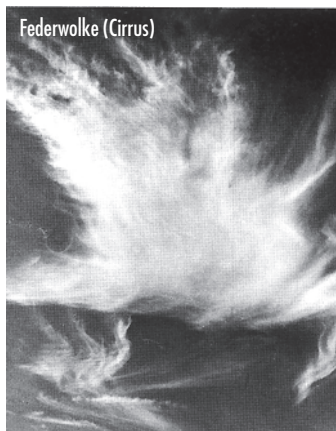
Luft strömt von einem Punkt mit höherem Luftdruck zu einem Punkt mit niedrigerem. Diesen Luftstrom bezeichnen wir als Wind. Der Wind ist um so stärker, je grösser der Druckunterschied und je geringer die Entfernung zwischen den beiden Punkten mit unterschiedlichem Luftdruck ist. Bei lokalen Winden bestimmt besonders der Druckunterschied und die Form des Geländes Windstärke und Windrichtung (Berg-Tal-Winde). Grossräumige Strömungen werden auch durch die Erddrehung bestimmt und abgelenkt. Für die Nordhalbkugel gilt: Die Luft strömt gegen den Uhrzeiger ins Tiefdruckgebiet hinein und im Uhrzeigersinn aus dem Hochdruckgebiet hinaus.

Wie der Wind weht.	Tal – Berg	See – Land
 Tagwind		
 Nachtwind		



■ Wolken

Steigt feuchte Luft auf, kühlt sie sich dabei ab. Wenn sie ihren Sättigungspunkt erreicht hat, scheidet sie Wasser aus, was zur Entstehung von Wolken führt. Ein Absinken der Luft führt zur Auflösung der Wolken. Die entstehende Wolkenform hängt ab von der herrschenden Temperatur, der Bewegung der Luft und der Höhe, in der das Wasser ausgeschieden wird.





■ **Nebel und Reif**

Genaugenommen ist auch Nebel eine Wolkenform, die sich direkt an der Erdoberfläche bildet. Die weissen, wolkenartigen Schwaden und Schleier bilden sich vor allem im Winterhalbjahr in den Abend-, Nacht- und Morgenstunden dicht über dem Boden. Nebel bei Temperaturen unter Null Grad führt zu Reifbildung. Damit sich Nebel bilden kann, braucht es die Mischung warmfeuchter Luft mit kälterer Luft (Mischungsnebel) oder den Kontakt von sehr feuchter Luft mit dem noch kühleren Erdboden (Strahlungsnebel). Dabei findet ein Abkühlungsprozess statt, der zur Kondensation des Wasserdampfes in der Luft führt. Mischungsnebel sehen wir beispielsweise nach Regengüssen als Wolkenfetzen aus den Wäldern steigen. Den Strahlungsnebel kennst du wohl als hartnäckigen Bodennebel nach langen, klaren, windstillen Nächten.

■ **Niederschläge, Blitz, Donner, Wetterleuchten**

■ **Regen**

Die Luft enthält Wasserdampf. Abkühlung der Luft führt zur Verflüssigung dieses Wasserdampfes; er kondensiert (Luft kann bei bestimmter Temperatur nur eine beschränkte Menge Feuchtigkeit aufnehmen). Der kondensierte Wasserdampf fällt aus den Wolken als Niederschlag (z.B. Regen).

■ **Schnee**

Liegen die Temperaturen an der Erdoberfläche nahe bei oder unter Null Grad, so fällt der Niederschlag meist als Schnee. Schneesterne sind immer kleine, sechseckige Gebilde. Wenn sie als Schneeflocken fallen sind immer mehrere Schneesterne verkettet.

■ **Graupel**

Niederschlagsform aus kleinen undurchsichtigen Eiskörnchen, fällt meist in Schauern, zum Beispiel bei Gewittern.

■ **Hagel**

Übersteigt die Eiskorngrösse einen Durchmesser von 5 mm, so spricht man von Hagel. Es sind schon Hagelkörner in der Grösse



von Hühnereiern beobachtet worden. Die Körner wachsen langsam als Folge von Eisablagerungen während des Falles durch die Luftschichten. Hagel bildet sich bei Gewittern.

■ Blitz

Im Bereich von Gewitterwolken bilden sich starke elektrische Felder. Dabei bauen sich grosse Spannungsunterschiede zwischen den Wolken oder auch zwischen Wolke und Erdoberfläche auf. Kommt es zu einer Entladung dieses Spannungsfeldes, so können wir dies in Form eines Blitzes sehen. Wo der Blitz einschlagen wird, ist recht zufällig. Allerdings werden bevorzugt: Feuchtgebiete, einzelstehende Bäume, hochgelegene Gebäude und auch Leitungsmasten. Im Auto und in einem Gebäude ist man relativ sicher. Kann man keinen Unterschlupf finden, so ist eine Kauerstellung, mit nahe beieinander stehenden Füßen, wohl die beste Lösung.



■ Donner

Der plötzlich ansteigende Druck in dem heissen Blitzkanal breitet sich als Stosswelle aus. Er wird als Donner hörbar. Die Ausbreitungsgeschwindigkeit ermöglicht es, die Entfernung eines Gewitters zu bestimmen. Folgt der Donner dem Blitz sofort, ist das Gewitterzentrum nahe.

■ Wetterleuchten

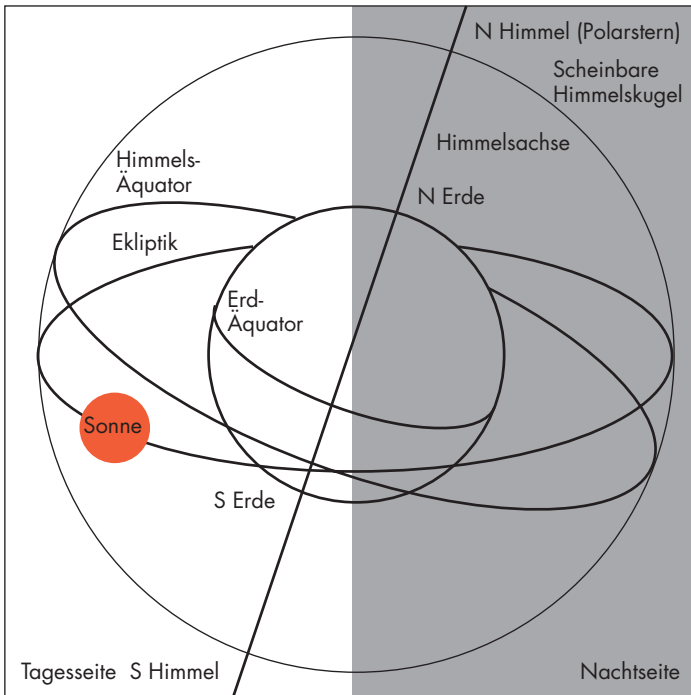
Bei einem weit entfernten Gewitter erscheinen die zu beobachtenden Blitze als Wetterleuchten am Himmel. Der Donner ist nicht mehr hörbar.



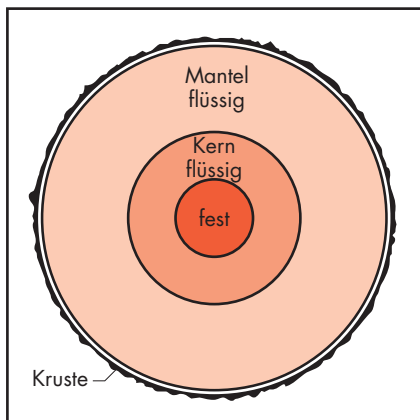
Himmel und Sterne

■ Die Erde

Die Erde umkreist die Sonne in einer leicht elliptischen Bahn (kein Kreis) in 365 $\frac{1}{4}$ Tagen. Doch ist dies nicht die einzige Bewegung, die die Erde ausführt. Sie dreht sich auch noch um ihre eigene Achse (Eigenrotation). Der Wechsel von Tag und Nacht ist eine Folge der Eigenrotation.



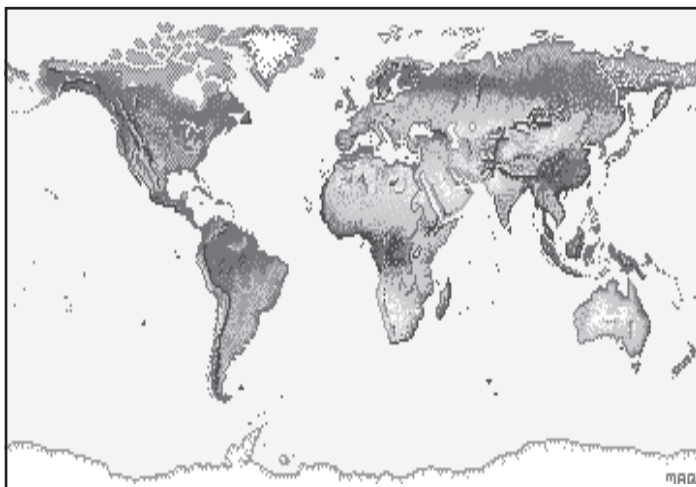
Die Stellung der Erdachse in bezug auf die Sonne bestimmt die Jahreszeiten. Ist der Nordpol zur Sonne geneigt, so ist auf der Nordhalbkugel Sommer, auf der Südhalbkugel Winter und umgekehrt. Anfang Januar durchläuft die Erde den sonnennächsten Punkt ihrer Bahn, Anfang Juli den sonnenfernsten Punkt. Das



schwächt bei uns die Hitze beziehungsweise die Kälte etwas ab.

Die Sonneneinstrahlung ist im Sommer grösser als im Winter. Im Sommer steht die Sonne hoch, d.h. es treffen viele Sonnenstrahlen auf einen Quadratmeter. Im Winter steht die Sonne tief, es treffen weniger Sonnenstrahlen auf ein Quadratmeter.

Ungefähr 6350 km unter deinen Füßen ist der Erdmittelpunkt. Der innerste Kern ist fest und schwimmt in einer glühend-flüssigen Kernschale. Diese ist umgeben vom zäh-flüssigen Erdmantel, der die dünne Erdkruste trägt. Die Dicke der Erdkruste variiert von etwa 25–40 km Dicke im kontinentalen Flachland, unter den Alpen 50–60 km und etwa 5–10 km unter den Ozeanen. Verglichen mit



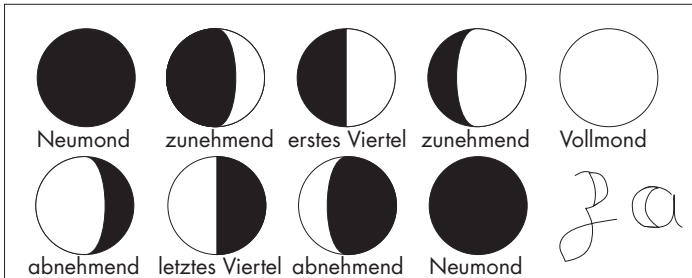


einem Apfel, ist die Erdkruste so dick wie die Apfelschale. Die tiefste Erdbohrung reicht 12 km in die Erde hinein (auf der Halbinsel Kola in der Sowjetunion), so dass das Wissen über das Erdinnere sehr bescheiden ist.

Die Meere machen den grössten Teil, nämlich 71 % der Erdoberfläche aus. Das Festland verteilt sich auf die Kontinente Europa und Asien, Afrika, Nord- und Südamerika, Australien und die Antarktis.

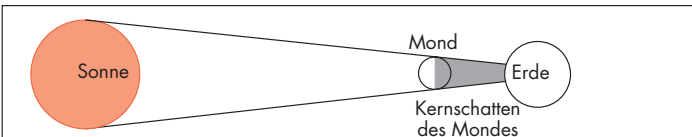
Der Mond

Der Mond bewegt sich um die Erde. Die Umlaufzeit beträgt etwa einen Monat. Bei einer Umdrehung um die Erde dreht sich der Mond auch gerade einmal um sich selbst.

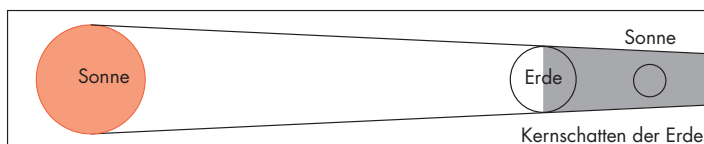


Die Erscheinung des Mondes ist wohl das Eindrücklichste für den Menschen: Seine Wandlung von einer Sichel, zum Halbmond bis zum Vollmond und seine Abnahme vom Vollmond zur Sichelform, bis er sogar ganz verschwindet (Neumond).

Durch die Mondanziehungskraft und durch die Mondbewegung entstehen Ebbe und Flut, die Gezeiten. Mit Ebbe bezeichnen wir die Abnahme des Meereswasserstandes, mit Flut die Zunahme. An einem Tag kann man zweimal eine Flut und zweimal eine Ebbe beobachten. Die Auswirkung der Gezeiten kann wenige Zentimeter



Sonnenfinsternis



Mondfinsternis

(an der Ostseeküste), aber auch bis zu 13 Meter betragen (Atlantikküste bei St. Malo, Frankreich).

Eine Sonnenfinsternis tritt ein, wenn der dunkle Mond vor die Sonne zieht und sie teilweise oder ganz verdeckt.

Die Mondfinsternis ist zu beobachten, wenn der der Sonne gegenüberstehende Vollmond durch den Erdschatten wandert.

Die Sonne

Ohne Sonne kein Leben. Sie ist unsere Licht- und Lebensspenderin. Die Sonne ist ein riesiger Feuerball und ein gewöhnlicher Stern, wie viele andere. Die Entfernung der Erde von der Sonne beträgt 150 Mio. km.

Die Licht- und Wärmestrahlung der Sonne sind das Produkt von gewaltigen Explosionen. Dabei entstehen Temperaturen von bis zu 14 Millionen Grad Celsius.

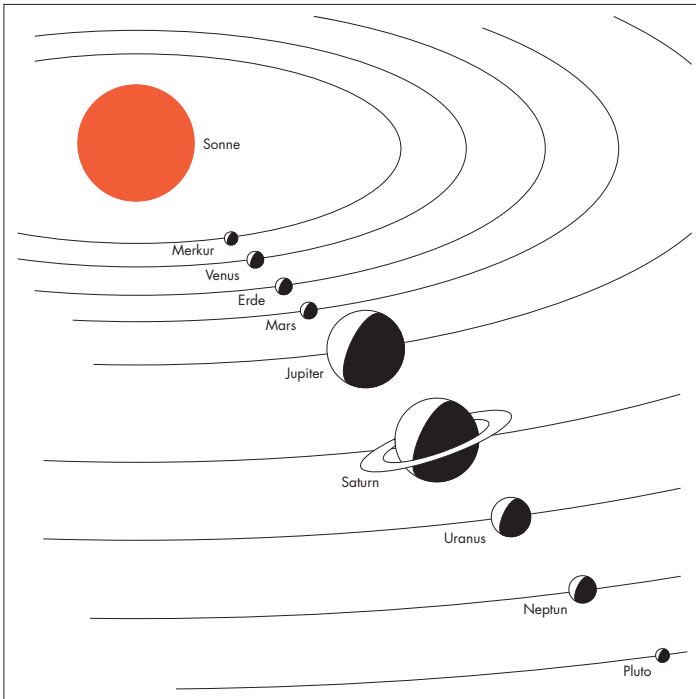
Auch die Sonne ist Teil eines grösseren Ganzen. Sie ist eine der 100 Milliarden Sterne, die das riesige System der Milchstrasse bilden. Dem Menschen ist es mit bloßem Auge nur möglich, etwa 6000 Sterne zu sehen. Unser Sonnensystem besteht aus der Sonne, den um sie kreisenden Planeten (teilweise mit Monden), Tausenden von Planetoiden und Kometen und Milliarden von Meteoriten.

Die Planeten

Die Planeten drehen sich wie die Erde um die Sonne. Sie sind im Gegensatz zu den Sternen keine selbstleuchtenden Körper, sondern reflektieren lediglich das Sonnenlicht.

Die **Planetoiden** (Asteroidengürtel) liegen zwischen Mars und Jupiter und bestehen aus Gesteinstrümmern, die sich in einem Gürtel von 300 bis 500 Mio. km Entfernung um die Sonne bewegen.

Die **Kometen** sind die kleinsten Himmelskörper, die Vagabunden im Sonnensystem. Sie bestehen vorwiegend aus Eisen und Gasen. Kommen sie in Erdnähe, ziehen sie einen Schweif. Ausser



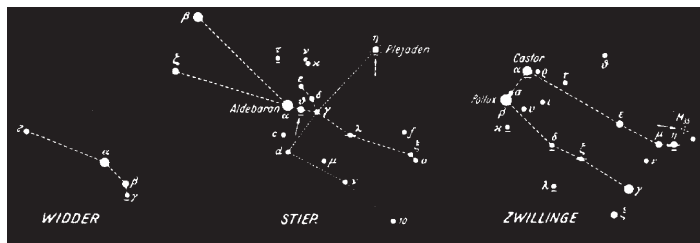
dem Komet Halley haben alle Kometen eine längere Umlaufzeit als ein Jahrhundert. Sie sind relativ kurzlebig.

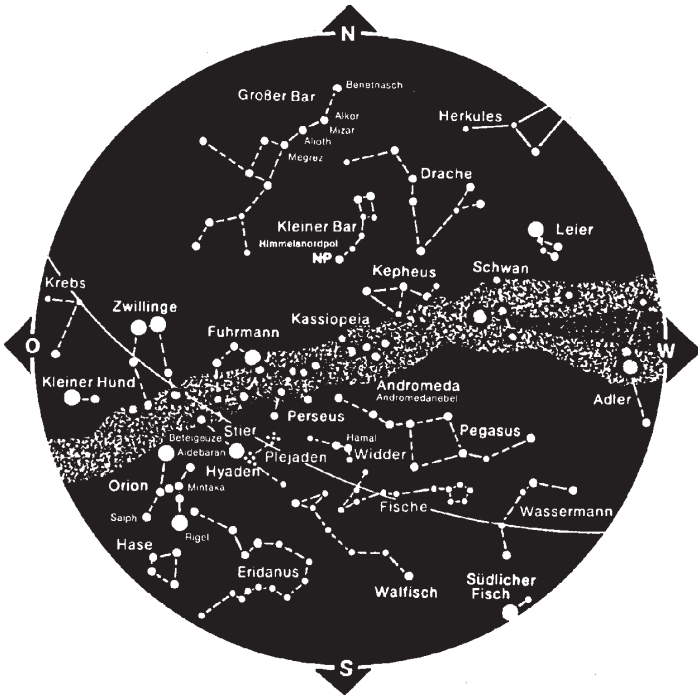
Die Sterne

Sie sind selbstleuchtende Körper, wie unsere Sonne. In klaren Nächten glaubt man, sie am Himmel stehen zu sehen, obwohl sie sich mit ungeheurer Geschwindigkeit bewegen. Diese optische Täuschung beruht auf der Entfernung dieser Sonnen von uns. Sterne werden geboren, wachsen und vergehen (explodieren oder implodieren).

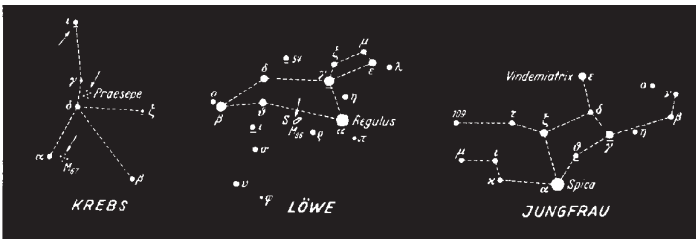


Nördlicher Sternenhimmel im Juni





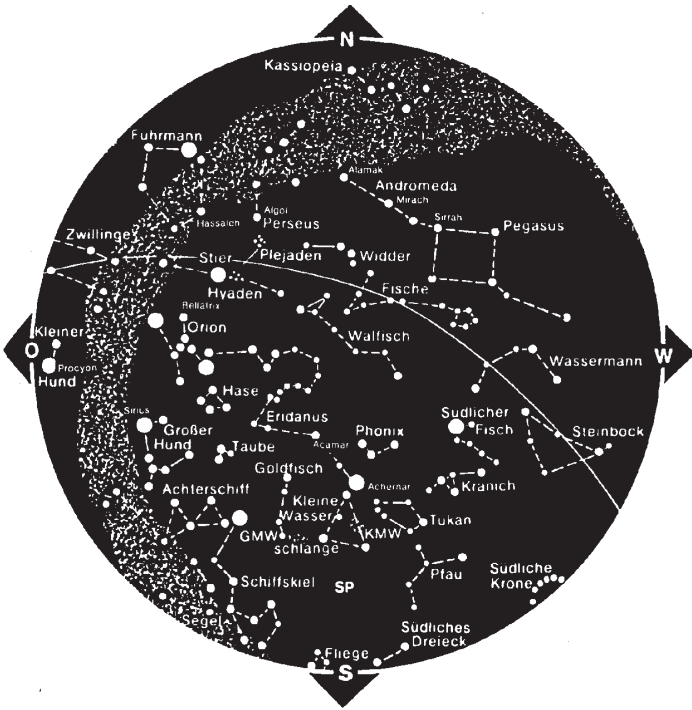
Nördlicher Sternenhimmel im Dezember



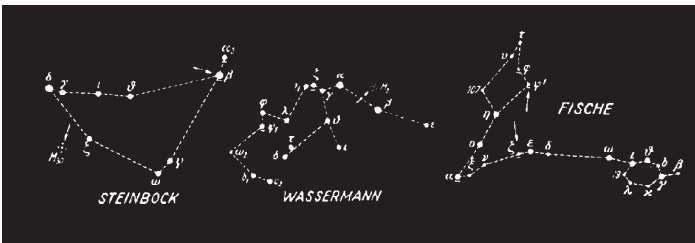


Südlicher Sternenhimmel im Juni





Südlicher Sternenhimmel im Dezember





Sternbilder und Bilder des Tierkreises:

Die Namen der Sternbilder stammen meist aus der griechischen Götterwelt.

Versuche, am nächtlichen Himmel Bezugspunkte und -linien zu finden, um das Auffinden der Sternbilder zu erleichtern. Der Grosse Wagen (Bär) weist mit seiner Hinterachse auf den Polarstern, seine Deichsel weist zum Arkturus im Sternbild «Bootes» und weiter zur Spica im Sternbild Jungfrau. Der Polarstern ist der vordere Deichselstern des Kleinen Wagen (Bären), der sich in den Winkel zwischen Grosse Wagen und Polarstern hinein erstreckt; zwei Handspannen neben der Hinterachse des Grossen Wagens findest du Castor und Pollux im Bild der Zwillinge.

Die zwölf Tierkreis-Sternbilder sind: Widder, Stier, Zwillinge, Krebs, Löwe, Jungfrau, Waage, Skorpion, Schütze, Steinbock, Wassermann, Fisch.



