

5. Pfadfinderisches

Wir sind Pfadfinderinnen und Pfadfinder und darum möchten wir euch in diesem Kapitel einige pfadfinderische Anregungen geben.

5.	Pfadfinderisches	359
5.1	Geschichte der Pfadfinderei	360
5.2	Typisch pfadfinderisch	364
	„Lagerfeuer mit Stockbrot“	364
	Stationenlauf.....	365
	Orientierungslauf	366
	Erlebnisspiel im Wald.....	368
	Ritterspiele.....	370
	Geländespiel für Jungpfadfinder	373
	Waldgeländespiel	375

5.1 Geschichte der Pfadfinderei

Die Ursprünge der Pfadfinderei :

Lord Baden - Powell

Um es interessant zu machen, fangen wir wie im Märchen an: Es war einmal ein britischer General, welcher sich mit vollem Namen Robert Stephenson Smyth Baron Baden-Powell nennen durfte. Er wurde am 22. Februar 1857 in London geboren um am 8. Januar 1941 in Nyeri (Kenia) zu sterben. Aber darum geht es eigentlich ja gar nicht. Denn seine eigentliche Berühmtheit erlangte er weder durch seine Adellung, noch durch seine Verdienste für die britische Krone, auch wenn er auf diesem Gebiet einige Erfolge vorzuweisen hat.



Von Baden-Powell soll hier die Rede sein, weil er, wenn auch eher durch Zufall, zum Begründer der Welt – Pfadfinderbewegung wurde. Und das begab sich ungefähr wie folgt:

Angeblich wurde Baden-Powell durch ein Ereignis in Indien, bei dem ein Späher mit ziemlich detaillierten Informationen über einen verfolgten Reiter aufwarten konnte, und dem Einsatz von jugendlichen Spähern bei der Belagerung einer Stadt in Südafrika dazu inspiriert, ein Buch zu schreiben. Und dieses Buch war es dann, was zur Gründung der Pfadfinder führte.

"Scouting for Boys" war zwar ursprünglich als militärisches Handbuch über den Einsatz von Jugendlichen als Späher gedacht, wurde jedoch zu einem Bestseller unter den Kindern seiner Kollegen. Und aufgrund dieser unerwarteten Resonanz kam es **1907 zum ersten Pfadfinderlager auf Brownsea Island** mit dem die Weltpfadfinderbewegung ihren Anfang nahm. Auf diesem Wege wurde BP zum Begründer und Leiter der Weltpfadfinderbewegung. Nur wenige Jahre später gründete sich unter Leitung seiner Frau Olave die Weltpfadfinderinnenbewegung. Und so fand 1920 das erste Weltpfadfindertreffen ("Jamboree") in London und 1924 das erste Weltpfadfinderinnentreffen statt.

Wandervogelbewegung : Erste "Pfadfinder" in Deutschland

Bereits um 1895 gründete Hermann Hoffmann in Berlin - Steglitz den Wandervogel, der als Ausgangspunkt der deutschen Jugendbewegung gilt. Ähnlich wie bei Baden-Powell sind auch hier die wesentlichen Aspekte der Ausbruch aus der städtischen Zivilisation und die Hinwendung zum Erlebnis Natur mit Wandern und Zelten.

Entwicklung der Pfadfinder in Deutschland vor dem 2. Weltkrieg

Nicht zuletzt aufgrund der Tatsache, dass es in Deutschland von Anfang an zwei unterschiedliche Bewegungen gab, nämlich den Wandervogel und die Pfadfinder, ist dies eine sehr komplizierte Geschichte. Es wimmelt nur so vor Neugründungen, Vereinigungen und Absplitterungen. Deswegen seien hier nur die wesentlichen Eckdaten jener Periode genannt:

- Ab 1919 erneuert sich die Bewegung nach dem ersten Weltkrieg
- 1920 spalten sich die "Ringpfadfinder" und "Neupfadfinder" vom DBP ab
- 1921 wird die Christliche Pfadfinderschaft gegründet
- 1922 vereinigt sich der deutsche Pfadfinderverband mit den Wandervögeln
- 1925 wird wieder heftig neu gegründet und fusioniert
- 1929 wird die Deutsche Pfadfinderschaft Sankt Georg gegründet
- ab 1933 werden immer mehr Verbände verboten bis die Arbeit in Verbänden schließlich zum Erliegen kommt. Einige Pfadfinder treffen sich noch heimlich oder gehen in den Widerstand.

