

**Unsere kleine Wolfsspur**

Lieber Wölfling!

Dieses Heftchen soll Dich durch Deine Wölflingszeit begleiten und Dir helfen, ein guter und bewusster Pfadfinder zu werden. Hier findest Du wichtige Tipps und Anregungen, die Dich auf Deinem weiteren Weg begleiten werden.

Am besten wäre es, wenn Du dieses Heft auf allen Fahrten mitbringst. Wir wünschen Dir viel Spaß bei den Welfen!

Gut Pfad

Eure Meutenführer

**Dieses Heft gehört . . . . .**

Name: . . . . .

Fahrtenname: . . . . .

Adresse: . . . . .

Telefon: . . . . .

Geburtsdatum: . . . . .

Stamm: . . . . .

## Pfadfindergeschichte

Man schreibt das Jahr 1857. Es ist der 22. Februar. An diesem Tag wird in London der wichtigste Mann der zukünftigen Pfadfinderbewegung geboren. Sein Name ist:

Lord Robert Stephenson Smyth Baden-Powell of Gilwell  
(genannt : "BIP")

Trotz seines schlechten Schulabschlusses wurde er in der britischen Armee als Offizier ausgebildet. Zuerst wurde er in Indien eingesetzt. Bald darauf ist ihm, der die Wildnis wie seine Hosentasche kannte, die Ausbildung der Scouts in der Armee (Kundschafter) übertragen worden. Die meiste Zeit seines Lebens verbrachte er aber in Kenia. Mit 43 Jahren verließ er die Armee und kehrte zurück nach England. Dort fiel ihm auf, dass viele Jugendliche vorzeitig die Schule verließen und sich auf Londons Straßen herumtrieben. Er beschloss, diesen Jugendlichen ein Lebensziel zu geben. Im Sommer 1907 scharte er 22 Jungen um sich und führte sie auf die Insel Brownsea vor der englischen Küste. Er lehrte sie, die Gegend zu erkunden und Feuer zu machen. Er veranstaltete Geländespiele und freundschaftliche Keilereien. Im Jahre 1911 entstand die deutsche Pfadfinderbewegung. 1914, mit Ausbruch des Ersten Weltkrieges, zerbrach die deutsche Pfadfinderei. Ende des Krieges bildeten sich neue Gruppen, aber vor dem Zweiten Weltkrieg wurde die gesamte Pfadfinderarbeit in Deutschland verboten. Am 8. Januar 1941 starb BIP in Kenia. Seine Idee aber lebt bis heute - mittlerweile gibt es über 25 Millionen Pfadfinder auf der ganzen Welt.

## Die Gesetze

Bei uns Pfadfindern gibt es einige Gesetze:

Sie lauten:

- 1) Der Jungwolf ( DU) folgt dem Altwolf ( Sippen- und Meutenführer)
- 2) Wölflinge helfen, wo sie können und nehmen uns zusammen.
- 3) Wölflinge spitzen Aug´ und Ohr und folgen dem Rudel

Das bedeutet, dass Du dich immer bemühest:

- Deine Aufgaben gut zu erfüllen
- Den Versprechen treu zu bleiben
- Gut mitzuarbeiten
- Hilfsbereit und kameradschaftlich zu sein

Der Wahlspruch lautet: „SO GUT ICH KANN“

## Das Versprechen

Jetzt bist Du schon länger bei den Welfen und hast bereits eine oder mehrere Fahrten mitgemacht. Du weißt soviel vom Leben in der Meute, dass du dein versprechen ablegen kannst.

Es heißt:

„Ich verspreche, nach besten Kräften gute Freundschaften zu erhalten, zu lernen und jederzeit hilfsbereit zu sein.“

Das bedeutet für Dich:

- du solltest an allen Veranstaltungen Deiner Meute teilnehmen
- du kennst die Gesetze der Meute und hältst Dich daran
- du gibst Dir Mühe, immer ein guter Wölfling zu sein

Das heißt auch:

Du willst Dir Mühe geben:

- an die anderen denken
- hilfsbereit zu sein
- Augen, Nase, Ohren, Mund und Hände zu gebrauchen, um Neues zu entdecken
- Die natur zu schätzen und sauber zu halten
- Auch verlieren zu können

### Der Gruß

Alle Pfadfinder geben sich zur Begrüßung und zum Abschied die linke Hand. Mit der rechten Hand wird der Pfadfindergruß gemacht. Bei uns sieht das folgendermaßen aus:

Der Zeige- und Mittelfinger sind gestreckt, sie erinnern an die Wolfsohren. Der Daumen deckt den gebogenen Ring- und den kleinen Finger ab, dies bedeutet:

Der Starke schützt den Schwachen.

