WORLD ASSOCIATION OF GIRL GUIDES AND GIRL SCOUTS

2023

WORLD THINKING DAY 2023

UNSERE WELT, UNSERE ZUKUNFT

Umwelt und Frieden

Einführung

Willkommen zum Activity Pack für den World Thinking Day 2023: Unsere Welt, unsere Zukunft – Umwelt und Frieden

Was ist der World Thinking Day?

Seit 1926 ist er ein Tag der internationalen Freundschaft. Jedes Jahr am 22. Februar feiern Pfadfinderinnen und Pfadfinder die Bewegung, indem sie miteinander in Kontakt treten und gemeinsam Spaß haben. Sie informieren sich über globale Themen, die ihre lokalen Gemeinschaften betreffen, ergreifen Maßnahmen und sammeln Spenden für die 10 Millionen Pfadfinderinnen und Pfadfinder in aller Welt.

Die Idee zum World Thinking Day entstand, als sich Girl Guides und Girl Scouts in den USA zur vierten WAGGGS World Conference trafen.

Der 22. Februar wurde gewählt, weil es der Geburtstag von Olave Baden-Powell, (World Chief Guide) und Lord Baden-Powell, dem Gründer der Pfadfinderbewegung, war.
Am Internationalen Mädchentag 2020 haben wir Pfadfinderinnen unter 18 Jahren aus 100 Ländern gefragt, welche Themen sie am meisten beschäftigen und was sie in der Welt verändern möchten. Aus diesen Daten wurde ersichtlich, dass die Umwelt ihre größte Sorge ist. Daher wird das Thema des World Thinking Day von 2022 bis 2024 Unsere Welt, unsere Zukunft sein.

2023 setzen wir das zweite Jahr unserer dreijährigen Reise für Girl Guides und Girl Scouts fort, um umweltbewusste Führungskräfte zu werden.

Jedes Jahr bauen wir auf diesem Umweltthema auf und untersuchen die Verbindungen zwischen der Umwelt und anderen globalen Anliegen. In diesem Jahr überlegen wir, wie wir von der Natur lernen und mit ihr arbeiten können, um eine friedlichere und sicherere Zukunft für Mädchen überall zu schaffen.

Folge WAGGGS auf Social Media.

@WAGGGSworld

2023: Unsere Welt, unsere Zukunft
Umwelt und Frieden

2024: Unsere Welt, unsere Zukunft
Umwelt und globale Armut

2022: Unsere Welt, unsere Zukunft
Umwelt und Gendergerechtigkeit

Lasst uns voneinander lernen

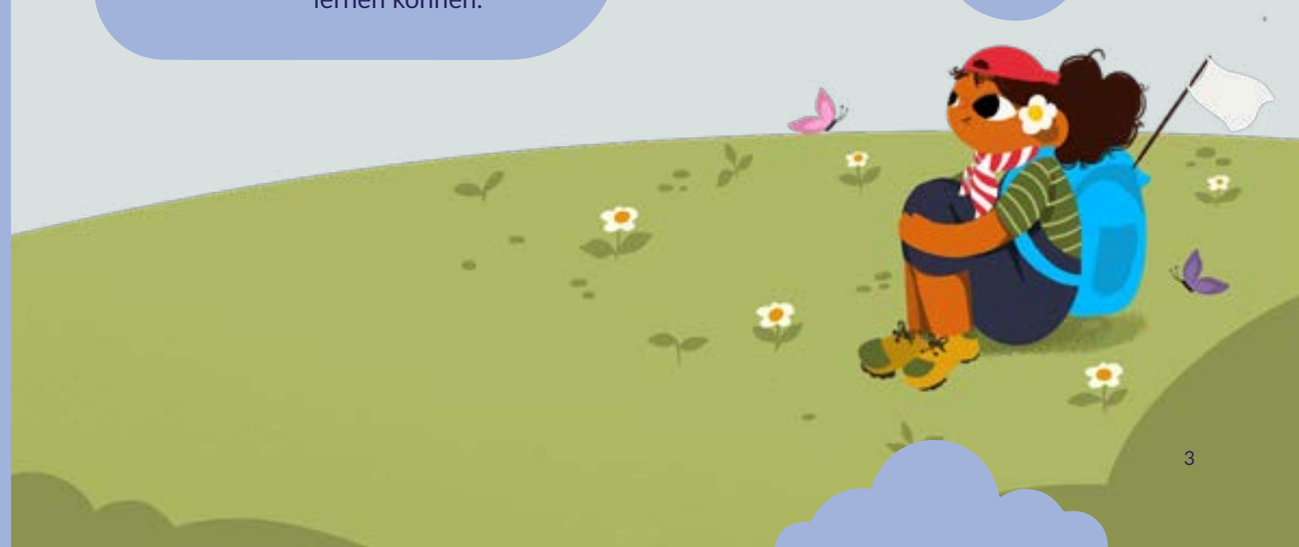
Wenn Ihr das Activity Pack fertig bearbeitet habt, ist es euch möglich…

Euch mit der natürlichen Welt in eurem eigenen Leben zu verbinden.

Die Bedeutung natürlicher Harmonie und die Notwendigkeit ausgewogener Ökosysteme zu erkennen.

Zu entdecken, was wir von der Natur in Bezug auf Frieden und Gemeinschaft lernen können.

Frieden durch die Natur in euer eigenes Leben, in eure Gemeinschaft und darüber hinaus zu bringen.



Unsere Welt, unsere friedliche Zukunft

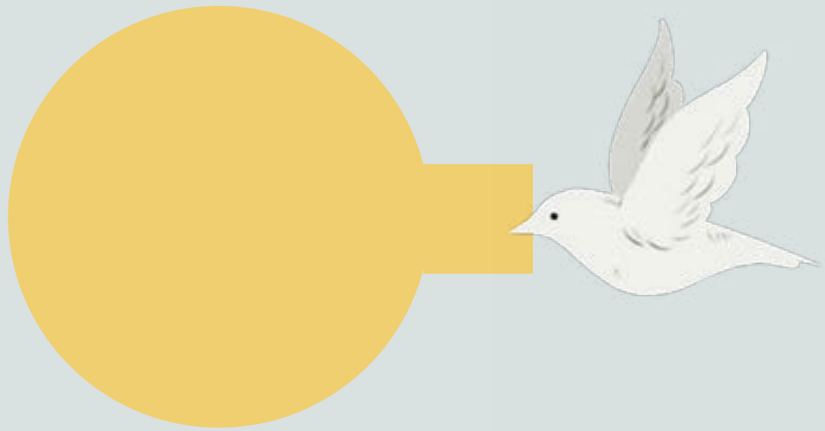
In diesem Jahr geht es beim Thinking Day um das Thema Umwelt und Frieden. In dem Activity Pack wird der Frage nachgegangen: Wie können wir von der Natur lernen und mit ihr arbeiten, um eine friedlichere und sichere Zukunft für alle Kinder weltweit zu schaffen?

Uns sollte bewusst sein, dass die Klimakrise ein Störfaktor bei der globalen Sicherheit und dem Weltfrieden ist. Auf dieses Verständnis aufbauend, fokussieren wir uns darauf, was wir von der Umwelt lernen können, um eine ausgewogene und friedliche Welt zu schaffen.

Frieden in der Natur sieht für jeden anders aus, daher sollte man auch die verschiedenen Ebenen der Beziehungen zur Natur beachten– persönlich, gemeinschaftlich und global. Jeder sollte selbst überlegen, wie man sich in die Natur einfügen und wann man sich mit der Umwelt im Einklang fühlen kann. Auf gemeinschaftlicher Ebene entsteht Frieden, indem man* überlegt, wie man verschiedene Bedürfnisse in Einklang bringt und Wege findet, zusammenzuarbeiten, um eine natürliche Harmonie zu finden, die Unterschiede feiert und respektiert. Weltweit müssen wir Methoden finden, die sowohl die Bedürfnisse unserer Mitmenschen als auch die Natur achten und respektieren.
Diese verschiedenen Aspekte einer friedlichen Umgebung können uns allen helfen, eine Welt mit einer friedlichen Zukunft zu erreichen.

Aus dem Paket zum World Thinking Day 2021, Stand Together for Peace: „Frieden ist nicht nur die Abwesenheit von Krieg, er bedeutet Würde, Sicherheit und Wohlergehen für alle. Wie Frieden definiert wird, ist für jedes Individuum anders und kann von der Zufriedenheit mit uns selbst und dem Lächeln unserer Lieben bis hin zur Konfliktlösung innerhalb einer Gemeinschaft und der Beendigung von Gewalt und schädlichen Praktiken auf der ganzen Welt reichen.“ Um das diesjährige Thema weiter zu vertiefen und mehr über Frieden in einem breiteren Kontext zu erfahren, können Sie das Paket für 2021 hier einsehen.

World Thinking Day 2021



Während ihr dieses Paket durchgeht, gibt es möglicherweise einige neue Begriffe in Bezug auf die Umgebung, mit der ihr euch vertraut machen möchtet. Nehmt euch einen Moment Zeit, um diese zu überprüfen, bevor ihr mit dem Activity Pack beginnt.

Lebensraum
Die Heimat eines Tieres oder einer Pflanze. Fast jeder Ort auf der Erde – von der heißesten Wüste bis zum kältesten Eis – ist ein Lebensraum für einige Arten von Tieren und Pflanzen. Die meisten Lebensräume umfassen eine Gemeinschaft von Tieren und Pflanzen zusammen mit Wasser, Sauerstoff, Erde oder Sand und Felsen. (Britanica Kids).

Biodiversität
All die verschiedenen Arten von Leben, die ihr in einem Gebiet findet, einschließlich Tiere, Pflanzen, Pilze und sogar Mikroorganismen wie Bakterien, machen unsere natürliche Welt aus. Vielfalt und Ausgewogenheit sind erforderlich, damit diese Arten in ihrem Ökosystem zusammenarbeiten können. (World Wildlife Fund).

Ökosystem
Ein geografisches Gebiet, in dem Pflanzen, Tiere und andere Organismen sowie Wetter und Landschaften zusammenarbeiten, um eine Blase des Lebens (National Geographic) zu bilden.