Lagerleben





Lagerleben

Das Lager ist ein besonderes Ereignis im Pfadijahr. Gemeinsam werdet ihr viele neue, spannende Abenteuer erleben. Es geht sicher nicht lange, bis du dich mit einfacheren Mitteln als zu Hause durchschlagen kannst.

Im Laufe deiner Pfadizeit wirst du ganz unterschiedliche Lager erleben. Vom Sommerlager im Zelt auf einer abgelegenen Wiese über ein Wanderlager bis zum Hauslager im Herbst. An jedem Ort, an dem ihr eure Zelte aufschlagt, wird es wieder ganz anders sein. Einmal zieht ihr in ein wildes Bergtal, einmal an einen See im Mittelland, einmal auf eine Jura-weide. Du machst Bekanntschaft mit der Romandie, dem Tessin und dem romanisch sprechenden Teil von Graubünden. Vielleicht geht ihr sogar einmal ins Ausland.

■ Thema und Programm

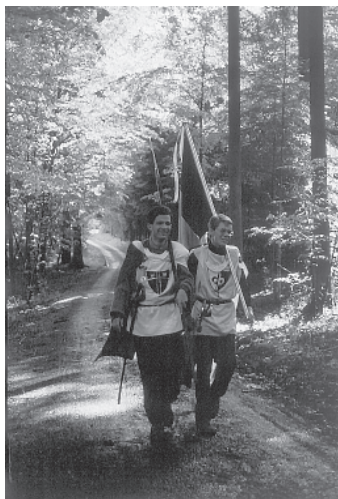
Im Mittelpunkt des Lagerprogramms steht euer Thema (Motto, Einkleidung). Es begleitet euch durch das ganze Lager und bildet den roten Faden durch eure Aktivitäten und Erlebnisse. Ihr könnt als kleiner Zirkus von Ort zu Ort ziehen und im Sarasanzelt eure Vorstellung aufführen, als Piraten auf euren Flossen die See unsicher machen, als Älppler, Erfinder, Pippi Langstrumpf, Indianer, «die kleine Hexe», Musikanten, Entdecker, Zigeuner und als vieles andere ins Lager ziehen.

■ Gemeinsam das Lager aufbauen

Das erste grosse Ereignis in einem Lager nach der Anreise ist das Aufbauen der Zeltstadt oder das Einrichten des Lagerhauses. Beim Einrichten des Lagers ist es wichtig, dass alle zusammenarbeiten und sich gegenseitig helfen. Nur so können möglichst rasch nach der Ankunft auf dem Lagerplatz Gepäck, Esswaren und anderes Material vor einem eventuellen Unwetter geschützt werden. Später geht es an das eigentliche Einrichten des Lagers. Mit einigen, zum Teil selbst erfundenen, Lagergegenständen könnt ihr es euch auf einfache Weise sehr gemütlich machen (siehe Lagereinrichtungen Seite 215).

■ Eine neue Welt entdecken

Auf dem Lagerplatz und in der näheren Umgebung gibt es sicher viel Neues, Unbekanntes und Ungewohntes zu entdecken: andere Pflanzen



und Tiere, fremde Landschaft und Dörfer, Menschen mit anderer Sprache. Und die Steine, die Erde? Beobachten, Auskundschaften und Kennenlernen ist nicht nur spannend, sondern macht dich mit der neuen Umgebung vertraut.

■ Zusammen durch dick und dünn

Nirgendwo sonst als im Lager hast du eine so gute Gelegenheit, mit deinen Pfadikameradinnen oder Pfadikameraden zusammenzusein. Mit-einander unterwegs sein, spielen, spannende Wettbewerbe austragen, zusammen am Lagerfeuer sitzen, kochen, essen, singen und vieles mehr. Immer zusammen sein kann auf die Dauer auch schwierig werden: Im Lager lernt man von sich und von den anderen gute wie schlechte Seiten kennen. Doch all diese Lagererfahrungen werden euch zu einer guten Gruppe zusammenschweißen. Am Schluss des Lagers weisst du vielleicht nicht recht, ob du dich mehr auf zu Hause freuen sollst oder ob du lieber noch länger bleiben würdest.

■ Vor dem Lager

Ob du dich im Lager wohl fühlst, hängt zu einem Teil auch davon ab, wie du ausgerüstet bist. Wenn du erst auf der Anreise merkst, dass deine



Wanderschuhe zu klein geworden sind, oder wenn es dir beim ersten Regen einfällt, dass dein Regenschutz immer noch zu Hause im Schrank hängt, ist es schon zu spät. Als Hilfe für deine Lagervorbereitung ist auf den nächsten Seiten das Wichtigste kurz beschrieben. Deine Führerin oder dein Führer kann dir sicher noch einige wertvolle Tips geben.

■ Kleidung

Es ist nicht immer ganz einfach, sich für eine Pfadiübung oder für ein Lager richtig anzuziehen. Nicht etwa, weil es streng nach der Mode ginge, sondern weil man nie recht weiss, wie das Wetter wird. In der Pfadi gibt es kein schlechtes Wetter; es gibt nur unpassend angezogene Pfadfinderinnen und Pfadfinder.

Auf der Reise ins Lager und wenn du mit der Gruppe oder dem Fähnli unterwegs bist, trägst du die Uniform. Während des Lagers ist es vor allem wichtig, dass du Kleider trägst, in denen du dich wohl fühlst und in denen du dich ohne Behinderung bewegen kannst. Sie sollten eurer Tätigkeit angepasst und robust sein und gut wieder geflickt werden können.

■ Übungsausrüstung

Neben der richtigen Kleidung (Uniform, Regenschutz und Wander-

oder Trekkingschuhe) gehört auch das «Pfaditäschli» zu einer guten Übungsausrüstung. Das «Täschli» selbst ist als Pfadimaterial erhältlich. Grösser und robuster sind die Brotsäcke der Armee (Zeughaus).

■ Inhalt des Täschlis:

- ✓ Bleistift
- ✓ roter und blauer Farbstift
- ✓ Radiergummi
- ✓ kleiner Lineal oder Geo-Dreieck
- ✓ kariertes Block
- ✓ Karte oder Stadtplan
- ✓ evtl. Kompass
- ✓ 25 Meter Schnur
- ✓ Zündhölzer
- ✓ Sackmesser (oder an einer Kette im Hosensack)
- ✓ Thilo
- ✓ Liederbüchlein
- ✓ Pflaster, Desinfektionsmittel
- ✓ Verbandspatrone

Für eine Nachtübung braucht es zusätzlich eine Taschenlampe und eine reflektierende Arm- oder Beinbinde (Verkehrssicherheit).

■ «Notpäckli»

Weniger für eine Übung, aber sicher fürs Lager, bewährt sich ein «Notpäckli». Für das «Notpäckli» kann ein Kunststoffkistchen oder eine alte Zigarrenkiste (bekommst du gratis in Zigarrengeschäften) verwendet werden.



■ Inhalt des «Notpäcklis»

(siehe auch Kapitel «Erste Hilfe»):

- ✓ Pflaster
- ✓ Desinfektionsmittel
(Desogen usw.)
- ✓ Verbandpatrone
- ✓ evtl. Medikamente
- ✓ kleine Schere
- ✓ Sicherheitsnadeln
- ✓ Nähnadeln
- ✓ Faden
- ✓ Ersatzknöpfe
- ✓ Ersatzschuhbänder

■ Packen fürs Lager

Um die Ausrüstung für ein Lager zusammenzustellen, braucht es etwas Erfahrung. Wenn du unsicher bist, frage deine Führerin oder deinen Führer, ob sie dir helfen können. Wenn du Ausrüstungsgegenstände neu kaufen musst, können sie dir sicher auch manchen guten Rat erteilen.

Beim Rucksackpacken sollen schwere Gegenstände auf der Höhe der Schulterblätter und möglichst nahe an den Rücken zu liegen kommen. Alles, was aussen an den Rucksack angehängt wird, muss gut festgebunden werden, damit beim Marschieren nichts herumbaumelt und stört (Schuhe usw.).

und im Rucksack verstaust. So ist alles vor Nässe geschützt und es fällt dir leichter, Ordnung zu halten.



Beim Rucksackpacken sollen schwere Gegenstände auf der Höhe der Schulterblätter und möglichst nahe an den Rücken zu liegen kommen. Alles, was aussen an den Rucksack angehängt wird, muss gut festgebunden werden, damit beim Marschieren nichts herumbaumelt und stört (Schuhe usw.).



■ Pflege des Materials

Es hängt von der richtigen Pflege ab, wie lange die Schuhe kein Wasser durchlassen, ob der Schlafsack immer noch so warm ist wie beim ersten Mal, ob der Tee aus der Flasche einen Nachgeschmack hat. Gut gepflegte Gegenstände halten länger und erfüllen ihren Zweck besser als schlecht gepflegte. Frage gleich beim Kauf eines Gegenstandes, wie etwas richtig zu pflegen ist. Hier noch einige wichtige Regeln:

■ **Schlafsack:** Vor dem Versorgen gut austrocknen lassen. Nie in gerolltem Zustand versorgen, sonst verliert die Füllung ihre Stützkraft. Einen Daunenschlafsack möglichst selten und nur mit Spezial-Waschmittel waschen.

■ **Schuhe:** Lederschuhe nie auf oder nahe bei einer Heizung oder am Feuer trocknen. Feuchte, ledergefütterte Schuhe zum Trocknen mit Zeitungen ausstopfen. Schuhe nach Gebrauch gut fetten oder wachsen.

■ **Sackmesser:** Gut geschliffene Sackmesser sind weniger gefährlich als stumpfe (man muss weniger «würgen»); einzig das Öffnen und Schliessen des Messers ist gefährlicher! Mit einem Schleifstein kannst du dein Messer selber schleifen (bitte den Messerverkäufer um Anleitung). Pfadmesser sollten rostfrei sein.

210

■ Messerschleif

1. Den Schleifstein mit Wasser anfeuchten (kein Öl).
2. Das Messer soll so gehalten werden, dass die schräge Seite der Klinge nach unten schaut (dort ist auch die Kerbe zum Öffnen des Messers eingefräst und oft auch ein Firmenstempel angebracht).
3. In kreisenden Bewegungen über den Schleifstein fahren, bis das Messer scharf ist (ca. 30mal).
4. Zum Schluss wird der beim Schleifen entstandene Grat entfernt: Das Messer wird gedreht (die schräge Seite der Klinge schaut jetzt nach oben) und noch zwei bis drei mal über den Stein geführt.
5. Mit einigen Tropfen Öl das Scharnier des Messers ölen.



■ Lagermaterial

Eine Regennacht in einem Zelt kann recht heimelig sein. Du liegst im warmen Schlafsack und hörst die Regentropfen auf das Zeltdach schlagen und den Wind durch die Bäume rauschen. Weniger romantisch ist es, wenn das Zelt nicht



wasserdicht ist und es dir auf die Nase tropft oder der Wind den schon etwas spröde gewordenen Zeltstoff zu zerreißen droht. Ob das Lager zum vollen Erfolg wird, hängt somit auch vom Zustand des Lagermaterials ab. Geht sorgfältig und schonend mit dem Material um, und helft mit, es zu pflegen. Lasst euch von eurer Führerin oder eurem Führer erklären, wie man das Material richtig verwendet. Das beste Zelt nützt nichts, wenn es nicht richtig gespannt ist.

■ Zelte

Die typischen Pfadizelte sind Doppeldachzelte. Das Innenzelt schützt vor Wind und hilft Insekten, Schmutz usw. fernzuhalten. Auf dem Aussen- oder Überzelt soll der Regen abfließen. Die Luftschicht

zwischen Aussen- und Innenzelt isoliert etwas gegen Hitze und Kälte.

Einige Tips fürs Aufstellen:

- Das Zelt nicht in eine Mulde stellen (Regen!)
- In Flussnähe Hochwassergefahr beachten.
- Boden vor dem Aufstellen von Wurzeln, Steinen, Ästen usw. säubern.
- Als Unterlage eventuell den Boden mit trockenem Laub oder Stroh bedecken.
- Zelteingang nicht auf die Wetterseite (Westen) nehmen oder mit Vorzelt schützen.
- Den Zeltboden über die Diagonale spannen (siehe Bild oben).
- Heringe und Erdnägel im rechten Winkel zu Zeltschnur und nicht senkrecht in den Boden stossen.



■ Spanner etwa in die Mitte der Zeltschnur nehmen, um das nachträgliche Lockern oder Spannen zu erleichtern.

■ Das Zelt soll von Anfang an richtig aufgestellt und gespannt sein. Es ist besser das Ganze

Sandboden vergraben und gut zu stampfen.

■ Pflege

■ Vor jedem Lager Zelt zu Hause aufstellen und auf Beschädigungen und Mängel überprüfen.

■ Ersatzteile (Stangen, Schnüre, Erdnägel usw.) ins Lager mitnehmen.

■ Nass verpackte Zelte zu Hause sofort zum Trocknen aufhängen.



■ Blachen und Zelteinheiten

Blachen sind quadratische, dreieckige oder sechseckige Tücher aus stabilem Zeltstoff. Blachen können meistens zusammengeknöpft werden. Mit etwas Phantasie lassen sich die verrücktesten Zeltformen, Hängematten, Irrgärten, Tunnels, Hollywoodschaukeln, Regenschütze, Flosse und vieles mehr machen. In der Pfadi wirst du am häufigsten die quadratischen

nochmals abzubrechen und neu zu beginnen, als im nachhinein noch korrigieren zu wollen.

Militärblachen antreffen.

Einige Punkte, die du dir merken solltest, damit die Militärblachen möglichst lange halten und auch nicht undicht werden:

■ Spezialfälle

■ Bei Regen zuerst Aussenzelt aufstellen, damit das Innenzelt trocken bleibt.

■ Heringe in Schnee oder

■ Blachen und die dazugehörigen Zeltplöcke (3 Stück), Heringe (3 Stück), Zeltsäcklein und Mittelschnur gehen sehr leicht ver-



loren. Darum sollte alles, was nicht mehr gebraucht wird, wieder versorgt und die Zeltsäcklein an eine Zeltschnur gebunden werden.

■ Nur die Aussenseite der Blachen stösst das Wasser ab. Die Innenseite erkennt man an den Befestigungen für die Blachenschnur.

■ Beim Zeltbau sollen die Mittelnähte der Blachen senkrecht liegen, damit das Wasser ablaufen kann.

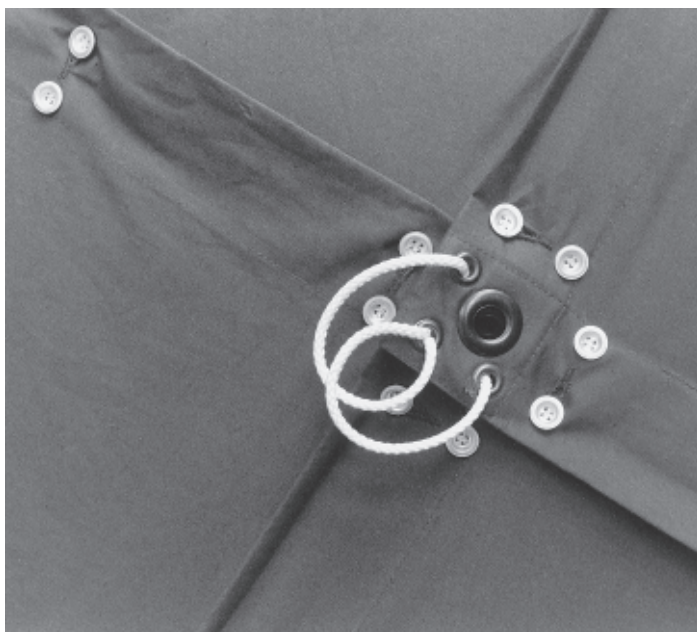
■ Wenn ihr die Blachen doppelt knöpft (beide Knopfreihen), wird die ganze Sache stabiler. Beim Auseinandernehmen der Blachen

nicht reissen, da sonst die Knöpfe in hohem Bogen «wegspicken».

■ Schmutzige Blachen sollen nur ausgeschüttelt werden.

■ Blachen müssen trocken sein, bevor sie gelagert werden. Sie werden sonst muffig oder beginnen zu faulen.

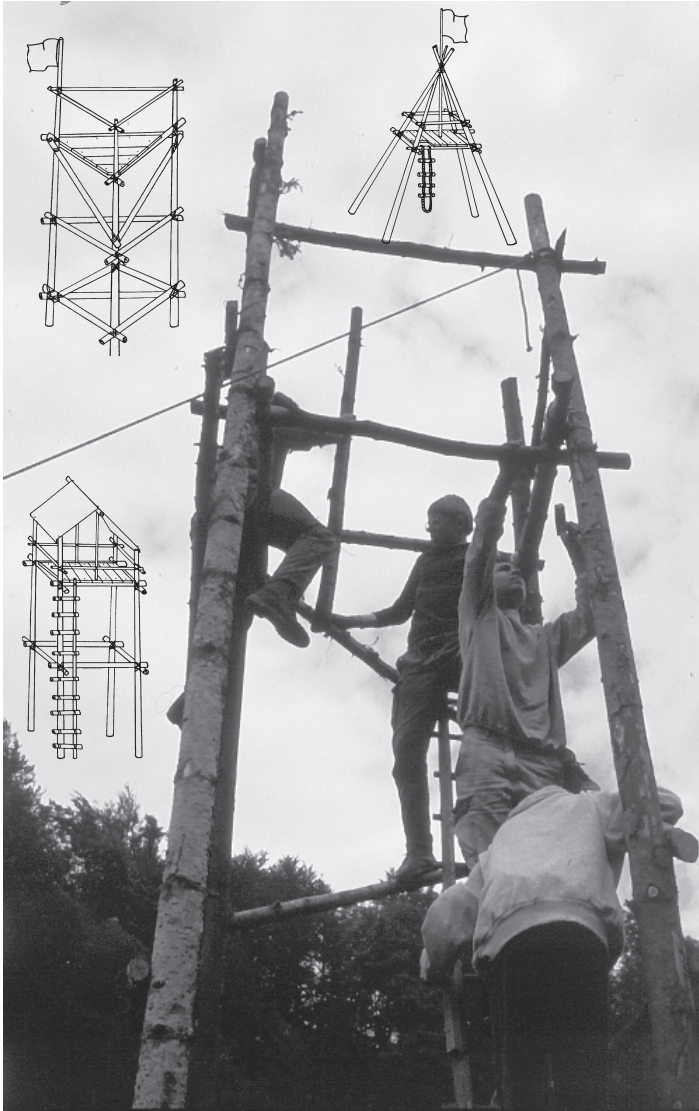
Nun liegt es an dir, mit den Blachen das Lager fertig auszubauen.





■ Beispiele dafür, was man mit Blachen alles machen kann





■ Werkzeuge

An vielen Übungen, ganz besonders aber im Lager, braucht ihr zweckmässige Werkzeuge. Achtet darauf, dass ihr stabiles und dauerhaftes Werkzeug anschafft. Schadhafte Material sofort reparieren (Sicherheit).

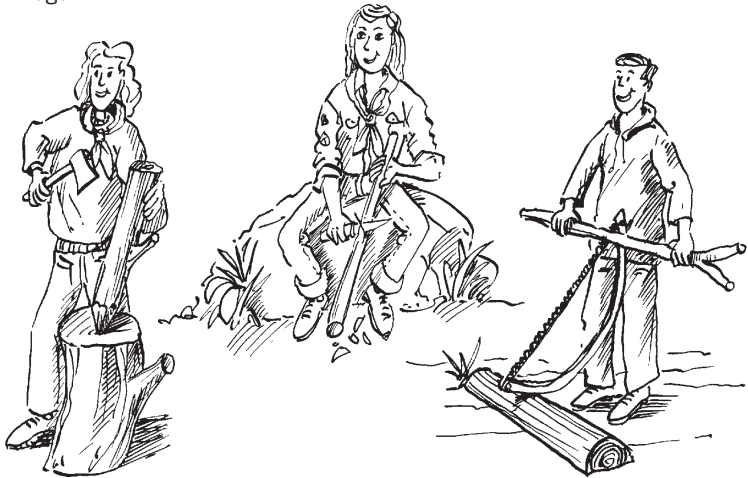
Damit ihr das persönliche Material und dasjenige der Gruppe oder des Föhnli jederzeit erkennt, muss es deutlich angeschrieben sein. Bezeichnet alle Werkzeuge mit dem Gruppen- oder Föhnli-namen oder mit eurem eigenen Namen.

Um deinem Werkzeug ein möglichst langes Leben zu geben, bemüht du dich um eine gute, zuverlässige Pflege, die richtige Handhabung und die nötige Sorgfalt im Lager.

■ Handhabung einzelner Werkzeuge

Achte beim Umgang mit Werkzeugen immer auf deine Sicherheit und die deiner Kameradinnen und Kameraden!

Entasten: Äste werden immer von der Wurzel her abgeschlagen.

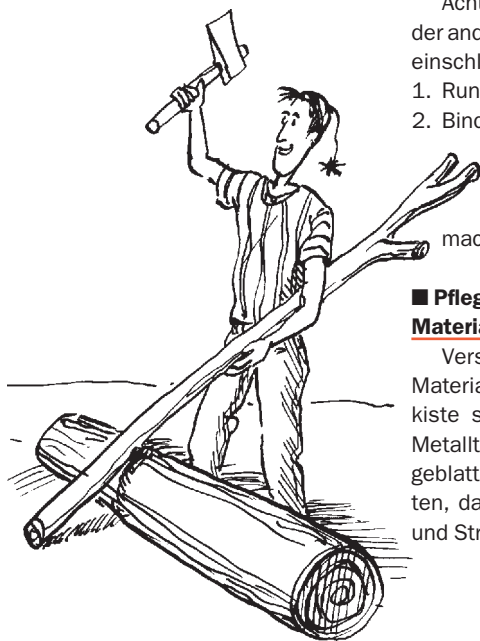






Achte auf deine und die Finger der andern, wenn du einen Pfosten einschlagen willst.

