

Handreichung  
für Gruppenpionierleiter  
die ihren Einsatz im  
Jungpionierlager  
„F. E. Dzierzynski“  
in Parnitz haben

8.5  
ZD 9140

Liebe Gruppenpionierleiter!

Jedes Jahr fahren Tausende von Kindern unserer Republik in Ferienlager oder Zentrale Pionierlager. Sie sollen sich dort erholen, ihren Körper gesund erhalten und sich auf das kommende Schuljahr vorbereiten.

Als Gruppenpionierleiter bekommst Du die Kinder 14 bis 16 Tage anvertraut. Du ersetzt ihnen für diesen Zeitraum die Mutti, den Vati und auch Geschwister.

Damit steht eine große Aufgabe und Pflicht vor Dir.

Mit der vorliegenden Handreichung wollen wir Dir eine wirkungsvolle Hilfe und Unterstützung geben, damit Du Deine Aufgaben im Ferienlager mit viel Erfolg und Freude bewältigst.

## 1. Wie bereitest Du Dich auf den Einsatz als Gruppenpionierleiter vor?

### 1.1. Vorüberlegungen

Ferienzeit. Tausende unserer Jung- und Thälmannpioniere verbringen einen Teil ihrer Ferien in den Ferienlagern und Zentralen Pionierlagern der DDR.

Schon lange vorher machen sich die Organisatoren, die Lager- und Gruppenleiter und viele andere Gedanken über die inhaltliche und organisatorisch-methodische Gestaltung des Lagers. Bei der Vorbereitung auf das Lager trägt der Gruppenpionierleiter eine hohe Verantwortung. Von ihm hängt wesentlich ab, ob es interessante und freudvolle Ferientage werden, ob unsere Erziehungsziele im Sinne des Pionierauftrages verwirklicht wurden, und ob die Kinder am Ende des Lagers sagen "Wir kommen wieder, wir freuen uns darauf!"

Viele Aufgaben stehen vor dem Gruppenpionierleiter, die größtenteils vor Beginn des Ferienlagers bewältigt werden müssen. Durch das Studium der Dokumente des Pionierauftrages des jeweiligen Schuljahres, das Beschäftigen mit den Erziehungskonzeptionen des Lagers und der Lagerfreundschaft bereitest Du Dich langfristig auf den Einsatz als Gruppenpionierleiter im Lager vor.

### 1.2. Möglichkeiten zur individuellen Vorbereitung auf die Arbeit mit Kindern

Eine gute Vorbereitung auf den Einsatz im Ferienlager ist notwendig, um die Tätigkeit dort mit Erfolg durchzuführen. Zur Vorbereitung mußt Du verschiedenste Materialien nutzen, die inhaltliche, methodische und organisatorische Hinweise geben.

Hier sind Dir einige Möglichkeiten aufgezählt, die Dir als Anregung dienen sollen.

- In den Methodikbeilagen der Zeitschrift "Pionierleiter" findest Du vielfältige Empfehlungen zur Arbeit mit den Kindern auf gesellschaftlichen, sportlichen und musischen Gebiet.

Diese Beilagen gewinnen für Dich an immer größerer Bedeutung, weil Du hier für die spezifischen Altersunterschiede methodische Hinweise erhältst. Nutze auch die "Methodischen Briefe", die jährlich im PIONIERLEITER erscheinen.

- Orientierst Du Dich an den Buchempfehlungen des Schuljahres, so ergibt sich für Dich die Möglichkeit für jede Klassenstufe Literatur auszuwählen, die Du während Buchlesung, literarischen Nachmittagen und andere Literaturveranstaltungen nutzen kannst.
- Eine weitere Hilfe ist auch die Zeitschrift "Frösi". Mit ihren Bastelanleitungen und Geschichten bietet sie vielfältige Möglichkeiten zur interessanten Gestaltung des Gruppenlebens. So erscheinen zum Beispiel Geschichten, die man besonders für die Wahrung revolutionärer Traditionen der Arbeiterklasse und für das Bekanntmachen der Kinder mit dem Kampf der fortschrittlichen Kräfte der Welt nutzen kann.
- Um dem Bewegungsdrang unserer Kinder Rechnung zu tragen, ist es vor allem auch notwendig sich in der Literatur über Spiele, Rätsel, Wettkämpfe und anderes zu informieren. Du solltest unter anderem folgende Bücher zu Rate ziehen:
  - "Was spielen wir?", Verlag Tribüne, Berlin Teptow 1962
  - "Keine Angst vor Langeweile" Heinz Schnura, Kinderbuchverlag, Berlin 1974
  - "Unsere Spiele" Werner Hirte, Verlag für die Frau, Leipzig
  - "Kleine Spiele" Erika und Dr. Hugo Döbler, Volk und Wissen Volkseigener Verlag, Berlin 1978

Natürlich kannst Du Dir auch noch andere Bücher auswählen, die Dir ebenfalls Hinweise für Deine Tätigkeit geben.

- Bei der Vorbereitung auf Höhepunkte des Ferienlagers oder der Freundschaft solltest Du vor allem die Schulfeierbücher (Teil I - III) zu Rate ziehen.
- An dieser Stelle möchten wir Dich auf die Schriftenreihe des Zentralen Methodischen Kabinetts "Für die Arbeit im Sommer" verweisen. Neben wichtigen methodischen Hinweisen enthält sie viele Geschichten zur Motivation auf die jeweiligen Veranstaltungen.

- Wenn Du Dich vorbereitest, dann sollten auch große politische Ereignisse einen bestimmten Platz in Deiner Arbeit einnehmen. So ist z. B. der Feriensommer 1988 undenkbar ohne die Orientierung auf den XI. Parteitag der SED und das VIII. Pioniertreffen in Karl-Marx-Stadt.

Da Du in das Jungpionierlager "F. E. Dzierzynski" nach Parnitz, in eine walddreiche Gegend, fährst, mußt Du Dich sehr gut darauf vorbereiten mit Karte und Kompaß umzugehen. Auch ist es notwendig, daß Du Dich noch einmal speziell mit den Pflanzen und Tieren des heinischen Waldes beschäftigst, um den Kindern Anregungen für das gezielte Beobachten zu geben und sachkundig auf ihre Fragen antworten zu können.

### 1.3. Der Erziehungsplan als Ergebnis der konkreten Vorbereitung auf die Arbeit im Ferienlager

#### 1.3.1. Warum ist es notwendig einen Erziehungsplan aufzustellen?

Der Erziehungsplan ist der Plan des Gruppenpionierleiters, in denen er wesentliche Ziele, Aufgaben und Methoden festhält, die er im Ferienlager erreichen will bzw. anwendet.

Du hast die Aufgabe den Erziehungsplan so konkret wie möglich zu erarbeiten.

Die Ferien sollen als Bestandteil der ganzjährigen Erziehung für die Kinder zu einem freudigen und interessanten Erlebnis gestaltet werden. Mit der Aufstellung und Umsetzung Deines Erziehungsplanes sicherst Du, daß in der Ferienzeit der Pionierleiter eine Rolle spielt, daß dieser auch unter Ferienbedingungen erfüllt wird und daß auch die Pioniergebote während der Ferien bedeutung haben.

Mit Hilfe des Erziehungsplanes erreichst Du, daß sich Entdeckung, Spiel und Sport, unterhaltsame Tätigkeit und gesellschaftlich-nützliche Tätigkeit abwechseln.

1.3.2. Was beinhaltet Dein Erziehungsplan?

Mit der Aufstellung des Erziehungsplanes planst Du, wie unsere Pioniere auch in den weiteren Kampf um die Erhaltung des Friedens einbezogen und dabei wirksam werden, wie sich die Pioniere erholen und dabei kräftigen können, wie sich die Pioniere selbst viele schöne Erlebnisse gestalten und dabei unsere Heimat noch besser kennenlernen und wie die Pioniere jeden Tag Pionier sein können und ihren Pionierauftrag weiter erfüllen.

1.3.3. Ich stelle den Erziehungsplan auf

Wenn Du Deinen Erziehungsplan für das Ferienlager aufstellst, mußt Du von folgenden Grundsätzen ausgehen:

1. Das Pionierleben im Ferienlager muß auf das engste mit der gesamtgesellschaftlichen Entwicklung, mit dem politischen und gesellschaftlichen Leben verbunden sein.
2. Das gesamte Pionierleben im Ferienlager muß von der Aktivität des Kindes getragen werden.
3. Das Leben der Kinder ist auf der Grundlage des Statuts und der Gesetze der Pionierorganisation zu gestalten.
4. Das Pionierleben im Lager muß so vielseitig und romantisch wie möglich gestaltet werden.
5. Die gesamte Tätigkeit im Lager muß politisch pädagogisch gut geführt werden.

Der Erziehungsplan wird auf der Grundlage verschiedener Beschlüsse und Materialien aufgestellt.

Wenn Du Deinen Erziehungsplan schreibst, so ist folgende Untergliederung empfehlenswert:

- a) Grundlagen des Erziehungsplanes (z. B. Erziehungskonzeption des Ferienlagers, Beschlüsse, Pionierauftrag und anderes)
- b) Zielstellung (Was wollen wir im Denken und Handeln der Pioniere erreichen? Welche Möglichkeiten von Maßnahmen sind dazu notwendig?...)