Verwaltung
Der verantwortungsvolle Umgang und Schutz der natürlichen Umwelt.

World Thinking Day Fonds

1932, sechs Jahre nach dem Beginn der Idee für den World Thinking Day, wurde das Fundraising für unsere internationale Bewegung ein Teil des World Thinking Days. Auf der 7. Weltkonferenz wies ein belgischer Delegierter daraufhin, dass ein Geburtstag normalerweise mit Geschenken verbunden ist, und heute setzen wir diese Tradition des Schenkens fort, damit noch mehr Mädchen auf der der Welt die Möglichkeit haben, an Girl Guiding und Pfadfinden teilzunehmen.
Die letzten Jahre waren durch die weltweite Ausbreitung der COVID-19-Pandemie eine große Herausforderung. Dies hatte enorme Auswirkungen auf den World Thinking Day und die Gelder, die viele von euch normalerweise zur Unterstützung von Pfadfinderinnen und Pfadfindern in aller Welt aufbringen können. Aufgrund des geringeren Spendenaufkommens wurden einige der Projekte, die der Fonds unterstützt, wie z. B. Führungsworkshops für junge Frauen, die Unterstützung von Pfadfinderinnen- und Pfadfinderverbänden in aller Welt und die Entwicklung des World Thinking Day Activity Packs, beeinträchtigt.
Während sich unsere Welt weiter erholt und ihr euch wieder mit euren Einheiten, Truppen und Freunden treffen könnt, um die Aktivitäten für 2023 abzuschließen, hoffen wir, dass ihr weiterhin für den World Thinking Day Fonds spendet, so wie ihr es bisher getan habt. Eure Spenden werden dafür sorgen, dass noch mehr Pfadfinderinnen und Pfadfinder die Chance erhalten, die internationale Bewegung durch Veranstaltungen wie das Juliette Low Seminar kennenzulernen und sich zu Führungspersönlichkeiten zu entwickeln, die positive Veränderungen in ihrer Gesellschaft bewirken.

Sammeln
Ihr könnt, wie in den vergangenen Jahren, nach der Verwendung des Aktivitätspakets für den Fonds spenden; hier online oder mit dem Formular auf der Rückseite dieses Pakets!
Ihr könnt dies tun, während ihr mit anderen für den Frieden in der Natur werbt, denn der World Thinking Day verbindet uns alle und unterstützt die weltweite Bewegung von Girl Guiding und Pfadfinder*innen.
In diesem Jahr haben wir auch eine einzigartige Aktivität entwickelt, um eure Spendensammlung zu unterstützen. Ihr könnt die diesjährige Aktivität des World Thinking Day Fonds „Walk the World“ durchführen und Spender, Familie und Freunde, finden. (Anweisungen finden Sie auf Seite 54).

Senden
Jetzt, wo ihr das Geld gesammelt habt, wie geht es weiter? Ihr habt zwei Möglichkeiten, eure Spenden an WAGGGS zu schicken:

1. Euer nationaler Verband: Nehmt zuerst Kontakt mit ihm auf. Viele nationale Verbände sammeln Spenden, um sie an WAGGGS zu schicken.

2. Direkt an WAGGGS: Per Scheck, Kreditkarte oder Banküberweisung könnt ihr auch Spenden sammeln und online spenden.

Sobald wir Eure Spenden erhalten, bekommt ihr eine spezielle World Thinking Day Dankeskarte und ein Zertifikat als Zeichen unserer Wertschätzung für all eure harte harte Arbeit.

WTD Fonds

„Es geht nicht darum, was ein Mensch hat, sondern darum, was er oder sie ist. Sie kann nur an der Fähigkeit dieser Person gemessen werden, Harmonie und Resonanz mit ihren Mitmenschen und mit der Natur zu erreichen, den Sinn des Denkens zu erkennen und die Schönheit des Handelns zu erleben. Kurz gesagt, Freude am Leben zu finden.“

Indira Gandhi

So verwendet ihr das Paket:

Bereitet euch vor

- Nutzt die nicht-formale Bildungsmethode der Pfadfinderinnen und Pfadfinder, um eine Erfahrung zu schaffen, die relevant, aufregend, zugänglich und lernorientiert ist!
- Entscheidet in der Gruppe, welche Aktivität in jedem Abschnitt durchgeführt werden soll.
- Gruppenleitung: Ermutige und unterstütze die Gruppenmitglieder, übernehme gegebenenfalls die Planung und unterstütze die Durchführung von Aktivitäten.
- Überlegt, ob ihr bei einigen Aktivitäten in Kleingruppen arbeitet oder die ganze Gruppe gemeinsam an einer Aktivität arbeiten kann.
- Plant während und am Ende der Aktivitäten Zeit für Diskussionen und Reflexion ein.
- Lasst Änderungen zu, um den Interessen und Lernbedürfnissen aller Gruppenmitglieder gerecht zu werden

- Ermöglicht einen Brave Space
  Sage laut, dass der Raum für alle, die teilnehmen möchten, sicher ist.
- Legt als Gruppe klare Richtlinien fest, um Respekt und Offenheit für alle zu fördern
- Betone die Bedeutung der Vertraulichkeit
- Seid euch darüber im Klaren, was in eurer Gemeinde und in der Welt passiert und wie sich dies auf eure Gruppenmitglieder auswirken könnte.
- Sorgt dafür, dass alle Stimmen Raum haben, gehört zu werden
- Seit bereit, euer Programm anzupassen. Wenn die Gruppe in ein intensives Gespräch vertieft ist, ist es in Ordnung, die Pläne zu ändern, damit mehr Zeit bleibt, dieses Gespräch abzuschließen.
- Vermeidet Verallgemeinerungen, wenn ihr über verschiedene Themen sprecht.
- Gruppenleitung: Plane, wie du die Gruppenmitglieder dabei unterstützen kannst, sich zu äußern oder Unterstützung zu suchen, wenn sie sich nicht sicher fühlen, und teile dies der Gruppe mit.

Schritte zum Erwerb des Abzeichens

- Schafft einen Brave Space
  Befolgt die Schritte auf der vorherigen Seite, um ein Umfeld zu schaffen, in dem sich jede*r wertgeschätzt fühlt und sich voll einbringen kann. Jede*r sollte sich einbezogen, respektiert und gehört fühlen, wenn sie*er mutig für das eintritt, woran sie*er glaubt, und schwierige Themen anpackt.
- Wählt für jeden der drei Abschnitte eine Aktivität aus, die ihr bearbeiten möchtet.
- Lest die Geschichte und führt die von euch gewählten Aktivitäten durch, wenn ihr zu einem Aktionspunkt kommt.
- Vervollständigt das Paket, indem ihr einen Plan für die Teilnahme an der letzten Aktivität, dem „Walk the World"-Wettbewerb, erstellt.

Glückwunsch!
Ihr habt den World Thinking Day Badge erworben!
Bestellt ihn hier online.

Leitfaden für Aktivitäten

Alle Aktivitäten in diesem Paket können für die Online-Durchführung angepasst werden.

Da Pfadfinderinnen- und Pfadfindergruppen in verschiedenen Ländern in unterschiedlichen Altersgruppen arbeiten, haben wir eine allgemeine Anleitung über das empfohlene Alter für jede Aktivität gegeben. Alle Aktivitäten wurden so konzipiert, dass sie für alle Altersgruppen geeignet.

Gruppenleitung: Bitte schaue dir die Aktivitäten im Voraus an und überlege, was am besten zu deiner Gruppe passt. Dieses Paket kann in einer 90-minütigen Sitzung abgeschlossen werden, aber einige Gruppen werden vielleicht inspiriert sein, die Aktivitäten zu vertiefen und an mehreren Treffen an dem Paket zu arbeiten.

Name der Aktivität	Dauer	Drinnen/Draußen	Online durchführbar	Einzeln durchführbar
Miku's Aufgabe- Einleitung zur World Thinking Day Geschichte	10 min	Beides	Ja	Ja
Nutze deine Sinne und verbinde dich mit deiner Umwelt	15 min	Draußen		Ja
Ohne Gleichgewicht, Ohne Frieden	15 min	Beides	Ja	
Music all around us	20 min	Beides	Ja	Ja
Siedler für Frieden Spiel	20 min	Beides		
Kreiert euren eigenen Garten	30+ min	Beides	Ja	Ja
Letzte Aktivität: Walk the World	Variabel	Draußen		Ja

Online-Aktivitäten

Wenn ihr plant, am World Thinking Day Aktivitäten online durchzuführen, haben wir eine Reihe von digitalen Aktivitäten entwickelt, um die Lernenden mit der Natur in Verbindung zu bringen. Um Zugang zu den Aktivitäten zu erhalten, klicke hier.
Wir haben auch Vorschläge, wie verschiedene Aktivitäten angepasst werden können, hinzugefügt. Viele der Aktivitäten, die speziell für den Außenbereich entwickelt wurden, lassen sich nicht so leicht anpassen, aber du kannst bei der Durchführung kreativ sein, um die Aktivitäten an eure Umgebung anzupassen. Wenn du innovative Wege gefunden hast, das Programm online durchzuführen, teile bitte eure Ergebnisse mit anderen Gruppen auf unserer Campfire Seite!

Tipps zur Online-Sicherheit

- ✓ Prüfe und befolge stets die aktuellen Ratschläge und Sicherheitsrichtlinien Deines Verbandes
- ✓ Stelle sicher, dass Du einen sicheren Raum schaffen kannst, der für Deine Gruppe privat ist. Hole dir außerdem die Erlaubnis der Eltern/ Erziehungsberechtigten, dich online mit deiner Gruppe zu vernetzen.
- ✓ Nutze Onlineplattformen mit guten Sicherheitskontrollen und stelle im Voraus sicher, dass du sie benutzen kannst. Wenn die Onlineumgebung für dich ungewohnt ist, hole dir Unterstützung.
- ✓ Spreche mit den Pfadfindern und Pfadfinderinnen darüber, wie man sich online sicher verhält.
- ✓ Stelle sicher, dass Du die Erlaubnis von der Pfadfinderin/des Pfadfinders und deren Eltern/Erziehungsberechtigten hast, bevor Du Fotos/Videos online stellst.
- ✓ Füge keine persönlichen/ identifizierenden Informationen in online geteilte Inhalte ein.
- ✓ Wenn du beleidigende oder unangemessene Inhalte erhältst, sperre und melde das Konto.