Entwicklung der Pfadfinder in Deutschland nach dem 2. Weltkrieg

Ab 1946 gründen sich wieder die ersten Gruppen, auch jene, die in den Untergrund gingen, nehmen ihre Arbeit wieder auf. So werden dann 1947 PSG und BDP gegründet. Zwischen 1947 und 1948 nehmen dann die ersten deutschen Pfadfinder wieder Kontakt zur Weltpfadfinderbewegung auf.

Die wieder erstarkende Bewegung führt dann 1949 zur Gründung des Ringes deutscher Pfadfinderbünde, der bereits ein Jahr später in die Weltpfadfinderbewegung aufgenommen wird. 1952 ist es dann soweit, dass der Ring deutscher Pfadfinderbünde auch in den Bundesjugendring aufgenommen wird.

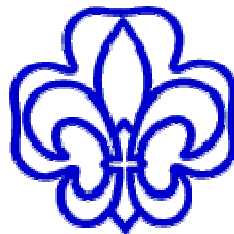
Und noch vier Zahlen zum Schluss: 1965 gab es weltweit 10 Millionen Pfadfinderinnen und Pfadfinder, 1982 bereits 30 Millionen!

<http://org.scoutnet.de/vcp/hessen/Externes/Geschichte/geschichte.html> -

Oben#Oben**Die Entstehung des Verbandes Christlicher Pfadfinderinnen und Pfadfinder**

Der Verband Christlicher Pfadfinderinnen entstand 1973 aus dem Zusammenschluss der Evangelischen Mädchenpfadfinder, dem Bund Christlicher Pfadfinder und der Christlichen Pfadfinderschaft Deutschlands.

1978 fand dann das erste Bundeslager des neuen Verbandes statt. Es konnte sich der Teilnahme von 3000 Pfadfinderinnen und Pfadfindern erfreuen. Inzwischen hat der VCP weit über 40.000 Mitglieder und auch Bundeslager gibt es noch, mittlerweile nehmen über 6000 Pfadfinderinnen und Pfadfinder daran teil. Die Bundeszentrale des VCP hat ihren Sitz in Kassel, die Bundeszentren sind die Burg Rieneck und der neu gegründete Pfadfinderzeltplatz Großzerlang. Seit der Wiedervereinigung in 1989 gründen sich auch in den neuen Bundesländern immer mehr Stämme des VCP.



5.2 Typisch pfadfinderisch

„Lagerfeuer mit Stockbrot“

Eine besonders Stimmungsvolle Abendgestaltung, die „Pfadfinder - Romantik“ mit vermittelt, ist ein Lagerfeuer mit Stockbrot und Liedern.

Material

genügend Feuerholz, Stockbrotteig, einige Liederbücher und vielleicht jemanden der Gitarre spielen kann.

Durchführung

Nachdem ihr euer Feuer entfacht habt, könnt ihr mit Begleitung einer Gitarre gemeinsam schöne Lieder singen und über der Glut Stockbrot machen.

Rezept für Stockbrot

500 g Mehl,
1 Tütchen Trockenhefe,
1 Teelöffel Salz, und
Wasser zu einem Teig verarbeiten und gehen lassen.

Wenn Ihr den Teig mit Milch und Butter verfeinern wollt, dann braucht ihr:

400g Weizenmehl,
½ Tl. Salz,
50 g Butter,
150 ccm Milch,
1 Tütchen Backpulver

Aus dem Teig formt ihr Schlangen, die spiralförmig um nicht zu trockene Stöcke gewickelt werden. Das Ganze über der Glut backen, aber bitte ständig drehen, damit nichts anbrennt. Wenn der Teig braun wird, ist das Brot auch schon fertig.
Guten Appetit!