- c) Vorüberlegungen (Name der Pioniere, Einschätzung der Pioniere im Hinblick auf Pioniertätigkeit, Ferienlagerteilnahme, Vorschläge für den Jungpionerrat...)
- d) Überlegungen für die Gestaltung des Gruppenlebens (Welche Schwerpunkte fordert die Ferienexpedition oder der Pionierauftrag, welche Möglichkeiten und Methoden der Umsetzung siehst Du?) (siehe Anlage)
- e) Der Gruppenplan (dieser Plan wird mit der Gruppe beschlossen und im Erziehungsplan nachgetragen)
- f) Gesichtspunkte für die Auswertung.

Mit dieser Vorbereitung und einer guten Stimmung kannst Du sicher alle Aufgaben während Deines Ferienlageraufenthaltes gut bewältigen und es wird nicht nur ein Erlebnis für die Pioniere, sondern auch ein Erlebnis für Dich.

#### 1.4. Was Du über das Lager und seine Umgebung wissen muß

Das Jungpionierlager "F. E. Dzierzynski" ist ein Betriebsferienlager des Ministeriums für Staatssicherheit.

Besonders reizvoll ist seine Lage inmitten eines riesigen Mischwaldes, weitabvom Straßenlärm und den Häusern einer Großstadt. Der Mischwald bietet gute Möglichkeiten der aktiven Erholung der Kinder.

Nicht weit von Lager entfernt, ca. 200 m befindet sich auch eine Badestelle, die im Sommer eine erholsame Erfrischung bietet. Das Ferienlager wird von Lagerleiter, Genossen Frank Heiß geleitet. Ihnen zur Hilfe stehen jeweils für einen Durchgang drei Freundschaftsleiter. In der Freundschaftsleitung arbeiten noch der Funktionär für Pionierarbeit. Außerdem arbeiten im Kinderferienlager noch ein Kulturfunktionär und Sportfunktionär. Aus dem obigen ist zu erkennen, daß sich das Lager in drei Lagerfreundschaften unterteilt. Die Pioniere der Lagerfreundschaft I und II wohnen in den Neubauten, jeweils acht Pioniere in einem Zimmer. Die Jungpioniere der Altersstufe 8/9 sind in der Lagerfreundschaft III untergebracht. Ihnen stehen Bungalows zur Verfügung.

## 2. Zur Gestaltung des Lagerlebens, als wesentliches Kriterium der interessanten Durchführung des Ferienlagers

### 2.1. Du empfängst Deine Pioniere an Lagertor

Auf den Empfang der Pioniere mußt Du Dich besonders gründlich vorbereiten, denn der erste Eindruck, den die Pioniere von Dir erhalten, ist eine Grundlage dafür, welche Beziehungen sie zu Dir einnehmen. Du solltest Dir vorher schon genau folgende Fragen beantworten:

Woran erkennen mich die Pioniere bzw. woran erkenne ich sie?

Wie verhalte ich mich in den ersten Minuten?

Was sage ich zu ihnen?

Wenn die Busse angekommen sind, sammeln sich die Kinder vor dem Bungalow der Freundschaftsleiter. Dann ruft jeder Gruppenpionierleiter die Namen der Kinder auf, die er bereits vorher erhalten hat. Du gehst dann zu Deiner Gruppe und stellst Dich bei ihnen vor. ...

Nun fragst Du, wie sie heißen, woher sie kommen und begleitest sie in ihre Unterkünfte.

### 2.2. Die Einweisung der Pioniere in ihre Unterkünfte

Als Gruppenpionierleiter weißt Du schon lange vorher, in welcher Lagerfreundschaft und in welchem Zimmer bzw. Bungalow Deine Pioniere für die nächsten zwei Wochen tätig sind und wohnen. Alle Pioniere der Lagerfreundschaft I und II wohnen in festen Unterkünften zu je acht Personen in einem Zimmer. Alle Pioniere der Lagerfreundschaft III wohnen in Bungalows. Während Du mit Deinen Pionieren zur Unterkunft gehst, solltest Du schon zeigen, wo sie zum Beispiel essen können, wo Aufenthaltsräume und andere wichtige Stätten sind. So können sich die Pioniere gleich von Anfang an orientieren.

Bist Du mit Deinen Pionieren im Bungalow bzw. im Zimmer, solltest Du noch einmal erzählen, wer Du bist, woher Du kommst und wie Du Dir die Arbeit mit den Pionieren vorstellst. Es ist aber auch notwendig, daß Du die Pioniere schon hier über bestimmte Normen der Ordnung und Disziplin unterrichtest.

Die Betten beziehst Du, bevor die Pioniere im Kinderferienlager eintreffen. Vielleicht kann man auch zur Begrüßung einen Blumenstrauß auf den Tisch stellen.

Während die Pioniere ihre Taschen ausräumen, sammelst Du die Teilnehmerhefte und Impfausweise ein.

Die Zeit nach dem Mittagessen solltest Du nutzen, um in aller Ruhe mit den Kindern Belehrungen durchzuführen über die Lagerordnung, Badeordnung, die Brandschutzordnung und über den Katastrophenplan.

Was Du aber nie vergessen solltest, ist zu erzählen, wo Du zu erreichen bist.

Wenn noch Zeit ist, so mußt Du darauf achten, daß alle Pioniere schon am ersten Tag ihren Eltern schreiben. Bei den jüngeren Pionieren sind dabei kleine Hilfestellungen nicht verkehrt.

### 2.3. Das erste Gespräch mit den Jungpionieren

Während des ersten Gesprächs mit Deinen Pionieren mußt Du darauf achten, daß es äußerst zwanglos und freundlich verläuft. Am Besten ist es, wenn Du Dir im Freien einen geheimen Treffpunkt aussuchst, wo Du Dich immer zu Gruppenberatungen mit Deinen Pionieren aufhältst. Da Parnitz mitten im Wald liegt, sind dafür genügend Möglichkeiten vorhanden.

Wenn Du dieses Gespräch führst, achte unbedingt darauf, daß alle Pioniere unmittelbar mit in das Gespräch einbezogen werden. Du solltest im Einzelnen besonders folgende Inhalte herausarbeiten:

- Herausfinden der Interessen, Neigungen, Fähigkeiten, Hobbys u.a.

- noch einmal Kennenlernen der Pioniere untereinander, soweit das noch nicht geschehen ist
- Kennenlernen der politisch-ideologischen Grundhaltung
- Herausarbeiten von Vorstellungen über den weiteren Verlauf im Ferienlager (Gruppenplan)
- Feststellen der Pioniere, die schon einmal in Ferienlager in Parnitz waren.

Hast Du dieses Gespräch beendet, so empfehlen wir Dir, daß Du mit den Pionieren noch einmal Lagerrundgang durchführst, wobei Du Deine Pioniere auf die Schönheiten aber auch Gefahrenquellen aufmerksam machst.

#### 2.4. Die Wahl des Jungpionerrates

Damit auch die selbständige Arbeit der Kinder im Ferienlager gefördert und weiterentwickelt und das Leben pioniergemäß gestaltet wird, ist es notwendig einen Jungpionerrat innerhalb der ersten zwei Tage des Ferienlageraufenthaltes zu wählen. Es ist unbedingt wichtig, daß der Jungpionerrat selbständig arbeitet, denn er soll die Gruppe während des Lageraufenthaltes leiten.

##### 2.4.1. Einige Empfehlungen für die Jungpionerratswahl

Bevor Du mit Deiner Pioniergruppe die Jungpionerratswahl durchführst, mußt Du Dir Gedanken darüber machen, welcher Pionier geeignet ist, Mitglied des Rates zu werden. Dabei gehe nicht immer von der einfachen Methode aus, daß derjenige, welcher in der Schule Jungpionerratsvorsitzender war, hier die selbe Funktion wieder haben muß. Denke daran, daß gerade hier der Pionier, welcher nicht im Jungpionerrat gearbeitet hat, eine Möglichkeit bekommt, sich in solch einer Funktion zu bewähren.

Die Jungpionerratswahl soll auch im Ferienlager ein würdiges und nachhaltiges Erlebnis der Pioniere darstellen. Führe sie am Besten in Eurem geheimen Treff durch. Folgende Funktionen können im Jungpionerrat ausgeübt werden:

- Jungpionierratsvorsitzender
- Stellvertretender Jungpionierratsvorsitzender
- Agitator

Alle anderen Pioniere sollten ebenfalls eine Aufgabe erhalten, sie können Mitglieder in folgenden Stäben und Kommissionen werden:

- Wettbewerbskommission
- Sportkommission
- Manöverstab
- Stab für Ordnung, Sicherheit und Sauberkeit
- Hygieneaktiv

Wenn Du also weißt, welcher Pionier welche Funktion übernehmen soll, legst Du den Ablauf der Wahl fest. Wir empfehlen Dir folgenden:

1. Begrüßung durch den Gruppenpionierleiter
2. Pionierlied (entsprechend dem Alter der Pioniere)
3. Diskussion zu einem aktuell-politischen Problem
4. Vorlesen des Gruppenplanentwurfes - Beschlußfassung
5. Vorstellen der Kandidaten
6. Wahl (Gratulation)
7. Verabschiedung oder ein Lied, Spiel oder Massentanz

Hast Du noch keinen Gruppenplan mit Deinen Pionieren aufgestellt so beschließe diesen in einem anderen würdigen Rahmen.