Stelle sicher, dass die Durchführung von Online-Aktivitäten keiner deiner Gruppenmitglieder ausschließen würde. Gegebenenfalls solltest du nach Möglichkeiten suchen, dies zu verhindern. Dafür könntest du beispielsweise eine einfachere und leichter zugängliche Online-Plattform verwenden, einem Gruppenmitglied den Zugang zu der benötigten Technologie verschaffen, oder ihnen Ressourcen und Materialien zur Verfügung stellen, damit sie die Aktivitäten durchführen können.

World Thinking Day Story: Miku's Aufgabe

Für das Paket zum World Thinking Day 2023 haben wir uns entschieden, das diesjährige Thema „Unsere Welt, unsere friedliche Zukunft“ darzustellen, indem wir die Teilnehmer eine Geschichte lesen lassen, während sie die Aktivitäten durchführen. In vielen Kulturen auf der ganzen Welt gibt es Volksmärchen, in denen die Natur genutzt wird, um eine Moral oder eine Konsequenz aufzuzeigen. Daher haben wir uns von allen fünf WAGGGS-Regionen inspirieren lassen, um unsere Geschichte zum World Thinking Day zu schreiben.

Wenn ihr der Geschichte folgt, werden euch mehrere Probleme in der Natur begegnen, die eure Gruppe „beheben“ muss. Dafür müsst ihr eine Aufgabe aus der Liste in diesem Abschnitt abschließen. Ihr müsst immer nur eine Aufgabe aus jedem Abschnitt lösen, also sucht euch eine aus, die eure Gruppe interessiert und die zu euren Umständen passt. Nachdem ihr eure Aufgabe abgeschlossen habt, könnt ihr den nächsten Abschnitt lesen und herausfinden, wie die Geschichte weitergeht.

Es gibt drei unterschiedliche Abschnitte mit einer Aufgabenauswahl, gefolgt von der letzten „Die Welt zu Fuß erkunden“ Aufgabe.

Startet euer World Thinking Day Abenteuer, indem ihr die Einleitung der Geschichte lest und die Teilnehmer*innen sich untereinander vorstellen.

Vorschläge, um das Lernen noch weiter voranzubringen

- ✓ Lass verschiedene Teilnehmer*innen die unterschiedlichen Abschnitte von der Geschichte laut vorlesen.
- ✓ Wenn ihr Zeit habt könnt ihr die unterschiedlichen Abschnitte der Geschichte nachspielen.
- ✓ Frage die Teilnehmenden, ob sie irgendwelche Geschichten von ihrer eigenen Kultur kennen, die auch das Thema Friede in der Natur haben.
- ✓ Ermutige die Teilnehmenden die Welt weiter zu erkunden, indem sie nach Volksgeschichten von der ganzen Welt suchen. Wenn ihr euch dann das nächste Mal trefft, könnt ihr euch über das Gelesene austauschen.
- ✓ Die Geschichten basieren auf vielen unterschiedlichen Geschichten der ganzen Welt, wenn dir also Konzepte begegnen, die anders sind als die von deiner Kultur, erkläre den Teilnehmenden was passiert.

Lerne mehr über die Weltzentren

Die Weltzentren sind ein wichtiger Ort um die Wichtigkeit des Friedens in der Pfadfinder*innenbewegung zu fördern und internationale Freundschaften und Verständis zu ermögliche. Mache neue Erfahrungen und Entdeckungen mit den WAGGGS Weltzentren.

Schaue nach diesen Symbolen, um mehr über die Weltzentren zu erfahren.

EINLEITUNG: Der Wald macht uns bekannt mit Miku. Miku’s Geschichte wurde von einer Sage aus Estland inspiriert, auch wenn der Name des Hauptcharakters leicht zu Miku abgeändert wurde. Miku ist ein weiblicher Name aus Japan, der so viel wie „schöner Himmel“ oder „Zukunft“ bedeutet. Das Ende der Geschichte ist eine Wiedergutmachung für die Natur und ihre Zukunft.

TEIL EINS: Das Maismädchen wurde nach einer Geschichte von dem Zuni-Volk in Nordamerika adoptiert, während die Mausefalle einem nigerianischen Volksmärchen nachempfunden ist, in der es um die Kraft von Ubuntu (die Verbindung zwischen allen lebenden Wesen) geht.

TEIL ZWEI: Bahamut kommt in der arabischen Mythologie als ein riesiger Fisch vor, der eine große Kuh, einen gigantischen Stein, einen Engel und die ganze Welt auf seinem Rücken trägt.

TEIL DREI: Amrita basiert auf einer Geschichte von Rajasthan im Norden Indiens. Die Geschichte basierte ursprünglich auf einer realen Person, die in den 1300er Jahren für etwas einstand an das sie glaubte.

Der Wald

Startet euer World Thinking Day Treffen, in dem ihr die Einleitung zu der Geschichte lest.

Es war eine kalte und nasse Nacht im Wald und Miku war hungrig. Sie war umgeben von hohen Bäumen, die voll von Liedern und Gerüchen waren, während Tiere und Vögel über den Boden liefen und durch die Äste sangen. Aber sie fühlte sich ganz allein.
In dieser Nacht wurde der Wald aufmerksam. Sie sagten Miku, sie solle sich alles auf der Welt wünschen, und sie würden es ihr geben - es sei denn, es würde gegen die Regeln der Natur verstoßen.
Miku war sehr erfreut und begann sich alles zu wünschen, was sie jemals wollte - leckeres Essen, ein weiches Bett, ein knisterndes Feuer, um sich zu wärmen. Auf der ganzen Welt sahen die Menschen Miku's Freude und begannen sich das zu wünschen, was sie wollten. Der Wald wurde müde und deprimiert von den Bemühungen alle glücklich zu machen, aber niemand bemerkte es. Warum um die Natur sorgen, wenn die Natur sich um sie kümmert?
Eines Tages, mitten im Winter, entschied sich Miku, dass sie die Kälte hasst und erklärte, „Wald, mach das es jetzt warm und sonnig ist!". Aber das war gegen die Regeln der Natur.
Zu Mikus Entsetzen verschwand der ganze Wald im Nichts.
Miku realisierte ihren Fehler- sie hat nach zu viel gefragt und vergessen sich um das Land zu sorgen. Die Erde war jetzt kahl und leer, die Tiere hatten kein zu Hause mehr und die Welt hatte nichts mehr zu bieten.
Glücklicherweise ist noch Zeit das ganze wieder in Ordnung zu bringen. Als Gruppe werdet ihr die Welt bereisen und die Probleme mit Miku's Land lösen. Ihr werdet erforschen, wie die Natur funktioniert, Wege finden um die Natur zu schütze und die Welt davor bewahren unleidlich zu werden! Mit deiner Hilfe ist die Geschichte nicht vorbei – du, deine Gruppe und jede*r Pfadfinder*in kann entscheiden, wie es wirklich endet.

Pax-Lodge
Die Pax Lodge ist „ein Ort, an dem Fremde bald Freunde sind". Das Zentrum befindet sich in Hampstead, Nord-London, neben dem internationalen Hauptsitz von WAGGGS. Das lateinische Wort für Frieden, Pax, war in den Namen der Häuser der Baden-Powells in England (Pax Hill) und Kenia (Paxtu) enthalten, die den Namen für die Pax Lodge inspirierten.

Zuerst müssen wir, wie jeder Held, wissen, wer ihr seid! Jedes Mitglied deiner Gruppe wird diese vier Fragen beantworten – habt ihr gemeinsame Favoriten?

Pfadiname: _____

Lieblingstier: _____

Lieblingsort in der Natur: _____

Bester Pfadimoment: _____

Nimm dir einen Moment Zeit, um die anderen Helden kennenzulernen, die dich auf dieser Reise begleiten werden, bevor du mit dem nächsten Abschnitt fortfährst. Abhängig von euer Gruppengröße möchtet ihr euch vielleicht in kleinere Gruppen aufteilen. Jetzt, da ihr eure Mitabenteurer kennengelernt haben, startet eure Reise zum World Thinking Day, um den Wald zu retten, indem ihr den nächsten Abschnitt der Geschichte lest.

Die Maismädchen und die Maus

Die Maismädchen hatten eine lebenswichtige Aufgabe: Jeden Frühling tanzten sie, um den neuen Pflanzen beizubringen, wie sie sich strecken und wachsen müssen, damit das Ökosystem zusammenhält und alle Lebewesen miteinander leben können. Währenddessen wartete eine Maus hungrig auf die Frühlingspflanzen - Sie hatte den ganzen Winter über geschlafen und vom Essen geträumt, und sobald der Mais zu wachsen begann, würde sie etwas Leckeres zu essen bekommen!
Doch dann verschwand der Wald. Die Mädchen versuchten verzweifelt allen zu zeigen, dass etwas nicht stimmte, dass es keine Pflanzen und kein Wasser gab und Tiere, wie die Maus blieben einsam und hungrig zurück - aber die Menschen lachten über ihre Sorgen. Was hatte das Tanzen mit Pflanzen zu tun? Den Menschen war es egal, woher ihre Sachen kamen, sie wollten mehr!
Die Mädchen gaben auf und versteckten sich in einer Berghöhle. Als sich nun neue Pflanzen an die Oberfläche kämpften, waren sie verloren und verwirrt - wie konnten sie wachsen? Wie konnten sie mit ihren Wurzeln das Wasser erreichen und aus der Sonne Nahrung gewinnen? Die Maus war genauso verwirrt - sie suchte verzweifelt nach Nahrung, aber als sie andere Tiere um Hilfe bat, wiesen diese die Maus unhöflich ab. Das Tier schlich sich in ein menschliches Haus, aber zu seinem Entsetzen lag dort eine Mausefalle auf dem Boden! Die Maus suchte und suchte, aber bis die Pflanzen wieder wachsen, gab es nichts zu essen.
Wenn man Wege findet, sich mit der Natur zu verbinden oder die Kette zwischen all den verschiedenen Lebensformen im Ökosystem wiederherzustellen, wird es die die Mädchen überzeugen, wieder zu tanzen und die Kette zu vervollständigen - dann werden Pflanzen wachsen und die Maus kann wieder essen!

