No. 4

Weltengestalter*in

mitreden.mitmachen.mitgestalten.

PSG DV WUE
Newsletter

Thema: Verantwortung übernehmen

4 Verantwortung in einer Demokratie

Verantwortung in einer Demokratie bedeutet, sich einzubringen, Entscheidungen mitzugestalten und die eigenen Rechte und Freiheiten ebenso wie die der anderen ernst zu nehmen.



REMEMBER! →

Input für Leiter*innen

Verantwortung zu übernehmen bedeutet, für sich und andere einzustehen. Als Leitung bei der PSG übernehmt ihr Verantwortung für eure Gruppe – und damit auch für die Kinder, die euch anvertraut sind.
Das heißt: Ihr schafft einen sicheren Raum, in dem Kinder sich ausprobieren, mitentscheiden, Fehler machen und wachsen können. Ihr hört zu, seid verlässlich und habt im Blick, was die Kinder brauchen.

Gleichzeitig bedeutet Verantwortung auch, Entscheidungen zu treffen, Grenzen zu setzen und Hilfe zu holen, wenn etwas eure eigenen Möglichkeiten übersteigt.

Als Pfadfinder*innen übernehmen wir Verantwortung aber nicht nur in unserer Gruppe, sondern auch für unsere Gemeinschaft und unsere Demokratie. Wir können mitgestalten, unsere Meinung einbringen, anderen zuhören und uns für das einsetzen, was uns wichtig ist. Demokratie lebt davon, dass Menschen mitmachen, sich einmischen und Verantwortung übernehmen – auch wenn das manchmal bedeutet, die eigene Komfortzone zu verlassen.

Gerade als Leitung seid ihr Vorbilder dafür: Ihr zeigt den Kindern, dass ihre Stimme zählt, dass unterschiedliche Meinungen dazugehören und dass jede etwas bewegen kann.

Verantwortung heißt nicht, alles können oder alles allein schaffen zu müssen. Verantwortung heißt, hinzuschauen, sich Gedanken zu machen, mitzumachen und bewusst zu handeln.

„Demokratie bedeutet: Meine Stimme zählt – und ich bin bereit, auch die Stimmen der anderen zu hören und gemeinsam Verantwortung zu übernehmen.“

Ideen für die Gruppenstunde:



1.Gruppenarbeit
Dauer: ca. 15–20 Minuten
Material: Papier/Plakat, Stifte, ggf. Klebepunkte

1. Einstieg – Was ist uns wichtig? (3–5 Min.)
Die Gruppe bekommt die Frage:
„*Was brauchen wir, damit es in unserer Gruppe allen gut geht?*“
Die Kinder sammeln Ideen. Je nach Alter können die Leitungen die Antworten aufschreiben oder die Kinder selbst malen/schreiben lassen.



Beispiele:
Alle dürfen mitreden.
Niemand wird ausgelacht.
Wir hören einander zu.
Wir helfen uns.
Jede*r darf mal bestimmen.
Wir halten uns an gemeinsame Regeln.

2.Gemeinsam entscheiden
Dauer: ca. 5–7 Min.

Die Leitung gibt 3–4 konkrete Situationen vor, z. B.:
„Wir wollen nächste Woche einen besonderen Gruppenabend machen. Zur Auswahl stehen: Lagerfeuer, Basteln, Geländespiel oder Kochen.“
Die Kinder dürfen Vorschläge machen, diskutieren und anschließend demokratisch abstimmen.



Danach kurz fragen:

- Wie habt ihr euch bei der Abstimmung gefühlt?
- War es okay, wenn eure Idee nicht gewonnen hat?
- Was bedeutet es, die Entscheidung der Gruppe mitzutragen?



Rätsel 4

Finde in jeder Zeile den Buchstaben, der doppelt vorkommt. Von oben nach unten gelesen ergibt es das Lösungswort.

- **A – S – R – T – A**
- **K – L – P – O – L**
- **M – L – N – E – L**
- **E – R – A – E – T**
- **M – N – S – M – O**

Lösungswort: ___ ___ ___ ___ ___

Lösungswort des letzten Newsletters: vor