## 2.5. Das erste gezielte Gespräch über die Entstehung des Gruppenplanes

Bei diesem ersten gezielten Gespräch mit den Kindern kommt es darauf an, daß sie deutlich spüren, daß ihre Ideen gefragt sind und etwas gelten und daß sie sich selber viele Erlebnisse schaffen können.

Sie müssen auch spüren, daß Du viele Ideen hast und sie müssen das Gefühl haben, daß Du etwas mit ihnen erleben willst, daß Du ihre Probleme verstehen und ihre Wünsche und Interessen berücksichtigen wirst.

Du mußt den Kindern erzählen, was alles Inhalt der Ferienexpedition ist und mußt es verstehen sie für die Durchführung

dieser Aktion zu begeistern, ihre Gefühlswelt anzusprechen und natürlich selbst mit Herz und Verstand für die Kinder dabei sein.

Die Kinder sollen erfahren, welche großen Höhepunkte sie im Lager zu erwarten haben. Du mußt sie dafür motivieren und ihre Freude darauf wecken. Vergeiß nicht während des Gesprächs die Gedanken darüber herauszufinden, wie der Pionierauftrag im Pionierlager erfüllt werden kann.

Im Anschluß an dieses Gespräch faß Du alle Ideen und Gedanken in einem vorläufigen Gruppenplan zusammen, den Du Deinen Pionieren zur Beschlußfassung vorlegst.

## 2.6. Ein Grundanliegen in den Ferien - das tägliche politische Gespräch

Die politische Erziehung ist Bestandteil des gesamten Erziehungsprozesses. Deshalb mußt Du als Gruppenpionierleiter dafür sorgen, auch wenn Dein Ferienlager in einer idyllischen Waldgegend liegt, daß die Pioniere nicht am politischen Tagesgeschehen vorbeileben. Auch im Ferienlager lassen sich vielfältige Methoden des politischen Gesprächs finden. Durch die tägliche Zeitungsschau und andere Formen sollen sich die Pioniere mit der Politik unseres Staates und der Außenpolitik vertraut machen. Als Gruppenpionierleiter mußt Du Deine Pioniere zu politischen Diskussionen anregen. Merke Dir dazu:

1. Der Gruppenpionierleiter muß schnell auf aktuell-politisches Geschehen reagieren. Du kannst mit den Pionieren ein Meeting durchführen um sie zu informieren.
2. Der Gruppenpionierleiter muß darüber hinaus auch sehr gezielte politische Diskussionen mit den Pionieren durchführen.
3. Der Gruppenpionierleiter sollte sich aber für die Gestaltung sehr viel einfallen lassen und auch Wanderungen und geheime Orte der Pioniergruppe nutzen, um mit seinen Pionieren aktuell-politische Fragen zu diskutieren.

Mit diesen verschiedenen Methoden sollst Du erreichen, daß die Pioniere nicht immer das geplante Politgespräch erleben, sondern daß zu Fragen, die sie bewegen überall offen und kritisch diskutiert werden kann.

Es kommt darauf an, in Deiner Gruppe die öffentliche Meinung zu fördern. Du mußt alle Pioniere mit einbeziehen. Natürlich müssen dabei die jeweiligen Altersbesonderheiten beachtet werden. Nutze für die politische Tätigkeit auch solche Formen wie das Tribunal "Wir Kinder klagen den Imperialismus an" oder eine Politdisko auf Lagerbasis.

Der Wettstreit "Wer weiß es besser - wer kann es besser"

## 2.7. Das Wettstreiten zwischen den Pioniergruppen als Methode zur Entwicklung von Aktivität und zur Gestaltung eines pionierge-näßen Lagerlebens

Der Wettstreit ist im Ferienlager wichtig, weil dadurch die Tätigkeiten der Pioniere aktiviert werden und alle Pioniere die Möglichkeit erhalten, ihre Talente und Fähigkeiten unter Beweis zu stellen bzw. zu entwickeln. Der Wettstreit ist besonderes Erziehungsmittel und wird zu einer Bedingung für eine erziehungswirksame Gestaltung des Pionierlebens.

Es dient der Herausbildung von Persönlichkeitseigenschaften und hilft allen Beteiligten, im Kollektiv schneller voranzukommen. Der Inhalt des Wettstreites ist das gesamte Pionierleben. In ihm vereinigen sich Ordnung und Disziplin, Sport und Spiel, gesellschaftlich-nützliche Tätigkeit, Kultur und politische Aktivität.

Ausgangspunkte für einen Aufruf zum Wettstreit können sein:

- Das Fest der jungen Talente
- "Kinder malen für den Frieden" Zeichenwettbewerb
- Der Literaturwettstreit

Beim Wettstreit wird auch die Sauberkeit im Bereich der Gruppe bewertet, ebenso die Erfüllung von Aufträgen einzelner Pioniere. Der Wettstreit wird in einzelnen Etappen untergliedert und nach jeder Etappe neu ausgewertet.

Zur Führung des Wettstreites wird eine Kommission eingesetzt, in welcher die Pioniere das entscheidende Wort sprechen.

### 3. Revolutionäre Traditionen in Parnitz

Die junge Generation steht vor der historischen Aufgabe, das Werk der revolutionären Arbeiterklasse zu bewahren und weiterzuführen, gemeinsam mit der älteren Generation die menschliche Gesellschaft einen Schritt zum Aufbau des Kommunismus voranzubringen.

Deshalb muß sich die Jugend die von der Menschheit bisher hervorgebrachten Schätze der Kultur und Bildung, vor allem die Lebens- und Kampferfahrungen der Arbeiterklasse aneignen. Zu den bewußt gepflegten Traditionen zählt zum Beispiel die aktive Solidarität mit den um die Befreiung kämpfenden Völkern. Konkret im Ferienlager Parnitz werden folgende Traditionen gepflegt:

#### a) Tag der Tscheke

- Höhepunkt in jedem Durchgang
- an diesem Tag erfahren die Pioniere etwas über die Wirkungsbereiche einiger Genossen
- die Pioniere sehen Bilder über diese Tätigkeit
- Durchführung sportlicher Wettkämpfe
- erhalten von Informationen und praktischen Anleitungen über den Schutz über die Abwehr

#### b) Durchführung einer Thälmann-Ehrung

- Pioniere treten in eine Begegnung mit dem historischen Vorbild Ernst Thälmann
- Erhalten noch mehr Wissen über das Leben und den Kampf Ernst Thälmanns
- Ehren ihn, seine Leistungen und sein Vermächtnis

d) Forum mit Arbeiterveteranen

- jede Pioniergruppe lädt sich einen Arbeiterveteran aus dem Territorium ein
- die Arbeiterveteranen berichten über ihr Pionierleben und den Kampf der Arbeiterklasse beim Aufbau der DDR

Weitere Traditionen sind:

- Ehrung der Vorsitzenden und Agitatoren am Gedenkstein Schlesen; dort wurden im April 1945 14 sowjetische Menschen ungebracht
- Gruppenwinpel und Pionierkleidung
- Traditionszimmer, in dem bestimmte Veranstaltungen stattfinden

3.1. Möglichkeiten für die Thälmannkehrung im Ferienlager Parnitz

Ziel:

Im Pionierauftrag ist die Erziehung der Pioniere an revolutionären Vorbildern wie Ernst Thälmann fest verankert. Die Pioniere sollen in Sinne der Weltanschauung und Moral der Arbeiterklasse erzogen werden. Man muß ihnen das schwere Leben der Revolutionäre ihren Kampf und auch deren Opfer vor Augen halten. Besonders sollen sie sich mit der Geschichte der revolutionären Arbeiterbewegung vertraut machen. Die Pioniere erfahren besonders viel über Ernst Thälmann, weil ihre Pionierorganisation seinen ehrenvollen Namen trägt. Sie wollen genauso stark, mutig, kühn und tapfer und vor allem standhaft sein wie er. Um diese Ziele zu erreichen, ist ein Ehrenappell besonders geeignet.

Der Appell wird als Höhepunkt feierlich gestaltet. Er erfolgt nach dem Reglement und Statuten der Pionierorganisation.

Ablauf:

In der Dämmerung treffen sich alle Pioniere auf dem Appellplatz und stellen sich auf. Fackelträger stehen Spalier. (Hiermit wird eine besondere emotionale Wirkung angestrebt)

Der Appell läuft folgendermaßen ab:

1. Fahneneinmarsch
2. Begrüßung und Anlaß
3. gemeinsames Lied
4. Gedicht
5. Lied
6. Fahnenausmarsch
7. Abschluß

Es ist natürlich selbstverständlich, daß zu solchen einem Appell die Pioniere ihre Pionierkleidung als Festkleid anlegen.

