



Europas Geschichte & wir

Methode zum Einstieg: Pfadfinderstufe

Ort: Gruppenraum

Format: Auseinandersetzung mit der Geschichte Europas;
über Europa ins Gespräch kommen; thematischer (Wieder-)Einstieg

Material: großformatiger Zeitstrahl, Methodenkarten, Stifte
vorbereitet: Ereignisse auf Methodenkarten, Bilder, kleine Gegenstände

Dauer: rund 30-45 Minuten

Beschreibung:

Die Spielleitung stellt den Pfadfinderinnen und Pfadfindern den Zeitstrahl vor: Er sollte mit dem Ende des Zweiten Weltkrieges beginnen und ein wenig über die Gegenwart hinausgehen.

Schritt 1: Die Gruppe sichtet die vorbereiteten Ereigniskarten, Bilder, kleine Gegenstände und diskutiert worum es sich dabei handelt. Je nach Gruppengröße arbeiten alle zusammen oder in Kleingruppen zu welchem Zeitpunkt in der Europäischen Geschichte dieses Ereignis stattgefunden hat. Die Ereigniskarten sollen aufgelegt bzw. vorübergehend angepinnt werden.

Beispiele für Ereignisse in Schritt 1:

erster Kosmonaut im Weltraum (Juri Gagarin, 1961); Vertrag von Maastricht (1992); Anwerbeabkommen zwischen Deutschland und der Türkei (1961); Beitritt Großbritanniens in die Europäische Wirtschaftsgemeinschaft EWG (1973); erste Direktwahl des Europäischen Parlaments (1979); Kroatienkrieg (1991-1995); Tod von Diktator Franco (1975); Republikanische Verfassung Italiens (1948); „Deutscher Herbst“/ Terror der Roten Armee Fraktion (1977); Referendum über die Verfassung der Fünften Französischen Republik (1958); Einführung des Euro als Bargeld (2002); Bau der Berliner Mauer (1961); Demonstrationen auf dem Maidan in Kiew: „Euromaidan“ (Winter 2013/14); Kniefall von Bundeskanzler Brandt vor dem Denkmal im Warschauer Ghetto (1970); Unterzeichnung der Römischen Verträge (1957); Ungarischer Volksaufstand (1956); Terroranschläge in Paris & Attentat auf die Redaktion von *Charlie Hebdo* (2015); Proteste auf dem Taksim-Platz in Istanbul (Frühjahr 2013); Ölpreiskrise (1973); Prager Frühling (1968); NATO-Doppelbeschluss/ Pershing II (1979); Studenten- und Jugendproteste in Spanien (11-M, 2011); Atomreaktor-Katastrophe in Tschernobyl (1986); Montagsdemonstrationen (1989/90); Einmarsch des sowjetischen Militärs in Afghanistan (1979); Wahl von des Krakauer Erzbischofs Karol Wojtyła zum Papst (1978); Beginn der Ära Thatcher (erste weibliche Premierministerin, 1979[-1990]); Vertrag von Lissabon (2009); EU-Beitritt von Bulgarien & Rumänien (2007); Referendum über den Verbleib des Vereinigten Königreichs in der EU (2016); August-Streiks der Solidarność in Danzig (1980); Belagerung von Sarajevo (1992); „Ich bin heute gekommen, um ihnen mitzuteilen, dass Ihre Ausreise genehmigt wurde“, Bundesaußenminister Genscher in der Prager Botschaft (1989); Studentenunruhen in Paris & Generalstreik (1968); Terroranschlag in Madrid (2014); Friedensnobelpreis für Michail Gorbatschow (1990); Irakkrieg (2003) usw.



Schritt 2: Jeder Teilnehmende bekommt ein bis drei Methodenkarten und den Auftrag ein ganz persönliches europäisches Ereignis aufzuschreiben, das für ihn sehr wichtig ist oder eine schöne Erinnerung vorstellt. Auch diese sollen auf der Zeitleiste angebracht werden.