Stationenlauf

Vorbereitung

Die einzelnen Stationen müssen im Wald vorbereitet und aufgebaut werden. Die Stationsleiter sollten etwa ½ Stunde vor Beginn ihre Plätze aufsuchen, um fertig zu sein bevor die Teilnehmer den Wald erstürmen.

Spielanleitung

Die Gruppe wird in Kleingruppen zu etwa 4-6 Teilnehmern eingeteilt und mit der Spielidee vertraut gemacht. Der Spielleiter sollte eine kleine Geschichte zur thematischen Einführung ins Spiel vorbereiten. In 5 Minutenabständen werden die Gruppen mit einem Kartenausschnitt einen vorgegebenen Weg entlang geschickt. (Sinnvoll ist es die Gruppen in zwei Richtungen los zu schicken, so dass sie unterwegs anderen Gruppen begegnen.)

Ältere Pfadfinder erhalten nur eine Karte, in der die Stationen eingezeichnet sind. Den Weg zu diesen müssen sie anhand der örtlichen Gegebenheiten selbst finden (s. Orientierungslauf 6.2.3)

Orientierungslauf

Material

Karte der Umgebung(1:25 000, oder 1:50 000)
und Kompass

Der Weg zum Ziel

Während eines Orientierungslaufes (OL) hast du die Aufgabe, auf einer Karte eingezeichnete Kontrollposten, nach Möglichkeit mit Hilfe eines Kompasses, der Reihe nach anzulaufen. Dabei musst du die Routen zu den Kontrollposten selbst planen und finden. Natürlich ist nicht immer der kürzeste Weg der schnellste. Für viele ist schon reine Teilnahme das Erlebnis.

Bei einem Orientierungslauf sind also Körper und Geist in einer Kombination gleichermaßen gefordert. Und so gleicht kein OL dem anderen, niemals wird es langweilig. Immer gilt es, Abenteuer zu bestehen.

Am besten lernt ihr gemeinsam den Umgang mit Karte und Kompass oder übt zumindest noch einmal zusammen, damit niemand verloren geht.

Den Lauf könnt ihr verschieden angehen: Entweder ihr startet an einem bekannten Punkt und lauft dann z.B. nach Marschzahlen mit einer skizzierten Karte oder ihr lasst euch mit verbundenen Augen an einer Stelle im Wald absetzen und lauft dann nach der Karte.

So könnt ihr auch einen Stationslauf machen, bei dem ihr den Weg zu den Stationen mit Marschzahlen angebt. Das hat den Vorteil, dass die Gruppe ziemlich schnell merkt, wenn sie falsch gelaufen sind, weil sie dann nämlich die Station nicht erreichen.

Zur Übung könnt ihr ein kleineres Gelände aussuchen, wo mit Hilfe von Marschzahlen verschiedene versteckte Dinge gesucht werden müssen. Ihr könnt auch mal einen ganz anderen Lauf machen: statt mit Karte und Kompass orientiert ihr euch auf dem Weg z.B. an den Eigenschaften der Landschaft. Dazu müsst ihr den Weg vorher selbst ablaufen, und dann eine Karte vorbereiten, in der Wiesen und Bäume usw. gemalt oder beschrieben sind.

Ein schönes Spiel zum Üben

Mit verbundenen Augen wird einer zu einem Baum geführt, den er abtasten kann, und dann geht's auf kleinen Umwegen zurück zum Ausgangspunkt. Mit offenen Augen muss er jetzt versuchen, den Baum wieder zuerkennen.

Literaturangaben

z.B. : Kennen und Können (zu Bestellen bei F&F)

Erlebnisspiel im Wald

„Mittelalterliche Familien und ihre Fahnen“

Geschichte

Im Mittelalter gab es viele Familien, denen die Ehre ihre Familie besonders wichtig war. Ein Zeichen für ihre Ehre und Macht war die familieneigene Fahne. Deshalb war es besonders lebenswichtig, die eigene Fahne zu bewachen. Die Familien lebten daher in ihren Festungen und führten mit anderen Familien Krieg um die Familienwappen.