#### 4. Der Tagesablauf im Jungpionierlager Parnitz

Der Ferienlageraufenthalt soll für den Pionier nicht nur interessant sein, sondern auch seiner Gesundheit dienen. Damit dieser Aspekt beachtet werden kann, ist es wichtig, daß Du als Gruppenpionierleiter immer wieder darauf achtest, daß folgender Tagesplan eingehalten wird:

##### 4.1. Der Tagesplan

- |           |                                       |
|-----------|---------------------------------------|
| 06.15 Uhr | Wecken der Lagerleitung               |
| 06.30 Uhr | Wecken der Gruppenleiter              |
| 07.00 Uhr | Wecken der Pioniere                   |
| 07.05 Uhr | Frühspport                            |
| 07.15 Uhr | Waschen und Aufräumen der Unterkünfte |
| 07.45 Uhr | Frühstück LF I und II                 |
| 08.25 Uhr | Frühstück LF III                      |
| 09.00 Uhr | Arbeit laut Plan                      |
| 11.30 Uhr | Vorbereitung auf Mittagessen          |
| 11.45 Uhr | Mittagessen LF I und II               |
| 12.25 Uhr | Mittag LF III                         |
|           | nach dem Essen Mittagsruhe bis        |
| 14.00 Uhr | Arbeit laut Plan LF I und II          |
| 15.00 Uhr | Arbeit laut Plan LF III               |
| 17.30 Uhr | Vorbereitung Abendbrot                |

17.45 Uhr Abendbrot LF I und II  
18.25 Uhr Abendbrot LF III  
19.00 Uhr Arbeit laut Plan  
20.00 Uhr Nachtruhe LF III  
20.15 Uhr Gruppenpionierleiterberatung LF III  
20.30 Uhr Nachtruhe LF I und II  
20.45 Uhr Gruppenleiterberatung LF I und II  
23.30 Uhr Nachtruhe des Betreuungspersonal

#### 4.2. Einige Hinweise zum Frühsport

Jeden Morgen stehen Dir und Deiner Pioniergruppe 10 Minuten für den Frühsport zur Verfügung, die Du unbedingt voll nutzen solltest.

Von Anfang an mußt Du die Pioniere dazu motivieren, sich täglich am Frühsport zu beteiligen um mit Schwung den neuen Tag zu beginnen. Der Frühsport muß sehr interessant gestaltet werden. Dabei sollten die Pioniere nicht überbelastet werden und evtl. die Freude daran verlieren. Mit Beginn des Ferienlageraufenthaltes erläuterst Du jedem Pionier den Wert des Frühsports. Das sollte gleichzeitig als Motivation dienen. Jeden Tag kann ein anderer Pionier den Frühsport leiten, dabei gibst Du schon vorher kleine Hinweise. Du selbst mußt immer Vorbild für die Pioniere sein und Dich stets aktiv am Frühsport beteiligen. Jeden Tag beginnt ihr mit einem Lockerungslauf, der von Tag zu Tag gesteigert werden kann. Danach wird sich in Kreis- oder Linienform aufgestellt und interessante und abwechslungsreiche Übungen werden durchgeführt. Das können zum Beispiel sein:

- Hüpfen am Ort, Rumpfkreisen, Hampelmann, Rumpfbeugen (vorwärts und Seitwärts), Armkreisen (vor- und rückwärts), Kopfkreisen, Strecksprünge, Liegestütze, Kniehebelauf, Entengang und vieles anderes mehr.

Die Übungen müssen so organisiert sein, daß sowohl die oberen als auch die unteren Teile des Körpers in Bewegung kommen. Lassen es die Witterungsbedingungen nicht zu, ins Freie zu gehen, so findest Du mit Deinen Pionieren sicherlich einen Platz im Zimmer, wo man bei geöffnetem Fenster Atemübungen und

kleinere gymnastische Übungen durchführen kann.

Zusammenfassend sei Dir das Wichtigste noch einmal gegeben:

1. Der Frühsport soll keine einmalige Sache sein, sondern täglich durchgeführt werden
2. Der Frühsport kann jeden Tag von einem anderen Pionier geleitet werden, welcher vorher durch Dich eingewiesen wurde.
3. Beim Frühsport mußt Du immer ein besonderes Vorbild sein.

Wir wünschen Dir und den Pionieren viel Spaß bei der Durchführung des Frühsports.

#### 4.3. Vorschläge für die Gestaltung des Gruppenlebens im Ferienlager Parnitz

##### 4.3.1. Wie bereitest Du als Gruppenpionierleiter eine Wanderung vor?

Der Erfolg eines touristischen Unternehmens hängt von seiner guten Vorbereitung ab. Es wird zum nachhaltigen Erlebnis, wenn Du das ganze Gruppenkollektiv in die Planung mit einbeziehest. Je länger eine Wanderung ist, desto mehr mußt Du diese vorbereiten.

Im Kollektiv erarbeitet ihr für eine Tageswanderung einen Wanderplan. Er soll folgendes enthalten:

1. Zweck der Wanderung
2. Ziel
3. Zeitpunkt
4. Anzahl der Teilnehmer
5. Festlegen von Aufgaben
6. Festlegungen zur Vorbereitung der Wanderung
7. Zeitplan
8. Ausrüstung
9. Auswertung

Du informierst Dich vorher mit Deinen Pionieren welchen Weg ihr geht und wer die einzelnen Gegenstände trägt. So ist auf einer Tageswanderung immer ein Sanitätstasche mitzunehmen. Da in Parnitz keine Landstraßen oder Fernverkehrsstraßen für eine Wanderung in Betracht kommen, mußt Du nur noch folgendes beachten: Die Länge einer Tageswanderung sollte etwa betragen:

1.- 2. Klasse, bis 5 km, Rast nach jeweils 30 min.

3. Klasse, bis 8 km, Rast nach jeweils 45 min.

Wird eine Rast eingelegt, so kann man Lieder singen oder Gesellschaftsspiele durchführen. Du mußt auf alle Fälle eines beachten; auf dem Rückweg wird mehr Zeit benötigt.

Wenn Du das alles genau beachtest, kann Dir und Deiner Gruppe nichts mehr im Wege stehen zu wandern. Vielleicht wandert ihr einmal in die 4 km entfernte Gaststätte "Ochsenkopf".

#### 4.3.2. Eine Wanderung nach dem Abendessen - ein interessantes Erlebnis

Wie in vorherigen Abschnitt beschrieben wurde, mußt Du als Gruppenpionierleiter eine Wanderung mit den Pionieren gründlich vorbereiten.

Diese Wanderung nach dem Abendessen brauchst Du nicht unbedingt planen. Wenn Du Deinen Pionieren erklärst, wie sie sich in einem Naturschutzgebiet zu verhalten haben, wenn Du sie heimlich auf diese Wanderung eingestimmt hast, dann kann es losgehen. Auf dem Weg mußt Du immer wieder Gelegenheit suchen, die Pioniere zum aufmerksamen Beobachtungen anzuregen. Sie sollen sehen, wie schön ein Blütenkelch aussieht, der sich schon geschlossen hat, sie sollen die Bäume aufmerksam betrachten und wenn sie ganz leise sind, ist es möglich, daß sie auch Tiere beobachten können. Besonders schön ist es, wenn die Pioniere bemerken, wie sich auch der Wald zur Ruhe legt.

In ähnlicher Weise kannst Du eine Wanderung am frühen Morgen gestalten. Dann kannst Du mit Deinen Pionieren beobachten, wie die Sonne aufgeht, wie der Tau auf den Blättern aussieht und wie die Tiere und Pflanzen aus dem Schlaf erwachen.

#### 4.3.3. Eine Wanderung nach Thielenheide-Touristenstation entlang auf den Naturlehrpfad

Die Kinder sollen auf dem Weg nach Thielenheide mit der Natur bekannt gemacht werden. Besonders sollen sie auf die Pflanzen und Tiere achten und diese kennenlernen oder selbst bestimmen.

Vor der Wanderung weist Du die Pioniere daraufhin, daß ihr euch in einem Naturschutzgebiet befindet und wie sie sich dort zu verhalten haben. Die Kinder sollen Spaß daran finden, durch die Natur zu gehen und diese zu beobachten. Indem Du ihnen alles zeigst, kannst Du die Aufforderung an sie richten, diese Natur zu schützen und zu pflegen.

Die Wanderung beginnt links am See. Man geht von dort immer geradeaus weiter. Rechts und links am Weg wachsen Heidelbeersträucher und blühen verschiedenartige Blumen. Geht ihr weiter, so entdeckt ihr links eine Schonung. Noch ein Stück weiter und links taucht nun eine Lichtung auf. Wenn ihr euch hier sehr leise verhaltet, so könnt ihr hier das Wild beobachten. Scheint die Sonne, so kann es vorkommen, daß sich auf dem Weg Eidechsen, Salamander oder Schlangen sonnen. Ihre Hautfarbe hebt sich kaum von der des Weges ab. Ihr müßt also sehr langsam und vorsichtig gehen.

Den ganzen Weg entlang wird man vom Vogelgezwitscher begleitet. Es ist schwer, immer gleich die richtige Stimme dem richtigen Vogel zuzuordnen, aber es macht großen Spaß.