1. Runde die Kanten etwas ab
2. Binde mit einer Achterschlinge einen Strick um den Pfosten
3. So, wie auf dem Bild, machst du es ohne Gefahr

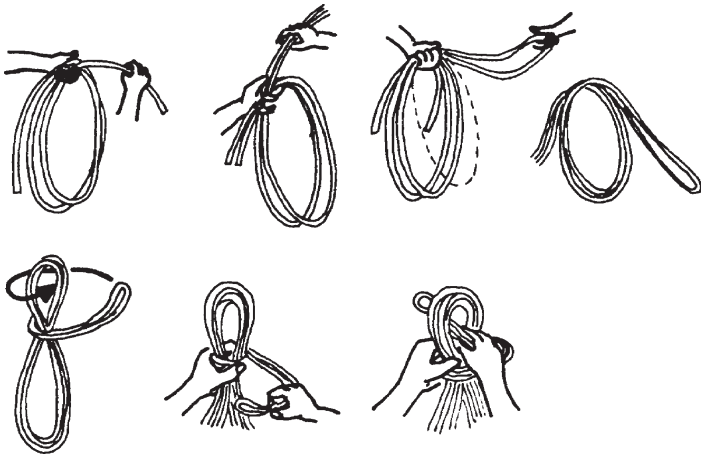


■ Pflege und Aufbewahrung des Materials

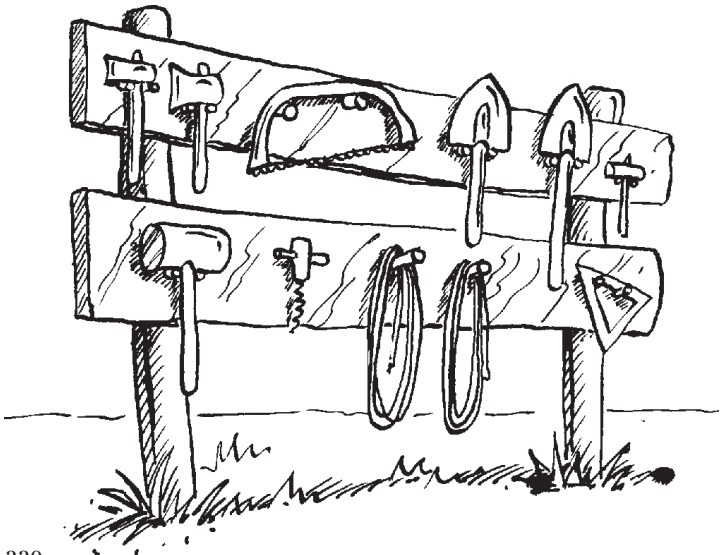
Versorge alle Werkzeuge im Materialzelt oder in der Werkzeugkiste sauber, trocken und ganz. Metallteile wie Hammer, Beil, Sägeblatt usw. musst du leicht einfetten, damit sie nicht rosten. Seile und Strickli werden aufgehängt.



So wird das Seil aufgerollt:



Eine gute Ordnung im Materialzelt hilft dir, die Übersicht über alles Material zu behalten.





Feuer

Zum Feuer haben wohl alle Buben und Mädchen in der Pfadi eine ganz besondere Beziehung. Es ist schon der Stolz der Jüngsten, ein Feuer alleine aufzubauen und anzuzünden. Und die Älteren freut es, wenn es ihnen gelingt, ein Feuer ohne Papier oder eines bei Regenwetter zu entfachen. Nach allen Regeln der Kunst macht ihr ein Feuer, um Würste zu braten und Tee zu kochen, ein Feuer in der Lagerküche, ein Wärmefeuier in der kalten Biwaknacht, ein Feuer, um Brot zu backen oder Ton zu brennen, ein Höhenfeuer oder ein Lagerfeuer.

■ Die Kunst des Feuermens

Es ist nicht gleichgültig, welches Holz du zum Feuermens verwendest.



Holz von Nadelbäumen brennt schneller und gibt weniger Wärme ab als Holz von Laubbäumen. Verwende also zum Beispiel Tannenäste zum Anfeuern und Buchenholz zum Nachlegen. Lege dir vor dem Feuermens einen genügend grossen Vorrat an möglichst trockenem Holz an. Es brennt viel besser als Grünes und raucht weniger. Dann wird das Holz in der Form eines Indianerzeltes aufgeschichtet, zuerst Papier, dann kleine Äste und darüber das grössere Brennholz. Allerdings sollte das Holz nicht zu dicht aufgeschichtet werden, da sonst das Feuer bald erstickt.

■ Feuermens bei Regen

Du suchst möglichst trockenes Holz. Meist findet man im untern Teil von Nadelbäumen verdorrte Äste (sorgfältig abbrechen). Diese eignen sich besser als aufgelesenenes Holz, weil sie rascher abtropfen oder sogar trocken geblieben sind. Lege einige dickere Äste auf den Boden, damit du dein Feuer nicht auf ganz nassem Untergrund entfachen musst. Schütze das Feuer während des Anzündens etwas vor dem Regen, indem du beispielsweise eine Plastiktragtasche darüber hältst. Wenn es später richtig brennt, wird ihm das



Wasser weniger anhaben können, und der Schutz wird überflüssig.

■ **Worauf du sonst noch achten solltest**

Nicht jeder Platz ist zum Feuern geeignet. Um Schaden zu vermeiden gilt es, einige Dinge zu beachten:

■ Wähle den Platz für das Feuer so, dass Stämme, Wurzeln und Äste von umstehenden Bäumen nicht versengt werden oder Feuer fangen können. Halte ihnen gegenüber – und natürlich auch gegenüber Gebäuden – einen Sicherheitsabstand von mindestens drei Metern ein.

■ Entferne auf dem vorgesehenen Feuerplatz und in dessen nächster Umgebung alles leicht brennbare Material, das nicht in Brand geraten soll (dürres Laub, Ästlein usw.).

■ Hole einige grössere Steine und lege sie ringförmig um den vorgesehenen Feuerplatz herum. So kann die Gefahr verringert werden, dass sich das Feuer irgendwo unbemerkt ausbreitet.

■ Vor allem im Frühling (nach der Schneeschmelze), während längeren Trockenperioden und wenn der Föhn bläst, besteht in manchen Gebieten der Schweiz jeweils eine erhebliche Waldbrandgefahr. In solchen Situationen ist es streng verboten, im Freien Feuer zu entfachen.

Diese Verbote sind sinnvoll und müssen beachtet werden. Es bestehen in einigen Kantonen Gesetze, welche das Feuern im Freien grundsätzlich verbieten!

■ Bevor du den Platz wieder verlässt, lösche jedes Feuer ganz aus. Das Feuer austreten und einige Steine darüber legen genügt nicht, denn die Glut kann unter den Steinen weiterschwelen. Plötzlich lodern dann irgendwo wieder Flammen auf. Schütte deshalb Wasser auf die Feuerstelle, bis du sicher bist, dass nirgends mehr Glut vorhanden ist. Anschliessend trägst du die Steine weg und sammelst allfällige Abfälle ein.

■ **Am Lagerfeuer**

Das Lagerfeuer verbreitet eine eigene, manchmal fröhlich ausgelassene, manchmal fast feierliche Stimmung. Wenn alle zusammen rund um das grosse, prasselnde Feuer sitzen in einer Waldlichtung, unter dem Sternenhimmel, bei einer Tasse Tee, beim Singen, Spielen und Zuhören, spüren alle, dass sie dazugehören und zusammen eine feste und starke Gemeinschaft bilden.

■ **Verschiedene Lagerfeuer**

Es gibt viele verschiedene Arten von Lagerfeuern. Wahrscheinlich hat dein Trupp oder Stamm seine



ganz bestimmten Traditionen. Vielleicht sieht aber auch jedes Lagerfeuer wieder ganz anders aus.

Einmal ist es ein grosses Feuer mit Produktionen und Darbietungen einzelner Pfadi oder verschiedener Gruppen, zu welchem vielleicht sogar Gäste eingeladen sind (z.B. Eltern, Bevölkerung des Lagerortes usw.).

Ein anderes Mal ist es ein kleines Feuer ohne «Programm», um welches ihr zum Singen, Vorlesen, Spielen und Plaudern zusammensitzt.

Vielleicht feiert ihr den Höhepunkt eines Lagerthemas oder den Lagerabschluss am Lagerfeuer, vielleicht auch das Erreichen einer persönlichen Etappe oder den Abschluss einer Prüfung.

Wieder ein anderes Mal herrscht eine ruhige und ernste Stimmung bei einer gemeinsamen Besinnung oder beim Ablegen des Eintrittsversprechens und des Versprechens.

■ **Produktionen und Spiele**

An einem Lagerfeuer wird ganz bestimmt gesungen (ob mit oder ohne Gitarre). Ihr singt eure Lieblingslieder, lernt vielleicht ein neues Lied, wechselt ab mit Nachsing- und Bewegungsliedern. Vielleicht macht ihr auch einen Tanz oder ein Singspiel zum Aufwärmen. (Viele Beispiele findest du ab Seite 257.)

Ganz zum Schluss des Abends wird es aber wieder ruhiger. Nach einem Abendlied verlassen alle still den Lagerfeuerplatz.

Für Spiele und Produktionen zwischen den Liedern gibt es natürlich die verschiedensten Ideen. Am schönsten ist es, wenn alle unter einem bestimmten Thema stehen. Ohne Thema wird es eher zu einer Art bunter Abend (was natürlich auch ein Thema sein kann).

Hier findest du einige Ideen:

- Verschiedene Theaterformen, z.B. heiteres Beruferaten, Scharade, Sketch, Modeschau, Witze.

- Verschiedene Kurzspiele

- Schnitzelbänke oder Kabarettnummern singen, als Gedicht vortragen oder als Sketch spielen. Bestimmt gibt es einzelne Personen oder besonderes lustige Situationen im Lager, die ihr besingen könnt.

- Ein Quiz über das Lager, über das Thema. Die Aufgaben können auch gezeichnet (Grafissimo) oder gespielt (Pantomime) werden.

- Selbsterfundene Gruselgeschichten oder Actiongeschichten im Stil des Geisterschlusses oder des Pferderennens.

- Einen Sprechchor erfinden und mit allen Teilnehmern am Lagerfeuer inszenieren (z.B. die Namen aller Anwesenden in verschiedenen Tonhöhen und Rhyth-



men sprechen oder singen).

■ Eine Bildergeschichte auf Packpapier zeigen und mit Geräuschen/Musik untermalen.

■ Ein Hörspiel vorspielen (gutes Kassettengerät, Batterien!).

■ Und alle lustigen Spielchen

224

und Spiele, die an einem bunten Abend gespielt werden. Um diese kennenzulernen, brauchst du vor allem vielfältige Lagererfahrung (Pfadilager, Skilager, Schulferienlager, Musiklager etc.).



Die Lagerküche

Die Lagerküche ist ein sehr wichtiger Bestandteil des Lagers. Die Küche soll praktisch sein, ein gutes wasserdichtes Dach haben und über die nötigen Gestelle verfügen.

Beachte beim Aufstellen:

- Nicht in eine Mulde stellen, sonst steht der Koch oder die Köchin bei Regen im Wasser.

- Nicht zu nahe bei Bäumen errichten (Hitzeschäden an Bäumen).

- Genügend Platz für Herd, Abwaschgestell, Holz usw. berechnen.

■ Zur Küche gehören:

- Eine erhöhte Feuerstelle mit genügend Platz, je nach Lagergröße, hergestellt mit Herdstangen oder einem Scharreisen.

- Ein Tisch zum Rüsten, Ablegen usw. Er kann gut aus einer Materialkiste gemacht werden; so habt ihr Tisch und Schrank zugleich.

- Ein Gestell für Geschirr, Gewürze, Zündhölzli (in einem verschliessbaren Glas aufbewahren), Kochlöffel, Pfannen und Abfallsack.

- Ein Aufbewahrungsort für trockenes Brennholz.

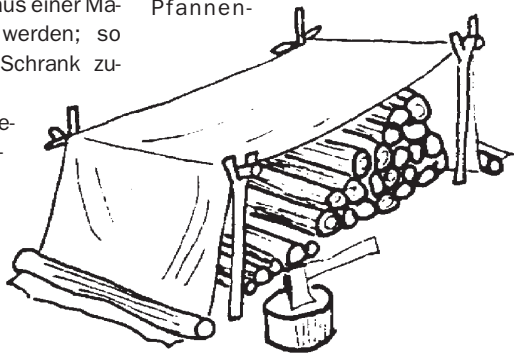
In unmittelbarer Nähe befinden sich:

- Abwaschtisch, Kehrichtsack, Sickergrube, Wäscheleine für Tüchlein.

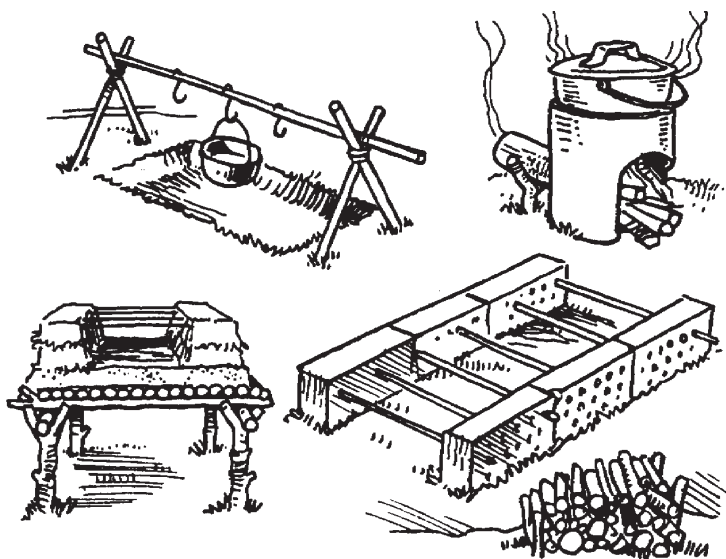
Mit etwas Phantasie und Ideen kannst du die Küche komfortabel und gemütlich einrichten, so dass sie zu einem Lagertreffpunkt wird.

■ Herdbau

Zuerst stellst du die Hauptwindrichtung fest; danach richtest du deinen Herd. Der Wind soll von vorne ins Feuer blasen, damit du beim Kochen nicht im Rauch stehst (Steinplatten, Mäuerchen usw. halten die Hitze zusammen). Auf einem Grabenherd kannst du bei genügender Länge 2 bis 3 Pfannen mit nur einem Feuer erhitzen. Der Pfannen-







boden muss etwa 15 cm über dem Boden liegen, sonst hat das Feuer zu wenig Raum. Die vollen Pfannen müssen ohne Schwierigkeiten vom Feuer weggenommen werden können. Für längere Lager ist ein erhöhter Herd zu empfehlen, weil man zum Kochen stehen kann.

■ Der Polynesier

Grabe ein 30 cm tiefes Loch in der Größe des Kochkessels. Über das Loch legst du einen Rost aus Ästen und entzündest darauf das Feuer. Wenn der Rost brennt, fällt das ganze Feuer ins Loch. Man unterhält es durch Nachschieben von immer größeren Holzstücken

längs der Grubenwände. Der Kessel wird über dem Feuer aufgehängt. Sobald genügend Glut vorhanden ist, stellt man die Pfanne direkt ins Loch und schiebt nochmals rundherum Holz nach. Vorteil: brennt lange, kein Hitzeverlust. Der Polynesier kann auch als Backofen dienen, wenn du den umgekehrten Pfannendeckel mit roten Gluten bedeckst oder das Loch mit einem Rost und Rasenziegeln abdeckst.

■ Backofen

Als Backofen können Büchsen in jeder Größe benutzt werden. Bereits leere 1-kg-Büchsen sind ge-



eignet zum Backen von kleinen Kuchen und «Guetzli». Die Büchsen müssen an einem Abhang oder in ein Mäuerchen eingebaut werden.

Als Backofentür dient der Dekel der Büchse, der oben mit einem Draht befestigt wird, so dass man ihn aufklappen kann.

Unter der Büchse braucht es Platz für das Feuer. Dieser Feuer- raum muss fast so breit und so tief wie der Ofen und ca. 15 cm hoch sein. Hinten muss ein Abzugsloch eingebaut werden (altes Ofenohr, zusammengesetzte 1-kg-Büchsen usw.). Die Feuerstelle muss Zug haben.

Du musst mindestens eine Viertelstunde vorheizen, bevor du das Backgut einschiebst. Wenn du kein zweites Blech hast, um einen doppelten Boden zu machen, genügt auch eine Lage Steine, auf welche du das Kuchenblech stellst. Ohne Unterlage in den Backofen geschoben, verbrennt das Backgut.

Das Feuer darf ruhig auch vor dem Ofen brennen, damit auch die Aussenseite warm wird.

Bereite im Backofen Speisen mit kurzer Kochzeit zu! Gefüllte Tomaten oder Äpfel, Haselnusszwieback, Pizza, Kleingebäck aus Blät- terteiig. Kuchenbacken für den ganzen Stamm oder Trupp braucht sehr viel Zeit und Geduld!

228

■ Sickergrube

Damit das Abwaschwasser nicht einfach in die Wiese oder ins Ge- büsch gegossen werden muss, fertigt ihr eine Sickergrube an. Dort giesst ihr dann Abwaschwasser, Kochwasser, alten Tee usw. hin- ein. Achtet darauf, dass nichts in die Grube geschüttet wird, das den Boden vergiftet.

■ Abfälle

Sortiere deine Abfälle nach folgen- den Gesichtspunkten:

■ Schweine- und Hühnerfutter. Erkundige dich im Dorf, wer wann welches Futter brauchen kann und was die Tiere fressen dürfen.

■ Papier, Karton können lau- fend verbrannt werden.

■ Alu, Glas, Büchsen und Bat- terien werden gesammelt und bei den entsprechenden Sammelstel- len deponiert.

■ Übrige Abfälle in Kehr- richt- säcken sammeln. Erkundige dich, wann und wo die Säcke abtrans- portiert werden. Stelle sie gut ver- schnürt bereit. Bewahre die Säcke vor dem Wegführen so auf, dass sie nicht von Tieren geplündert werden können.

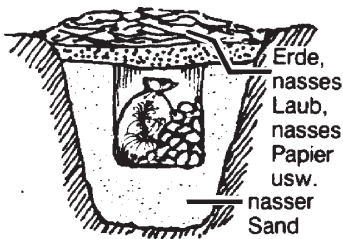
■ Die Speisekammer

Vor Bären, Luchsen und Wild- schweinen brauchen wir unsere Nahrung kaum zu verstecken. Je- doch können Speisen, wenn sie zu

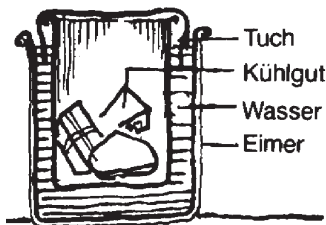


lange oder unsachgemäss gelagert werden, verderben und Übelkeit erzeugen oder gar Erkrankungen verursachen. Unsere Speisen müssen wir darum vor dem Verderben, also dem «Schlechtwerden» bewahren.

Im Zeltlager, wo Kühlschränke und Gefrierer fehlen, sind andere Lösungen gefragt:



Erdkühlenschrank: Möglichst im Schatten erstellen, die Erdüberdeckung sollte mindestens 50 cm betragen.



Kühlkübel: Der Lebensmittelbehälter steht in einem mit Wasser gefüllten Kübel und ist mit einem feuchten Tuch abgedeckt, dessen Ränder ins Wasser reichen müssen.

Verdunstungskühler: Durch Umwickeln des Kühlgutes mit feucht gehaltenen Tüchern. Wind und Aussentemperatur sollen möglichst grosse Verdunstung erzeugen.



Kühlen in Bach oder See: Die Speisen lassen sich in einem wasserdichten Behälter bis auf die Wassertemperatur kühlen, indem du diesen in einen Bach stellst oder in ein Gewässer hängst. Ist der Behälter oben nicht von Wasser überspült, wird die Temperatur durch Verdunstung noch gedrückt (mit nassem Tuch abdecken).

■ Haltbarkeit und Lagerung der wichtigsten Nahrungsmittel

■ **Brot:** Vor Nässe und Feuchtigkeit schützen, eventuell in Stoffsack aufbewahren.

■ **Fleisch:** Ist sehr leicht verderblich. Nur kurze Zeit sehr gut gekühlt aufbewahren. Vakuumiert (luftdicht eingepackt) hält das Fleisch etwas länger. Am besten frisch einkaufen und sofort verwenden.



■ **Fisch:** Ist noch empfindlicher als Fleisch, darum sofort verwenden.

■ **Wurst:** Geräucherte, getrocknete Würste halten an der trockenen Luft ziemlich lange. Alle anderen Würste (Servelats, Bratwürste usw.) sind wie Frischfleisch zu behandeln.

■ **Milch:** Verdorbt bei warmem Wetter innert Stunden. Darum sollte Frischmilch möglichst kühl und abgekocht aufbewahrt werden. UHT-Milch (ultrahocherhitzte Milch) hält sich auch ohne Kühlung; angebrochene Packungen verderben jedoch genauso schnell wie jede andere Milch.

■ **Käse:** Möglichst kühl lagern.

■ **Eier:** Sind gekocht länger haltbar. Ansonsten gekühlt aufbewahren.

■ **Fette:** Kühl lagern, eingesottene Butter ist auch ungekühlt über längere Zeit haltbar.

■ **Salate:** Frisch essen, sie eignen sich nicht zum Aufbewahren.

■ **Gemüse:** Möglichst dunkel lagern, mit Vorteil frisch genießen.

■ **Mehl, Flocken, Getreideprodukte:** In Dosen und trocken aufbewahrt sind diese Produkte am längsten haltbar.

■ **Zucker, Salz:** Sehr trocken aufbewahren. Zucker vor Ameisen schützen (Dose).

Eine Mahlzeit schmeckt manchmal vor allem wegen der guten Stimmung beim Essen.







Ernährung, Kochen, Essen



Die gute Stimmung im Lager hängt nicht zuletzt vom Essen ab. Doch kochen, das kann und will nicht jeder gleich. Es gibt gewaltige Unterschiede: der eine öffnet seine Konservendose, der andere verschlingt sein pappiges Fladenbrot und der dritte schätzt ein reichhaltiges Frühstücksbuffet.

Gut und einfach zu kochen ist jedoch gar nicht so schwierig. Schau doch mal dem «Familienkoch» bei euch zu Hause etwas über die Schulter. Zu einem guten Koch gehört auch eine gut geplante und zweckmässig eingerichtete Küche (siehe Küchenbau). Doch das beste Essen schmeckt nur

halb so gut, wenn du es in Eile oder in einer unangenehmen Umgebung verzehren musst. Oder anders angeschaut: Eine Mahlzeit schmeckt manchmal vor allem wegen der guten Stimmung beim Essen. Dazu einige Vorschläge:

■ Jedes Essen wird gemeinsam mit einem Ruf, einem Lied, einem Gebet oder einem Spiel begonnen.

■ Jede Gruppe oder jedes Fähnli schmückt an einem anderen Tag den Tisch mit speziellen Ideen zum Lagerthema, mit Blumen, Blättern und Zweigen.

■ Selbstgeschnittenes Besteck macht das Essen noch besser. Wer kann mit Stäbchen essen?