Unser Chalet
Hoch oben in den wunderschönen Schweizer Alpen gelegen, ist unser Chalet seit 1932 ein Zentrum für Abenteuer, Verbindung und Freundschaft. Unser Chalet bietet eine herrliche Aussicht auf die Berge und die Umgebung, in der Ihr sicher etwas Besonderes entdecken und euch mit der Natur verbinden könnt.

Wählt eine Aktivität aus diesem Abschnitt aus...

...um den Frieden zu zeigen, der daraus entstehen kann.
Nachdem ihr eine Aktivität abgeschlossen habt, fahrt mit dem nächsten Abschnitt der Geschichte fort.

Aktivität 1a - Ein blühendes Ökosystem

ODER

Aktion 1b - Zeigen, wie alles in der Natur zusammenarbeitet.

Nutze deine Sinne und verbinde dich mit deiner Umwelt

15 min

Entdecke deine persönliche Verbindung zur Natur und wie die Zeit draußen beruhigend auf dich wirken kann.

Material: Stift und Papier

Nutze deine fünf Sinne, um die Natur zu erleben. Sich auf die Natur einzulassen, bringt viel Positives mit sich, zum Beispiel baut es Stress ab, du fühlst dich geerdeter, du wirst ruhiger und du schöpfst neue Energie.

1. Geh raus. Egal ob in den Garten, den Park oder in die Wildnis – Hauptsache raus!
2. Verteilt euch, setzt euch ruhig hin und konzentriert euch auf die Welt um euch herum.
3. Entscheide dich für einen Sinn, sehen, tasten, riechen, schmecken oder hören und beobachtet eure Umwelt für eine Minute durch diesen Sinn.
4. Teilt eure Entdeckungen miteinander, was konntet ihr beobachten und wie habt ihr euch dabei gefühlt?
   - Habt ihr ähnliche oder ganz unterschiedliche Dinge feststellen können? Habt ihr euch während dieser Minute ruhiger und naturverbunden gefühlt? Wenn ja, woran könntet ihr das fest machen?
5. Wiederholt diese Aktivität mit unterschiedlichen Sinnen oder an unterschiedlichen Orten.

Pfadfinder*innen jüngeren Alters

Für jüngere Pfadfinder*inner könnt ihr ein Tier zur Inspiration und als Hilfe zum Fokussieren der Sinne verwenden. Entweder nehmt ihr eines der folgenden Beispiele oder wählt euer eigenes Tier.

Hirsch
(hat ein exzellentes Gehör)

Adler
(kann gut und weit sehen)

Bär
(hat einen fantastischen Geruchssinn)

Spinne
(hat einen ausgeprägten Tastsinn an den Beinen)

Maus
(Kann viel mehr schmecken als Menschen)

Tipp: Wenn ihr die Natur beobachtet, solltet ihr sie nicht stören, denn wir wollen ihre Schönheit erhalten, damit auch andere sie noch erleben können.

Ältere Pfadfinder*innen

Wenn ihr Lust habt, könnt ihr aus dieser Aktivität auch eine Art Schnitzeljagd machen. Alle laufen lautlos durch ein abgestecktes Gebiet und beobachten die Natur aufmerksam mit allen fünf Sinnen. Dabei erstellen alle eine Liste mit Dingen, die ihnen auffallen. Im Anschluss tauscht ihr die Listen aus und versucht die Dinge auf der Liste wiederzufinden.
Beispiele für mögliche Kategorien:

Nutze deine Augen um etwas ... zu finden.

- ☐ weißes
- ☐ mit Muster
- ☐ kleines
- ☐ herzförmiges
- ☐ 5 gleiche Dinge

Nutze dein Gehör um etwas... zu finden.

- ☐ schnappt
- ☐ das Tiergeräusche macht
- ☐ das knuspert
- ☐ lautes
- ☐ mit dem man Musik machen

Nutze deinen Tastsinn um etwas ...zu finden.

- ☐ weiches
- ☐ feuchtes
- ☐ warmes
- ☐ glattes
- ☐ stacheliges
- ☐ raues

Nutze deinen Geruchssinn um etwas...zu finden.

- ☐ blumig riechendes
- ☐ dessen Geruch du magst

Denke an deinen Geschmackssinn, um etwas zu finden, das...

- ☐ Menschen essen können.
- ☐ Tiere essen können.

Ohne Gleichgewicht, Ohne Frieden

15 min

Für Pfadfinder*innen jüngeren Alters

Bei dieser Aktivität erkundet ihr die Vielfalt der Lebewesen auf der Erde, erfahrt, was ein Lebensraum ist und wie Menschen und Tiere in einem Ökosystem verbunden sind.

Vorbereitung und Materialien:
Wollknäuel

1. Setzt euch in einen Kreis. Wenn die Gruppe groß ist, setzt euch in zwei Kreise.
2. Die Erde ist die Heimat vieler verschiedener Tiere, ein Ort, an dem Tiere leben, wird als Lebensraum bezeichnet.
3. Werft abwechselnd das Wollknäuel im Kreis herum und ruft. Die Person, die das Wollknäuel fangt, sagt den Namen eines Tieres und den Ort, an dem das Tier leben könnte.
4. Dann hält die Person, die das Wollknäuel gefangen hat, ein Stück des Garns fest und wirft das Knäuel zu einer anderen Person im Kreis.
5. Wenn alle einmal geworfen und gefangen haben, könnt ihr euch das Netz angucken, das dabei entstanden ist.
6. Wenn ihr wollt, könnt ihr noch weiter werfen, bis euch keine neuen Tiere mehr einfallen.
7. Versucht dabei, zu verschiedenen Personen zu werfen, um ein komplexes Netz zu erstellen.

Wir alle nennen diesen Planeten unser Zuhause und sind alle miteinander verbunden.

Denkt ihr, dass Menschen Teil dieses Netzes sind? Wir sind alle miteinander verbunden und teilen unser Zuhause auf der Erde gemeinsam. Was brauchen Tiere und Menschen deiner Meinung nach in ihrem Zuhause, um glücklich zu sein? Was macht einen guten Lebensraum für Tiere aus?

Ohne Gleichgewicht, Ohne Frieden

15 Mins

Für Pfadfinder*innen mittleren Alters und ältere

Werdet euch in dieser Aktivität der Bedeutung aller Organismen in einem Ökosystem bewusst und lernt gleichzeitig das Konzept eines Nahrungsnetzes und die Ausgeglichenheit eines Ökosystems kennen.

Vorbereitung und Materialien:

Wollknäuel, einige Zettel, Stift, Klebeband, Schere

Schreibt die Namen der folgenden Arten von Organismen auf einzelne Zettel: eine Pflanze, ein Insekt, einen Insektenfresser, einen Pflanzenfresser, einen Fleischfresser, einen Allesfresser, einen Bauern oder eine Bäuerin und die Sonne. Ihr könnt für jede Kategorie ein bestimmtes Tier auswählen, das in eurer Gegend üblich ist, zum Beispiel eine Heuschrecke, eine Maus, einen Fuchs usw.

1. Klebt die Zettel an eure Oberteile, sodass alle sie lesen können.

2. Stellt euch in einem großen Kreis auf, mit der Person, die die Sonne darstellt, in der Mitte.

3. Die Sonne bekommt das Wollknäuel und muss es, ohne das Ende loszulassen, zu einem anderen Organismus werfen. Dabei gibt die Sonne an, wie sie im Ökosystem miteinander verbunden sind. Zum Beispiel kann die Sonne das Garn zur Pflanze werfen, weil die Sonne der Pflanze beim Wachsen hilft.

4. Die Person, die jetzt das Wollknäuel hat, wirft es wiederum zu einer anderen Person und gibt auch an, wie sie im Ökosystem miteinander verbunden sind.

5. Achtet darauf, ein Stück des Garns festzuhalten, bevor es zu jemand anderem geworfen wird.
Wenn alle mindestens ein Mal geworfen haben, könnt ihr euch angucken, wie alles miteinander verbunden ist.

6. Ihr könnt auch leicht an den Fäden ziehen und die Vibrationen im Gewebe wahrnehmen. Beachtet, dass selbst der Ausfall einer dieser Verbindungen das gesamte Netz stören würde. Ihr könnt darüber sprechen, was für Gründe es dafür geben könnte, dass verschiedene Teile des Ökosystems gestört werden könnten.

7. Diskutiert und entscheidet, was am anfälligsten für Änderungen sein könnte, und schneidet diesen Teil des Netzes mit einer Schere ab. Was passiert mit dieser losen Verbindung als nächstes?

8. Was passiert, wenn ein Organismus aus dem Ökosystem entfernt wird? Habt ihr andere Szenarien im wirklichen Leben beobachtet, als das Ökosystem aus dem Gleichgewicht war? Wie kann ein vielfältiges und blühendes Ökosystem einen friedlichen Planeten unterstützen?

Vokabular

Insektenfresser	Herbivoren (Pflanzenfresser)	Karnivoren (Fleischfresser)	Omnivore (Allesfresser)
Das sind Tiere, die sich von Insekten, Würmern und anderen Wirbellosen ernähren. Beispiele: Igel, viele verschiedene Vögel und Eidechsen	Das sind Tiere, die sich von Pflanzen ernähren. Beispiele: Pandas, Elefanten, Kaninchen, Koalas und Hirsche	Das sind Tiere, die sich von anderen Tieren ernähren. Beispiele: Löwen, Adler, Spinnen, Krokodile und Wölfe	Das sind Tiere, die sich sowohl von Pflanzen als auch von anderen Tieren ernähren. Beispiele: Bären, Hunde, Schweine, Ratten, Affen und Eichhörnchen

Anpassung für Online
Zeige ein Bild mit den verschiedenen Organismen, die über das Bild verstreut sind. Lasse die Teilnehmer*innen nacheinander ein Online-Zeichentool verwenden, um die Organismen zu verbinden und lasse sie ihren Grund für die Verbindung der Gruppe mitteilen. Besprecht, was passieren würde, wenn einer der Organismen verschwinden würde.