Der Weg nach Thielenheide ist etwas hügelig. Blickt ihr von den letzten Anhöhen hinab, so entdeckt ihr schnell ein paar Häuser. Geht ihr diese Anhöhe hinunter, das Ziel, Thielenheide ist nach einem Weg von ca. 45 Minuten erreicht.

#### 4.3.4. Die Vorbereitung und Durchführung des Aufenthaltes in der Touristenstation Thielenheide für Gruppenpionierleiter

Um den Erfolg des Aufenthaltes zu sichern, ist es notwendig, daß sich auch der Gruppenpionierleiter bereits im Vorfeld gründlich darauf vorbereitet. Diese Handreichung soll dabei die Gruppenpionierleiter unterstützen, aus gegebenen Beispielen, interessante und abwechslungsreiche Ideen für die eigene Gruppe zu entnehmen. Die Touristenstation wird von den Jungpionieren besucht. Es ist wichtig, die Kinder für die Wanderung zu begeistern und neugierig zu machen. Darum sollte sich jeder Gruppenpionierleiter zu Beginn folgende Fragen stellen:

1. Was ist Thielenheide?
2. Mit welchem Ziel will ich diese Wanderung unternehmen?

3. Welche Bedingungen sind gegeben? Wie kann ich mit meiner Gruppe arbeiten und dabei jeden Pionier aktiv einbeziehen?
4. Was ist zu beachten?

Auf den nachfolgenden Seiten sollen Antworten auf diese Fragen gegeben werden und Beispiele für eine interessante und abwechslungsreiche Gestaltung der Wanderung und des Aufenthaltes.

Was ist Thielenhaide?

Als Gruppenpionierleiter lernst du Thielenhaide auf einer Wanderung dorthin kennen, die vom Leiter der Touristenstation geführt wird.

Thielenhaide ist ein Naturschutzgebiet und liegt ungefähr 4 bis 5 km von Lager entfernt!

Die Touristenstation besteht aus einer festen Baracke, zwei Überdachungen, einem WC, drei Zelten und einem Schwimmbassin mit Liegewiese.

Die Station ist Ziel für Halbtagswanderungen der Freundschaften II und III sowie für eine Wanderung mit Übernachtung für die Pioniere der Freundschaft I.

Mit welchem Ziel will ich diese Wanderung unternehmen?

Die Wanderung nach Thielenhaide soll den Pionieren interessante Erlebnisse, neues Wissen und Können auf dem Gebiet der Touristik vermitteln sowie wertvolle Charaktereigenschaften, Einstellungen und Verhaltensweisen entwickeln und den Drang nach Romantik und körperlicher Betätigung gerecht werden. Die Kinder entwickeln ihre Naturliebe und die Bereitschaft, sie zu schützen. Gleichzeitig wird die Pioniergruppe als Kollektiv gefestigt. Bei jedem Pionier ergibt sich die Möglichkeit, sich entsprechend seinen Neigungen und Interessen voll zu entfalten.

Die Kinder erleben den vermittelten Stoff des Heimatkundeunterrichts weiterführend und anschaulich. Gleichfalls festigen sie ihr Wissen über Bäume und Pflanzen des Waldes.

Welche Bedingungen sind gegeben? Wie kann ich mit meiner Gruppe arbeiten und dabei jeden Pionier aktiv einbeziehen?

In diesem Punkt möchte ich die Bedingungen in der Touristenstation darlegen und Beispiele für die Gestaltung der Wanderung geben.

Die Touristenstation Thielenhaide hat gute Bedingungen für vielseitige und abwechslungsreiche Veranstaltungen. Sie ist abgegrenzt, bietet aber ausreichenden Freiraum für die Entfaltung der Pioniere.

Auch die materiellen Bedingungen sind gut. So gibt es Anschauungstafeln zur Ersten Hilfe, zur Gesundheit, Anschauungstafeln mit Tierspuren und Vogelarten.

Für Orientierungsübungen gibt es für jeden Pionier einen Kompaß und für die Gruppe eine Wanderkarte. Zur sportlichen Betätigung sind ausreichend Spielgeräte wie Bälle, Seile, Reifen und Sportspiele vorhanden.

Nun zu einigen Formen der Gestaltung:

Besonders wichtig ist es, bereits den Lehrpfad vielseitig und abwechslungsreich zu gestalten, um Müdigkeit und Langeweile zu verhindern.

a) Treffpunkt "Buche"

Dieses Spiel trägt Wettbewerbscharakter. Die beiden wandernden Gruppen werden in kleine Brigaden geteilt. Jede Brigade erhält den Namen eines Baumes. Sie versuchen nun, diesen Baum in der Umgebung zu finden und sich darunter zu versammeln. Sieger ist die Brigade, die diese Aufgabe am schnellsten erfüllt hat.

Ziel dieses Spieles ist es, sich das Aussehen der Bäume genau einzuprägen und ihr Wissen zu vertiefen. Außerdem wird hier das schnelle und gemeinsame Handeln der Pioniere gefördert. Beachte dabei, daß das Gebiet ein Naturschutzgebiet ist und die Kinder sich nur wenig vom Hauptweg entfernen.

b) Der Naturlehrpfad

Der Lehrpfad wird auch mit vielen Aufgaben nach Thielenhaide führen. Die Aufgaben ermöglichen eine Reaktivierung der Kenntnisse aus dem Heimatkundeunterricht. Die Fragen des Naturlehrpfades werden vom Leiter der Touristenstation beim "Spaziergang durch den Wald" aufgegriffen.

Ebenso dienen die Karten zur Auflockerung des Weges. Die Kinder entwickeln sehr schnell das Interesse und ihrer Neugier,

welche weiteren Aufgaben folgen. Im Meinungsstreit sollen einheitliche und die richtigen Lösungen gefunden werden.

c) Hindernisse Überwinden

Suche dir passende Hindernisse am Weg. Stelle deinen Pionieren die Aufgabe, diese Hindernisse schnell und sicher zu überwinden, zum Beispiel Balancieren, Sprung über einen Graben, der durch Stricke markiert ist.

Findet dann in der Gruppe den "Geschicklichkeitskönig" heraus. Diese Übungen werden in der Touristenstation fortgesetzt mit Hängeln und Überwinden einer Hindernisbahn.

Diese Spiele sind für alle Altersstufen auf dem Weg zur Touristenstation Thielenhaide auszuführen.

In Thielenhaide werdet ihr vom Leiter der Touristenstation und seinem Helfer begrüßt. Gemeinsam werden sie euch etwas über Thielhaide und seine Umgebung erzählen.

Mit einem Gesundheitstipp von Kundi werden die Pioniere eingestimmt. Im Gespräch erkennen die Kinder das Richtige und das Falsche und ziehen Schlußfolgerungen für ihre eigenes Verhalten.

Im Anschluß daran bleibt eine Gruppe in der Station, während die anderen in den Wald gehen. Die Gruppenleiter unterstützen ihre Pioniere tatkräftig durch kleine Tipps und Anregungen. So zum Beispiel bei der Ersten Hilfe. Der Gruppenleiter kann sich als Verletzter ausgeben und seine Kinder müssen ihn retten. Dabei werden Probleme, wie Schnittwunden, Knochenbrüche und was in eine Sanitätstasche gehört, behandelt.

Eine gute Vorbereitung darauf ist, wenn du darauf achtest, daß bei jedem Verlassen des Pionierlagers die Sanitätstasche mitgenommen wird. Den Schülern werden wichtige Grundsätze der Ersten Hilfe vermittelt. Anschließend wird dann mit den Pionieren ein Quiz durchgeführt, wo sie ihre Kenntnisse einzeln unter Beweis stellen. Du als Gruppenleiter achtest darauf, daß jedes Kind für sich arbeitet.

Während das Quiz ausgewertet wird, können sich die Pioniere im Lager umsehen.

Die andere Gruppe begibt sich in den Wald. Gegenseitig wird sich auf Besonderheiten aufmerksam gemacht, wie Wanderwegzeichen, Nester, kleine Kriechtiere und Pflanzen.

Gemeinsam werden Bäume und Pflanzen bestimmt. Plötzlich taucht ein Hindernis auf - das Seil. Hier muß gehangelt werden. Die Motivation - Wer kommt trocken über den Graben? - findet großen Anklang bei allen. Der Graben wird durch Striche am Boden markiert. Gehe hier den Kindern als gutes Beispiel voran und überwinde diese Hürde. Der dickste Baum in der Umgebung ist das nächste Ziel. Mit Freude werden deine Pioniere den Umfang des Stammes messen.

Danach werden die Gruppen wechseln. Haben beide Gruppen die Aufgaben erfüllt, steht ein sportlicher Wettkampf auf dem Programm. Mit bereitgestellten Geräten sollen sich die Pioniere ihre Strecke selbst aufbauen. Wie die Strecke überwunden werden kann, bestimmen die Gruppen eigenständig.

Als Gruppenleiter sporne deine Gruppe an und zähle die Punkte mit. Die Siegergruppe erhält eine Urkunde.

Ist noch genügend Zeit, kannst du dich mit deinen Pionieren mit Sportspielen beschäftigen.

Den Abschluß bildet ein Appell, auf dem die Leistungen gewürdigt werden und die "Urkunde für touristische Grundkenntnisse" überreicht wird.