■ Essen

Damit unser Körper wachsen und sich erneuern kann, damit wir gesund bleiben und fit für körperliche und geistige Arbeit sind, muss unser Speisezettel möglichst ausgegogen sein. Ausgewogen heisst, dass man nicht nur Butterbrote isst, sondern dem Körper alle Stoffe zuführt, die er für ein gutes Funktionieren braucht. Zuviel essen ist genauso ungesund, wie wenn man der Linie zuliebe übertrieben «hungert». Innerhalb eines Tages solltest du darauf achten, dass du Nahrungsmittel aus jeder der vier Gruppen zu dir nimmst:

- *Baustoffe* (in Milchprodukten, Fleisch, Eiern und Hülsenfrüchten)

- *Mineralstoffe und Vitamine* (in Gemüse und Obst)

- *Betriebsstoffe* (in Butter, Ölen, Fetten, Getreideprodukten und Kartoffeln)

- *Nahrungsfasern/Ballaststoffe* (in Vollkorn-Getreideprodukten, Gemüse, Obst und Hülsefrüchten)

■ Trinken

Wasser ist für das menschliche Leben sehr wichtig. Etwa 60% des Körpergewichtes ist Wasser. Schon bei sehr geringem Wasserverlust (1–5%) entstehen Durst, Unbehagen, Unwohlsein, gerötete Haut, beschleunigter Puls und eventuell sogar Übelkeit. Wasser-

verlust entsteht durch Ausscheidung von Urin und Schweiß. Er ist besonders gross bei körperlich strenger Arbeit und sportlicher Leistung sowie bei grosser Hitze und Trockenheit. Dieses verlorene Wasser muss regelmässig wieder in Form von Getränken zu sich genommen werden, in der Regel 1,5 bis 2 l Wasser pro Tag.

■ Allgemeine Regeln für den Menuplan

- Orientiere dich bei der Zusammenstellung nach der Jahreszeit, den Kochgelegenheiten, dem Alter der Lagerteilnehmer, dem Lagerprogramm (Feste, Ausflüge, Nachtübung...), den Einkaufsmöglichkeiten (wo und welche Transportmöglichkeiten), dem Budget.

- 2x Fleisch pro Woche genügt vollkommen. Unser Bedarf an Eiweiss kann auch mit Kartoffeln, Hülsenfrüchten, Milchprodukten und Käse gedeckt werden.

- Vergiss nicht, in jede Mahlzeit Gemüse, Salat oder Früchte einzuplanen!

- Auch an den Znüni und Zvieri denken: Früchte und Gemüse als Rohkost sind dazu am zweckmässigsten. Es darf aber auch einmal Schokolade, Brot und einen Apfel geben, vor allem bei grosser körperlicher Anstrengung.

- Verfeinerungen bei der Zubereitung gehören auch in die Lager-



küche; Gewürze wie Peterli, Schnittlauch, Thymian, Pfeffer, Salz, Streuwürze, Paprika sollten in jedem Vorratskasten vorhanden sein.

■ Masse und Gewichte

100 g sind:

Zucker:	5 gehäufte Esslöffel (gh El)
Griess:	5 gh El
Salz:	5 gh El
Reis:	4–5 gh El
Mehl:	6 gh El
1 kg =	8–10 Kartoffeln 7–8 Äpfel
1 Glas =	ca. 1,5 dl

■ Mengen pro Person

1 Portion entspricht:

Kakao	2–3 dl
Brot	100g
Fleisch	70–100 g
Hülsenfrüchte	70–80 g
Teigwaren	80–100 g
Reis, Gerste,	
Griess	70 g
Kartoffeln	250 g
Frischgemüse	150 g
Früchte	200 g
Milch	5 dl/Tag
Käse	50–70 g

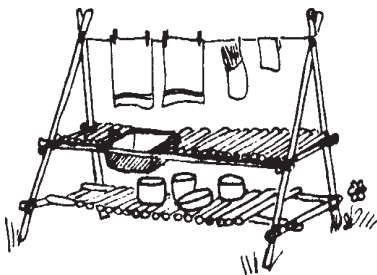
■ Zeit- und Arbeitsplanung

Damit eine Mahlzeit auch wirklich gelingt und zur rechten Zeit auf dem Tisch steht, beachte folgendes:

234

- die Rezepte genau durchlesen.
- ausser der Kochzeit auch die Vorbereitungs- und Anrichtezeit berechnen.
- die Gerichte während der Kochzeit überwachen.
- mit dem Feuern frühzeitig beginnen.
- einen genügend grossen Wasser- und Holzvorrat haben.
- das Abwaschen nicht erst nach dem Essen organisieren. Abwaschwasser gleich nach dem Kochen aufs Feuer stellen!
- immer Tee bereithalten.

So könnte der Abwasch in einem Zeltlager organisiert werden:



■ Robinsonküche

Zur Abwechslung können verschiedenste Speisen auf einfache Art im Freien zubereitet werden. Wichtig bei der Zubereitung einer Robinsonmahlzeit ist ein starke und grosse Glut. Habe Geduld, bis eine gute Glut entstanden ist, sonst verbrennen die Speisen! Versuche, nach Möglichkeit keine Alufolie zu verwenden.



Zigeunerspiess: Würfelförmige Fleischstücke (gesalzen und mit Öl oder Butter eingerieben) sowie Specktranchen, längsgeschnittene Zwiebeln, Zitronen- und Tomatenscheiben werden abwechselungsweise auf einen Grünholzstecken gespiesst.

Falsche Cordon bleu: Servelats halbieren, Innenseite mit Senf bestreichen, 1 Scheibe Schmelzkäse hineinlegen, alles mit Specktranche umwickeln und auf den Spiess aufstecken.

Falsche Engel: Altes Brot ohne Rinde in Würfel schneiden, kurz in gezuckerte Kondensmilch tauchen und in gemahlenen Haselnüssen oder Kokosraspeln wälzen. Auf dem Spiess kurz anrösten.

Stockbrot (Schlangensbrot): $\frac{1}{2}$ Päckchen Backpulver, 150 g Mehl und etwas Salz gut vermengen, und nach und nach Wasser oder Milch zugeben, bis ein gut durchgekneteter, zäher Teig entstanden ist, der an einem warmen Ort zugedeckt gehen muss. Währenddessen Stock herrichten und in der Glut kurz aber heiss rundum anbrennen. Teig zu einer Wurst formen und spiralförmig um den Stock wickeln, ohne dass sich die Windungen berühren. Mit Salzlaug bestreichen und drehend über der Glut etwa 30 Min. backen.





Unterwegs

Zu Fuss unterwegs

Zu Fuss gehen ist die natürlichste Fortbewegungsart für uns Menschen. Schon wenn wir mit dem Velo oder dem Auto unterwegs sind, können wir nicht mehr alles erfassen, was an uns vorüberzieht. Zu Fuss bleibt dir genügend Zeit, um alles anzuschauen, du spürst Distanzen und Höhenunterschiede, du hörst, was um dich herum geschieht.

In der Pfadi wirst du manchmal auf Schusters Rappen ausziehen. Dabei wird sicher nicht nur marschiert, denn Abkochen, Biwakieren, Orientieren, Überwinden von Hindernissen usw. gehören genau dazu. Zu Fuss unterwegs sein heisst auch, dass man seinen Körper und seine Leistungsfähigkeit und Grenzen kennenlernt.

Ausrüstung

Eine gute, angepasste Ausrüstung ist eine wesentliche Voraussetzung für einen gelungenen, unfallfreien Ausflug. Es gehört zur Touren-Vorbereitung, zu überlegen, welche Ausrüstungsgegenstände wirklich notwendig, welche wünschenswert und welche überflüssig sind.

■ Schau, dass dein Gepäck möglichst leicht ist. Verteilt das

Gruppenmaterial auf mehrere Leute, den jeweiligen Kräften angepasst. (Kein falscher Stolz!)

■ Achte bei deiner Ausrüstung in erster Linie auf Zweckmässigkeit und nicht auf Mode oder Preis (das Teuerste ist nicht immer das Geeignetste).

■ Nimm zum Wandern weder einen zu kleinen Rucksack (vollgestopfte Kugel), noch einen zu grossen mit. Er soll ein Innengestell haben, breite gepolsterte Tragriemen und einen Hüftgurt.

■ Vor allem für längere Unternehmungen ist es wichtig, auch einen Regenschutz für den Rucksack dabei zu haben (im Notfall reicht ein Abfallsack).

■ Neben Schuhen, Kleidern und Verpflegung gehören folgende Dinge mit auf eine Tagestour:

- ◆ Regenschutz, möglichst auch für Beine und Rucksack
- ◆ Sonnenschutz. In den Bergen unerlässlich: Sonnencreme, Sonnenbrille (evtl. Gletscherbrille), Kopfbedeckung
- ◆ Taschenapotheke
- ◆ Pfaditäschli
- ◆ Wanderkarte 1: 25 000 (evtl. 1: 50 000)
- ◆ Papiertaschentücher
- ◆ Plastiksack für Abfälle
- ◆ Geld



- ◆ Ausweis
- ◆ Telefonnummer der Zurückgebliebenen
- ◆ evtl. Ersatzwäsche

■ Auf die Füße kommt es an!

Wenn sich deine Füße in den Schuhen wohl fühlen, ist jede Wanderung nur noch halb so lang! Für längere Wanderungen oder kleine Bergtouren brauchst du Trekking- oder Wanderschuhe. Diese müssen über den Knöchel reichen, damit der Fuss seitlich nicht abknicken kann. Sie brauchen eine starke Profilgummisohle und ein gutes Fussbett. Das Obermaterial soll robust und wasserabstossend sein, aber auch die Feuchtigkeit von innen nach aussen lassen (Leder). Schon beim Kauf sollen die Schuhe mit zwei Paar Socken probiert werden (auf dem Fuss ein dünner Nylon- oder Baumwollsocken und darüber ein dicker Wollsocken). Die Zehen brauchen Bewegungsfreiheit, damit sie beim Abwärtsgehen nicht vorne anstossen. Um Blasen zu verhindern, musst du den Schuh «einlaufen». Am besten trägst du die Wanderschuhe an jeder Samstagsübung im Gelände. Damit du bestimmt keine Blasen bekommst, kannst du auf die gefährdeten Stellen Pflaster kleben.

■ Kleidung

Wenn du mit der Pfadi unterwegs bist, trägst du selbstverständlich das Uniformhemd, da es nicht nur praktisch ist, sondern auch das Zusammengehörigkeitsgefühl stärkt und bei anderen Wohlwollen schafft. Das Halstuch kann dir auch als Sonnenschutz, als Armschlinge, für Spiele usw. dienen.

Rund um das Hemd kleidest du dich am besten nach dem Zwiebel-schalenprinzip, d.h. du trägst mehrere leichte Kleidungsstücke übereinander. Diese kannst du dann nach Belieben kombinieren. Die Luftschichten zwischen den einzelnen Schichten dienen zur Isolation. Auf einen guten Regenschutz und lange Hosen solltest du nie verzichten. Jeans eignen sich übrigens nicht so gut, da sie schwer und ziemlich steif sind und sehr viel Wasser aufnehmen, wenn du in den Regen kommst.

■ Verpflegung

Gehe nie weg, ohne etwas zu essen und zu trinken mitzunehmen! Auf einer Wanderung sind Energieverbrauch und Flüssigkeitsverlust recht gross. Ersetze beides durch regelmässige Zwischenverpflegung, auch wenn du glaubst, keinen Hunger zu verspüren. Trinken musst du häufig und genug. Es stimmt nicht, dass man sich möglichst zurückhalten soll. Dein Kör-



per verliert vor allem beim Schwitzen sehr viel Flüssigkeit, die du ihm zurückgeben musst. Ohne Energie- und Flüssigkeitsnachschub nimmt deine Leistungsfähigkeit rapide ab. Dafür spielt es nicht so eine Rolle, was du isst und trinkst. Es soll dir vor allem schmecken.

Aber: Trinke nie aus einem offenen Gewässer, auch wenn es noch so sauber aussieht. Du kannst heute praktisch nirgends mehr sicher sein, dass du ohne Magenverstimmung davonkommst.

■ Auf der Wanderung

■ Mache dich nie alleine auf. Auch unterwegs soll sich nie jemand alleine von der Gruppe lösen.

■ Passt das Marschtempo dem Schwächsten an. Macht regelmäßige Pausen und passt sie dem Alter der Teilnehmer an. Jüngere brauchen häufigere und kürzere Pausen, ältere weniger, dafür längere. Benützt die Pausen, um euch zu stärken und zu erholen.

■ Nehmt alle Abfälle wieder mit.

■ Bleibt wenn möglich immer auf markierten Wegen. Wenn ihr euch vollständig verirrt habt, kehrt ihr besser um.

■ Geeignet für die Pfadi sind gelb bezeichnete Wanderwege und sichere, vorher rekognoszierte Bergwege mit weiss-rot-weißen Markierungen unter Leitung einer berggewohnten Führungsperson.

Klettereien, Gletschertouren und





Gratwanderungen sind gefährlich und dürfen nur unter kundiger Leitung (Bergführer) durchgeführt werden!

■ Das Wetter kann in den Bergen sehr launisch sein. Kehrt frühzeitig um, bevor ihr in dichten Nebel oder in ein Gewitter geratet.

■ Verhaltet euch Pflanzen, Tieren und Menschen gegenüber rücksichtsvoll:

■ Nehmt am besten gar keine Pflanzen mit, ganz sicher keine geschützten.

■ Füttert keine Wildtiere. Scheucht sie nicht aus ihren Verstecken.

■ Macht keinen unnötigen Lärm, weder im Wald noch in Siedlungen.

■ Betretet kein hohes Gras, keine Äcker und Gärten. Falls es ausnahmsweise trotzdem nicht anders möglich ist, geht ihr in Einkerlonne.

■ In den Bergen schaut ihr, dass ihr keine Steine ins Rollen bringt. Warnruf, wenn es trotzdem passiert!

■ Singen und Jauchzen erhalten die gute Laune und verkürzen den Weg!

■ Im Strassenverkehr

Als Fussgänger bist du im Strassenverkehr das schwächste Mit-

glied. Halte dich deshalb an die Regeln, sei vorsichtig, und bestehe nicht auf einem Recht, wenn du siehst, dass der Stärkere keine Rücksicht nimmt.



■ Gehe immer auf dem Trottoir oder dem Fussgängerweg.

■ Auf einer Strasse ohne Trottoir gehst du links, damit du den Gegenverkehr siehst und nötigenfalls ausweichen kannst. Nachts oder bei schlechtem Wetter machst du dich mit einer Taschenlampe sichtbar.

■ Auf dem Fussgängerstreifen hast du wohl Vortritt. Gib aber dem Autofahrer deine Absicht, den Streifen zu betreten, rechtzeitig bekannt (Bremsweg!).

■ Eine Fussgängerkolonne geht geschlossen am rechten Strassenrand. In der Nacht tragen zumindest die Vordersten und die Hintersten neben einem Licht auch eine rückstrahlende Arm- oder Beinbinde.



Mit dem Velo

Das Velo ist in der Pfadi beinahe so unentbehrlich wie das Sackmesser. Sei es, um zum weit entfernten Pfadiheim zu gelangen, um Transporte zu bewältigen, um schnell etwas Vergessenes zu Hause zu holen oder sei es, um miteinander ins Pfingstlager zu radeln. Ganz bestimmt bist du geübt und geschickt auf deinem Velo und kennst auch die nötigen Verkehrsregeln.

Hier findest du deshalb nur einige Hinweise zum **Verhalten mit dem Velo**:

- Halte dich an die Verkehrsregeln. Die Motorisierten sind stärker!
- Achte grundsätzlich den

Rechtsvortritt. Seine Missachtung ist immer wieder Unfallursache.

- Zeige eine Richtungsänderung (Abbiegen) mit einem Handzeichen an.

- Passe dein Tempo den Gegebenheiten an. Vorsicht bei starkem Gefälle, bei Nässe, Schnee und Eis, beim Überqueren von Schienen, auf schmalen Hauptstrassen.

- Lass dich nicht von grossen Lastwagen an den Rand drücken. Fahre deshalb etwa einen Meter vom Strassenrand entfernt, damit du erst überholt wirst, wenn genügend Platz vorhanden ist.

- Putze dein Velo regelmässig und überprüfe regelmässig seine





Fahrtüchtigkeit, auf jeden Fall vor einem grösseren Ausflug.

■ Mein Velo ist verkehrstüchtig

1. Das vordere Licht. Es muss die Strasse 20 Meter weit beleuchten.

2. Die Vorderrad- und die Hinterrad-Bremse.

3. Die Glocke. Andere Warnvorrichtungen sind nicht erlaubt.

4. Das Schlusslicht mit Rückstrahler («Katzenauge»). Prüfe, ob es wirklich brennt!

5. Die Velonummer.

6. Die Diebstahlsicherung (Schliesskette, Schloss usw.). Sie muss ein Rad oder die Lenkung blockieren. Du musst dein Velo auch dann abschliessen, wenn du es nur für kurze Zeit stehen lässt.

7. Die Leuchtpedale. Die Peda-

len müssen Rückstrahler haben, damit du bei Dunkelheit rechtzeitig gesehen wirst.

8. Die Schutzbleche und die Bereifung. Die Schutzbleche müssen gut befestigt sein. Ist die Bereifung noch gut? Haben die Pneu's genügend Luft?

■ Auf der Velotour

Wenn du mit der Gruppe oder dem Trupp/Stamm auf die Velotour oder gar in ein Velolager gehst, ist es sehr wichtig, dass deine Führerin oder dein Führer weiss, wie gut ihr trainiert seid. Denn Distanzen und Steigungen müssen dem schwächsten Mitglied angepasst werden, und Pannen sollten möglichst zum vorneherein vermieden werden. Für den Fall, dass trotzdem etwas passiert, habt ihr Velo-



Flickzeug dabei. Am besten ist es, wenn du auch schon einmal geübt hast, wie ein Veloschlauch geflickt oder ersetzt wird.

■ **Einige Regeln und Tips:**

■ Auf verkehrsreichen Strassen fahrt ihr in kleinen Gruppen geschlossen hintereinander.

■ Macht einen Treffpunkt ab für den Fall, dass ihr euch verlieren solltet oder wenn jemand wegen einer Panne zurückbleiben muss.

■ Schliesst nie zu dicht auf, da es bei einem plötzlichen Stopp zu einem Zusammenstoss kommen kann.

■ Nimm immer so wenig Gepäck wie möglich mit, und befestige es gut auf dem Gepäckträger oder versorg es in die speziellen Fahrradtaschen. Auf dem Veloständer befestigte Gegenstände

dürfen nicht breiter als 1 m sein; sie dürfen dich beim Lenken und Zeichengeben nicht behindern.

■ Nimm auch auf eine Velotour immer etwas zum Essen und zum Trinken mit. Mach ab und zu eine Pause und verpflege dich.

■ Zum Velofahren kleidest du dich wieder nach dem Zwiebelschalenprinzip. Trage auf längeren Strecken nie ganz kurze Hosen, da du dir bestimmt am Sattel die Beine wundscheuern wirst. Nach der Fahrt ist es besser, wenn du verschwitzte Kleidungsstücke wechselst.

■ Und vergiss ja nicht, dich mit Sonnencreme und Kopfbedeckung zu schützen. Der Fahrtwind täuscht gern über die Kraft der Sonne hinweg.

■ Ein Velohelm schützt deinen Kopf bei Stürzen und Unfällen.





Rund ums Wasser

Bist du zu Fuss oder mit dem Velo unterwegs, oder ist es ganz einfach ein heisser Sommertag, so ist dir ein Bad im kühlen Nass bestimmt willkommen. Um unheilsame Überraschungen zu vermeiden, hältst du dich an folgende Baderegeln:

- Springe nie erhitzt ins Wasser. Der Körper muss sich langsam an den Temperaturunterschied gewöhnen können.

- Bewege dich im Wasser. Verlasse es, sobald du zu frieren beginnst und nicht erst, wenn du blau bist und am ganzen Körper zitterst.

- Nicht mit vollem Magen schwimmen gehen (nach dem Essen etwa 2 Stunden warten).

- Gehe in unbewachten Gewässern nicht alleine schwimmen. Entferne dich nicht zu weit vom Ufer. Ein Krampf kommt unerwartet. Boote und Schiffe erscheinen oft wie aus dem Nichts. Um weite Strecken zu schwimmen, braucht es ein Begleitboot.

- Luftmatratzen und Schwimmhilfen gehören nicht ins tiefe Wasser. Sie bieten keine Sicherheit.

- Pass auf Strömungen und unbekanntem Grund auf. Springe nicht in trübes oder untiefes Wasser.

- Bringe weder dich noch andere leichtsinnig in Gefahr.

- Achtung: Bei Gewittern können sich harmlose Bäche in kurzer Zeit in reissende Gewässer verwandeln oder gefährliche, nicht abschätzbare Strudel bilden.

- Auch das Sonnenbad hat seine Tücken. Setze dich am Anfang nur kurz der direkten Sonnenbestrahlung aus und creme dich ein. Auch wenn du schon gewöhnt bist, halte dich möglichst oft im Schatten auf oder trage ein T-Shirt und eine Kopfbedeckung. Im Wasser bist du vor der Sonne übrigens nicht geschützt.

Wasserfahrzeuge:

- Floss-, Boot- oder Kanufahren will gelernt sein. Vor allem Flussfahrten bieten spezielle Gefahren. Halte dich als Anfänger an erfahrene Leute.

- Trage immer eine Schwimmweste.

- Fahre nicht dort, wo andere baden.

- Fahre bei Wellengang auf dem See nur in der Nähe des Ufers.

- Bei Sturmwarnung musst du unverzüglich an Land.





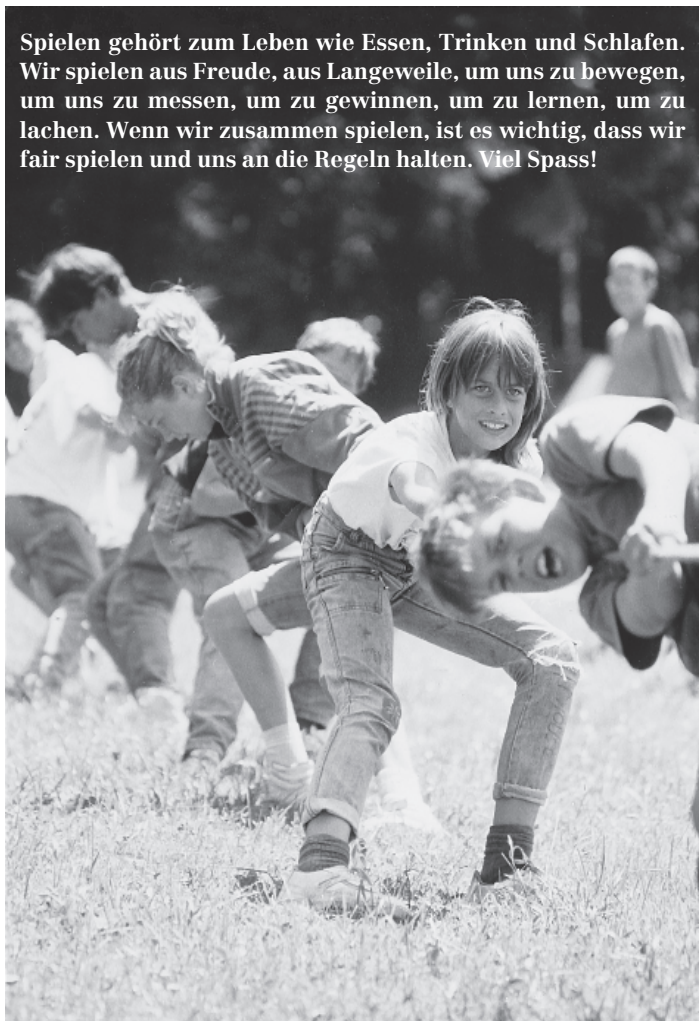
Ideenkiste





Spielen

Spielen gehört zum Leben wie Essen, Trinken und Schlafen. Wir spielen aus Freude, aus Langeweile, um uns zu bewegen, um uns zu messen, um zu gewinnen, um zu lernen, um zu lachen. Wenn wir zusammen spielen, ist es wichtig, dass wir fair spielen und uns an die Regeln halten. Viel Spass!