Wichtig ist auch noch, dass die Wölflinge und Pfadfinder uns alle mit „DU“ anreden, egal wie alt wir sind oder welche Stellung wir innerhalb des Pfadfinderbundes haben!

### Was nehmen wir auf Fahrten und Lagern mit?

Außer einem Affen (Rucksack) und der ordentlichen, sauberen Kluft (Hemd, Juja, Wanderschuhe, wenn vorhanden Lederhose, Halstuch), benötigt man folgende Dinge:

- Schlafsack
- Poncho
- Schlafanzug
- Wechselunterwäsche
- Wechselstrümpfe
- Hose
- Badesachen
- Pullover
- Trinkgefäß
- Essbesteck
- Brotbrettchen
- Hungertuch
- Schreibzeug
- Waschzeug (Handtuch, Seife, Kamm, Zahnbürste/-pasta)
- AB-Päckchen

#### **Das AB-Päckchen**

Zu unserer Ausrüstung gehört das Allzeit Bereit-Päckchen. Hierfür nimmst Du am besten eine kleine Metalldose, die in die Brusttasche passt.

Dort hinein gehört:

- 1 Kerzenstummel
- 1 Mullbinde
- 2 Pflaster
- 1 Sicherheitsnadel
- 1 Stift
- Sturmstreichhölzer
- Nadel, Knopf und Faden
- Kleine Zettel
- Telefongeld/Telefonkarte

#### **Das Feuer**

Auf einem Lager benutzen wir grundsätzlich zwei verschiedene Arten von Feuer: das Lagerfeuer und das Kochfeuer.

Das Kochfeuer hat den Zweck, wie der Name schon sagt, schnell ein Essen zuzubereiten. Dazu muss die Wärme möglichst unter den Topf oder der Pfanne sein.

Ein Lagerfeuer dagegen soll seine Wärme auf die ganze Runde verteilen und viel Licht spenden.

1. Kochfeuer:

- Pagodenfeuer
- Sternfeuer

2. Lagerfeuer:

- Pyramidenfeuer

Um das Feuer zu kontrollieren, musst Du folgende Regeln beachten:

1. Möglichst 100 Meter Abstand vom Waldrand.
2. Nicht auf Heide, Moor und Wiesenböden Feuer machen, da es unterirdisch weiterbrennen kann.
3. Die besten Feuerplätze findest Du auf Felsen, Sand und Kiesböden.
4. Auf Grasflächen stichst Du die Feuerstelle aus und legst Steine darum, damit sich die Flammen nicht ausbreiten können.

Als nächstes musst Du folgendes beachten, damit Dein Feuer gut brennt und nicht qualmt:

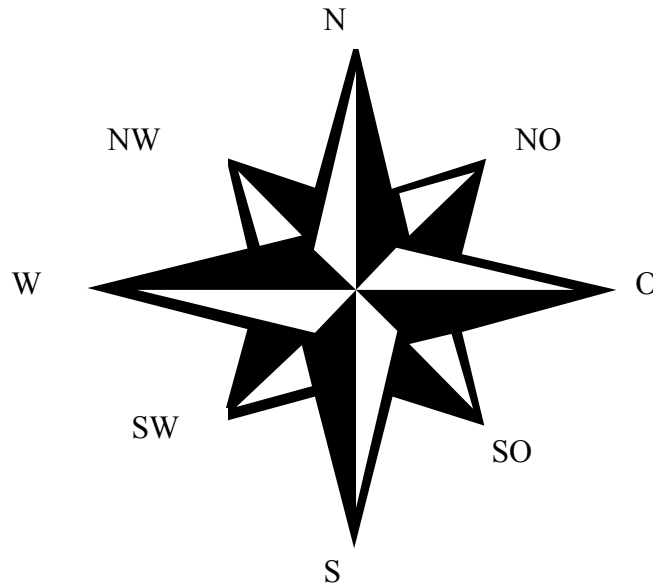
1. Das Feuer sollst Du so aufbauen, dass Du es ohne Mühe mit Streichhölzern anmachen kannst.
2. Der Feueraufbau selbst muss von unten nach oben und von innen nach außen, aus immer dickerem Holz (unten dünn, oben dick) bestehen.
3. Kantiges trockenes Holz brennt am besten.
4. Benutze niemals explosive Material zum Zünden!!!
5. Jedes Feuer braucht Luftzufuhr (nicht zuviel und nicht zuwenig)
6. Ein Feuer muss immer bewacht werden!!!
7. Wenn Du eine Feuerstelle verlässt, muss sie kalt sein. Sie ist mit Sand und Steinen zu füllen und muss mit Gras wieder zu bedecken.
8. !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!NICHT KOKELN!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

### Die Himmelsrichtungen

S = Süden  
SW = Süd- Westen  
W = Westen  
NW = Nord- Westen

N = Norden  
NO = Nord- Osten  
O = Osten  
SO = Süd- Osten

Am besten merkst Du Dir die Windrose mit folgendem Satz:  
**N**ie **O**hne **S**eife **W**aschen



### Karten und Kompass

#### Der Maßstab:

1cm auf der Karte im Maßstab 1 : 10.000 entspricht 100m.  
1cm auf der Karte im Maßstab 1 : 25.000 entspricht 250m.  
1cm auf der Karte im Maßstab 1 : 50.000 entspricht 500m.  
1cm auf der Karte im Maßstab 1 : 100.000 entspricht 1000m.

#### Daraus ergibt sich:

Ein Kilometer entspricht im Maßstab 1 : 25.000 auf der Karte 4cm.  
Ein Kilometer entspricht im Maßstab 1 : 50.000 auf der Karte 2cm.  
Ein Kilometer entspricht im Maßstab 1 : 100.000 auf der Karte 1cm.

Für Wanderungen eignen sich Karten im Maßstab 1 : 50.000 am Besten.

### Das Kroki

Ein Kroki ist eine Wegbeschreibung, durch die Du einen Weg findest, den Du noch nie vorher gegangen bist. Auf einem Kroki sind nur die wichtigsten Wegpunkte eingetragen.

Wenn du z.B. Deinen Freunden einen Weg erklären möchtest, zeichnest Du ihnen ein Kroki. Du gibst ihnen einen bekannten Punkt an, von dem aus Dein Kroki beginnt, z.B. Deine Schule. Von dort zeichnest Du ihnen Straßen ein, die sie benutzen müssen. Damit sie die richtigen finden, hilfst Du ihnen, indem Du z.B. auffällige Gebäude (Kirchen, große Häuser, Bauernhöfe, usw), seltsam geformte Bäume oder Gewässer einträgst. Du zeichnest jedoch nicht den Baum und jedes einzelne Haus, sondern trägst einen Punkt ein, den Du dann beschriftest. Der Rest wird nicht weiter erwähnt.

Nun noch einige grundsätzliche Regeln zum Kroki.

Straßen werden immer als gerade Linien gezeichnet (Kurven = Ecken).

Flüsse werden nur teilweise gezeichnet, z.B. in der Nähe einer Brücke oder wenn sie als Hindernis überquert werden müssen. Sie werden als Schlangenlinien dargestellt.