Beispiele könnten hier sein:

„mein erster Urlaub im europäischen Ausland“, „Schüleraustausch“, „Intercamp“, „deutsche Wiedervereinigung“, „Migration der Eltern/ Großeltern nach Deutschland“, „internationales Pfadfinderlager“ usw.

Schritt 3: Gemeinsam soll die Gruppe überlegen/ erarbeiten/ vorbereitete Karten einordnen, welche wichtigen Ereignisse der Pfadfindergeschichte bislang auf dem Zeitstrahl fehlen.

Beispiele könnten hier sein:

Wiedergründung der DPSG nach Kriegsende in Altenberg (1946);
erstes Jamboree nach Kriegsende (1947); erste DPSG-Jahresaktion (1961);
Beginn der Kooperation zwischen DPSG & Scouts et Guides de France (SGDF) (1948);
Gründung des Rings deutscher Pfadfinderbünde (RdP) (1949);
Gründung des Bund Moslemischer Pfadfinder und Pfadfinderinnen Deutschlands (2010);
Öffnung der DPSG für Mädchen und Frauen (1971); erstes INTERCAMP (1967);
Einführung der sandfarbenen Kluft (1957);
ggf. Gründung des eigenen Stammes (XYZ);
erstes Auslandslager des Stammes (XYZ);
Eintritt der Gruppenmitglieder in die DPSG (XYZ) usw.

[kleine Pause oder Spiel zur Auflockerung]

Schritt 4: Nach den Blicken zurück in die Geschichte sind die Pfadfinderinnen und Pfadfinder gefordert mögliche nächste Schritte zu überlegen. Dafür werden erneut Kleingruppen gebildet, die einige Minuten lang Ideen sammeln, welche Fortschritte, Errungenschaften oder Entwicklungen sie sich wünschen oder gerne fordern möchten.

Was würden diese Fortschritte für Europa/ Pfadfinderinnen und Pfadfinder/ uns/ mich bedeuten? Was wäre besonders wichtig bzw. dringend?

Schritt 5: Mittlerweile finden sich wohl nun schon unzählige Ereignisse entlang des Zeitstrahls. Die Gruppe soll nun zum Abschluss noch einmal die historische Entwicklung Revue passieren lassen: Welche Ereignisse erscheinen mir besonders wichtig? Was waren richtige Meilensteine? Was hat am meisten Einfluss auf mich/ uns?

Mit der Hilfe von Klebepunkten (oder fast besser: Klebesternchen) können die Pfadfinderinnen und Pfadfinder sichtbar machen, was für sie am meisten Gewicht in der Geschichte Europas hat.

Vielleicht ergibt sich durch diesen Schritt auch erste Hinweise für die Jahresaktions-Aktivität „Scouting for Europe - Schaut hin! Diskutiert! Engagiert Euch!“.

Es bietet sich an den Zeitstrahl auch Dritten innerhalb oder außerhalb des Stammes vorzustellen - z. Bsp. als Dekoration des Gruppenraumes oder vielleicht sogar im Rahmen einer Ausstellung zur Jahresaktion 2017.

Hinweise für Leiterinnen und Leiter: Im Laufe der Aktivität sollten immer wieder einzelne Mitglieder der Gruppe auch direkt angesprochen und eingebunden werden. Um die Gesamtgruppe in Schwung zu halten sollten sich auch die Leiterinnen und Leiter mit persönlichen Beiträgen einbringen.

Ideen für Fortsetzungen

Assoziationsspiel: „Kannst Du knicken!“

Ort: Gruppenraum

Format: Aktivität in gemütlicher (Sitz-)Runde; thematischer (Wieder-)Einstieg

Material: DIN A 4 großes Papier, Stifte

Dauer: rund 10 Minuten

Beschreibung:

Vor Beginn bereitet die Spielleitung eine ausreichende Anzahl an Spiel-Blätter vor, indem sie einen Satz bzw. einen Satzanfang mit Bezug zu Europa, den Institutionen der Europäischen Union oder einem europapolitischen Thema schreibt. Die Sätze sollten offen gestaltet sein (s. u.).