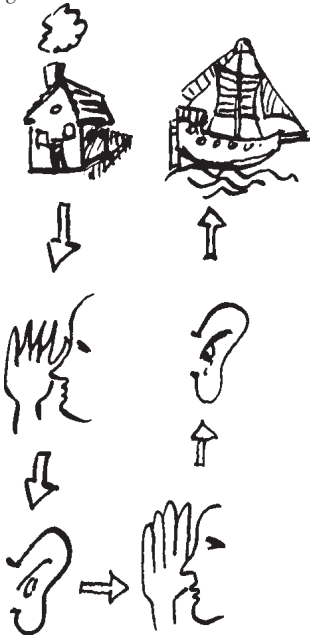


Wartespiele

Du bist mit deinem Fähnli oder deiner Gruppe eine halbe Stunde zu früh auf dem Bahnhof. Es regnet. Es ist langweilig. Halt! Für solche Fälle gibt es eine ganze Reihe Spiele, mit welchen ihr euch (und eventuell auch andere Fahrgäste) unterhalten könnt.

■ Flüstern

Gebt ein möglichst langes Wort flüsternd von Ohr zu Ohr. Der letzte verkündet laut, was bei ihm angekommen ist.



■ Telegramm verschicken

Alle fassen sich an den Händen. «Ich schicke ein Telegramm an Biber!» Mit vorsichtigem Händedruck geht das Telegramm von einer Person zur andern, bis es bei Biber anlangt: «Aacho!» Eine Person steht in der Mitte und versucht einen Händedruck zu erkennen. Der Ertapte muss jetzt in die Mitte.

■ Rucksack packen

Reihum packt jeder einen Gegenstand in den Rucksack. Alles vorher Genannte (Gepackte) muss von jedem wiederholt werden. Wer etwas vergisst, scheidet aus.

■ Pöse, geh nach rechts (links)!

Reihum wird fortlaufend gezählt. Jede Zahl, in der eine 7 vorkommt oder die ein Vielfaches von 7 ist, darf nicht genannt werden. Sie heisst Pöse. Bei einem Fehler von vorne beginnen oder ausscheiden. Variante 1: Bei jedem Pöse Zählrichtung ändern. Variante 2: «Ping-Pong»: Jede 3er-Zahl heisst Ping, jede 4er-Zahl Pong, eine gemeinsame, z.B. 12, heisst Ping-Pong.

■ Max/Moritz/Tüüfel (oder Peter ruft Paul)

Alle der Reihe nach numerieren. Beginn mit Max, Moritz, dann 1, 2, 3, ... ,zuletzt Tüüfel. Sich gegenseitig aufrufen und dazu rhythmisch



klatschen und mit den Fingern schnippen. Zuerst beide Hände auf die Knie, dann zusammen schlagen, jetzt rechts mit den Fingern schnippen und dabei die eigene Zahl aufrufen, dann links mit den Fingern schnippen und dabei die fremde Zahl rufen. Wer aus dem Takt fällt oder sonst einen Fehler macht, muss ans Ende der Reihe und wird zum Tüffel (oder scheidet aus).



■ Trrrr tac

Alle sitzen im Kreis. Einer trillert mit der Zunge und flattert dazu mit beiden Händen links und rechts am Kopf. Der Nachbar links trillert mit und flattert mit der rechten Hand, der Nachbar rechts trillert ebenfalls und flattert mit der linken Hand. Dies solange, bis der mittlere auf eine andere Person zeigt und dazu «tac» ruft. Jetzt sind diese Person und deren 2 Nachbarn an der Reihe.



■ Gemüsespiel

Reihum gibt sich jeder den Namen eines Gemüses. In der Mitte steht der «Schläger» mit einer Zeitungswurst oder einem Halstuch bewaffnet. Die verschiedenen Gemüse rufen sich gegenseitig auf. Der Schläger versucht, die jeweils aufgerufene Person auf den Kopf zu treffen, bevor diese jemand anders nennen kann. Gelingt es ihm, muss die getroffene Person in den Kreis. Natürlich kann man sich anstelle von Gemüse andere Namen geben.

■ Detektivspiel

Alle sitzen sich in zwei Reihen gegenüber. Für eine kurze Zeit schaut

man sich die Spieler der anderen Reihe sehr genau an. Dann drehen sich alle um und verändern etwas an ihrer Kleidung. Auf Kommando wenden sich alle einander wieder zu und versuchen, die Veränderung herauszufinden.

Bewegungsspiele ohne Material

Neben altbekannten Spielen wie «Fangis», «Fötzli gleit» oder «Güggelikampf» findest du hier noch ein paar Spielideen, die du vielleicht noch nicht alle kennst. Probieren lohnt sich!

■ Baumfangis (im Wald)

Ein Fänger versucht, jemanden zu berühren. Die Gejagten sind geschützt, wenn sie einen Baum berühren. Spannend wird das Spiel, weil pro Baum immer nur eine Person Schutz suchen darf. Kommt eine andere Person zum selben Baum und ruft «weg!», muss die erste Person den Baum verlassen, ohne gleich dem Fänger in die Arme zu laufen.

■ Befreiungsfangis

Ein oder zwei Fänger versuchen, alle anderen steif zu zaubern. Jede Person, die berührt wird, muss mit gespreizten Beinen bockstill stehen bleiben. Sie kann aber wieder befreit werden, in-



dem eine andere Person ihr zwischen den Beinen hindurchschlüpft. Wie lange geht es wohl, bis alle steifgezaubert sind?

■ Augenfangis

Ein Spiel für die Dunkelheit. Der Fänger trägt eine gut sichtbare Kappe. In einem abgegrenzten Ge-





biet verstecken sich alle. Der Fänger hat gewonnen, sobald er jemanden sieht. «Ich habe dich gesehen» reicht schon. Die Kappe wird übergeben. Der Reiz des Spieles liegt darin, dass man nie lange am selben Ort versteckt bleibt, sondern ständig umherschleicht, dem Fänger möglichst nahe auf den Fersen.

■ **Goofie**

Alle Spieler haben die Augen geschlossen und versuchen, Goofie zu finden, indem sie die Hand ausstrecken, eine andere Hand, die sie ertastet haben, erfassen und fragend «Goofie?» aussprechen. Ertönt vom Gegenüber dieselbe Frage «Goofie?», dann war es nicht der Gesuchte. Goofie selbst gibt nämlich nie eine Antwort. Dafür kann er sehen. Hat jemand Goofie gefunden (welcher nach Beginn des Spieles

vom Spielleiter bestimmt worden ist), darf er die Augen auch öffnen und Goofie die Hand geben. So wächst Goofie, bis sich am Schluss alle die Hand geben und Goofie sind.

■ **Fliegender Holländer**

Die Spieler stehen paarweise im Kreis, Blick nach innen. Ein Pärchen läuft um den Kreis und schlägt auf die gefassten Hände eines Pärchens im Kreis. Dieses läuft sofort in der Gegenrichtung um den Kreis. Beide Pärchen versuchen, als erste die Lücke zu erreichen. Das langsamere macht weiter.

Bewegungsspiele mit Material

Kannst du dir ein Lager vorstellen ohne Ball? Du kennst sicher



selber viele Ballspiele. Oder spielt ihr etwa immer nur Fussball und Sitzball? In diesem Fall versucht es doch einmal mit

■ Reiterball

Paarweise stellt ihr euch in einen Kreis, einer als Pferd, einer als Reiter. Die Reiter werfen sich den Ball zu. Fällt ein Ball zu Boden, springen alle Reiter ab und laufen davon. Ein Pferd hebt den Ball auf und ruft «Stand!». Die Reiter bleiben sofort stehen. Gelingt es dem Pferd, einen Reiter zu treffen, werden die Rollen aller Spieler getauscht.

■ Zuckball

Alle Spieler stehen im Kreis mit den Armen auf dem Rücken. Jeder hat 3 Leben. Einer steht in der Mitte und wirft den Ball abwechselungsweise einem Spieler im Kreis zu. Wer den Ball nicht fangen kann, verliert ein Leben. Lustig aber ist es darum, weil der Spieler in der Mitte die anderen «trätzeln» kann. Zucken einem dann die Hände hinter seinem Rücken hervor, ohne dass ihm der Ball zugeworfen wird, verliert er auch ein Leben.

■ Indiaca

ist ein grosser Federball, der von Hand gespielt wird. Ihr spielt ihn euch im Kreis zu oder spielt über



eine Schnur. Wenn ihr euch kein Indiaca leisten könnt, bastelt ihr am besten eines selbst.

■ «Chuchibrettli»

Alle Spieler sind mit einem «Chuchibrettli» ausgerüstet. Ihr spielt mit einem kleinen Hartgummi- oder Ping-Pong-Ball oder einem Indiaca Ping-Pong oder Ball über die Schnur.

■ «Stäckle»

Jeder Spieler sucht sich ein ca. 20 cm langes «Holzstäckli», dessen eines Ende er mit dem Sackmesser scharf zuspitzt. Nun schleudern alle ihr Stäckli der Reihe nach in den Boden, so dass es stecken bleibt. Wer dabei ein anderes Stäckli berührt oder gar umwirft, darf dieses fortwerfen. In der Zeit, bis der Besitzer das

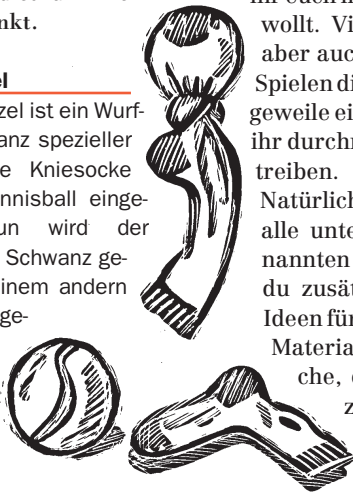


Stückli wieder zurückgebracht hat, darf der andere sein eigenes so oft in den Boden schleudern wie möglich. Jedes Mal, wenn es steckt, gibt dies für ihn einen Pluspunkt.

■ Schmerzel

Der Schmerzel ist ein Wurfgeschoss ganz spezieller Art. In eine Kniesocke wird ein Tennisball eingeknotet. Nun wird der Strumpf am Schwanz gefasst und einem andern Spieler zuge-schleudert, der ihn am Schwanz zu fassen versucht.

252



Spiele im Haus

Leider kommt es ab und zu vor, dass es in einem Lager oder am Samstagnachmittag regnet und ihr euch irgendwie unterhalten wollt. Vielleicht versucht ihr aber auch, mit verschiedenen Spielen die aufkommende Langeweile einer langen Nacht, die ihr durchmachen wollt, zu vertreiben.

Natürlich eignen sich dazu alle unter «Wartespiele» genannten Spiele. Hier findest du zusätzlich noch ein paar Ideen für Spiele, welche etwas Material brauchen und solche, die ihr vielleicht nur zu zweit oder in kleinen Gruppen spielen könnt.

■ **Fruchtsalat**

Alle Spieler sitzen im Kreis auf einem Stuhl. Jeder gibt sich den Namen einer Frucht. Ein Spieler steht mit verbundenen Augen in der Mitte des Kreises und ruft 2 Früchte auf. Die betroffenen Spieler müssen sofort den Platz wechseln, ohne vom Blinden berührt zu werden. Ruft dieser «Fruchtsalat» müssen alle zusammen den Platz wechseln. Wird jemand berührt, kommt dieser in den Kreis.

■ **Ring an der Schnur**

Alle Spieler sitzen im Kreis und halten mit beiden Händen eine Schnur, die an den Enden zusammengeknüpft ist. An der Schnur hängt ein kleiner Ring, der im Kreise herumgegeben wird. Ein Spieler steht in der Mitte und versucht herauszufinden, bei wem der Ring in der Hand verborgen ist. Um es für den Spieler in der Mitte schwierig zu machen, bewegen die andern ständig die Hände hin und her und versuchen, ihn zu täuschen.

■ **«Mörderle»**

Alle Spieler sitzen im Kreis. Jeder erhält zu Beginn eine Jasskarte, die er anschauen muss, ohne dass die andern das Bild sehen. Dann legen alle die Karte verdeckt vor sich auf den Boden. Wer das Schilten-As (Schaufel-As) erhalten hat, ist der



Mörder. Er versucht, durch Augenzwinkern die andern «umzubringen». Wer dem Mörder ins zwinckernde Auge geschaut hat, ist tot und muss die Karte umdrehen. Gleichzeitig versuchen alle, herauszufinden, wer der Mörder ist.

■ **Scharade**

ist eine Form von Pantomime. 2 Gruppen spielen gegeneinander. Zu Beginn schreiben alle auf einen Zettel ein Namenwort. Alle Zettel einer Gruppe werden zusammen-



gefaltet den Mitspielern der anderen Gruppe verteilt. Abwechslungsweise werden die Wörter nun pantomimisch dargestellt. Alle versuchen, das Wort zu erkennen. Die Gruppe, welche das Wort zuerst herausfindet, erhält einen Punkt. Anfangs können es noch einfache Wörter sein, z.B. Berufe. Wenn ihr etwas geübt seid, werden sie dann sicher immer schwieriger, z.B. Schirmständer oder Morgenrot.

■ «Esele» oder Zapfenjass

Alle sitzen um einen Tisch. Jeder Spieler erhält 4 Jasskarten, der erste aber 5. Nun wird eine Karte im Kreis herumgereicht. Jeder versucht, 4 Karten der gleichen Farbe (z.B. 4 Rosen/Herz) zu sammeln. Gelingt es ihm, legt er die Karten verdeckt vor sich auf den Tisch. Die andern müssen dann ihre Karten ebenfalls sofort ablegen. Der letzte ist der Esel und muss eine vorher abgemachte Strafaufgabe erfüllen. Als Variante liegen in der Mitte des Tisches Korkzapfen (einer weniger als Spieler am Tisch sitzen). Wer 4 gleiche Karten hat, schnappt sich einen Zapfen, worauf sich die andern sofort auch einen schnappen. Wer keinen erwischt, erhält einen schwarzen Fleck von einem angerussten Zapfen auf die Nase.

■ Mäxli oder Meier 21

Für dieses Spiel braucht ihr 2 Würfel, einen Würfelbecher und eine kleine feste Unterlage. Alle sitzen im Kreis. Ein Spieler würfelt, schaut unter den Becher und sagt dem nächsten die Punktzahl, die er erwürfelt hat. Nun kommt dieser mit Würfeln an die Reihe. Auch er schaut darunter und gibt den Becher weiter. Er muss aber eine Punktzahl angeben, die höher ist als die vorhergenannte. Im Notfall muss er lügen. Jeder, der den Becher erhält, hat das Recht, zu überprüfen, was der andere gesagt hat. Stimmt die genannte Punktzahl nicht, erhält der andere einen Minuspunkt. Hat dieser aber nicht gelogen, erhält der Spieler, der aufgedeckt hat, den Minuspunkt. Weniger Punkte anzusagen als gewürfelt sind, ist gestattet. Die Würfelbilder haben folgenden Wert: 31 - 32 - 41 - 42 - 43 - 51 - 52 - 53 - 54 - 61 - 62 - 63 - 64 - 65 - 11 (wird Einerpasch genannt) - 22 (Zweierpasch) - 33 - 44 - 55 - 66 - 21 (= «Mäxli» oder «Meier»).

«Mäxli» oder «Meier» ist unschlagbar. Wer einem Mitspieler glaubt, dass dieser ein Mäxli gewürfelt hat, gibt den Becher weiter. Deckt aber jemand auf und sieht, dass das Mäxli «geblufft» war, erhalten alle einen Minuspunkt, auch die, welche weiterge-

reicht haben. Geht ein Mäxli un-aufgedeckt ganz im Kreis herum, muss der Spieler, welcher das Mäxli als erster erhalten hat, aufdecken.

■ Fünf in einer Reihe

Dies ist ein Spiel für 2 bis 4 Spieler. Auf einem Häuschenpapier wird ein Spielfeld gezeichnet. Jeder Spieler hat eine andere Farbe oder ein eigenes Zeichen. Abwechslungsweise setzt jeder sein Zeichen in ein Häuschen. Das Ziel ist, 5 Zeichen in eine Reihe (horizontal, vertikal oder diagonal) zu bringen.

■ «Brüggenspiel»

Es spielen wieder nur 2 bis 4 Spieler. Auf einem Blatt werden wild durcheinander Zahlen von 2 bis zirka 50 aufgeschrieben. Jeder Spieler hat eine Farbe. Nun werden abwechslungsweise die Zahlen der Reihe nach mit einer Linie verbunden, ohne dass eine Zahl oder eine andere Linie berührt werden darf. Passiert dies trotzdem, gibt es dort eine farbigen Punkt, der gleichzeitig Strafpunkt und Brücke ist. Mit der eigenen Farbe darf man über diese Brücke die Linien überqueren. Gewonnen hat, wer am Schluss am wenigsten Brückenpunkte hat.



Spiele im Wasser

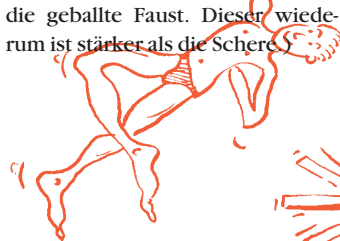
Ein Nachmittag im Hallenbad kann sehr lange werden. Es gibt aber viele Spiele, die ihr im Wasser spielen könnt, ohne dass ihr viel Material braucht. Am einfachsten ist es, Spiele vom Land einfach zu übertragen, z.B. Schwarzer Mann oder Befreiungsfangis (siehe S. 249). Lasst eurer Phantasie freien Lauf. Einige weitere Beispiele findet ihr hier.

■ Schere – Stein – Papier

Zwei Gruppen stehen sich in der Mitte des niederen Beckens gegenüber. Jede Gruppe macht heimlich ein Zeichen (und ein Ersatzzei-



chen) ab. Dann rufen alle miteinander «Schäre - Stei - Papier!» und zeigen anschliessend gleichzeitig ihr abgemachtes Zeichen. Die Gruppe, welche mit ihrem Zeichen verliert, muss sofort an ihren Beckenrand flüchten, während sie von den Siegern verfolgt wird. Wird jemand gefangen, kommt er als Spieler in die andere Gruppe. (Die Schere, zwei gespreizte Finger, siegt über das Papier, die flache ausgestreckte Hand. Diese siegt über den Stein, die geballte Faust. Dieser wiederum ist stärker als die Schere.)



256

■ **Baumfangis**

Die Grundregeln findest du auf Seite 249. Anstelle der Bäume nehmt ihr eine Anzahl «Schwimmbrettli». Wer ein «Brettli» umfasst, ist geschützt.

■ **Ritterkampf:**

Jeder Spieler setzt sich auf ein «Brettli», welches mit den Beinen festgeklemmt wird. Nun versucht ihr euch gegenseitig umzustürzen. Wenn ihr euch auf mehrere «Brettli» setzt, wird es immer schwieriger, sich zu halten.

■ **Stafetten**

Für Einzel- oder Gruppenwettbewerbe findet ihr sicher auch viele Ideen. Einige Möglichkeiten:

- Während des Schwimmens einen Ping-Pong-Ball vor sich herblasen.
- In Krebslage (sitzend) paddeln.
- Etwas auf dem Kopf balancieren.
- Zu zweit schwimmen.

■ **Sprungkonkurrenz**

Lustig ist auch eine Sprungkonkurrenz, in der jeder mehrere Sprünge ins Wasser macht, die nach verschiedenen Kriterien bewertet werden. Dazu braucht ihr eine Jury, die für jeden Sprung Punkte verteilt. Z.B.: Wer springt, so dass es möglichst stark oder möglichst wenig spritzt? Wer springt am höchsten, am weitesten, am verrücktesten usw.?

Singen, Musizieren und Tanzen

Singen ist etwas Herrliches, beim Wandern, Abwaschen oder am Lagerfeuer. Manchmal singt man jedoch nicht, obwohl es eigentlich alle gern täten: Weil niemand anstimmen will, niemand deine Lieder kann oder sie singen will, man beim Aufwärtssteigen einfach keinen «Schnauf» hat oder man gerade einen Streit gehabt hat.



Singen ist etwas Spontanes, aber ein bisschen nachhelfen kannst du schon:

- Sing mit, auch wenn dir ein Lied schon verleidet ist.
- Gib dir einen Ruck und stimme an, am besten etwas Einfaches, das viele kennen oder mitsummen können.
- Gitarrenbegleitung ist sicher toll. Wenn sie fehlt, kann man auch auf der Pfanne «eis chüble» oder zwei Löffel als Rhythmusinstrument brauchen. Es ist auch schön, wenn du die Melodie mit der Flöte, der Geige oder einem anderen Melodieinstrument mitspielst.
- Lehre die andern das tolle Lied, das du in der Schule gelernt hast. Vielleicht gefällt dir auch ein Lied eines Liedermachers oder einer Popgruppe besonders gut. Versuche, die Noten davon aufzu-



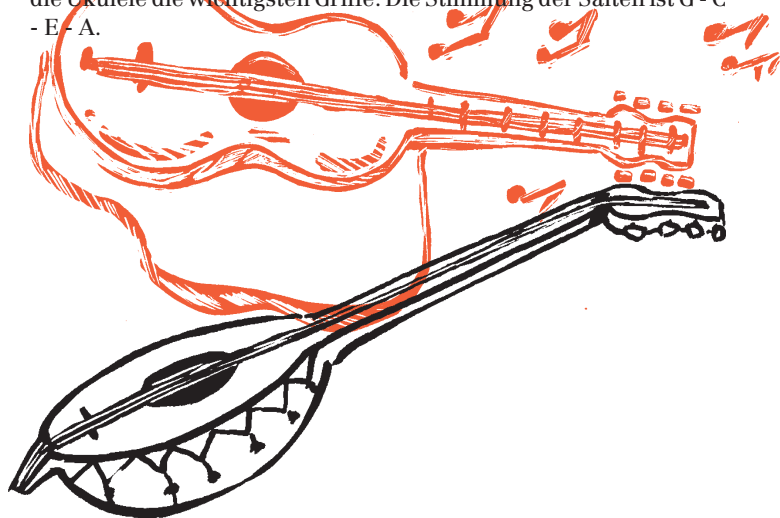
treiben oder aber das Lied vom Tonband oder der Platte abzunehmen und aufzuschreiben.