Die Menschen erkannten, dass ihr Recht hattet - die Welt funktioniert nur, wenn das Ökosystem im Gleichgewicht ist, und es lag an ihnen, das zu ändern! Sie versammelten sich auf dem Berg, wo sich die Maismädchen versteckten, und riefen lautstark Entschuldigungen - sie versprachen, sich immer daran zu erinnern, was du ihnen beigebracht hast, und dafür zu sorgen, dass sie auf alle Teile der Umwelt achten.

Ein Mädchen nach dem anderen erschien und sie begannen zu tanzen. Die Menschen jubelten, die Pflanzen wuchsen stolz und hoch, und die Maus füllte ihre Backen fröhlich mit Mais, während das Ökosystem wieder stark wurde - ausgezeichnete Arbeit!

Leider erschütterte ein gewaltiges Rumpeln die Erde. Ihr solltet herausfinden, was das war ...

Die Erdbeben

Es gibt viele Erdbebengeschichten aus der ganzen Welt - eine davon ist Bahamut, ein riesiger Fisch, der die Erde auf seinem Rücken mit einer riesigen Kuh und einem riesigen Stein festhält, damit alles ruhig bleibt. Aber wenn etwas schief geht, beginnen die Kuh und der Stein auf Bahamuts Rücken zu wackeln ...

Seit der Wald aus Mikus Land verschwunden ist, brummt die Erde wütend und lässt das Land erzittern und wackeln. Warum wachsen die Pflanzen nicht? Warum ist der Boden so trocken? Wo sind meine schattenspendenden Bäume, die die Sonne abhalten? Sie geben so einen guten Hut ab.

Jedes Mal, wenn die Welt brummt, springt die Oberfläche auf und ab. Die Pflanzen finden keinen ruhigen Platz zum Wachsen und es ist unmöglich, sich zu bewegen! Wenn ihr dieses Problem lösen könnt, werden wir den Wald in kürzester Zeit wieder aufbauen.

Kusafiri
Im Jahr 2010 wurde auf der Regionalkonferenz für Afrika einstimmig beschlossen, dass der Afrika-Ausschuss Möglichkeiten für die Durchführung von Weltzentrumserfahrungen in der Region prüfen soll. Im Oktober 2015 erhielt das „Fünfte“ Weltzentrum seinen neuen Namen, Kusafiri World Zentrum. Kusafiri bedeutet „reisen“ auf Suaheli.

Helft der Welt zur Ruhe zu kommen durch...

Aktivität 2a- entweder durch eine musikalische Aktivität, bei der ihr euch auf die natürlichen Harmonien der Welt einstimmt, um die Erde zu beruhigen.

ODER

Aktivität 2b- indem ihr ein gemeinschaftsbildendes Spiel spielt, um ein Gleichgewicht mit den Ressourcen der Welt zu schaffen.

Music All Around Us

20+ min

Bei dieser Aktivität verbindet ihr euch mit der Natur und erkundet die friedlichen Harmonien der Natur, indem ihr Musik macht.

Vorbereitung und Materialien:

Natur Artikel | Aufzeichnungs-gerät | Scheren | Pappbecher | Plastikflaschen | Schnur oder Gummibänder

Ihr könntet **zum Beispiel** einen Shaker aus Samen, Steinen oder Blättern in einer Plastikflasche oder einem Pappbecher machen. Ihr könntet eine Trommel aus einem hohlen Gegenstand und ein paar Stöcken bauen, ein Banjo mit einem Ast und ein paar Gummibändern herstellen oder Kokosnussschalen oder Holzblöcke verwenden, um einen Beat zu erzeugen. Ihr könnt auch viele andere gefundene oder natürliche Materialien verwenden, um Klänge zu erzeugen.

Wusstet Ihr, dass Pythagoras und andere Philosophen auf der ganzen Welt glaubten, dass alle Planeten basierend auf mathematischen Verhältnissen angeordnet sind und ihren eigenen einzigartigen Klang aussenden? Der ganze Kosmos existiert in Harmonie und ist in gewisser Weise eine musikalische Einheit.

Ist es möglich, Harmonie in der Natur zu finden?

1. Geht in der Natur spazieren und nehmt euch einen Moment Zeit, um innezuhalten und zuzuhören. Das Rauschen der Blätter erzeugt ein sanftes, entspannendes Geräusch, das fast wie ein Flüstern klingt. Was kannst du noch hören? Musik ist überall! Wenn ihr nicht nach draußen gehen könnt, bitte die Gruppe darum, an Naturgeräusche zu denken. Ihr könnt interessante Geräusche, die ihr hört, notieren oder aufnehmen.

2. Welches Gefühl wird in euch ausgelöst, wenn ihr in der Natur seid? Schreibt eine kurze Nachricht oder einen Satz als Gruppe, der eure Gedanken und Gefühle ausdrückt.

3. Könnt ihr euch euren Lieblingsklang in der Natur vorstellen? Ist das Donnergrollen? Oder Regentropfen, die sanft den Boden berühren? Ein rieselnder Bach? Wellen brechen?

4. Seht euch um. Seit der Antike haben Menschen Materialien von der Natur verwendet, um Musikinstrumente herzustellen. Was könnt ihr benutzen, um Musik zu machen?

5. Denkt in kleineren Gruppen an ein Musikinstrument, dass ihr mit den natürlichen Ressourcen, die ihr um euch herum seht (Stöcke, Kieselsteine, Blätter etc.), sowie Seilen und anderen recycelten Materialien herstellen könnt. Denkt daran: Alles, was Geräusche macht, kann Musik machen.

6. Macht euer Musikinstrument. Jede*r Pfadfinder*in sollte sein*ihr eigenes Instrument haben und alle Instrumente sollten in jeder Gruppe gleich sein.

7. Überlegt euch in der Gruppe ein Rhythmisches Muster, das von der Natur und Mikus bisheriger Geschichte inspiriert ist. Euer Musikstück könnte das Verschwinden des Waldes, das Grollen von Erdbeben darstellen. Ihr könnt aber auch beruhigende Geräusche erzeugen, um der Erde zu helfen, sich in ihr natürliches Gleichgewicht zu begeben.

8. Kombiniert alle rhythmischen Muster, um eine größere musikalische Komposition zu erstellen. Ihr könnt sie entweder nacheinander abspielen oder, noch besser, übereinanderlegen. Ihr könnt euer rhythmisches Muster jederzeit starten und stoppen. Fühlt euch frei, zu experimentieren und Dynamik (Lautstärke), Tempo (Geschwindigkeit) und Textur zu ändern. Ihr könnt sogar eine*n Dirigent*in ernennen, die*der der Gruppe Anweisungen gibt.

Mögt ihr es zu singen? Ihr könnt eurer Komposition auch eine Melodie hinzufügen. Ihr könnt entweder improvisieren oder eine Melodie komponieren. Ihr könnt allein oder in der Gruppe singen! Entdeckt alle Möglichkeiten!

Wenn ihr möchtet, könnt ihr eure Komposition vor eurem Stamm aufführen oder eure Darbietung sogar aufnehmen und mit WAGGGS teilen! Lasst uns zum World Thinking Day 2023 in Natur, Frieden und Harmonie zusammenkommen!

Siedler für Frieden Spiel

20+ min

Pfadfinder*innen jüngeren Alters

In dieser Aktivität lernt ihr die Elemente einer friedlichen Gemeinschaft kennen, in der es Häuser für Menschen, Lebensräume für Wildtiere und Technologie gibt, um Dinge zu schaffen, die die Welt braucht, um glücklich zu sein.

Es ist ein aktives und unterhaltsames Spiel, bei dem ihr herumlauft und euch in kleine Gruppen aufteilt, die verschiedene Arten von Gemeinschaften repräsentiert. Dieses Spiel wird am besten in großen Gruppen und mit mindestens 6 Spielern gespielt.

Vorbereitung und Materialien

Blätter, Stöcke, Steine

Ihr müsst drei verschiedene Arten von Naturmaterialien sammeln, genug für zwei Gegenstände pro Person. Das können Stöcke, Steine, Blätter oder andere Dinge sein, die ihr finden könnt. Die Dinge könnten von der Gruppe zu Beginn des Spiels gesammelt oder früher vorbereitet werden. Wenn keine natürlichen Materialien verfügbar sind, könnt Ihr alternative Artikel verwenden, zu denen ihr Zugang habt.

Spiel einrichten

1. Jede*r in der Gruppe sammelt einen Gegenstand ihrer*seiner Wahl, entweder einen Stock, einen Stein oder ein Blatt (oder einen anderen gefundenen Gegenstand).
2. Als Gruppe repräsentiert ihr nun verschiedene Teile einer Gemeinschaft. Jede*r, die*der einen Stein hat, ist ein zuhause für Menschen. Jede*r, die*der ein Blatt hat, ist ein Lebensraum, in dem Tiere aufwachsen können. Und jede*r mit einem Stock ist ein Werkzeug, um etwas Besonderes für seine*ihre Gemeinschaft zu schaffen.

Aktionen erstellen

In diesem Spiel führt ihr verschiedene Aktionen für jedes Objekt und für ein großes und ein kleines Erdbeben durch.

1. Überlegt euch eine Aktion für die Steine, Stöcke und Blätter und übt diese. Steine könnten sich zum Beispiel zu einer Kugel zusammenrollen, die Blätter im Wind wiegen und Stöcke ihre Arme über dem Kopf ausstrecken.
2. Überlegt euch dann eine Aktion für ein kleines Erdbeben, z. B. auf der Stelle wackeln, und eine große Aktion, z. B. zu einem „sicheren“ Teil des Raums rennen.

Spielregeln

1. Bei einem kleinen Erdbeben muss jede*r ihre*seine Aktion so schnell wie möglich ausführen.
2. Bei einem großen Erdbeben muss jede*r ihre*seine Ressourcen zurück auf einen zentralen Stapel legen und erneut wählen.