Vorbereitung

Für die verschiedenen „Familien“ (je nach Gruppengröße unterschiedliche große Gruppen) benötigt ihr je eine Fahne. Weiterhin müsst ihr euch ein Waldstück, am besten in der Nähe der Burg, aussuchen, in dem sich die Familien gegenseitig ihre Fahnen klauen können. Jeder Teilnehmer erhält zusätzlich ein Lebensbändchen in Form eines Wollfadens. (am linken Oberarm sichtbar angebracht).

Spielablauf

Bevor ihr mit den Kindern in Wald geht, sollen sie ihre Fahnen kreativ gestalten. Im Wald selber müssen die einzelnen Familien sich eine Festung suchen und dort ihre Fahne deponieren. Dafür erhalten die Mitspieler etwa ein halbe Stunde Zeit. Danach beginnt das eigentliche Spiel. Die Kinder müssen losziehen und die Festungen der anderen Familien zu suchen, um ihnen die Fahne zu entwenden. Bei diesen Manövern können die Kinder sich gegenseitig das Lebensbändchen abnehmen. Wer seines verloren hat, muss eine Station im Wald aufsuchen, an der er eine einfache Aufgabe erfüllen muss. Im Gegenzug erhält er ein „neues Leben“. Das Spiel sollte etwa eine Stunde dauern und danach abgepfiffen werden. Falls vorher Aggressionen bei den Teilnehmern auftreten, müsst Ihr eingreifen und das Spiel vielleicht sogar abbrechen.

Liebe Menschenkinder!

Auch Ihr wollt es wagen, Euch auf die schwierige Aufgabe einzulassen, Ritter der Burg Rieneck zu werden. Aber lasst es Euch sagen, dies wird nicht einfach sein! So müsst Ihr durch den Wald streifen, Proben bestehen und Euer Wissen unter Beweis stellen.

Auf dem Weg durch den Wald werdet Ihr finsternen Gestalten und Wesen begegnen, gebt gut auf Euch acht, damit nicht einzelne Menschen Eurer Gruppe verloren gehen.

So macht Euch auf und kommet heil wieder!

Die folgenden Aufgaben müsst Ihr unterwegs lösen:

1. Die beiden alten Türme in der Burg bieten einen neuen Lebensraum für einen wendigen Flieger. Dieser kleine Verwandte von „Batman“ ist manchmal bei Einbruch der Dämmerung auf seinem Beuteflug zu beobachten. Wer ist dieser kleine „Verwandte“?
2. Wie viele Menschen kann ein gesunder Baum von 25 Meter Höhe mit ca. 800.000 Blättern den lebensnotwendigen Sauerstoff produzieren?
a) 2 b) 11 c) 20 d) 50
(Richtige Antwort ankreuzen)
3. Welche wohlschmeckenden Heilpflanzen verschaffen Linderung bei Erkältungskrankheiten? (zählt auf welche Ihr wisst)
4. Welche Tiere könnten Euch bei Eurem Weg durch den Wald begegnen?
5. Bringt zu einer Station fünf verschiedene Blätter mit und bestimmt sie!

Ritterspiele

Auf den Schranken

Material:

Zwei große Stoffkeulen aus Schaumstoff (ersatzweise zwei alte Kissen), eine Holzbank o.ä. (auf dem Sportplatz befinden sich Holzbalken)

Spielablauf

Jede Gruppe wählt zunächst jeweils einen Mitspieler aus, der sich mit der Stoffkeule auf die Bank stellt. Beide versuchen nun, sich durch Treffer mit der Stoffkeule gegenseitig von der Bank zu werfen, gültige Trefferflächen sind aber nur der Oberkörper und die Arme (also nicht Kopf und Beine!). Gewonnen hat, wer sich auf der Bank halten kann. Nacheinander treten nun alle Mitspieler einmal auf den Holzbalken.