Auf dem Rückweg werden die Kinder vieles entdecken, wovon sie in der Touristenstation gehört haben und sie erzählen und gehen dabei auf ihre Erlebnisse ein.

Für die Pioniere der 3. Klasse wird die Arbeit mit Karte und Kompaß eine große Rolle spielen. Zeige ihnen schon vorher einen Kompaß und mache dich selbst mit ihm vertraut. Gemeinsam wird in der Touristenstation jedes Kind mit Hilfe eines Kompasses die Himmelsrichtungen bestimmen und bestimmte Objekte anpeilen und im Gelände finden.

Für die Pioniere der Freundschaft I ist die Übernachtung in den Zelten der Touristenstation eine großes Erlebnis. Die Abendgestaltung hat einen hohen Stellenwert im Pionierkollektiv. Das gemeinsame Erleben festigt die Gruppe.

Hier kannst du bereits im Pionierlager ein Programm mit deinen Pionieren aufstellen.

Das Programm könnte folgende Inhalte besitzen:

- Einstudieren eines Kulturprogramms mit Liedern, Sketchen und Gedichten
- Gestalten des Abends zu einem Märchen- oder Geschichtenabend  
Bei den Kindern wird das freie und zusammenhängende Sprechen entwickelt. Die Umgebung regt sie zu vielen Phantasieerzählungen an. Dies kann auch zu einem Wettbewerb werden, wo die besten Geschichtenerzähler ermittelt werden. Gemeinsame Phantasieereien über die Zukunft entwickeln. Charaktereigenschaften, wie Ausdauer und positive Verhaltensweisen, wie bewußte Disziplin, kollektives Handeln.
- Gemeinsames Beobachten der Natur und lauschen nach allen Geräuschen

Mutige Pioniere verstecken sich und erzeugen die unterschiedlichsten Geräusche mit Papier, Ästen, Flaschen oder ähnlichem. Die Mitglieder der Gruppen müssen nun versuchen, das Geräusch zu erklären und den Ursprung herauszufinden.

Ziel ist bei diesem Spiel, den Kindern zu verdeutlichen, daß alle Geräusche natürlichen Ursprungs sind sowie ihnen die Angst vor der Dunkelheit zu nehmen. Auch hierbei wird stark ihre Phantasie angeregt. Du hast als Gruppenleiter die Möglichkeit, deine Ferienkinder zu beobachten und tiefer in ihr Inneres zu dringen.

Die Nachtwanderung übt immer einen Reiz auf die Kinder aus. Sie sollte aber dennoch eine Überraschung für sie sein, auch wenn deine Schützlinge darauf sehnsüchtig warten.

Zur Gestaltung der Nachtwanderung gibt es vielfältige Formen. Zwei möchte ich an dieser Stelle vorstellen.

a) Die Gruppen werden durch Alarm (Pfeife) geweckt.

Sie treten neben ihren Gruppenwimpeln an und melden an den Leiter der Touristenstation die Vollzähligkeit und ihre Bereitschaft.

Beruhige hier deine Kinder. Der Leiter schildert kurz die Lage: Es sind hiermerkwürdige Geräusche zu hören und wir (die Gruppenleiter) denken, daß unser Lager beobachtet wird. Gemeinsam mit euch wollen wir die Sache auf den Grund gehen. Es wird dann eine bestimmte Route absolviert. <sup>1)</sup>

Im Abstand von ca. 10 bis 20 m gibt es verschiedene Geräusche und Lichtzeichen (nicht zu oft, um Angstgefühle zu vermeiden). Am Ziel stellt sich heraus, daß es 2 Märchenfiguren sind, die sich verlaufen haben und nun um Aufnahme ins Lager bitten. Deine Kinder werden mit Begeisterung zustimmen.

Im Lager angekommen, kontrolliere deine Gruppe auf Vollständigkeit. Nachdem sie wieder im Bett liegen, werden sie noch die Erlebnisse dieser nächtlichen Wanderung auswerten. Laß sie erzählen, denn sie werden sehr schnell darüber eingeschlafen sein.

b) Auch hier werden die Kinder durch Alarm zusammengerufen.

Motivation: Ein Gegenstand ist plötzlich verschwunden und nicht mehr aufzufinden im Lager. Gemeinsam soll es gesucht werden (zum Beispiel ein Paket mit Auszeichnungen, Bonbons oder ähnlichem). Es wird eine bestimmte Strecke gelaufen, die mit verschiedenen Punkten markiert sind. Auf diesem Weg gibt es einige Hindernisse, die überwunden werden müssen, zum Beispiel ein Zaun, ein gespanntes Seil (nicht in Kopfhöhe oder zu tief, daß die Kinder darüber stolpern können). In einem abgegrenzten Gebiet ist der Gegenstand zu suchen. Die Gruppe, die es zuerst gefunden hat, erhält am nächsten Morgen eine Trophäe, wie Bonbonkette oder ähnliches. Achte auch bei der Rückkehr auf die Vollständigkeit Deiner Gruppe.

---

1) siehe Anlage 5.4.

Diese Variante ist nicht in der Dunkelheit auszuführen. Sicher gibt es noch mehrere Varianten für die Nachtwanderung. Wähle dir solche Inhalte aus, die der Mentalität deiner Pioniergruppe entsprechen. Sprich deine Vorschläge mit dem Leiter der Touristenstation ab.

Die Nachtwanderungen leisten einen großen Beitrag zur Kollektiventwicklung. Sie festigen bei den Pionieren Mut, Ausdauer, Geschicklichkeit, Kameradschaftlichkeit und gegenseitige Hilfe.

Der ununterbrochene Aufenthalt an der frischen Luft bringt großen Appetit bei den Kindern. Das Essen wird aus dem Pionierlager gebracht. Deine Pioniere übernehmen den Tisch- und Abwaschdienst. Greife aber deinen Schülern unter die Arme. Sie werden diese Aufgabe bereitwillig und gern übernehmen.

Der nächste Morgen beginnt mit einem Frühsport. Mache einen Pionier dafür verantwortlich, der dir bereits vor der Wanderung seine Übungen darlegt.

Den Abschluß des Aufenthaltes bildet ein Appell. Hier können die Pioniere sich noch einmal an die Stunden erinnern und ein Ergebnis ziehen. Stolz werden deine Schützlinge sein, wenn ihnen die "Urkunde für touristische Grundkenntnisse" überreicht wird und du ihnen zu ihrer Einzel- und Kollektivleistung gratulierst.

Schreibe mit deiner Gruppe die Erlebnisse in euer Gruppentagebuch.

Was mußt du für die Wanderung beachten?

In Stichpunkten werden die wichtigsten Dinge aufgezeigt, um gesundheitliche und organisatorische Probleme im voraus auszuschließen.

a) Für Halbtagswanderungen

- passendes Scheuhwerk, um Blasen zu vermeiden
- dem Wetter entsprechende Pullover und Hosen
- Halstuch und Gruppenwimpel als äußeres Zeichen der Jungpioniere

- 1 Sanitätstasche
  - Trinkflasche
- b) Für Wanderungen mit Übernachtung
- Halstuch und Gruppenwimpel
  - Sanitätstasche
  - Wanderkarte
  - Musikinstrumente und evtl. einen Fotoapparat
  - Sachen des persönlichen Bedarfs (Waschzeug, Handtuch, Unterwäsche)
  - 1 Trainingsanzug und 1 warmen Pullover für die Nacht sowie dicke Socken
  - festes Schuhwerk
  - Eßbesteck
  - für den Gruppenleiter 1 Taschenlampe
  - Nähzeug
  - Liederbuch oder Buch zum Vorlesen

Packe mit deinen Pionieren gemeinsam den Rucksack.  
Der Leitsatz sollte sein: Sowenig wie möglich, aber soviel wie nötig.

Beachte weiterhin:

- Kontrolliere deine Kinder nach der Wanderung, ob sie Holzbocke haben. Diese Tiere leben unter Farnen. Sie sehen schwarz aus und drehen sich in das Fleisch hinein. Versuche, wenn nötig, ihn mit einer Pinzette herauszudrehen. Streiche die Stelle mit Öl ein.
- Achte auch auf Misteln. Sie hängen an Bäumen und fallen auf die Person oder bleiben bei Berührung hängen. Sie können Fieber und Juckreize hervorrufen.
- Lege auf den Weg zur Station nach etwa einer halben Stunde eine Rast von 10 bis 15 Minuten ein, damit sie der Körper deiner Kinder wieder regenerieren kann und neue Kraft schöpfen können.
- Belehre deine Kinder noch einmal vor der Wanderung nach Thielenheide bezüglich Fundmunition und Tollwut. Laß sie dafür unterschreiben. Es entbindet dich aber nicht deiner Fürsorge- und Aufsichtspflicht

- Bleibst du mit Deiner Pioniergruppe über Nacht in der Touristenstation, belehre sie zu folgenden Punkten:

1. Ab 21.00 Uhr ist Nachtruhe
2. Die Ordnung in den Zelten ist nicht zu verändern (Stellung der Betten).
3. Die Kinder haben sich diszipliniert und kameradschaftlich zueinander zu verhalten.
4. Taschenlampen besitzen deine Kinder nicht.