Die Pfadfinderinnen und Pfadfinder sitzen in der Runde zusammen und erhalten je ein Blatt durch die Spielleitung. Die Aufgabe ist nun diesen Satz fortzuführen bzw. beantworten. Daraufhin wird das Blatt umgeknickt, sodass man den ersten Satz nicht mehr sehen kann. Der Zettel wird in der Runde weitergereicht und die bzw. der Nächste muss nun auf den Satz antworten.

Auf diese Weise entsteht ein Fächer voller unterhaltsamer Sätze, der am Ende der Runde als Geschichte vorgetragen wird. Vielleicht besitzen diese europäischen Geschichten ja sogar ein Fünkchen Wahrheit?

Beispielsätze:

- „Einmal im Monat machen sich die Mitglieder des Europäischen Parlaments auf die Reise von Brüssel nach Straßburg, um dort an den Plenarsitzungen teilzunehmen. Fast jeder Reisende hat dabei in seinem Koffer“
- „Erasmus+ fördert Auszubildende, die einen Teil ihrer Ausbildung in einem anderen europäischen Land absolvieren möchten. Das führt dazu, dass besonders viele“
- „Wenn ich EU-Kommissar für ländliche Entwicklung wäre, dann würde ich mich einsetzen für Vogelschutzhecken. Denn Vogelschutzhecken“
- „Wenn ich später mal für die Europäische Union arbeiten würde, dann bestimmt als Botschafterin/ als Botschafter auf der Insel Bahamas. Denn auf den Bahamas als EU-Beamter arbeiten, heißt“
- „Die Europäische Union braucht nach den Krisen der letzten Jahre vor allem den Einsatz von Jugendlichen und jungen Erwachsenen. Denn als junge Menschen können wir in Europa“

Bewegungsspiel: „Hindernis-Stadt-Land-Fluss“

Ort: freie Fläche im Freien

Format: dynamisches Assoziations- und Wissensspiel

Material: 1 Flipchart pro Spielgruppe; Stifte; Material für Hindernisse

Dauer: rund 15 Minuten (ggf. verlängerbar)

Beschreibung:

Die Spielleitung bereitet einen Parcours mit verschiedenen Hindernissen vor, der von den Teilnehmenden Geschick im Klettern, Hüpfen, Seilspringen, Dinge befördern usw. erfordert. Auf der einen Seite des Parcours befindet sich die Startlinie auf der anderen Seite die Flipcharts.

Die Pfadfinderinnen und Pfadfinder teilen sich in zwei Spielgruppen auf, die gegeneinander antreten. Die Teams geben sich einen kreativen Namen, der Bezug zu Europa aufweist und überlegen sich einen Sieg-/Schlachtruf. Ein Spielleiter trägt diese auf der Punkteübersicht ein.

Die beiden Teams einigen sich auf Kategorien für „Stadt, Land, Fluss“, die einen Bezug zu Europa aufweisen, z. Bsp. „Stadt“, „landestypische Spezialität“, „europäischer VIP“ oder „Lagermaterial“. Es beginnt z. Bsp. die Gruppe, deren Mitglieder in die meisten europäischen Länder gereist ist.

Die beiden Gruppen treten gegeneinander an, wobei in einer selbst gewählten Reihenfolge die einzelnen Mitglieder nacheinander zunächst den Parcours überwinden müssen, um auf der anderen Seite ein Wort einzutragen. Sobald der Spieler zurück gerannt ist und ein weiteres Gruppenmitglied „abgeklatst“ hat, darf dieses starten. Die Pfadfinderinnen und Pfadfinder einigen sich auf die Anzahl der Runden bzw. Buchstaben. Diese werden durch stummes Zählen durch die Spielleitung und „Stop“-Rufen, der sich abwechselnden Teams, bestimmt.

Gewinnerin ist die Gruppe mit dem höchsten Punktekonto, sobald alle Buchstaben gespielt wurden.