Das Spiel spielen

Ziel des Spiels ist es, herumzulaufen und sich so schnell wie möglich in verschiedene Gruppen einzuteilen. Wenn ihr aufgefordert werdet, eine Gemeinschaft zu gründen, muss diese mindestens aus einem Stock, einem Stein und einem Blatt bestehen. Eine Person gibt Anweisungen für den Rest der Gruppe.

3. Lauft herum, bis jemand „Stopp“ ruft.
4. Führt die Aktion für euer Objekt aus und schaut euch um, um zu sehen, was jede*r ist.
5. Lauft dann weiter herum, bis ihr Anweisungen wie „Findet ein passendes Paar“, „Findet jemand anderen“ oder „Kleines Erdbeben!“ hört.
6. Jemand ruft je nach Gruppengröße und Anzahl der Ressourcen eine Reihe verschiedener Kombinationen auf.
   Zum Beispiel:
   - Erstellt eine Gemeinschaft (dies muss mindestens ein Stock, ein Stein und ein Blatt sein)
   - Erstellt eine Gemeinschaft mit einem großen Lebensraum (mehr Blätter)
   - Erstellt eine Gemeinschaft mit vielen Häusern (mehr Steine)
   - Erstellt einen großen Lebensraum (mit vielen Blättern)
   - Baut eine große Stadt (mit vielen Steinen)

Beendet das Spiel, indem ihr einige offene Fragen zum Aufbau und Erhalt einer guten Gemeinschaft diskutiert:

1. Gibt es andere Dinge, die wir statt Häuser aus Steinen bauen können?
2. Wofür könnten wir Technologie einsetzen, um Menschen und der Tierwelt zu helfen?
3. Was bietet die Natur für Mensch und Tier?
4. Was würdet Ihr euch in eurer Gemeinde noch wünschen, damit alle friedlich leben können?

Siedler für Frieden Spiel

20 Mins

Pfadfinder*innen mittleren Alters

Lernt in dieser Aktivität, die Ressourcen in Eurer Welt zu verwalten, und erkundet, wie Ihr mit begrenzten Ressourcen vielfältige Gemeinschaften aufbauen könnt. Aber seid vorsichtig, die Erdbeben könnten Eure bereits gesammelten Ressourcen zerstören. Wenn Ihr zusammenarbeitet und Ressourcen tauscht, erreicht Ihr Eure Ziele schneller.

Vorbereitung und Materialien

Blätter, Stöcke, Steine

Würfel oder alternative Methode, um die Zahlen 1-6 zufällig zu ziehen

Ihr müsst drei verschiedene Arten von Naturmaterialien (Steine, Stöcke und Blätter) sammeln, acht von jeder Art, um insgesamt 24 Gegenstände zu haben. Gegenstände können von der Gruppe zu Beginn des Spiels gefunden oder früher vorbereitet werden. Wenn keine natürlichen Materialien verfügbar sind, könnt ihr alternative Artikel verwenden, zu denen Ihr Zugang habt.

Anweisungen

Der Wald ist verschwunden, aber Ihr braucht immer noch Ressourcen für das Leben in unserer Welt - für Häuser, Lebensräume und viele andere Dinge.
Das Ziel des Spiels ist es, genügend Ressourcen zu sammeln, um eine Gemeinschaft aufzubauen, die aus Häusern für Menschen (dargestellt durch Steine), einem Lebensraum für Tiere (dargestellt durch Blätter) und Technologie besteht, um Menschen und Wildtiere glücklich zu machen (dargestellt durch Stöcke).

Dieses Spiel sollte mit vier Gruppen von 1-4 Personen gespielt werden, also je nach Gruppengröße insgesamt 4-16 Personen. Wenn sich mehr als 16 Personen beteiligen, empfehlen wir, in zwei Teams zu spielen.

Spielregeln

Wenn das andere Team einverstanden ist, könnt ihr auch tauschen oder ihnen Ressourcen geben, wenn ihr dran seid.

Wenn Du eine Vier ziehst und Du und eine andere Gruppe mindestens eine Ressource habt und diese Ressourcen unterschiedlich sind, müsst Ihr tauschen. Wenn nicht genügend Ressourcen im Spiel sind oder nur zwei gleiche Ressourcen vorhanden sind, bekommt die Gruppe keinen Zug.

Wenn Spieler eine Ressource verlieren, kommt sie zurück in den zentralen Stapel.

Ressourcen müssen für alle Gruppen sichtbar sein.

Das Spiel einrichten

1. Platziert die Ressourcen in der Mitte eures Gruppenraums und bildet vier Gruppen von 1-4 Personen, die um den Stapel sitzen.
2. Das Ziel des Spiels ist es, dass jede Gruppe genügend Ressourcen sammelt, damit Ihre Gemeinschaft gedeihen kann. Eine blühende Gemeinde muss 2 Steine sammeln, um Häuser für Menschen zu bauen, 2 Blätter, um einen Lebensraum für Tiere zu schaffen, und 2 Stöcke für Technologie, um eure Menschen und Wildtiere glücklich zu machen.
3. Bevor ihr beginnt, besprecht, wofür Ihr Eure Technologie einsetzen möchtet und warum. Ihr könntet zum Beispiel Lebensmittel anbauen, einen Park bauen, Musik machen oder eine Schule bauen. Teilt abwechselnd Eure gewählte Technologie mit der Gruppe und warum Ihr euch dafür entschieden habt.
4. Ihr werdet im Spiel auf Erdbeben stoßen und müsst eine Körperaktion dafür erstellen, wenn sie auftreten – wackelt beispielsweise mit eurem Körper oder macht ein grollendes Geräusch.
5. Wenn ihr das Tempo des Spiels beschleunigen möchtet, könnt Ihr die Anzahl, der in jeder Runde gesammelten Ressourcen, nach einigen Runden des Spiels auf 2 erhöhen.

Unterwegs

Jedes Team zieht, wenn es an der Reihe ist, eine Zufallszahl von 1 bis 6 und führt die entsprechende Aktion aus:

1. Sammelt einen Stein

2. Sammelt ein Blatt

3. Sammelt einen Stock

4. Tauscht eine Ressource mit einer anderen Gruppe aus

5. Kleines Erdbeben: Sammelt nichts und deine Gruppe führt die Erdbebenaktion aus

6. Großes Erdbeben: Ihr verliert eine Ressource eurer Wahl und alle Gruppen führen gemeinsam die Erdbebenaktion durch.

Wie man das Spiel beendet

Spielt das Spiel, bis eine Gruppe genügend Ressourcen gesammelt hat, um ihre Gemeinschaft aufzubauen. Diese Gewinnergruppe kann dann eine Regel ändern oder eine neue Regel einführen, um den anderen Teams zu helfen, ihre Ziele zu erreichen. Zum Beispiel könntet ihr die Aktion für Nr. 6 so ändern, dass die Ressource einem anderen Team gegeben wird, anstatt auf dem zentralen Stapel „verloren“ zu gehen. Die folgenden Gewinnergruppen können ebenfalls eine Regel ändern oder hinzufügen.

Beendet das Spiel, indem ihr besprecht, was ihr aus dem Spiel über Frieden und Gemeinschaftsbildung lernen könnt. Dafür wählt ihr 2-3 reflektierende Fragen aus der Liste unten aus.

1. Wie gut haben wir als Gruppe zusammengearbeitet?

2. Wie hat es sich angefühlt, Ressourcen durch Erdbeben zu verlieren oder wenn Ressourcen „ausgetauscht“ wurden?

3. Wie können Gemeinschaften mit unterschiedlichen Bedürfnissen in einer Welt mit begrenzten Ressourcen friedlich zusammenleben?

4. Was können wir von der Natur über Frieden und Gemeinschaftsbildung lernen?

5. Warum war es wichtig, Technologie zu haben, und welche Art von Technologie brauchen wir für einen friedlichen Planeten?

ältere Pfadfinder*innen

Befolgt dieselben Anweisungen und Regeln wie oben, führt jedoch unterschiedliche Ziele für jede Gruppe ein.

Gruppe 1: Baut ein ländliches Dorf mit einem großen Lebensraum für Wildtiere, etwas Technologie und einer kleinen Bevölkerung	
Gruppe 2: Baut eine Stadt mit mehr Wohnplätzen, einem großen Lebensraum und etwas Technologie	
Gruppe 3: Baut eine große Industriestadt mit viel Technologie, einigen Häusern für Menschen und einem kleinen Lebensraum für wild lebende Tiere	
Gruppe 4: Baut eine große Geschäftsstadt mit vielen Orten zum Leben, etwas Technologie und einem kleinen Lebensraum	

Die Erdbeben gingen weiter...
Jetzt habt ihr die Tätigkeit beendet, mit einem glücklichen Seufzer wurde die Erde ruhig und still. Brillant! Jetzt können die Menschen bequem mit der Natur leben und sich um alle Pflanzen und Tiere kümmern, die ihre Hilfe brauchen.

Amrita

Zum Glück seid ihr nicht die Einzigen, die versuchen, die Umwelt wieder aufzubauen. Es gibt noch eine weitere Heldin zu treffen – Amrita! Ihr Wald ist dank eures bisherigen Handelns nachgewachsen, aber noch nicht sicher.

Wie Miku, verlangen Menschen auf der ganzen Welt immer wieder zu viel von der Natur, einschließlich des Königs von Amritas Land. Er betrachtete die riesigen Bäume in seinem Wald und stellte sich riesige Gebäude für all seine Untertanen vor, also schickte er seine Holzfäller los, um den ganzen Wald zu fällen. Amrita schnappte sich einen Baum und umarmte ihn fest, aber die Holzfäller entwischten zu anderen Bäumen und fingen an, sie in Stücke zu hacken! Amrita sah, wie ihre Freunde sich vor Angst umarmten, und die Tiere und Vögel, die im Wald lebten, rannten verängstigt davon.