Lieber Gruppenpionierleiter!

Diese Anregungen sollen dir in deiner Planung des Aufenthaltes in der Touristenstation helfen, diesen vielseitigen und interessant zu gestalten.

Berate dich aber auch langfristig mit deinen Pionieren und stelle einen Wanderplan auf.

Du wirst sehen, nicht nur deinen Pionieren, sondern auch dir selbst, wird der Aufenthalt in Thelelenhaide gefallen.

#### 4.3.5. Wie bereitest du eine Expedition vor?

In der Geschichte der Pionierorganisation spielten Expeditionen schon immer eine große Rolle. Sie waren und sind oft Höhepunkte der Ferien.

Bei der Expedition seht ihr viel Neues, müßt euch bewähren und gemeinsam Schwierigkeiten überwinden. Die Expedition dient dazu, unsere sozialistische Heimat besser kennenzulernen, sich aktiv zu erholen, den Körper zu kräftigen und das Kollektiv zu festigen.

##### Abenteuer Expedition

Expedition, das ist die interessante, schwierige, abenteuerliche Suche nach dem Unbekannten, das ist der Kampf um das Erreichen eines Zieles, das ist die Auseinandersetzung mit dem eigenen Willen, der eigenen Kraft.

Eigentlich ist die Expedition das Wandern mit dem Ziel, etwas zu erforschen. Wenn die Pionierorganisation "Ernst Thälmann" alle Kinder aufruft, auf Expedition zu gehen, dann regt sie damit an, sich gründlicher mit der engeren Heimat, im Ort,

Kreis und Bezirk zu befassen. Jedem Pionier wird die Möglichkeit gegeben, nach dem Vorbild berühmter Forscher herauszubekommen, wie unsere Republik entstand, welche Anstrengungen der Menschen dazu notwendig waren. Natur und Kulturgeschichte warten ebenfalls darauf, von den Pionieren entdeckt, erforscht und angeeignet zu werden. Na, dann mal los!

Du bereitest dich gemeinsam mit Deinen Pionieren gründlich auf eine Expedition vor, wenn du folgende Schritte beachtest:

1. Beratung mit dem Jungpioniererrat, in welchem das Expeditionsziel bekanntgegeben wird.
2. Jeder Pionier erhält einen Auftrag. Diese Aufträge sollen so gestellt werden, daß sie Forschungs- und Beobachtungsaufgaben enthalten, sie müssen konkret formuliert dürfen nicht zu umfangreich sein.
3. Es wird festgelegt, was für Ausrüstungsgegenstände mitgenommen werden.
4. Disziplin und Ordnung sind oberstes Gebot bei der Expedition. In einer Gruppenzusammenkunft machst du die Pioniere mit bestimmten Normen und Verhaltensregeln bekannt und belehrst sie darüber. Manche die Belehrung aktenkundlich.

Hast du dich und deine Pioniere gut auf die Expedition vorbereitet, dann kann es losgehen. Das Ferienlager Parnitz bietet auch für eine Expedition viele Möglichkeiten. Zentrale Termine, wenn du mit deiner Gruppe an einer Expedition teilnehmen kannst, erfährst du im Lager.

#### 5. Was mußt du noch wissen?

- Wenn deine Pioniere das erste Mal im Ferienlager sind, so kannst du ihnen für ihre Briefe folgenden Absender geben:  
Jungpionierlager "F. E. Dzierzynski"  
4604 Kernberg/Parnitz  
Freundschaft ...
- Denke immer daran, daß der Ferienlageraufenthalt der Pioniere eine weiterer wichtiger Schritt ihrer Entwicklung ist. Vergesse nie ihre Ideen und Vorschläge.
- Bekommen einige deiner Pioniere lange keine Post und leiden sie darunter, so kannst du ihnen helfen, indem

du einen Brief von "Manne Murnelauge" schreibst, bis sie Post von zu Hause bekommen. (siehe Anlage)

- Beachte immer, daß keiner deiner Pioniere als Außenseiter dasteht, sondern immer alles gemeinsam unternommen wird.
- Besonders wichtig ist es auch, daß du täglich kontrollierst, wie sich deine Pioniere waschen. Stelle dich ruhig mit unter die Dusche, deine Autorität leidet darunter nicht.

In diesem Sinne wünschen wir dir für deine Tätigkeit als Gruppenpionierleiter viel Spaß, Freude und Erfolg und von deinen Pionieren die Worte "Wir wünschen uns wieder hehrher".

#### 6. Anlagen:

- Anlage 1 Biografie F.D. Dzierzynski (Aus seinem Leben, Gedicht "Mein Vaterland")
- " 2 Brief Manne Murnelauge
- " 3 Allgemeine Hinweise zum Geländespiel (zwei kleine Geländespiele) Warum wandern wir?
- # 4 Touristisches Spiel für Jungpioniere
- " 5 Lieder - Gedichte, Frühsport

## Anlage 1

### Biografie

Am 30. August 1877 (11. September nach unserem Kalender) wurde Felikse Edmundowitsch Dzierzynski in der Höhe von Wilna geboren.

Er ist ein Pole, doch ein Land Polen gibt es schon seit vielen Jahren nicht mehr. Es wurde aufgeteilt unter den europäischen Großmächten. So lange, bis nicht mehr davon übrig war.

Feliks lebt deshalb im russischen Zarenreich. Seine Mutter gewöhnte Feliks sowie seinen 4 Brüdern und 3 Schwestern von Klein auf daran, selbständig zu sein und einander zu helfen. Schon zeitig begann er zu lesen, erst in Polnisch und vom siebenten Lebensjahr an auch in Russisch. 1887 kam Feliks in das Erste Knabengymnasium in Wilna.

Im Jahre 1896 verließ er freiwillig das Gymnasium um sich ganz der revolutionären Arbeit zu widmen. Deshalb wurde er verhaftet und in die Verbannung geschickt, doch er floh und kehrte nach Wilna zurück.

1905 lernte er seine spätere Frau Zofia kennen, die genau wie Feliks für die Befreiung des Volkes von Unterdrückung usw. eintrat. Er traf auch mit Lenin zusammen.

Durch seine sehr often und langen Gefängnisaufenthalten erkrankte Feliks an der Lunge.

Am 20. Dezember 1917 wurde F. Dzierzynski zum Vorsitzenden des Rates zum Kampf gegen die Konterrevolution und Sabotage (Tscheka) ernannt.

Dzierzynski wurde auch Vorsitzender der Kommission zur Verbesserung des Lebens der Kinder. Er setzte sich sehr für die Kinder ein. Am 20. Juli 1926 starb Feliks um 16.40 Uhr in seiner Wohnung im Moskauer Krenl.

### Aus seinem Leben

11.9.1877 F.E. Dzierzynski wird im Gebiet der heutigen VR Polen geboren

1887 - 1896 er studiert, gehört zu den besten Schülern

1895 tritt in die Partei der Arbeiter ein

Jahre angestrengter, aufopferungsvoller Arbeit:

- Mitglied des ZK der SDAPR
- oft Kerkerhaft und Verbannung ausgesetzt
- Vorsitzender der neugebildeten Tscheke
- Vorsitzender der Vereinigung gegen die Verwehrlösung der Kinder

1926 verstarb F. E. Dzierzynski

### Wie wir ihn heute ehren

- Name des Wachregiments der DDR
- Name an zahlreichen Oberschulen verliehen
- Straßen wurden nach ihm benannt
- in Moskau befindet sich ein Denkmal von ihm
- Kinderheime, Kinderferienlager tragen seinen Namen

## Mein Vorbild

Felike Dzierzynski - Welch ein Name!  
Er ist mein Vorbild, ein Kommunist.  
Er steht für viele seinesgleichen:  
bei uns weiß jeder, wer er ist.

Trotz Kerker, trotz Verbannung,  
blieb aufrecht er - hielt stand.  
Er lernte auch im Zuchthaus  
für sich und für sein Land

Es imponiert mir seine Klugheit,  
sein Kampfgeist und sein Mut.  
Er haßte seine Feinde  
und war zu Kindern gut.

Obwohl der Feind nicht ruhte,  
tat er für Kinder viel.

Er baute für sie Heime  
zum Lernen und zum Spiel.

Anlage 2

Brief Manne Marmelauge

Liebe/r .....!

Heute möchte Dir Dein Manne Marmelauge einen Brief schreiben. Ich weiß, daß Du von Deinen Eltern noch keine Post erhalten hast, deshalb schreibe ich Dir.

Bestimmt bekommst Du bald Post von Deinen Eltern. Sei also nicht traurig.

Wie gefällt es Dir eigentlich in dem Ferienlager?

Hast Du schon einige Freunde (Freundinnen) gefunden und wie gefällt Dir Deine Betreuerin?

Nun werde ich aber aufhören zu fragen.

Ich hoffe doch, daß noch viele erlebnisreiche Tage in Ferienlager vor Dir stehen.

Wenn Du Lust hast, dann schreib doch einfach an mich.

Du brauchst bloß auf dem Briefumschlag "An Manne Marmelauge" schreiben, er wird mich erreichen.