■ Leg dir ein Liederbüchlein zu, in das du alles einträgst, was du neu hörst, am Kantonaltag, im Lager, beim Treffen mit einem anderen Trupp/Stamm oder in der Schule.

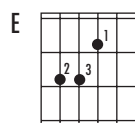
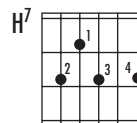
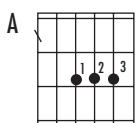
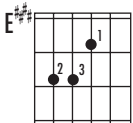
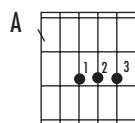
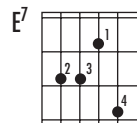
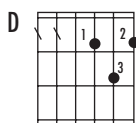
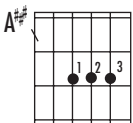
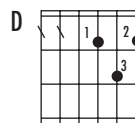
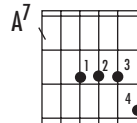
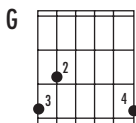
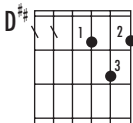
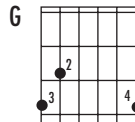
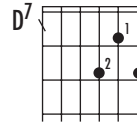
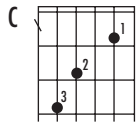
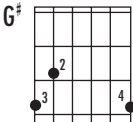
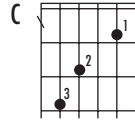
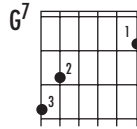
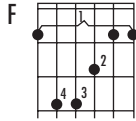
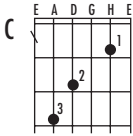
Mit der Gitarre oder der Ukulele

Vielleicht hast du zu Hause eine Gitarre, oder ihr habt ein altes Instrument in eurem Heim. Möchtest du lernen, ein Lied zu begleiten? Am besten ist es, wenn dir jemand die Griffe zeigt. Für eine einfache Begleitung eines Liedes genügen meist schon drei Griffe (Akkorde). In den meisten Liederbüchlein sind die Begleitakkorde bei jedem Lied angegeben. Mit etwas Übung wirst du aber bald auch selber hören, wie du die Griffe wechseln musst. Die drei Akkorde einer Tonart, die zusammenpassen, nennt man Kadenz (I., IV., V. und I. Stufe einer Tonleiter). Du findest hier nur die Kadenzen, welche keine schwierigen Barrégriffe erfordern. Die Stimmung der Saiten ist E - A - D - G - H - E.

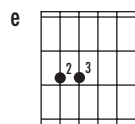
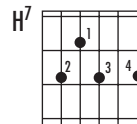
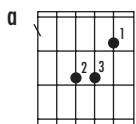
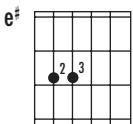
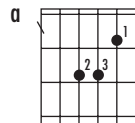
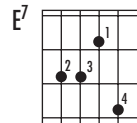
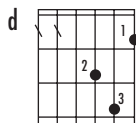
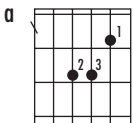
Handlicher, billiger und einfacher zu erlernen als die Gitarre ist die Ukulele. Sie klingt dafür weniger voll. Hier findest du auch für die Ukulele die wichtigsten Griffe. Die Stimmung der Saiten ist G - C - E - A.



Gitarren-Griffe: Dur-Kadenzen



Moll-Kadenzen





Ukulelen-Griffe: Dur-Kadenzen

C 	F 	G⁷ 	C
G[#] 	C 	D⁷ 	G
D[#] 	G 	A⁷ 	D
A[#] 	D 	E⁷ 	A
E[#] 	A 	H⁷ 	E

Moll-Kadenzen

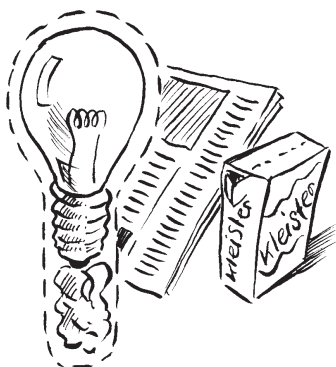
a 	d 	E⁷ 	a
e[#] 	a 	H⁷ 	e

Selbstgebaute Instrumente

Hast du schon einmal Musik aus Afrika oder Südamerika gehört? Dort musiziert man oft mit einfachen Rhythmusinstrumenten. Viele dieser Instrumente sind leicht selbst zu machen. Wie wäre es, wenn du einmal nicht nur singen, sondern dein Lied auch selber begleiten könntest?

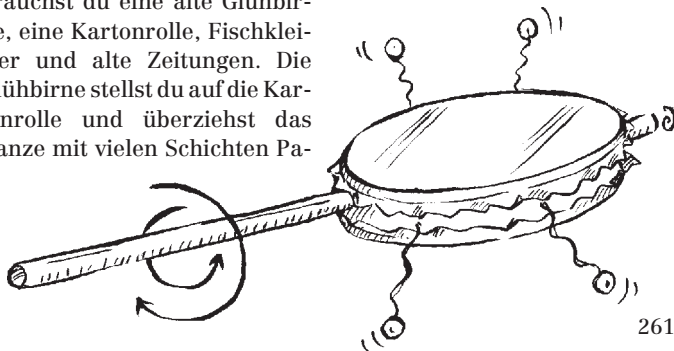
In einer Küche gibt es schon viele Dinge, die auch weniger Musikalische recht gut zum Tönen bringen können, selbstverständlich ohne sie dabei zu demolieren: Pfannendeckel, Löffel, Eierschneider, Rösti- und Bircherraffel, Kellen, Glacézange, zerknülltes Papier, Kehrichtsäcke, Gläser und Büchsen gefüllt mit Steinen, Holzresten, Glasscherben, Müscheli, Flaschendeckeli oder Büroklammern usw.

■ Für eine **Rumbakugel** brauchst du eine alte Glühbirne, eine Kartonrolle, Fischkleister und alte Zeitungen. Die Glühbirne stellst du auf die Kartonrolle und überziehst das Ganze mit vielen Schichten Pa-



piermaché (Zeitungsfetzen eingetaucht in angerührten Kleister, ca. 1 cm dick). Nachdem die Kugel getrocknet ist (das kann allerdings einige Tage dauern), zerschlägst du die Birne mit einem Hammer. Deine Rumbakugel tönt jetzt plötzlich! Schön bemalen nicht vergessen!

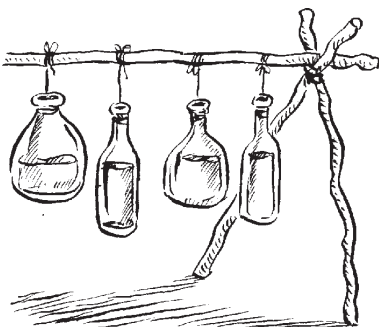
■ Ein ganz besonderer Rhythmus entsteht, wenn du eine **Chinesentrommel** schnell



zwischen beiden Handflächen hin- und herdrehst. Die Herstellung ist nicht sehr schwierig. Du nimmst eine Käseschachtel oder ein Stück einer Kartonrolle als Resonanzkörper. Beide Seiten bespannst du mit einem Pergamentpapier. Vor dem Verleimen bohrst du die Löcher für den Stecken und die Schnüre, an deren Ende je eine Holzperle geknüpft wird. Das Pergamentpapier muss sehr straff gespannt sein. Es wird verleimt und mit einem breiten, satten Gummiband fixiert.

■ Auch ein **Triangel** lässt sich leicht anfertigen. Du hängst alte Hufeisen (Hufschmied), verschieden grosse Nägel (Schmied oder Zimmermann), andere Metalle (Altwarenhändler) auf und schlägst daran.

■ Du kannst auch mehrere **Flaschen oder Gläser** aufhängen und sie mit Wasser füllen. Je mehr Wasser du in eine Flasche gibst, desto tiefer wird der Ton. Grosse Flaschen eignen sich besser als kleine. Statt mit einem Gegenstand an die aufgehängten Flaschen zu schlagen, kannst du auch hineinblasen und erhältst so eine Art Orgel.



■ Gute Rhythmusinstrumente sind **Schabebretter**. In die Oberfläche eines Stückes Holz oder eines Bambusrohres schnitzt du eine Reihe gleich tiefer Kerben. Dann fährst du mit einem Holzstab darüber. Statt Kerben zu schnitzen, kannst du auch verschiedene Materialien auf ein Brett kleben und mit einem Holz- oder Metallstab darüberreiben, z.B. Sandpapier, Wellkarton, Nägel, Drahtgeflecht, Blechstreifen einer Konservendose usw. Und selbstverständlich darfst du Grossmutter's Waschbrett nicht im Keller verstauben lassen. An jeden Finger einen metallenen Fingerhut und deine Begleitung wird unüberhörbar.

Bei all diesen selbstgemachten Instrumenten ist es wichtig, dass du mutig drauflos probierst. Denke an Käseschachteln, Gümmeli, alte Violsaiten, Blumenvasen, Wäsche-

klammern, Vorhangringe, Ballone, Veloklingeln, Autoraddekkel, Konservendosen, Giesskannen, Kanister, Trichter, Schläuche usw. Du kannst nämlich beinahe alles zum Klingen bringen. Weisst du noch nicht, was eure Gruppe am nächsten Lagerfeuer oder Familienabend Tolles vorführen könnte? Für Monsterkonzerte muss es nicht Fastnacht sein – auch die Leute, die am Samstagnachmittag unterwegs sind, hätten sicher den Plausch an eurem Werk.



Tänze, Singspiele und Chöre

Miteinander tanzen ist eines der schönsten Gemeinschaftserlebnisse.

Vielleicht zeigt euch euer Stammführer oder die Truppführerin einmal einen einfachen Volkstanz, der zu eurem Lagertanz wird oder den ihr am Elternabend aufführt. Und schon seid ihr eingetanzt, und es ist nicht mehr weit zu einem ganzen Repertoire. Vielleicht erfindet ihr dann auch eure eigenen Tänze. Neben Musik aus der «Konserve» könnt ihr auch

sehr gut die Musik zum Tanzen selber machen, sei es mit einfachen Rhythmusinstrumenten, sei es, indem ihr alle zusammen ein Lied singt oder sei es mit einer richtigen Pfadi-Tanz-Band.

■ Ein beliebtes Tanzsingspiel ist der «Bingo». Er ist besonders schön, um sich am Schluss eines Lagers voneinander zu verabschieden. Wenn ihn von euch niemand kennt, versucht doch, mit Hilfe eines Instrumentes das Lied zu lernen und dann zusammen singend die richtige Schrittfolge herauszufinden.



1 There was a black dog, there was a black dog, and

3 Bin - go was his name. There

4 was a black dog, there was a black dog, and

5 Bin - go was his name. B - I - N - G - O, B - I - N - G - O,

8 B - I - N - G - O, and Bin - go was his name.





Stellt euch paarweise in einen Kreis. Stellt euch dem Partner gegenüber und gebt ihm die rechte Hand. Nun verlasst ihr euren Partner und geht zum nächsten, dem ihr die linke Hand gebt. Diesen verlasst ihr wiederum. So bewegt ihr euch im Kreis, die einen im Uhrzeiger- die anderen im Gegenuhrzeigersinn (Slalom). Pro Taktschlag macht ihr 2 Schritte und wechselt einmal den Partner bis zum Schluss des Liedes. Während ihr «B-I-N-G-O» ruft macht ihr pro Buchstabe nur noch einen grossen Schritt und wechselt jedesmal den Partner. «O» ist ein Freudenschrei. Ihr umarmt den betreffenden Partner.

■ Ein lustiges Spiel, zu dem gesungen wird, heisst «Nimm dä Stei (oder dä Schueh) awäg». Damit könnt ihr euch

unterhalten, bis ihr heiser seid:

Ihr sitzt im Kreis, nahe beieinander, jeder mit einem Stein (oder Schuh) vor sich auf dem Tisch oder dem Boden. Mit Beginn des Liedes packt ihr euren Stein und legt ihn vor euren Nachbarn rechts. Sofort packt ihr den frisch erhaltenen Stein und gebt ihn wieder weiter und so fort, immer genau im Takt. Bei der Stelle «äwäg, äwäg, äwäg» lässt ihr den Stein beim Nachbarn noch nicht los, sondern geht damit zurück auf euern Platz und dann wieder zum Nachbarn, wo ihr ihn loslasst. Ihr macht das Spiel, bis jemand aus dem Takt fällt und sich die Steine häufen. Der Betreffende scheidet aus.

G

1 Nimm de Schueh e-wä-äg, nimm de Schueh ewäg, nimm de

D7 G

4 Schueh e-wäg, e-wäg, e-wäg, e-wäg!



1 You put your right foot in, you put your
Jetzt tuesch de recht Fuessdri, jetzt tuesch de

3 right foot out, in, out, in, out, shake it all a-bout. You
recht Fuess drus, dri, drus, dri, drus, schütt-lich en e-chli. Dänn

6 do a "hoo-key coo-key" and you turn a-round,
machsch en Ho-kus Po-kus und dänn drehsch di ei-mal um,

8 that is all a-bout!
das isch al-les dra und drum!

■ Im Gleichschritt unterwegs mit «... ein Hut, ein Stock, ein Regenschirm ...».

Doch wie wäre es mit einer englischen Variante? «We are a little bit crazy.» (Wir sind ein bisschen verrückt.)

◆ Von 1 bis 10 vorwärts marschieren, rechts beginnen, immer 2 Schritte, dann stehen bleiben

◆ «we»: linkes Bein seitwärts beugen, rechte Ferse schräg rechts nach vorne und zurück.

266

◆ «are»: rechtes Bein seitwärts beugen, linke Ferse schräg links nach vorne und zurück.

◆ «a little bit»: Füße geschlossen, beide Knie seitwärts beugen und wieder strecken.

◆ «crazy»: Füße geschlossen, Beine gestreckt. Oberkörper gestreckt nach vorne beugen und wieder aufrichten.

■ Weniger mit Singen und Tanzen, wohl aber mit Rhythmus und Gemeinsamkeit zu tun

haben Rufe und Sprechchöre. In der Pfadi kennst du einen Ruf zu jeder Gelegenheit, zu Begrüßung und Abschied, zu Dank und Anerkennung, zum Essen, zur Unterhaltung.

■ Hier findest du noch eine von einer norwegischen Pfadfinderin vermittelte Version des altbekannten Fli-Flai. Vielleicht wollt ihr sie einmal zusammen versuchen?

||: Fli :||

||: Fli, Flai, Flou :||

||: Bifsteck :||

Alle: Itschigini, ímminini, ú á ámbulini, áccaracca, búccaraca, áccaracca yú!



Um - ma - la - da, um - ma - la - da, um - ma - la - da,



bif - steck. Ou, ou, ou , ou, not a bif - steck.





Theater spielen



Beim Theaterspielen, mit Kleidern und Tüchern, Perücken und Schminke, mit Masken, Requisiten und Tricks, mit Geräuschen und Musik und vor allem mit viel Phantasie kannst du in jede erdenkliche Rolle schlüpfen, die wildesten und schönsten Abenteuer erleben und gleichzeitig auch das Publikum erfreuen.

Gelegenheitstheater

Theaterspielen kannst du bei jeder Gelegenheit. Du spielst aus dem Stegreif, indem du ganz einfach eine andere Person nachahmst oder dir eine

spezielle Situation vorstellst. Da Theaterspielen sehr ansteckend wirkt, bleibst du mit deinem Spiel sicher nicht lange allein. Zusammen spielt ihr munter drauflos, mit oder ohne Worte. Natürlich könnt ihr vorher auch kurz abmachen, was ihr spielt, welche Personen ihr seid, wo ihr euch befindet, was für eine Begebenheit ihr darstellen wollt. Vielleicht erhält ihr auch vom Führer oder von der Führerin einen Auftrag.

Pantomime

Pantomime spielen heißt, etwas ohne Worte darzustellen –



und möglichst auch ohne Hilfsmittel (Requisiten). Damit dir dies überzeugend gelingt, musst du dir genau vorstellen, wie sich jemand in einer bestimmten Situation bewegt (Gestik) und wie sein Gesicht aussieht (Mimik).

Wenn du üben willst, eine Begebenheit pantomimisch glaubhaft und echt darzustellen, beginnst du am besten mit einfachen alltäglichen Dingen.

Türen, Fenster: öffnen, schliessen, hindurchspähen.

Werkzeuge (z.B. Schaufel, Hammer, Schere, ...): Wie werden sie benutzt? Beide Hände brauchen.

Fortbewegung: Rudern, Skifahren, Velofahren, ...

Mauer: Zeichne eine gerade Linie auf den Fussboden; sie

stellt für dich den Fuss der Mauer dar. Jetzt probiere, wie fest sie ist, schau darüber hinweg, versteck dich dahinter. Ein Mitspieler geht als Polizist auf und ab. Wenn dieser dich anschaut, versteckst du dich hinter der Mauer, wenn er wegschaut, guckst du darüber. Versuche, die obere Kante der Mauer in deiner Vorstellung zu behalten, sie sollte für dich so wirklich sein, dass es dir nicht einfällt, hindurchzugehen.

So kannst du versuchen, beliebige Vorgänge zu spielen – immer ohne Requisiten. Ideen hast du sicher selber unzählige!

Schattenspiel

Nicht nur Texte, auch die Vielfalt des Lichtes kannst du zum Spielen ausnützen. Einmal hell,



dann wieder dunkel, übergross, vernichtend klein, etwas schräg, aber auch kerzengerade, alles Wirkungen, die du beim Schattenspiel ausnutzen kannst.

Die Einrichtung ist einfach: verdunkelter Raum, Lichtquelle (z.B. Taschenlampe, Spot-



lampe, Kerze, Laterne), Tuch oder grosse Papierfläche als Projektionswand. Denke beim Schattenspiel daran, deine Be-



wegungen ruhig, langsam und klar auszuführen.

Schattentheater kannst du auch als Puppenspiel hinter einer kleinen Bühne spielen. Dies bietet wieder ganz andere Möglichkeiten und Effekte. Die Spielfiguren kannst du aus Karton schneiden und mit verschiedenen Materialien ergänzen. Experimentieren macht Spass! Auch Kulissen lassen sich mit einfachen Mitteln herstellen. Mit Farben kannst du spielen, indem du farbigen durchsichtigen Plastik (z.B. Sichtmäppchen) vor die Lichtquelle hältst. Wenn ihr mit einem Diaprojektor arbeitet, könnt ihr auch ein leeres Dia mit Farben bemalen. Es lohnt sich, das Spielen mit den Figuren etwas zu üben, damit ihr wirklich die gewünschte Wirkung erreicht und euch gegenseitig nicht ins Gehege kommt.

■ Spiele mit den Händen

■ **Fingerpuppen:** Gesicht direkt auf Fingerbeere malen oder spitze Papiertüte auf den Mittelfinger stecken und Daumen und Zeigefinger je aus einem Loch als Hände stecken.

■ **Handpuppen:** mit Schubmehl-, Holz- oder Styroporköpfen, einfach zu spielen, mit oder ohne Bühne.



■ **Stabpuppen:** Kopf und Hände werden je durch einen langen Stab von unten gestützt und geführt.

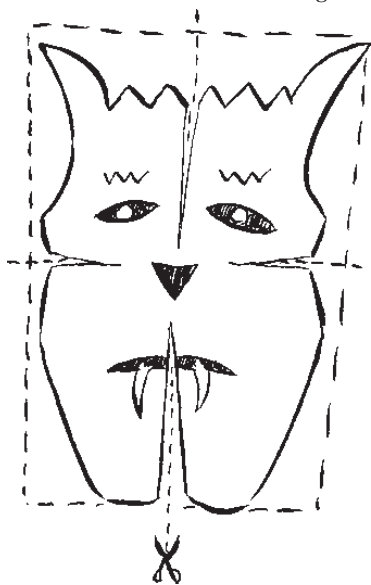
■ **Marionetten:** Es braucht ziemlich viel Übung, sie zu spielen. Menschen und Tiere z. B. sollten weder fliegen noch unter den Bühnenrand abtauchen. Einfache Marionetten aus einem Tuch, z. B. Gaze, einen Knoten als Kopf und zwei Knoten als Hände.

■ **Wurzeltiere und andere Figuren aus Naturmaterialien:** schnitzen, malen, einkleiden.

■ **Sockentiere:** Mit etwas Phantasie und wenig Material entstehen aus Vaters alten Stricksocken die schönsten Figuren, die erst noch sprechen und zupacken können. Socke an der Fussspitze ca. 6 cm einschneiden. In die entstandene Öffnung ein Stück Stoff einnähen als Mund. Obendrauf kommen 2 Augen und Verzierungen und fertig ist das Fabeltier.

gute Möglichkeit ist, auf einen aufgeblasenen Ballon mehrere Schichten Papiermaché (Zeitungsstreifen in Fischkleister) aufzulegen. Wenn du die äußerste Schicht mit unbedrucktem Papier machst, kannst du die Maske gut auch mit hellen Farben bemalen. Sie muss vorher aber mindestens 2 Tage trocknen.

Masken lassen sich aber noch aus vielen anderen Materialien herstellen, z.B. Papier, Karton, Schachteln, Gips usw. Wichtig ist dabei immer, dass sie gut ans Gesicht angepasst werden (Nase, Augen, Mund). Zum Werken braucht es gar



Masken

Willst du an der Fasnacht als Hexe oder Teufel, als Vogel oder Katze unerkannt bleiben, versteckst du dein Gesicht am besten hinter einer tollen Maske. Schon das Herstellen der Maske macht viel Spass. Eine
272

Werken und Gestalten

nicht immer viel Material und Spezialwerkzeuge. Es genügt, wenn du mit einigen Grundwerkzeugen umgehen kannst und die wichtigsten Eigenschaften der verschiedenen Werkstoffe kennst. Am einfachsten und billigsten ist es, wenn du Natur- und Wegwerfmaterialien verwendest, Abfallholz und Reststücke auftreibst und bei allem Phantasie walten lässt und dir zu helfen weisst.

■ Arbeitsweise

■ **Kleidung:** Ein «Übergwändli» oder eine Schürze schützt deine Kleider bestimmt am besten. Einfacher ist es

aber, wenn du in der Pfadi sowieso alte und strapazierfähige Kleider trägst.

■ **Vorbereitung:** Berechne deinen Arbeitsplatz vor, indem du zuerst alles unnötige Material wegräumst und je nachdem Boden oder Tische abdeckst. Stelle neben allem benötigten Material auch Besen und Kehrichtsäcke bereit.

■ **Organisation:** Achte darauf, dass du während der Arbeit Ordnung hältst und Werkzeuge und Hilfsmittel nicht ständig verlegst.

■ **Werkzeuge:** Benütze die Werkzeuge sach- und materialgerecht. Gönn ihnen auch ab





und zu eine Spezialpflege. Nimmst du Werkzeuge von zu Hause mit, schreibst du sie an.