Wildes Hauen und Stechen

Material

Ein Spielgerät: ein ca. 1,80 Meter hoher Holzbalken mit sicherer Standfläche (Volleyballnetzhalter auf dem Sportplatz), auf dem mittig ein ca. 1,50 m langer Querbalken so angebracht ist, dass er sich leicht und schnell um seinen Mittelpunkt drehen kann; an den Enden dieses Querbalkens wird jeweils an einem Seil ein altes Kissen und eine Zielscheibe befestigt, (dieses Spielgerät ist bereits auf der Burg vorhanden)

Spielablauf

Im Wechsel zwischen den Gruppen versucht jeweils ein Mitspieler, die Zielscheibe mit der Hand so zu treffen, dass sich der Querbalken zumindest einmal um seine Achse dreht – wobei er aber nicht von dem Kissen getroffen werden darf. Wer von dem Kissen getroffen worden ist, scheidet aus.

Dreihbeinlauf**Material**

Tücher zum Zusammenbinden der Beine (am besten alte Bettlaken)

Spielablauf

Es treten immer zwei Mitspieler aus jeder Gruppe zusammen an. Ihnen werden zwei Beine zusammen gebunden. Nun müssen sie eine abgesteckte Strecke gemeinsam bewältigen. Wenn das erste Paar wieder im Ziel ist müssen sie sich ihre Beine auseinander binden und dem nächsten Pärchen das Tuch übergeben. Welche Gruppe als erstes alle Paare im Ziel hat, hat gewonnen.

Ringstechen**Material**

Zwei Ringe, die in einer Höhe von 1,80 m befestigt werden; zwei Lanzen.

Spielablauf

Die Kinder nehmen sich gegenseitig Huckepack und der oben Sitzende versucht mit der Lanze den Ring zu durchstechen. Auch dieses Spiel kann als Staffette gespielt werden.

Bierhumpen stemmen**Material**

Bierhumpen, Wasser

Spielablauf

Die Kinder müssen möglichst lange den Bierhumpen stemmen. Es treten immer zwei Kinder aus gegnerischen Mannschaften gegeneinander an. Die Einzelsiege werden zusammengezählt und daraus ergibt sich die Gewinnergruppe.

Flaschenzielen**Material**

zwei Schnüre, zwei Wasserflaschen oder ähnliche, zwei Stifte,

Spielablauf

Die zwei Mannschaften stellen sich je hintereinander in einer Reihe hinter den Flaschen auf. Der erste Mitspieler bindet sich die Schnur mit dem daran befestigten Stift um die Hüften, so dass der Stift zwischen den Knien baumelt. Er muss nun versuchen, den Stift durch Bewegungen in der Hüfte und den Beinen in die Flasche zu stecken. Wenn er es geschafft hat, übergibt er die Schnur an den nächsten Mitspieler. Die Mannschaft, die zuerst durch ist, hat gewonnen.

Urkunden für Burgfräulein und Ritter

Eigenkreationen als Urkunden vervielfältigen und nach den Ritterspielen ausfüllen.

„Burgbar“

Zum Abschluss der Ritterspiele kann man sich in der „Burgbar“ von den Strapazen des Turniers erholen.

Aus verschiedenen Fruchtsäften werden tolle Cocktails gezaubert, denen ihr phantasievolle Namen geben könnt, die zu eurem Thema (hier z.B. Ritter) passen. Die Gläser könnt ihr mit einem Zuckerrand stilvoll gestalten. Ihr braucht nur den Glasrand zuerst in ein Schälchen mit Wasser und dann in den Zucker tauchen, Strohhalm dazu - Fertig! Mit etwas Lebensmittelfarbe könnt ihr dem ganzen den richtigen farblichen Pfiff verleihen.

Hier nun einige Rezepte:

„Dracheneiter“:

Milch, Schuss Sahne und eine frische Banane zusammen in einem Mixer gequirlt.

„Die Pest“:

Orangen-, Grapefruit-, Zitronen- und Kirschsafte aufeinander geschichtet.

„Burgfräulein Brunhilds Schlaftrunk“:

Milch und Orangensaft

„Ritterschmaus“:

Kirsch- und Bananensaft

„Siegesmix“:

Milch, Schuss Sahne und frische Erdbeeren im Mixer gequirlt.

„Höllengual“:

Zitronen-, Orangensaft und eine Kugel Vanilleeis

Geländespiel für Jungpfadfinder

Ort

Ein nicht leicht einsehbares Waldgelände, welches durch markante Punkte einigermaßen eingegrenzt werden kann.