### **Waldläuferzeichen**

- 1) Folge diesem Weg!
- 2) Diesem Weg nicht folgen
- 3) Wir haben uns geteilt: drei links, vier rechts
- 4) Weg zum Zeltplatz
- 5) Zehn Schritte von hier ist eine Mitteilung verborgen
- 6) Trinkwasser
- 7) Weg zu nicht trinkbarem Wasser
- 8) Freunde
- 9) Feinde
- 10) Gefahr!!
- 11) Warte hier fünf Minuten
- 12) Spielende
- 13) Entgegengesetzte Richtung

### **Erste Hilfe**

1. Bevor Du dich um Verletzte kümmerst, überlege was zu tun ist.
2. Um weitere Unfälle zu vermeiden, muss der Unfallort abgesperrt werden.
3. Verletzten an eine sichere Stelle bringen.
4. Was hat der Verletzte?
  - a) bewusstlos - stabile Seitenlage
  - b) atmet er nicht - künstliche Beatmung (Mund zu Mund)
  - c) blutet er - Blutung stoppen
  - d) schwacher, schneller Puls - Schocklage (Beine hochlegen)

Was musst Du beachten, wenn Du bei einem Unfall telefonisch Hilfe holst?

**Was** ist passiert?

**Wo** ist es passiert?

**Wieviele** sind betroffen?

**Wie** schwer sind diese Personen verletzt?

**Wer** Du bist?

### Unfallverhütung

- 1) Wie vermeide ich Bade- und Schwimmunfälle?
  - a) Du solltest auf keinen Fall sofort nach dem Essen ins Wasser springen, sondern etwa eine halbe Stunde warten.
  - b) Dusche Dich, bevor Du ins Wasser springst, immer erst ab.
  - c) Nach einer Wanderung bleibst Du erst einige Minuten sitzen und ruhst Dich aus, bevor Du ins Wasser springst.
  - d) Bade nur unter Aufsicht!
  - e) Tauche auf keinen Fall, wenn Du eine Ohrverletzung hast.
  - f) Fühlst Du Dich nicht wohl, verzichte lieber auf das Baden.
  - g) Springe nie in unbekannte Gewässer!
- 2) Weitere Regeln der Unfallverhütung:
  - a) Werfe nicht mit Steinen, Pfeilen oder mit Messern
  - b) Lass Dich nicht auf unsinnige Mutproben ein (z.B. eine Seilbrücke auf Zeit überqueren)
  - c) Abseilen solltest Du Dich nur, wenn ein erfahrener, ausgebildeter Leiter dabei ist.
  - d) Lass die Finger von gefährlichen Werkzeugen, mit denen Du nicht umgehen kannst.
  - e) Trage für Wanderungen und ähnlichen Unternehmungen passendes Schuhwerk.
  - f) Begegnen Dir Tiere, berühre sie nicht (!!Tollwutgefahr!!). Habt Ihr eine Bisswunde, sucht sofort einen Arzt auf!
  - g) Seid Ihr mit dem Fahrrad unterwegs, fahrt immer hintereinander, nicht nebeneinander.
  - h) Beim Kochen keine Flüssigkeiten ins Feuer schütten oder gar Prügeleien veranstalten.

### Knoten

1. Palstek

Als Palstek bezeichnet man die Abseil-Rettungsschlinge, die sich nicht zuzieht.

2. Webleinstek

Der Webleinstek eignet sich besonders gut zum Bauen eines Zaunes oder einer Strickleiter. Er dient auch als Anfangsknoten, um Kotten- oder Jurtenstangen zu binden.

3. Schotstek

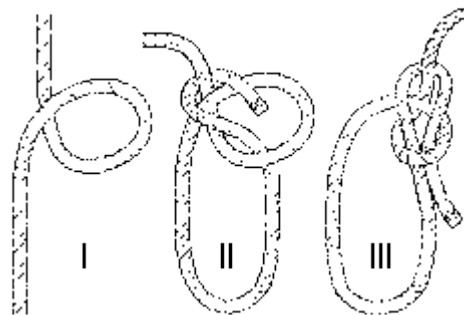
Der Schotstek dient zur Verknüpfung zweier unterschiedlich starker Seile oder Enden. Er kneift sich fest zusammen und liegt sehr flach.

4. Achterknoten

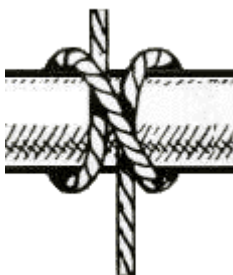
Der Achterknoten verhindert z.B. die Auflösung am Ende eines Seiles. Er wird auch als Markierung einer Maßleine verwendet.



Achterknoten



Palstek



Webleinstek



Schotstek