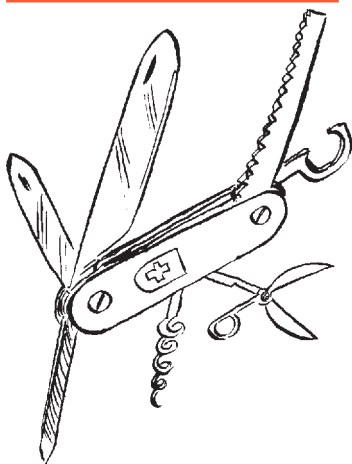
■ **Vorsicht und Rücksicht:** Arbeite so, dass du weder dich noch andere verletzt. Gehe behutsam ans Werk, wenn du etwas nicht kennst. Halte dich an Bedienungsanleitungen und empfohlene Vorsichtsmassnahmen. Verwende elektrische Geräte nur unter fachkundiger Anleitung!

■ **Schluss:** Freut euch an eurem Werk! Vergesst aber nicht, gleich anschliessend an die Arbeit, die Ordnung wieder herzustellen. Später habt ihr noch weniger Lust dazu. Seid ihr mit eurem Werkstück noch nicht fertig, deponiert es an einem sicheren Ort und stellt mindestens eine provisorische Ordnung her, damit ihr das nächste Mal voll neuer Tatenlust weiterfahren könnt und keine vertrockneten Leimtuben, verrosteten Scheren und schimmlichen «Apfelbütschgi» antrefft.



274

Werkzeuge und Hilfsmittel



■ **Sackmesser:**

Ist in der Pfadi unentbehrlich. Mit einem guten Sackmesser, am besten mit Säge und Schere, bist du in fast jeder Situation gut ausgerüstet. Vorsicht vor dem Zuklappen. Schnitze nie gegen dich!

■ **Schere:**

Schneidet Papier, Karton und Textilien sauber, wenn sie nicht für anderes missbraucht wird. Weisst du, dass es auch Linkshänderschere gibt?

■ **Japanmesser/Cutter:**

Für exakte Schnitte durch Papier, Karton, Teppich, Kork – und nicht für Finger. Messer immer senkrecht halten, da die Klinge sonst brechen kann oder du in den Massstab schneidest.

■ Leim:

Für fast alles kannst du Weissleim verwenden. Für grosse Papierflächen: Weissleim mit etwas Wasser verdünnen und mit dem Pinsel auftragen, sonst Tapetenkleister verwenden. Um z.B. Kunststoff und Porzellan zu reparieren, Zweikomponenten-Leim (z.B. Araldit) oder Sekundenleim verwenden. Leimstifte sind nur für feine, kleine Arbeiten zu empfehlen.

■ Säge:

Holzstücke immer einspannen oder mit Fuss, Knie oder Hand gut fixieren. Sägeblatt im-



mer senkrecht halten. Lockere Bewegungen mit wenig Druck. Zu Beginn zwei- bis dreimal nur ziehen, damit eine Furche entsteht, aus der das Blatt nicht mehr hinauspringen kann. Spannsäge nach dem Gebrauch immer entspannen.

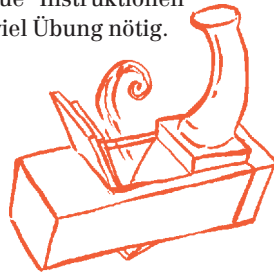
■ Laubsäge:

Geeignet für Sperrholz und dicken Karton, vor allem für Rundungen. Blatt gut einspannen. Immer senkrecht halten, Bogen parallel zum Unterarm. Auf- und Abwärtsbewegungen ohne Druck. Rundungen nicht mit dem Bogen ausführen (das

Sägeblatt wird dabei verdreht), sondern das Holzstück mit der anderen Hand führen. Für eine Ecke: Sägebewegung an Ort ausführen, mit der anderen Hand Holz drehen.

■ Hobel:

Um eine Holzfläche auszuebnen. Schwierig zu handhaben. Genaue Instruktionen und viel Übung nötig.



■ Raspel und Feile:

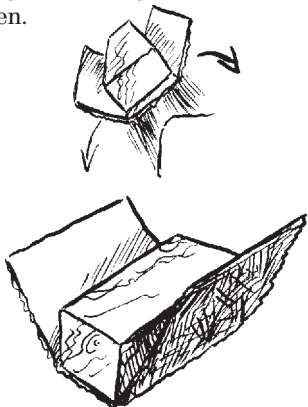
Um grobe Formen in ein Holz zu feilen und Kanten zu brechen. Holzstücke wenn möglich einspannen und Raspel mit beiden Händen führen. Verschiedene Formen für verschiedene Zwecke.

■ Schmirgelpapier:

(Sandpapier, Glaspapier) in verschiedener Körnung (niedere Nummern – grob, hohe Nummern – fein), um die Oberfläche von Holz fein zu schleifen und um Kanten zu brechen. In Rundungen Schleifpapier mit den Fingern führen. Für ebene Flächen Schleifpapier um einen Schleifklotz oder ein Stück Holz



legen und mit ganzer Hand führen.



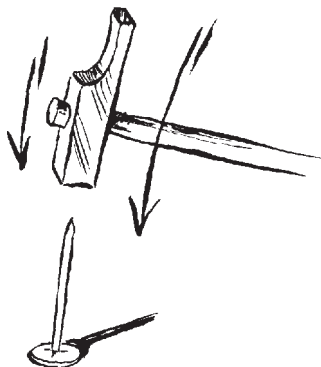
■ Hammer:

Metallhammer, um Nägel einzuschlagen. Holzhammer, um Stechbeitel und Schnitzwerkzeuge zu schlagen, Gummihammer, um Häringe einzuschlagen. Hammer am Ende des Stils halten und mit Schwung schlagen – bessere Kraftübertragung.

■ Nägel:

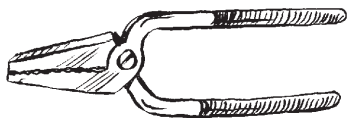
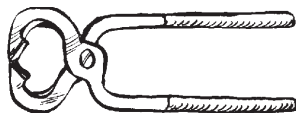
Richtige Grösse auswählen. Krumme Nägel entfernen. Hervorstehende Nägel flach klopfen oder umbiegen und Spitze ins Holz treiben. Holz wird durch spitze Nägel gerne gespalten. Vor dem Gebrauch Nagelspitze deshalb stumpf schlagen. Für Lagerbauten möglichst keine Nägel verwenden, sondern Bünde machen. Nägel am Schluss des Lagers wieder entfernen (in die Altmetall-

sammlung). Nägel nicht in Gips- und Steinwände schlagen.



■ Beisszange:

Um Nägel zu entfernen oder Draht zu trennen (nicht mit der Schere!). Die Beisszange ist kein Hammer!



■ Flach- und Rundzange:

Um Draht und kleine Metallteile zu biegen, um feine Werkstücke festzuhalten.

■ Schrauben:

Richtige Schraubenziehgrösse wählen. Mit dem Bohrer Loch vorbohren. In Gips oder

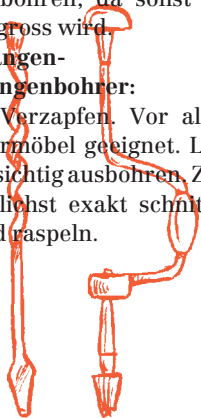
Steinmauer Loch vorbohren oder mit einer Ahle das Loch vorstechen.

■ Bohrer:

Für grössere Arbeiten lohnt es sich, einen Elektrobohrer zu benützen. Nur unter Anleitung! Richtige Bohrerdicke wählen, Holz- und Steinbohrer unterscheiden! Ohne Seitwärtsbewegungen bohren, da sonst das Loch zu gross wird.

■ Stangen-Schlangenbohrer:

Zum Verzapfen. Vor allem für Lagermöbel geeignet. Loch sehr vorsichtig ausbohren, Zapfen möglichst exakt schmitzen und rund raspeln.



Werkstoffe und Ideen

■ Naturmaterialien

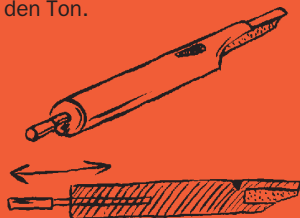
Die meisten Werkstoffe, die du im Laden kaufst, stammen aus der Natur. Nur werden sie dann gereinigt, haltbar gemacht, gefärbt, mit Zusätzen zur besseren Verarbeitung versehen, künstlich nachgebildet etc. Bestimmt findest du es auch spannend, den ursprünglichen Materialien nachzuspüren und mit ihnen etwas zu bauen und zu gestalten. Du findest Holz in allen Formen, Erde, Lehm, Steine, Sand, Schilf, Blätter, Laub, Stroh, Maisblätter, Federn, Wollbüschel, Früchte, Nüsse, Nusschalen und vieles andere mehr. Öffne deine Augen, spüre mit deinen Händen und lasse dich zu eigenen Ideen anregen. Einige Ideen: Marionetten aus Haselstecken, Wurzelfiguren, grosses Webbild mit den verschiedensten Materialien, Steinmännli, selbstgemachte Farben, Lehmgefässe brennen, Collage.



Weidenpfeife

Material: Weidenästchen, \varnothing 1–2 cm, Sackmesser, Säge

Vom Ästchen wird ein ca. 10 cm langes gerades Stück abgesägt. Durch Draufklopfen mit der Sackmesserseite wird die Rinde gelöst, so dass man sie als ganze Hülse wegschieben kann. Ein kurzes Aststück wird aber als Mundstück eingepasst, das längere reguliert den Ton.



Abfallmaterialien

Schau etwas zweimal an, bevor du es fortwirfst. Auch wenn wir versuchen, sowenig Abfall wie möglich zu produzieren, bleibt noch unendlich viel übrig, mit welchem man die schönsten Dinge herstellen kann, meist mit nur wenig Zusatzmaterial. Schau in deinem eigenen Haushalt, auf der Abfuhr, auf dem Schrottplatz, auf Hinterhöfen von Fabriken, Grossküchen, im Bachbett und im Wald (leider). Du findest Zeitungen, Papier, Stoff- und Woll-

278

reste, Glas- und Plastikflaschen, Schachteln, WC-Rollen, Eierschachteln, verschiedenstes Verpackungsmaterial aus Kunststoff, Joghurtbecher, Milchkarton, verschiedene Metallteile wie Flaschendeckeli, Büchsen, Drähte, Raddeckel usw. Dies alles zusammen mit Schere, Messer, Leim, Klebestreifen und immer wieder Papiermaché kann dich auf Jahre hinaus beschäftigen!

Papiermaché: Zeitungsfetzen in Wasser eingelegt, erge-

Ein lebensgrosses Schwein

(ein Hund, ein Elefant, das Trojanische Pferd...)

Aus Holzlatten, Ästen, Schachteln oder Drahtgeflecht und mit Hilfe von Draht, Nägeln oder Schnur baust du ein Grundgerüst. Dieses stopfst du aus mit Zeitungspapier oder Holzwolle. Nun überziehst du das Ganze mit mehreren Schichten Papiermaché. Jetzt kannst du dem Tier mit Hilfe von zusätzlichem Stopfmateriail die richtige Form geben und Ohren, Rüssel, Schwanz und ähnliches anbringen. Alles noch einmal gut umkleistern, trocknen lassen, mit Dispersionsfarben bemalen und lackieren.

ben nach etwa einer Woche eine gut formbare Masse. Viel schneller geht es, wenn Kartoneierschachteln eingeweicht werden. Zeitungsfetzen und -streifen in Fischkleister getaucht, in mehreren Schichten aufgetragen und getrocknet ergeben dann eine harte Schicht.

■ Papier und Karton

Mit Papier und Karton ist fast alles machbar, sofern es nicht dauerhaft und stabil sein muss. Am günstigsten kommst du in einer Druckerei zu Papier in allen Grössen. Es braucht selten teures Spezialpapier zu sein. Nicht einmal für eine Urkunde ist Pergament unabdingbar. Ein rauchgeschwärzter Rand und ein Brandloch wirken mehr als ehrwürdig. Nasses Papier dehnt sich aus. Wundere dich nicht, wenn sich die Kartonkulissen krümmen, wenn du sie mit Wasserfarben bemalst. Willst du das verhindern, bemale auch die Rückseite oder beklebe beide Seiten ganzflächig mit Papier (mit verdünntem Weissleim oder Kleister). Möglichkeiten: Scherenschnitte, Faltarbeiten, Masken, Bilder, Collagen, Drucken, Kartonnage, Buch binden, selber Papier herstellen (Papier schöpfen), Papiermaché.

Partylämpchen

als Tischdekoration oder aufgehängt an einer Schnur (nur bei Windstille)

Material:

- farbiges Papier (in der Schule fragen, im Laden bezahlst du zu viel)
- Schere, Klebestreifen
- Rechaudkerzli

Falte ein A5-Papier (halbes A4) in der Mitte. Schneide in gleichmässigen Abständen vom Falz aus bis ca. 1,5 cm vor den Rand. Papier öffnen und die eine Schmalseite um ein Rechaudkerzli kleben. Die andere Seite oben zusammenkleben. Fertig ist das Grundmodell. Für Finessen: lasse deine Phantasie walten!





■ Textilien

Textilien (Stoffe, Wolle, Garn, Teppichresten)

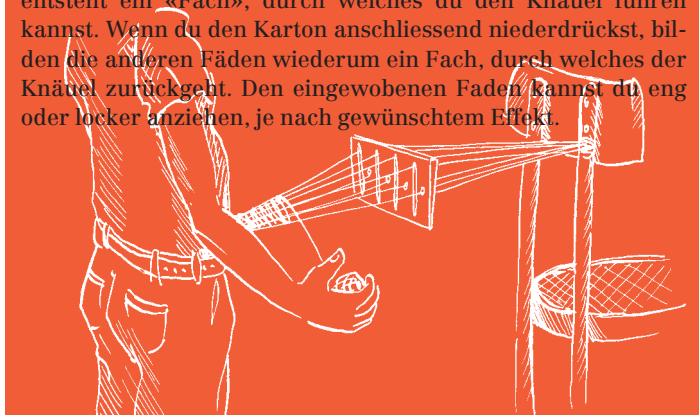
Beim Theaterspielen sind sie unentbehrlich (im täglichen Leben übrigens auch). Stoff- und

«Bändeli» weben

Material:

- Ein Stück Karton, ca. 10 x 18 cm
- Schere oder Kartonnmesser
- Ahle, Wollnadel
- Woll- oder Garnresten

Aus dem Karton verfertigst du einen ganz einfachen Webkamm. Mit der Schere oder dem Messer schneidest du einige Schlitz im Abstand von ca. 5 mm. Dazwischen bohrst du immer auf halber Höhe ein Loch. Dann ziehst du durch jedes Loch und jeden Schlitz mit der Nadel einen Faden in der gewünschten Länge (mit gut bemessener Zugabe), knüpfst sie an einem Ende zusammen und befestigst das Ganze an einer Stuhllehne oder einer Schnur, die du um einen Baum gebunden hast. Die Fäden des anderen Endes knüpfst du ebenfalls zusammen und bindest sie an deinem Gürtel fest, so dass du die Fäden zwischen dir und dem Stuhl spannen, mit der Hand aber noch bis ans andere Ende reichen kannst. Jetzt kannst du mit einem kleinen Knäuel Wolle mit Weben beginnen. Indem du den Kartonkamm hochziehst, entsteht ein «Fach», durch welches du den Knäuel führen kannst. Wenn du den Karton anschliessend niederdrückst, bilden die anderen Fäden wiederum ein Fach, durch welches der Knäuel zurückgeht. Den eingewobenen Faden kannst du eng oder locker anziehen, je nach gewünschtem Effekt.



Wollresten kannst du sicher auftreiben, zu Hause oder bei den Grosseltern.

Mit Wolle und Garn kannst du nicht nur stricken (kannst du es noch nicht? Das ist Ehrensache für einen Pfadi!), häkeln und sticken, sondern auch wunderschöne Frisuren für Masken und Puppen kreieren, eine neue Kordel und einen Pompon für deinen Zöttler herstellen, ein Freundschafts- oder «Indianerbändeli» knüpfen, Hutband, Gürtel oder ein Bild weben und vieles andere mehr. Zum Weben kannst du auch Stoffstreifen verwenden, für einen Flickenteppich zum Beispiel, oder Stroh für eine Lagermatratze.

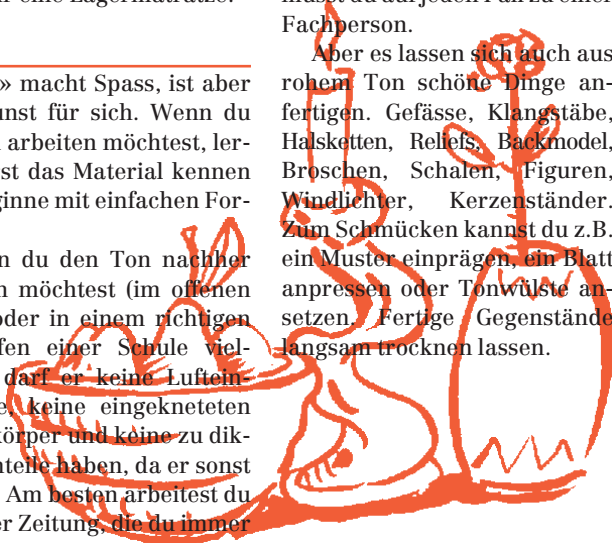
■ Ton

«Tonen» macht Spass, ist aber eine Kunst für sich. Wenn du mit Ton arbeiten möchtest, lerne zuerst das Material kennen und beginne mit einfachen Formen.

Wenn du den Ton nachher brennen möchtest (im offenen Feuer oder in einem richtigen Brennofen einer Schule vielleicht), darf er keine Luftenschlüsse, keine eingekneteten Fremdkörper und keine zu dicken Tontöne haben, da er sonst springt. Am besten arbeitest du auf einer Zeitung, die du immer

wieder ersetzt, da der Ton Feuchtigkeit abgibt. Arbeite nicht mit Wasser. Für Verbindungen musst du den feuchten Ton einfach gut verstreichen oder sonst Schlicker zu Hilfe nehmen, ein dünner, gut durchgearbeiteter Brei aus Ton und Wasser. Ist der Ton zu trocken geworden, knete ihn zusammen, benetze ihn und wickle ihn in einen Lappen und anschliessend in ein Plastiktuch. Nach einigen Tagen sollte er wieder weich sein. Auch angefangene Arbeiten kannst du so aufbewahren bis zum nächsten Mal. Willst du dein Werk färben mit «Engobe» oder glasieren, musst du auf jeden Fall zu einer Fachperson.

Aber es lassen sich auch aus rohem Ton schöne Dinge anfertigen. Gefässe, Klangstäbe, Halsketten, Reliefs, Backmodel, Broschen, Schalen, Figuren, Windlichter, Kerzenständer. Zum Schmücken kannst du z.B. ein Muster einprägen, ein Blatt anpressen oder Tonwülste ansetzen. Fertige Gegenstände langsam trocknen lassen.





Gefäße aller Art

- Für den Boden eine Kugel formen, die langsam mit dem Handballen flachgedrückt wird, bis die Scheibe 0,5 – 1 cm dick ist.
- Eine Wurst formen, auf den Boden legen und innen und aussen gut verstreichen. Der Rand darf nicht zu dünn werden, damit die nächste Wurst eine Auflagefläche hat. Deshalb sollen die Würste, die du aufeinander setzt, immer etwas dicker sein als die fertige Wand.
- Mit Daumen und Zeigefinger alle Würste soweit zusammendrücken, bis die Wand überall etwa gleich dick ist.
- Am Schluss Formen glattstreichen und ausebnen (ohne Wasser!).
- Willst du einen Henkel ansetzen, formst du ihn auch aus einer Tonwurst und verstreichst ihn sehr gut mit dem Gefäß (breite Verbindungsflächen).



■ Gips

Mit Gips zu experimentieren ist spannend. Aber wenn du nicht sehr, sehr sorgfältig arbeitest, ist das Zimmer, das ganze Haus von einem feinen Gipsstaub überzogen. Lass dich trotzdem nicht abhalten. Am besten arbeitest du im Freien. Dann kommst du auch nicht in Versuchung Hände und Becher usw. am Lavabo zu waschen. Dies ist streng verboten! Das Gipspulver kann nämlich auch im Ablauf «abbinden» und diesen verstopfen. Hände also immer zuerst in einem Wasserbecken waschen und dieses am Schluss im Freien auskippen (Gips ist ein natürliches Material). Sehr günstig und ausgiebig ist Baugips. Für die gewünschte Menge Gips nimmst du halb Wasser, halb Gipspulver. Das Pulver wird ins Wasser eingestreut, bis ein kleines Berglein hervorsticht. Warten, bis es sich mit Wasser vollgesogen hat, dann gut umrühren und Luftblasen ausklopfen. Nach 5–10 Minuten bindet der Gips ab, d.h. er wird warm und hart. Der Gipsbrei muss deshalb vorher verarbeitet werden. Der harte Gips braucht mindestens zwei Wochen, bis er ganz trocken ist. Mit Gips kannst du Spuren, Hand-

und Gesichtsabdrücke ausgießen, Formen und Platten gießen, diese bemalen und Bilder hineinkratzen. Aus einem zuerst gegossenen Gipsklotz kannst du eine Plastik schnitzen, einen Stempel, eine Giessform für Ton- oder Kerzenwachs usw. Gipsbandagen eignen sich speziell für Gesichtsmasken (sind aber teuer).



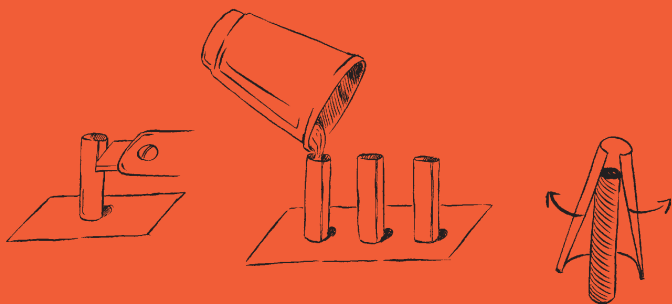


Farbige Kreiden

Material:

- Baugips
- Farbpulver oder Farben aus der Tube
- einige Hartplastikröhrchen \varnothing ca. 1 cm, Länge 3–4 cm (aus dem Elektrogeschäft)
- Teppichmesser

Mit dem Teppichmesser Plastikröhrchen zuschneiden und dann der Länge nach aufschlitzen. Die Röhrchen auf eine glatte Unterlage stellen. In einem Joghurtbecher etwas Farbe in wenig Wasser geben, gut auflösen. Gipspulver einstreuen und umrühren. Den farbigen Gipsbrei in die Röhrchen gießen (evt. mit einem dünnen Stäbchen stochern, damit eingeschlossene Luft entweichen kann). Abbinden und antrocknen lassen. Mit beiden Daumen die Röhrchen beim Schlitz auseinanderdrücken (öffnen) und die farbigen Gipsstangen (Kreiden) herausgleiten lassen. Für die nächste Spurenjagd in der Stadt!