Zeit

Etwa eine Gruppenstunde (90 Minuten) mit Erklärung

Material

Goldschokoladentaler, ca. 20 bis 30 Stück

Kurze Geschichte drum herum

Versetzt euch in das Mittelalter hinein. (Vielleicht können auch in einer der vorherigen Gruppenstunden Rüstungen bzw. Sackkleider gebastelt werden, um ein entsprechendes Outfit zu erreichen oder man kann vielleicht in einer der vorherigen Gruppenstunden das Mittelalter als Thema anbieten - eventuell Lebensgewohnheiten, Burgen, verschiedene Ritterspiele usw.)

Es ist die Zeit, als Kaufleute das Reisen entdeckten und von einem Ort zum anderen zogen. Sie schleppten alles Wertvolle mit sich herum (Goldschokoladentaler!). Aber so einfach war es nicht, immer auch unbeschadet anzukommen, denn Raubritter witterten fette Beute und wollten diese den "ehrbaren" Kaufleuten abjagen. Deshalb lauerten Banden den "Geldsäcken" auf und jagten sie, bis sie sich endlich stellten. Soweit die Rahmengeschichte, die beliebig ausgefeilt werden kann.

Und nun zum Spiel selbst

Es gibt eine oder auch zwei Gruppe(n) der Raubritter (die Jungpfadfinder) und ein paar wenige Kaufleute (zwei bis drei Sippenführer). Die Kaufleute "Geldsäcke" besitzen die Schokoladentaler.

Während die Raubritter laut bis hundert zählen und möglichst nicht schauen, dürfen sich die "Geldsäcke" im Wald verstecken bzw. im Wald umherlaufen. Sichtet nun eine Gruppe von Raubrittern einen "Geldsack", so darf sie ihn jagen.

Hat sie ihn erwischt (abschlagen), so muss der "Geldsack" eine Goldmünze in die Hand nehmen und beide Hände überkreuzt den Raubrittern vorstrecken. Diese

dürfen dann wählen, welche Hand sie öffnen lassen wollen. Ist in der gewählten Hand das Goldstück nicht, müssen sie ohne Beute abziehen.

Es gilt die Regel, dass keinem "Geldsack" zweimal unmittelbar nacheinander aufgelauert werden darf. Raubritter dürfen also einem "Geldsack" erst dann wieder auflauern, wenn sie zwischenzeitlich einen anderen "Geldsack" gestellt haben.

Zum Schluss werden die Goldtaler gezählt und verzehrt. Gewonnen hat die Raubrittergruppe, die die meisten Goldtaler verzehren durfte.

Waldgeländespiel

Material

zehn Stofftüten; zehn „Füllungen“ für die Greiftüten (siehe Punkt 1); pro Kind ein Tuch zum Augenverbinden; eine feste, dünne Schnur (mindestens 15 m lang); drei verschiedene Rindenabriebe (siehe unter „Zusätzliche Aufgaben“); ca. fünf verschiedene Pflanzen; ein langer Ast bzw. eine Bohnenstange; Meterstab. Alles andere Material findet ihr im Wald. Wichtig ist aber, dass ihr den ganzen Weg schon einmal abgegangen seid (Rindenabriebe, Pflanzen, Blindenparcours müssen vorbereitet sein).

1. Greiftüten:

In zehn Stofftaschen befanden sich zehn verschiedene Naturmaterialien (Fellstück, Stein, Seestern, Muschel, Holzstück... und - zur allgemeinen Ermunterung - ein Stück feuchte Seife). Für jeden richtig erkannten Gegenstand gab es einen Punkt.

2. Riesenmikado:

Im Wald wurden abgebrochene Äste gesammelt, auf einen Haufen gelegt und Mikado gespielt. Für jeden Ast gab es einen Punkt.