Als die Nacht hereinbrach und die Holzfäller aufhörten, wusste sie, dass ihr nur noch Stunden blieben, um eine friedliche Lösung zu finden – oder ihr Zuhause würde für immer verschwunden sein! Es musste eine andere Lösung für das Problem geben, und sie war fest entschlossen, eine zu finden. Vielleicht könnte sie noch mehr Pflanzen anbauen, um dem König und seinen Holzfällern die Schönheit zu zeigen, die sie durch ihre Gier zerstörten.

Amrita braucht eure Hilfe, um ihr Ziel in so kurzer Zeit zu erreichen. Jetzt ist es an der Zeit für euch, die Natur zu unterstützen – helft Amrita, die fehlenden Teile des Waldes wieder aufzubauen, indem ihr einen Miniaturgarten aus Pflanzen, Objekten oder sogar auf eurem Computer erstellt. Fahrt dann mit dem letzten Abschnitt der Geschichte fort.

Sangam
Sangam wurde erstmals 1956 auf dem Treffen der WAGGGS International Commissioners in Neu-Delhi vorgestellt. Der Name Sangam wurde aufgrund seiner Bedeutung in der alten Sprache Sanskrit gewählt: „Zusammenkommen“.

Kreiert euren eigenen Garten!

Nachdem ihr nun gesehen habt, wie friedlich die natürliche Harmonie sein kann, und gelernt habt, wie wichtig das Gleichgewicht in der natürlichen Welt ist, könnt ihr eure eigene Welt ein wenig heller machen, indem ihr einen Garten anlegt. Euer Garten kann jede Form annehmen, die euch am besten gefällt. Konzentriert euch einfach darauf, etwas zu schaffen, das euch und anderen hilft, zu schätzen, was die Natur für uns alle bereithält. Den Garten kann jede*r für sich allein kreieren oder ihr zusammen als Gruppe.

Vorbereitung und Materialien

Dies hängt davon ab, für welche der Optionen ihr euch für den Bau eures Gartens entscheidet.

Wählt eine der folgenden Möglichkeiten:

- [ ] Geht nach draußen und findet ein Stück Land, auf dem ihr etwas anbauen könnt
- [ ] Dekoriert einen Blumenkasten oder einen Blumentopf und pflanzt Samen ein
- [ ] Pflegt einen bereits bestehenden Garten und gebt ihm etwas Liebe
- [ ] Schneidet einige der Bilder im Anhang dieser Mappe aus und erstellt eine Gartencollage
- [ ] Legt einen Zen-Garten an
- [ ] Zeichnet oder malt euren Traumgarten
- [ ] Gestaltet ein 3D-Diorama eines Gartens aus wiederverwendeten Materialien
- [ ] Bastelt Origami-Blumen und „pflanzt“ sie in eurem Gruppenraum
- [ ] Erstellt mit Hilfe von Technologie ein digitales Bild eines Gartens

Dank all der schönen Gärten, die ihr und Amrita angelegt habt, wachten am nächsten Morgen alle auf - die Holzfäller, die Menschen, der König - und stellten fest, dass der Wald noch größer und schöner war als zuvor!

Die Holzfäller konnten sich nicht rühren vor lauter friedlichen Pflanzen, schönen Aussichten und Menschen, die sich sorgfältig um die verlorenen Tiere kümmerten.

Sie legten ihre Äxte nieder und sagten dem König, dass es keinen Sinn habe - sie könnten den Wald nicht aufhalten zu wachsen, und sie wollten es auch nicht. Der König stimmte zu und beschloss, seinen Palast mit seinen Untertanen zu teilen, anstatt dem Wald Land wegzunehmen. Jede*r konnte einen schönen Blick auf die Bäume haben!

Teilt eure Bemühungen mit der ganzen Welt! Macht ein Foto von eurem Garten und verwendet das Hashtag #WTD2023, um sie mit anderen zu teilen, oder sendet eure Bilder direkt an WAGGGS an wtd@wagggs.org

Findet Inspiration für euren Garten oder erfahrt einfach mehr über Gärten rund um die ganze Welt hier

Wenn ihr weitere Ideen für Aktivitäten sucht, findet ihr sie auf der Website der World Centres einige der beliebtesten Outdoor-Aktivitäten von Kusafiri, Sangam, Pax Lodge, Unsere Cabana und Our Chalet.

Den Wald aufforsten

Nachdem ihr euren Garten fertiggestellt habt, lest den letzten Abschnitt der Geschichte, um zu erfahren, wie ihr helfen könnt, den Frieden für alle Lebewesen auf der Welt wieder herzustellen.

Endlich war die Welt wieder voller leben.
Tiere und Vögel liefen umher und die Erde war mit Pflanzen von jeder Farbe bedeckt.

Die Maismädchen tanzten, die Erde summte glücklich und Amritas Wald war sicher – weil ihr ihnen geholfen habt.

Bei eurem Abenteuer rund um die Welt, habt ihr entdeckt, wie das Ökosystem dafür sorgt, dass alles zusammenarbeit, wie man die Erde glücklich hält und wie man sein lokales Umfeld beschützt.
Wir haben fast alle Probleme gelöst, aber da ist noch eine Person übrig, die Hilfe braucht…

Miku saß allein auf dem Boden und fühlte sich furchtbar für das, was sie getan hatte.
Würde sie ihren Fehler jemals wieder gut machen können?
Doch plötzlich wurde sie von Schatten bedeckt, als Bäume zum Himmel aufragten und ihre Pflanzen wieder zum Leben erwachten!
Sie war dankbarer als jemals jemand zuvor – doch dann begann sie sich sorgen zu machen. Was ist, wenn jemand anderes anfangen würde, sich zu viel zu wünschen? Was ist, wenn sich die ganze Geschichte wiederholt?
Sie konnte Held*innen wie euch und Amrita nicht die ganze Arbeit überlassen!

Also begann Miku um die ganze Welt zu laufen, um die Geschichten zu verbreiten, auf was für unglaubliche Art und Weise Menschen die natürliche Welt beschützt haben. Und wie sich Menschen in Gefahr begeben haben, damit die Umwelt immer sicher ist.

Unsere Cabana
Unsere Cabana steht in der „Stadt des Ewigen Frühlings“, Cuernavaca, Mexico. Seit ihrer Eröffnung im Jahr 1957, hat unsere Hütte Gäste aus der ganzen Welt beherbergt und eine Reihe von Aktivitäten und Programmen angeboten. Von Umwelt Aktivismus bis hin zu weiblichen Führungskräften.

Beendet die letzte Aufgabe in dem World Thinking Day Paket, um Miku zu helfen, die Botschaft des Friedens in der Natur zu verbreiten und Geld für den World Thinking Day Fond zu sammeln.

Letzte Aktivität

Die Welt zu Fuß erkunden

Wir alle wollen einen friedlichen Planeten schützen. Ihr könnt dies tun, indem ihr euch mit euren (Brüdern und) Schwestern in der ganzen Bewegung zusammentut, um gemeinsam um die Welt zu laufen und unterwegs Geschichten wie die von Miku zu erzählen. Ihr könnt euch auch anmelden und eure Freunde, Familie und Menschen in deinem Leben dazu bringen, Geld für die Schritte zu spenden, die ihr geht, um so Geld für den World Thinking Day Fonds zu sammeln.

Mit 10 Millionen Pfadfinderinnen und Pfadfindern, die zusammenarbeiten, wollen wir sehen, wie oft wir den Globus umrunden können! Jeder Schritt, den wir gemeinsam tun, ist ein Schritt zum Schutz unseres Planeten und zu einer friedlichen Zukunft.

Ihr könnt dies gemeinsam als Gruppe tun um sicher zu sein, dass ihr euer Ziel erreicht!

Vorbereitung und Materialien

Diese Herausforderung beginnt am World Thinking Day, dem 22. Februar 2023, und endet am Tag der Erde, dem 22. April 2023. Das sind genau 2 Monate, um euer Ziel zu erreichen.

1 Setzt euch entweder ein Ziel, wie weit ihr jeden Tag gehen wollen. Ein gutes individuelles Ziel sind 4.000 Schritte, was 3 Kilometern oder 1,85 Meilen entspricht. Wenn ihr die Challenge als Gruppe absolvieren wollt, setzt euch ein anspruchsvolleres Ziel! Oder entscheidet euch als Gruppe für eine Wanderung, die ihr vor dem Tag der Erde, dem 22. April, abschließen wollt.

2 Wenn ihr eure Wanderung beendet, könnt ihr um Spenden für den World Thinking Day Fund bitten.

3 Vielleicht stoßt ihr auch auf Bereiche der Umwelt, die eurer Meinung nach verbessert werden könnten. Zum Beispiel Müll in eurem örtlichen Park oder einer Straße, die mehr Grünfläche braucht. Dies könnte euch dazu inspirieren, sich für die Verbesserung eurer Umgebung einzusetzen – veranstaltet eine Parkreinigung, um eure Schritte zu vervollständigen, organisiert einen Pflanztag im Freien, um die Luftqualität an eurem Wohnort zu verbessern, oder beteiligt euch an einem Citizen-Science-Projekt, indem ihr die Tiere und Pflanzen in eurer Umgebung zählt und aufzeichnet.

4 Rechnet aus, wie weit eure Gruppe in Kilometern gereist ist und teilt dies mit WAGGGS unter https://campfire.wagggs.org/worldthinkingday. Hier findet ihr weitere Informationen über die Aktivität und darüber, wie weit wir alle durch die Aktivität und Herausforderung „Walk the World“ gereist sind.

5 Während wir um die Welt wandern, wird unser Weg Fakten über Meilensteine entlang des Weges freischalten, wie z. B. unser reisendes Weltzentrum, Kusafiri, oder wie ihr das Great Barrier Reef in Australien schützen könnt!

6 Beobachtet eure natürliche Umgebung und findet Frieden in eurer Umgebung, macht Fotos von Teilen der Natur, die ihr schön findet. Ihr könnt diese Fotos weitergeben, um andere zum Weiterlaufen zu motivieren, Spendet für Pfadfinderinnen und Pfadfinder oder sammelt das Bewusstsein für die Umwelt, welche in diesem Jahr das Thema ist.

Lasst uns alle den nächsten Schritt tun zum Schutz unseres Planeten und einer friedlichen Zukunft!