■ Wachs

Gehörst du auch zu denen, die gerne an brennenden Kerzen herumdrücken und mit dem weichen Wachs spielen? Wachs ist ein schönes, anschnieg-sames Material. Mit Kerzenwachs kannst du nach Herzenslust Fi-284

guren formen. Du kannst von einer brennenden Kerze Wachs in eine Büchse mit Wasser tropfen lassen und aus dem entstandenen Gebilde die Zukunft herauslesen. Wenn du mit Wachsmalkreiden (von Stockmar) ein Papier bemalst und mit dem

warmen (alten) Bügeleisen darüberfährst, entsteht wunderschön farbiges Papier für Kärtchen oder kleine Geschenke. Mit flüssigem Wachs kannst du eine vorher geschnittene und lackierte Gipsform ausgießen oder Kerzen gießen. Wenn du Jutestreifen in flüssiges Wachs tauchst und sie um einen Holzstock wickelst und mit Draht festbindest, erhältst du eine Fackel. Das billigste Wachs bekommst du, wenn du alte Kerzenreste einschmilzt. Alte Dochte entfernen, und sieben,

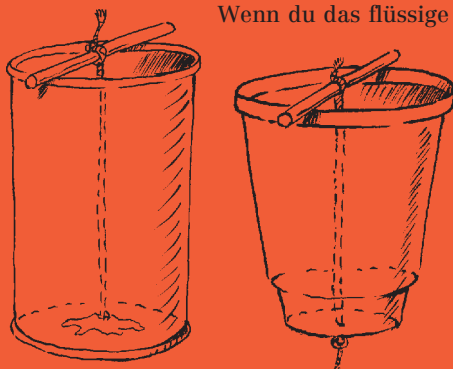
wenn du eine neue Kerze gießt. Günstig ist auch Paraffin. Bienenwachs ist teuer. Frisch gegossene oder gezogene Bienenwachskerzen mindestens ein Jahr lagern, bevor du sie anzündest, da sie sonst viel zu rasch niederbrennen. Schmelze das Wachs jeweils im Wasserbad, damit es nicht zu heiss wird. Es kann sich sonst selbst entzünden. Die richtige Temperatur zum Gießen liegt bei 80° Celsius. Es darf also noch keine Spur von Rauch aufsteigen.

Kerzen gießen

Das flüssige Wachs in eine Hohlform (Glas, Konservenbüchse, WC-Rolle, Joghurtbecher) gießen. Eine Kartonröhre fettest du am besten zuerst mit Salatöl ein. Den Docht befestigst du mit etwas Kerzenwachs am Boden oder ziehst ihn durch ein vorher gebohrtes Loch und verknotest ihn. Oben bindest du ihn an ein Hölzchen oder eine Stricknadel, die du über das Gefäß legst.

Wenn du das flüssige Wachs hineingießt,

muss der Docht leicht gespannt sein. Wenn du verschiedenfarbige Schichten gießen willst, musst du mit der neuen Schicht warten, bis sich über der unteren eine lederartige Haut gebildet hat.





Farben und Färben

Farben bringen Abwechslung, bringen Freude, machen oft das gewisse Etwas aus. Bestimmt kennst du alle möglichen Farben, die du für Papier zum Zeichnen und Malen verwenden kannst. Für Stoff brauchst du Batikfarben, Stoffmalfarbe oder nichtwasserlösliche Linoldruckfarbe. Neue Textilien, z.B. Leibchen, immer zuerst waschen, bevor du sie färbst. Willst du Wände oder Möbel streichen, musst du dich von einer Fachperson beraten lassen. Zum Drucken (ob auf Papier oder Stoff) brauchst du neben der richtigen Farbe auch einen Druckstock, z.B. eine geschnittene Kartoffel, Kork, einen geschnitzten Gipsklotz, einen Linol- oder Holzschnitt, einen mit einem feinen Messer bearbeiteten Radiergummi (weiss, weich) oder einfach deine Hände, Füße, ein Laubblatt oder andere Naturgegenstände. Soll eine ganze Gruppe dasselbe Motiv haben (z.B. auf dem Lagerleibchen), kann auch eine Schablone aus Karton oder Klebefolie hergestellt werden. Subject mit Stupfpinsel ausstupfen oder spritzen, indem du mit dem Zahnbürsteli über ein «Siebli» fährst (zuerst ausprobieren!). Etwas ganz Besonde-

286

res aber ist es, die Farben der Natur aufzuspüren und zu verwenden. Wolle kann gut mit ganz verschiedenen Pflanzen und Pflanzenteilen gefärbt werden. Faszinierend dabei ist, dass alle Farben harmonisch zusammenpassen. Dies ist so, weil eine Farbe in der Natur nie ganz rein vorkommt, sondern immer einige Untertöne in sich birgt.

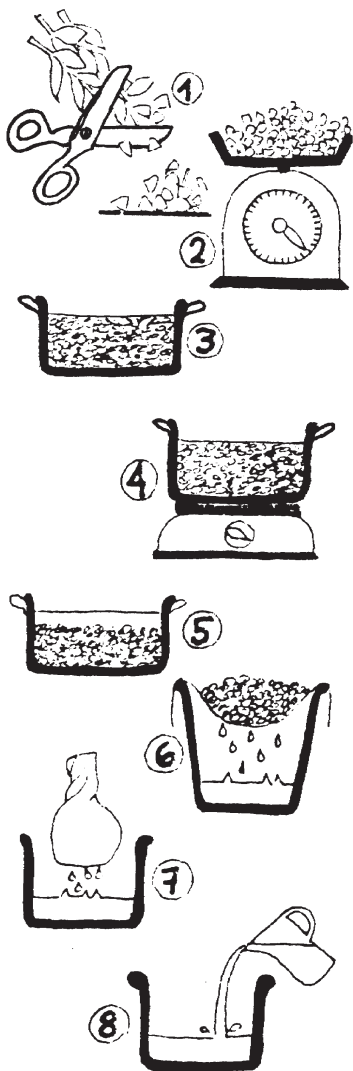
■ Wolle färben

(sehr aufwendig, aber lohnend)

Goldene Regel zum Färben von Wolle: Wolle nie schockieren, d.h. nicht reiben, nicht reissen oder rühren, sondern nur leicht bewegen; nicht in kaltes oder heisses Wasser legen, sondern nur langsam abkühlen oder erwärmen.

Du kannst ungekardete oder gesponnene Wolle in Strängen, die du gut abgebunden hast, fürs Färben brauchen. Aber: Die Wolle darf kein Fett mehr enthalten, sonst wird die Farbe nicht angenommen. Also wasche die Wolle vor dem Färben in handwarmem Wasser mit einem Feinwaschmittel.

Übrigens: Handarbeitslehrerinnen wissen Bescheid.



■ Einfachste Rezepte

Pro 100 g Wolle brauchst du z.B. 100–200 g Flechten oder andere Färbpflanzen. Du kannst sie buntgemischt oder auch sortiert nach Arten verwenden, so bekommst du verschiedene Farbtöne.

■ Herstellen der «Färbflotte»:

1. Pflanzen zerschneiden
2. Abwägen
3. Einweichen (eine Nacht lang)
4. 1 Stunde auf kleinem Feuer leicht kochen lassen
5. Abkühlen
6. Filtern (durch ein Tuch)
7. Auspressen und Pflanzenteile in einem Säcklein in den Absud legen
8. Mit etwas Wasser die Pfanne auffüllen (Achtung: Pfanne kann nie mehr für die Zubereitung von Mahlzeiten verwendet werden!)

■ Färben:

9. Wolle in handwarmem Wasser anfeuchten
10. Ausdrücken, in die Färbflotte legen, langsam aufwärmen und höchstens eine Stunde lang leicht kochen lassen
11. Abkühlen lassen (evtl. sogar über Nacht)
12. Sorgfältig spülen, bis das Wasser klar ist



13. Waschen (um alle Farbreste zu entfernen)

14. Spülen, ins letzte Spülwasser etwas Essig geben.

Genau gleich kannst du auch mit Roskastanienschalen und -blättern, Zwiebelschalen, Weiss-tannennadeln, Tee und mit Baumnuss-Schalen färben.

Auch das Kraut von Rüeblen oder Tomatenstauden am Ende der Saison eignet sich.

Mit Baumnussschalen (den grünen, frischen Teilen) kannst du sogar ohne Kochen färben. Einfach über Nacht mit der Wolle zusammen in Wasser einlegen.



Schlusswort der Bundesleitung

Thilo? Was bedeutet eigentlich Thilo? Weshalb heisst dieses Büchlein denn so? *Ernst Thilo*, 1879 in Riga geboren, war ein Pionier der Pfadibewegung in der Schweiz. Schon 1912 gründete er im waadtländischen Städtchen Moudon die dortige Abteilung. 1913 wirkte er bei der Gründung des Schweizerischen Pfadfinderbundes mit, dessen Zentralvorstand (heute Bundesleitung) er später angehörte.

Was «Pfaditechnik» ist, wusste damals kein Mensch. Ernst Thilo setzte sich hin und schrieb das erste Büchlein über dieses neue Gebiet. Es fand reissenden Absatz und wurde vom Französischen ins Deutsche übersetzt. Bis zu seinem Tode im Jahre 1962 betreute Ernst Thilo 14 deutsche und 9 französische Auflagen seines beliebten «Pfadfinderbüchleins», das die Pfadi kurz den «Thilo» nannten.

In vorgerücktem Alter zog Ernst Thilo weitere erfahrene Führer bei, die ihn über die Entwicklung der Pfadibewegung auf dem laufenden hielten. So entstand die Thilo-Kommission. Ihre Mitglieder nannten sich scherzweise «Thilosophen». Nach 1962 besorgten diese die Herausgabe der 15. und 16. Auflage. Die 17. und die 18. Auflage wurden in unveränderter Form herausgegeben. Im Jahre 1980 folgte die 19., durch die Bundesleitung überarbeitete, Auflage. Die 20. und 21. Auflage waren unveränderte Nachdrucke.

Die 23. Auflage des Thilo ist ein Nachdruck der 22., welche eine völlige Neubearbeitung war: Die Fusion der beiden Bünde im Jahre 1987 liess es sinnvoll erscheinen, die beiden getrennten Publikationen für die Mitglieder der Pfadistufe, das Büchlein «Für Dich, Pfadfinderin» und den «Thilo» in einem gemeinsamen Werk aufgehen zu lassen. Die Redaktion wurde von *Barbara Borer*, *Jürg Boos/Tiger*, *Robert Hauser/Tele*, *Christine Stähli/Chips*, *Susanne Tobler/Sim* und *Beat Wittwer/Cibo* übernommen. Zudem halfen unzählige weitere Führerinnen und Führer mit. Allen, die sich um die Herausgabe dieses Büchleins verdient gemacht haben, danken wir herzlich. Wir sind sicher, dass der «Thilo» weiterhin mithelfen wird, diejenigen Fähigkeiten und Kenntnisse zu vermitteln, welche lebendige Pfadierlebnisse erst ermöglichen.

*Für die Bundesleitung: Regula Furrer/Suffo, Bundesführerin
Rolf Steiner/Plato, Bundesführer*

Stichwortverzeichnis

A

Abbinden	130
Abfälle	228
Abfallmaterialien	278
Adler	179
Alkohol	46
Ansichtskroki	93
Äquidistanz	73
Arbeitsweise	273
Armdeckverband	134
Armtragschlinge	133
Aronstab	164
Arve	156
Aspiviper	181
Augenfangis	249
Augenverletzungen	147
Ausrüstung	208, 236
Azimut	83

B

Backofen	227
Baderegeln	243
Bahnenimprovisationen	135
Bärlauch	166
Barometer	189
Bauchschmerzen	145, 146
Baumfangis	249, 256
Bauten	215
Beeren	164
Essbare	165
Giftige	164
Befreiungsfangis	249
Berberitze	165
Bergahorn	159
Bergeidechse	180
Bewegungsspiele	
mit Material	250
ohne Material	249
Bewusstlosigkeit	127
Bingo	263
Birke	161
Blachen	212
Blasen	140, 237

290

Blitz	194
Bodenschicht	153
Brüggliispiel	255
Brunnenkresse	166, 167
Buche	157
Bünde (Seiltechnik)	99
Bundesgericht	61
Bundesrat	60
Bundesverfassung	60
Bundesversammlung	61

C

Chiffrieren	108
Chinesentrommel	261
Chuchibrettli	251

D

Dachs	176
Deklination	84
Demokratie	60
Depesche	107
Detektivspiel	248
Dialekte	58
Dinkel	170
Donner	194
Druckverband	130
Durchfall	146

E

Ebbe	197
Eibe	156, 164
Eiche	157
Eichhörnchen	173
Eidechsen	180
Eidgenossenschaft	58
Ein Hut, ein Stock, ein Regen-	
schirm	266
Einbeere	164
Elektronfälle	148
Energie	54
Entwicklungszeit	45
Erde	195
Erdkröte	183
Erdmaus	174
Erkältung	146

Erle	158
Ernährung	232
Erste Hilfe	126
Esche	158
Esele	254
Essen	232

F

Fächerverband	134
Fährten	186
Falke	179
Familie	38
Farben	286
Färben	286
Feldfrüchte	170
Feldhase	173
Feldmaus	174
Fernsehen	49, 51
Feuer	221
Fingerdruck	130
Fingerpuppen	271
Fledermäuse	173
Fli-Flai	267
Fliegender Holländer	250
Flüstern	247
Flut	197
Föhre	155
Frassspuren	187
Frauenmänteli	169
Fremdkörper im Auge	147
Fremdkörper in Nase und Ohr	148
Fruchtsalat	253
Fuchs	175
Fünf in einer Reihe	255
Funken	113
Fussgelenkverband	134

G

GABI	127
Gänseblümchen	166
Garn	280
Gas- und Rauchvergiftungen ..	147
Gefühle	37
Geheimtinten	111
Geier	179
Gemse	174
Gemüse	168
Gemüsespiel	248

Gestalten	273
Gewichte	234
Gewürz	165
Gezeiten	197
Gips	283
Gitarre	258
Gitarren-Griffe	259
Goofie	250
Grasfrosch	183
Graupel	193
Greifvögel	179
Grippe	146

H

Habichte	179
Hafer	170
Hagebuche	157
Hagebutte	165
Hagel	193
Halschmerzen	146
Hand-, Fussdeckverband	132
Handpuppen	271
Haselnuss	161
Herdbau	225
Himmel	195
Hirnerschütterung	139
Hitzschlag	144
Hochlagerung	130
Höhenkurven	73
Holunder	162
Huflattich	166, 169
Husten	146

I

Igel	172
Iltis	176
Indiaca	251
Insekten	183
Insektenstich	139
Instrumente	261

J

Jamboree on the Air	114
---------------------------	-----

K

Kamille	169
Kanton	57
Karte	72
Kartenmassstab	72

Karton	279
Käsilkraut	169
Kimspiel	121
Kleidung	208
Klette	166, 167
Knochenbruch	138
Knoten	98
Kochen	232
Kometen	198
Kompass	83
Kompott	165
Konfitüre	165
Koordinaten	81
Kopfdeckverband	133
Kopfschmerzen	146
Kot	185
Krautschicht	153
Krokieren	92
Kronenschicht	153
Küche	225
Kühlen	229
Kühlschrank	229

L

Lager	206
Lagerbauten	215
Lagerfeuer	222
Lagerküche	225
Lagerung	229
Lärche	156
Laubfrosch	183
Lehrerinnen und Lehrer	40
Linde	159
Lindenblüten	169
Losungen	185
Luft	189
Luftdruck	189
Luftfeuchtigkeit	189

M

Mais	170
Marionetten	272
Masken	272
Masse	234
Mauereidechse	180
Maulwurf	172
Mäusbussard	179
Max/Moritz/Tüüfel	247
Mäxli oder Meier 21	254

292

Medien	49
Melisse	169
Menuplan	233
Messen	115
Messerschleiff	210
Milan	179
Milchstrasse	198
Militärblachen	212
Möhre	166, 167
Wilde Möhre	166, 167
Mond	197
Mondfinsternis	198
Mörderle	253
Morsen	102
Morseschlüssel	104
Murmeltier	173
Musizieren	257

N

Nachtschatten	164
Bittersüßer N.	164
Schwarzer N.	164
Nadelbäume	155
Nahrung	229
Nasenbluten	140
Nationalrat	61
Naturmaterialien	277
Naturschutz	48
Nebel	193
Niederschläge	193
Nimm dä Stei (oder dä Schueh) awägg	265
Notfallapotheke	136
Nothilfe	127
Notpäckli	209
Notsignale	137

O

Ohrenscherzen	146
OL-Karte	80
Orgel	262
Orientieren	89

P

Packen	209
Pantomime	269
Papier	279
Papiermaché	278
Pastinak	166, 167

Peter ruft Paul	247	Säugetiere	172
Pfadi Trotz Allem (PTA)	44	Schabebretter	262
Pfadzeichen	112	Schädelbruch	139
Pfaffenhütchen	164	Schafgarben	166, 167
Pfefferminze	169	Scharade	253
Pflanze	151	Schattenspiel	270
Geschützte P.	171	Schätzen	115
Pflanzenstandort	151	Schere – Stein – Papier	255
Pflichten	63	Schlafsack	210
Pilze	171	Schlehe	165
Planeten	198	Schmerzel	252
Planetoiden	198	Schnee	193
Plankroki	94	Schnittwunden	140
Polynesier	227	Schocklagerung	131
Pöse, geh nach rechts	247	Schuhe	210, 237
Produktionen	223	Schule	38
Pubertät	45	Schürfung	140
Puls	131	Schwarzer	164
Q		Seilbrücken	100
Quetschung	138	Seilkunde	97
R		Seitenlage	127
Rauchen	46	Sesselgriff	135
Rechte	63	Sesseltragen	134
Regen	193	Sickergrube	228
Reh	175	Signalmittel	106
Reif	193	Signaturen	75
Reiterball	251	Silberweide	161
Religion	50	Singen	257
Reptilien	180	Singspiele	263
Ring an der Schnur	253	Singvögel	177
Ringelnatter	181	Sinnesorgane	42
Ritterkampf	256	Sirup	165, 168
Robinsonküche	234	Smaragdeidechse	181
Roggen	170	Sockentiere	272
Roskastanie	160	Sommerlinde	159
Rothirsch	175	Sonne	198
Rottanne	155	Sonnenfinsternis	198
Rucksack	209, 236	Sonnenstich	144
Rucksack packen	247	Speisekammer	228
Rumbakugel	261	Sperber	179
S		Spiele im Haus	252
S-O-S	137	Spiele im Wasser	255
Salate	168	Spiele mit den Händen	271
Salbei	169	Spiele	246
Sanddorn	165	Spinat	168
		Spinnen	184
		Spitzahorn	159
		Spitzmaus	172
		Spitzwegerich	166, 167

Sprungkonkurrenz	256
Spuren	185, 186
Stabpuppen	272
Stafetten	256
Stammraum	153
Ständerat	61
Steinbock	174
Steinmarder	176
Sternbilder	204
Sterne	195, 199
Stieleiche	157
Stoffe	280
Strassenverkehr	239
Strauchschicht	153

T

Tanzen	257
Täschli	208
Tee	168
Telegramm verschicken	247
Temperatur	189
Teppichresten	280
Textilien	280
Theater spielen	269
Thymian	169
Tierbisse	141
Tiere	184
Geschützte T.	184
Tierkreises	204
Tollkirsche	164
Tollwut	141
Ton	281
Transporthilfen	134
Traubeneiche	157
Traubenkirsche	165
Triangel	262
Trinken	233, 237
Trrrr tac	248

U

Übermittlungsposten	106
Ukulele	258
Ukulelen-Griffe	260
Umrechnungsscheibe	86
Unfall	126

V

Velo	240
Verbände	132
Verbrennungen	142

294

Vergiftung	147
Verkehr	53
Verkehrsregeln	240
Verpflegung	237
Verrenkung	138
Verstauchung	138
Verstopfung	146
Vögel	177
Vogelbeerbaum	163

W

Wachholder	163, 165
Wachs	284
Wald	151
Waldmeister	169
Walnuss	158
Wandern	236
Wanderung	238
Wartespiele	247
Wasser	243
Wegkroki	95
Weidenröschen	166
Weissdorn	162
Weisstanne	155
Weizen	170
Werken	273
Werkstoffe	277
Werkzeuge	217, 274
Wetter	189
Wetterleuchten	194
Wiesel	176
Wiesenklee	166
Wiesenschaumkraut	166, 167
Wildgemüse	166
Winterlinde	160
Wolken	192
Wolle	280
Wolliger Schneeball	162
Wurzelgemüse	168
Wurzelsaucen	168
Wurzeltiere	272

Z

Zapfenjass	254
Zauneidechse	180
Zelt	211
Zelteinheiten	212
Zitterpappel	160
Zuckball	251

Bibliographie

Sicheres Kartenlesen

swisstopo, Bern

Erste Hilfe

Interverband für Rettungswesen,
Georg Hossli, Walter Meng, Roland Pickel,
Huber Verlag, Frauenfeld

Kräuter und Wildfrüchte

Mannfried Pahlow, Verlag Gräfe und Unzer

Grütli Waldlehrpfad

Grütli Krankenkasse Bern

Wald!

Panda II/84, WWF

Querweltein, ein Handbuch nicht nur für Pfadfinder

Georgs-Verlag Neuss-Holzheim

Kennen+Können, Werkbuch praktischer Jugendarbeit

Romano Cotti, Herbert Oberholzer,
Rex-Verlag Luzern/München

Tiere leicht bestimmt. Bestimmungsbuch einheimischer Tiere

A. Kelle, H. Sturm, Dümmler-Verlag, Bonn

Pflanzen leicht bestimmt. Bestimmungsbuch einheimischer Pflanzen

A. Kelle, H. Sturm, Dümmler-Verlag, Bonn

Pfaditechnik

Pfadfinderkorps Glockenhof, Scout & Sport, Worb

Welcher Baum ist das?

Alois Kosch, Kosmos Naturführer, Stuttgart

Fotonachweis: Andi Ammann, Zürich, Seite 207; Emanuel Ammon, Luzern, 63; Andreas Blatter, Münsingen, 65 r., 66, 67; Claude Cao, Oberuzwil, 37, 45, 53, 95, 136, 148, 150, 209, 211, 212, 214 o. und u., 219, 239, 240, 241, 248, 263, 264, 267, 273, 282; Christoph Hoigné, Bern, 9, 39, 41, 44, 47, 65 o.; Markus Mendelin, Opfikon, 12, 28; Pfadi BiPi, Oberuzwil, 50, 74, 216, 224, 226, 232, 235, 238, 242, 246, 250, 255, 257, 269; Daniel Steinemann, Winterthur, 214 m. l., 230.