3. Blindenparcours:

Wir haben eine dünne, stabile Schnur gespannt, die die Mädchen einzeln und mit verbundenen Augen zu verschiedenen „Tastereignissen“ führte: ein Baumstumpf, Moos, Weidenkätzchen, Heidelbeerbüsche, Baumrinde, Harz usw. Zusätzlich haben wir an die Schnur noch verschiedene Waldfundstücke geknotet. Da das Gelände recht unwegsam war, haben wir die Kinder einzeln an der Schnur entlang begleitet. Am Ende des Parcours gab es für jedes (!) richtig erkannte und im Gedächtnis gebliebene „Tastereignis“ einen Punkt. Interessant war, dass alle Mädchen die vorher blind abgelaufene Strecke als viel länger wahrgenommen haben, als sie tatsächlich war.

4. Altersbestimmung eines gefälltten Baumes:

Wer näher an der von uns ermittelten Zahl war, bekam den Punkt.

5. Sinnfrage

Wie orientieren sich Fledermäuse (hören), Regenwürmer (tasten), Bussarde (sehen), Füchse (riechen)? Für jede richtige Zuordnung gab es einen Punkt.

6. Kiefernzapfen-Zielwurf

Jede Gruppe darf zwei Werferinnen auswählen. Sie sollen je fünf Kiefernzapfen in eine Stofftüte werfen. Jeder Treffer ist ein Punkt.

7. Baumhöhe messen:

Dazu geht man in gerader Linie 27 Schritte vom Baum weg und steckt dort einen ca. zwei Meter langen Ast oder eine Bohnenstange in die Erde. Dann geht man noch weitere drei Schritte in derselben Richtung vom Baum weg. Dort legt ein Kind den Kopf auf die Erde und schaut, in welcher Höhe der Bohnenstange die Kronenspitze des Baumes liegt. Diese Höhe wird von einem anderen Kind markiert. Nun wird die Höhe der Markierung gemessen und mit zehn multipliziert, und man hat so die annähernde Höhe des Baumes bestimmt. Einen Punkt gibt's, wenn die von der Gruppe ermittelte Höhe nicht mehr als zwei Meter vom Messergebnis der Gruppenleiterinnen abweicht.

8. Naturhäuschen bauen:

Aus Zweigen, Moos, Blättern und anderem Naturmaterial sollen die Kinder „Zwergenhäuschen“ bauen. Sie dürfen nur ca. 30 cm groß sein und ausschließlich aus Naturmaterial bestehen. Punkte gibt's nach verschiedenen Kriterien: Stabilität, Funktionalität (z. B.: gibt's überhaupt einen Eingang?), detaillierte Ausgestaltung (z. B.: gibt es Fensterläden?) und - ganz besonders wichtig - künstlerischer Gesamteindruck. Die Jury wird bei der Bewertung der Bauwerke jedenfalls jede Menge Spaß haben, und letztendlich sollte jeder Bautrupp eine kleine Belohnung bekommen. Über Geschmack lässt sich schließlich nicht streiten - oder?

Zusätzliche Aufgaben:

- Unterwegs werden von den Gruppenleiterinnen drei verschiedene Baumarten (bei uns waren es Buche, Birke und Eiche) vorgestellt. Insbesondere soll die Beschaffenheit der Baumrinden erklärt und erfüllt werden. Denn am Ende der Wanderung mussten die drei verschiedenen Rindenabriebe erkannt werden. Einen Rindenabrieb macht man, indem man ein Blatt Papier auf die Rinde legt und mit Wachsmalkreide die Struktur der Rinde „abpaust“.
- Vor Beginn des Spieles werden den Kindern verschiedene Pflanzen gezeigt, die sie dann unterwegs finden (nicht abreißen) sollen. Unsere Auswahl: Farn, Himbeerblätter, Schwarzerlenzapfen, Efeu, Schilf.
- Während der Auswertung: „Bäumchen, wechsel dich“ - ein Spiel, von dem jeder schon gehört hat, aber keiner weiß, wie es geht. Dazu braucht man Tücher,

und zwar eines weniger als Mitspielerinnen. Die Tücher werden um verschiedene Bäume gebunden. Jedes Kind steht an einem Baum mit Tuch. Das Kind ohne Tuch gibt nun das Kommando „Bäumchen, wechsel dich“, und jedes Kind muss zu einem anderen Baum mit Tuch rennen. Wer keinen Baum mit Tuch mehr erwischt hat, gibt dann das Kommando.