Der Umfang der Erde beträgt 40.075,17 Kilometer oder 24.901,461 Meilen. Man bräuchte also 66 Millionen Schritte, um die ganze Strecke zu umrunden. Zeichnet eure Strecke auf und helft uns, die Welt zu umrunden, um das Bewusstsein für den World Thinking Day Fonds zu schärfen!

Lasst euch für eure harte Arbeit belohnen. Wenn ihr könnt, bittet eure Familie und Freunde um Spenden, wenn ihr in 59 Tagen um die Welt lauft.

Vergesst nicht, eure Wanderung hier online zu dokumentieren, wenn ihr sie beendet habt! Ihr könnt Bilder von euren Wanderungen und Geschichten über eure lokale Umgebung teilen.

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH! Du/Ihr hast/habt das 2023 World Thinking Day Activity Pack abgeschlossen!

Ihr könnt ein Earth Day-Abzeichen gewinnen, wenn ihr die weiteste Strecke zurücklegt oder das meiste Geld für den World Thinking Day Fonds sammelt. Die 100 besten Entfernungen und Spenden, erhalten ein Earth Day-Badge.

52

53

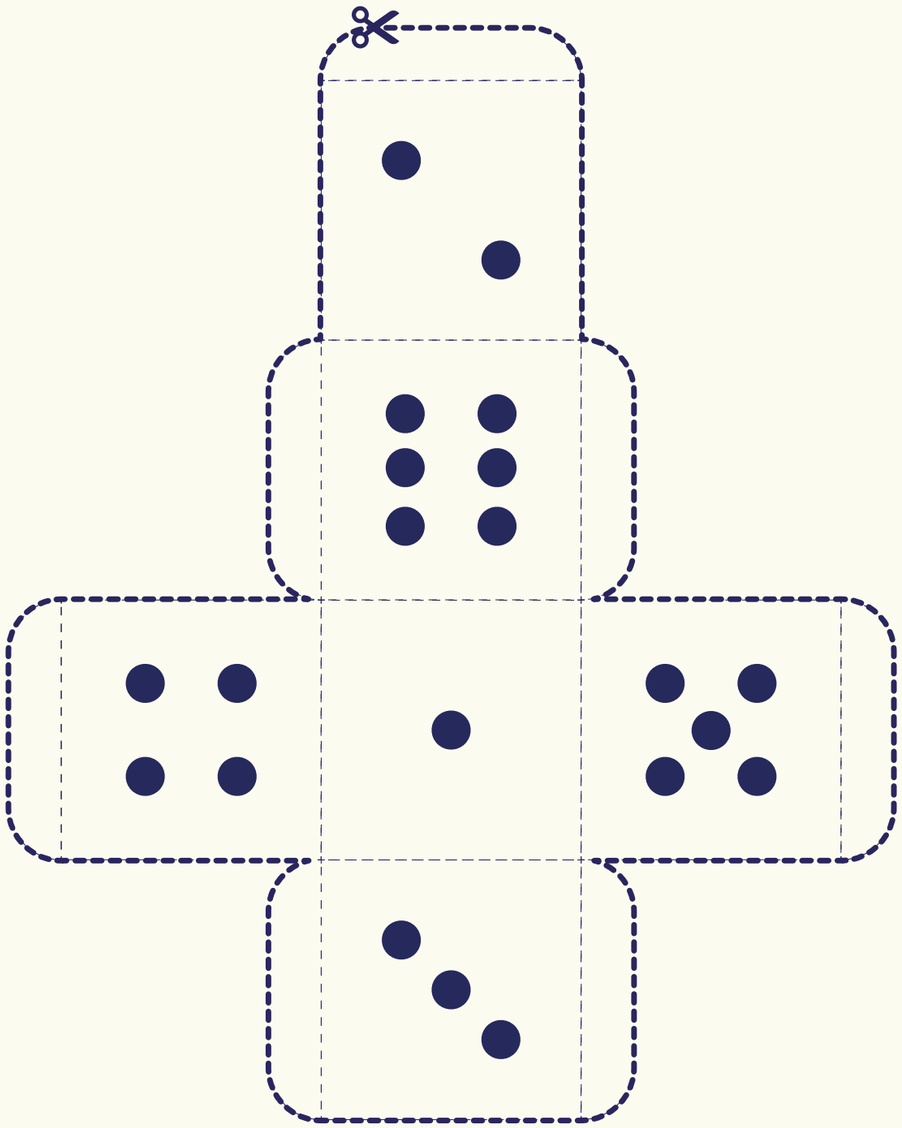
Anhang

Aktivität 2B

Ein Würfel, den ihr ausschneiden und verwenden könnt, wenn ihr keinen habt.

Schneidet entlang der dunkleren Linie

Faltet entlang der gestrichelten Linie



Aktivität 3

Bilder, die ausgeschnitten werden können, um und eine Gartencollage für die Aktivität zu gestalten

Schneidet entlang der dunkleren, gestrichelten Linie

Acknowledgments

With special thanks to the World Thinking Day writing team for their ideas, creativity, and commitment to co-create this year's pack

Alyssa Meredith (USA)
Andrea Agapiou (Cyprus)
Claire-Marie Pepper (Australia)
Verena Kunberger (Germany)
Lynn Lynn Htaik (Myanmar)
Madeleine Perham (UK)
Amoako Lynda (Ghana)
Aleksandra Polesek (Poland)

Special thanks also to
Mel Reoch and Elsa Cardona for their helpful contributions and to the volunteers at Pax Lodge who helped test and edit some activities: Katie Saxby; Anna Scott; Clare Paske; Sarah Sprigg; Catriona Duffield; Grace Haycocks; Andrea Torres; Jenna Heleen; Judie Ndhlovu.

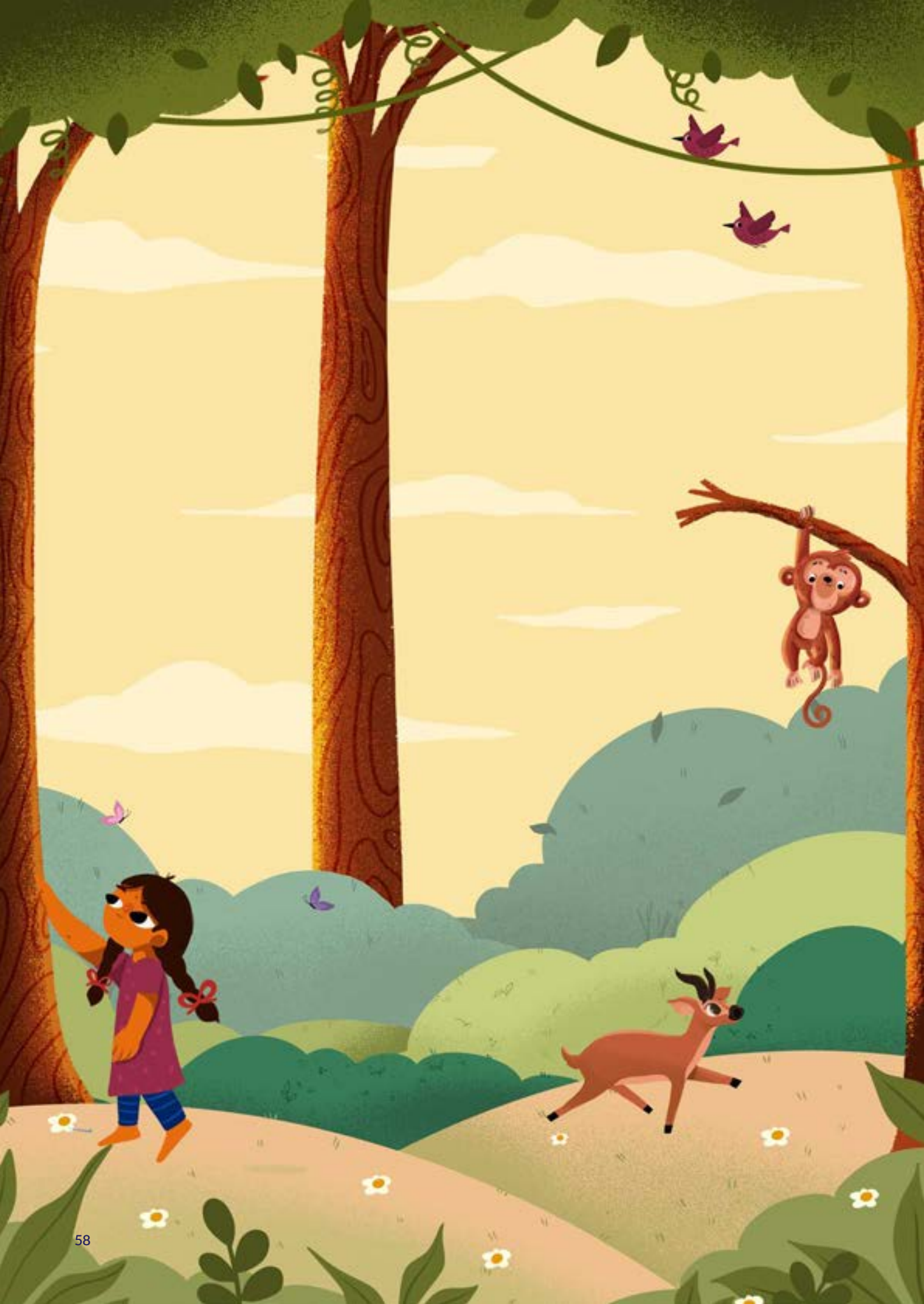
Curated by
Alyssa Meredith and Josephine Oates (née Davies)

Designed by
Studio Ping Pong

World Association of Girl Guides and Girl Scouts
World Bureau,
12c Lyndhurst Road
London, NW3 5PQ
United Kingdom

Telephone +44 (0)20 7794 1181
Email: wtd@wagg.org
Website: www.wagggs.org
www.worldthinkingday.org

Social Media

For global updates and opportunities follow @WAGGGSworld on Instagram, Facebook and, Twitter.

For additional region specific updates and opportunities follow:
@africaregionswagggs
@wagggswhho
@ArabRegionWAGGGS
@AsiaPcificRegionWAGGGS
@europeregionwagggs