Viele liebe Grüsse sendet Dir

Dein Freund Manne Marmelauge

## Anlage 3

### Allgemeine Hinweise für Geländespiele

1. Gebt genau die Uhrzeit für Beginn und Ende an, vereinbart dafür Signale (Horn, Trompete, Pfeife u.a.).
2. Legt einen Treffpunkt fest, an den sich zum Schluß alle Mitglieder sammeln können. Dort sollte sich auch während des ganzen Spieles ein Junger Sanitäter bzw. der Spielleiter aufhalten.
3. Erklärt allen Mitspielern genau die Spielregeln und die Spielfeldgrenzen bzw. deren Markierung durch Fähnchen o.ä.
4. Achtung! Auch heute noch werden in allen Gegenden unseres Landes scharfe Munition und andere Explosionskörper aus dem zweiten Weltkrieg gefunden. Deshalb gilt auch bei Geländespelen die Regel: Keine unbekannten, oft verrosteten Gegenstände anrühren, verdächtige Gegenstände sofort dem Leiter melden, diese kennzeichnen und bewachen, dann die Volkspolizei benachrichtigen.
5. Ältere Pioniere, FDÖler oder Erwachsene, die Gegenspieler darstellen, müssen deutlich gekennzeichnet und genau über ihre Aufgaben belehrt werden, um unnötige Härten in den Spielen zu vermeiden.

## Zwei kleine Geländespiele

### Tarnen und Beobachten

Am Spiel beteiligen sich zwei Mannschaften. Die Pioniere der ersten Mannschaft haben zehn Minuten Zeit, sich mit Zweigen, Strandwerk usw. zu tarnen. Dann laufen oder kriechen sie nacheinander an der zweiten Mannschaft vorbei. Entfernung 25 Meter. Die Späher der zweiten Mannschaft müssen genau beobachten und die Namen jener nennen, die sich an ihnen vorüberbewegen.

### Auf die Geschwindigkeit kommt es an!

Wieder wetteifern zwei Mannschaften um die höchste Punktzahl. In acht Schritt Entfernung stehen sie einander gegenüber. Der Spielleiter nennt bestimmte Merkmale im Gelände z. B. Telegrafenturm, Brücke, Haus usw. Auf ein Kommando hin laufen die Spieler nacheinander zu den aufgerufenen Punkten, berühren sie und kehren zum Ausgangspunkt zurück. Gewonnen hat die Mannschaft, die als erste wieder ordentlich in der Reihe steht.

## Geländespiele

### Sucht den Beobachter

6-20 Personen

Die Spielidee besteht in dem Heranschleichen an einem Beobachter, der an einem bestimmten Platz steht. Wer erkannt wird, wird aufgerufen und muß an den Ausgangspunkt zurück. Nach einer bestimmten Spielzeit erfolgt ein Pfiff, und alle Spieler stehen auf. Sieger ist der Spieler, der sich am weitesten an den Beobachter herangeschlichen hat. Die Spielleiter überprüfen, ob die erkannten Spieler zu ihrem Ausgangspunkt zurückgehen.

### Den Horchposten anschleichen

10-15 Personen

Spielgerät: ein Tuch zum Verbinden der Augen

Einen Spieler, den Horchposten, werden die Augen verbunden. Die übrigen Spieler entfernen sich etwa fünfzig Schritte vom Horchposten und bilden einen Kreis. Die Spielaufgabe besteht in dem unbemerkten Heranschleichen an den Horchposten. Vernimmt der Horchposten Geräusche, so zeigt er in die entsprechende Richtung, und der entdeckte Spieler muß fünf Schritte zurück. Sieger ist derjenige, der sich als Erster am Horchposten bis auf 3 Meter nähert oder diesem nach Ablauf der Zeit am nächsten gekommen ist.

Es kann auch mit mehreren Horchposten gespielt werden. Der Spielleiter befindet sich beim Horchposten zur Überwachung des Spielverlaufs

### Treffpunkt Buche

Bei einer Wanderung mit der Gruppe wird ein kleiner Wettbewerb angeregt. Jede Brigade wählt für sich ein Namen eines Baumes und versucht nun, einen solchen Baum zu finden und sich unter seinen Zweigen versammeln. Dabei dürfen sich nicht mehrere Brigaden für den gleichen Baum entscheiden. Sieger ist die Brigade, die sich als erste vollzählig unter ihrem Baum eingefunden hat. Geht eine Brigade spazieren, macht sich jeder allein auf die Suche nach seinem Baum. Eine andere Möglichkeit ist, den Kindern verschiedene Blätter zu zeigen und sie aufzufordern, die ent-

sprechenden Bäume zu suchen. Auch hier bekommen entweder die Brigaden oder einzelne Kinder den Auftrag.

### Warum wandern wir?

Das Wandern ist trotz Auto und Fernsehen eine der beliebtesten Freizeitbeschäftigung für jung und alt. Wandern, das heißt Gehen und Laufen durch die Umwelt, durch die Natur. Jeder Schritt kann Neues, Unbekanntes bringen, wenn man nur Augen und Ohren offen hält. Von der eigenen Wißbegierde, der Kraft, dem Willen ist es abhängig, ob man ständig Neues sieht, erlebt, Hindernisse und Schwierigkeiten überwindet und dabei Abenteuer erlebt, von denen der "Nur Röhrengucker" nicht einmal träumen kann.

Die Geschichte unserer Heimat, die unbekannte Natur, die vielen Schätze der Kultur unseres Volkes, die vielfältigen Formen der Produktion in Industrie und Landwirtschaft, die liegen greifbar nahe vor uns, bereit, jedem ihre Geheimnisse zu offenbaren. Man muß nur bereit sein zu fragen, den Menschen zuzuhören, die mehr darüber wissen.

Wandern, das heißt aber auch, seinen Körper kennenzulernen, zu trainieren, mit Schwäche und Müdigkeit fertig zu werden, mit dem Willen über die Schwächen zu siegen und das Ziel trotz mancher Schwierigkeiten zu erreichen. Wandern ist gesund, ist stundenlanges an frischer Luft, es fordert alle Sinne gleichermaßen. Unterwegs lernt man seine Freunde besser kennen, es gibt viel zu lachen, denn keine Wanderung geht ohne lustiges Abenteuer ab.

Nutze die Natur und die Umgebung, tu mit Deinen Pionieren etwas zu zeigen und zu entdecken, es macht bestimmt viel Spaß!  
Also auf "In Frühlau zu Berge...."!

# Freundschaft

## Touristisches Spiel für Jungpioniere

Die Anregung zu diesem Spiel kommt aus dem Haus der Jungen Pioniere »Bruno Kühn« in Oberhof. Dort wurde es von zwei Jungpioniergruppen der 3. Klasse im Winter gespielt. Wir nutzen einen Tag der Sommerferien dazu. Ausgangspunkt für das touristische Spiel ist das Jungpioniergebot »Wir Jungpioniere sind gute Freunde und helfen einander«. Im gesamten Pionierspiel soll sich der Gedanke der Freundschaft und gegenseitigen Hilfe widerspiegeln. Damit alle Jungpioniere gut eingestimmt sind, beginnt die Vorbereitung auf das Spiel mit einem Gespräch über das Jungpioniergebot, wird erklärt, warum das Spielmotto »Freundschaft« lautet. Es gibt auch schon erste Aufgaben für die Mitspieler: Sie gestalten eine Wandzeitung zu diesem Jungpioniergebot. Sie kann nach Abschluß des Spiels ein Geschenk an die Erwachsenen sein, die mithelfen, damit alles gut gelingt. Wo es möglich ist, werden Genossen der NVA, Reservisten oder Angehörige der Kampfgruppe des Patenbetriebes eingeladen. Sie beraten die Jungpioniere und berichten, wie sie den Schutz des Sozialismus gewährleisten. Andere Aufgaben zur Vorbereitung auf das Spiel sind touristische Übungen wie Ausdauermärsche in Touristenreihe, Erlernen der Kommandosprache und das Erlernen eines Liedes, das den Freundschaftsgedanken zum Ausdruck bringt. Erwachsene Helfer – auch ältere Thälmannpioniere können mit herangezogen werden – legen die Spielstrecke fest und fertigen die Materialien für die einzelnen Stationen an.

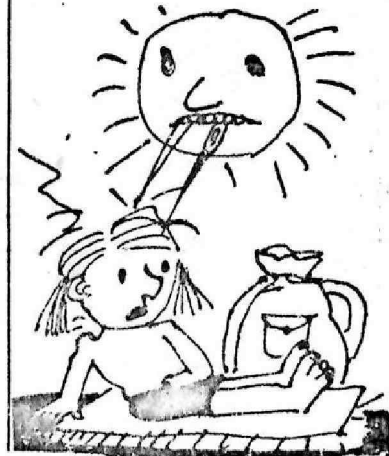
**Station N =**  
**Nicht die Keule daneben werfen!**  
Jeder Jungpionier muß an dieser Station versuchen, zwei Keulen in ein markiertes Ziel zu werfen.  
**Station D =**  
**Durchkriecht einen Schlauch!**  
Jeder Jungpionier muß möglichst schnell durch einen Schlauch kriechen. Der Schlauch ist ungefähr zwei Meter lang und wird aus Stoff oder auch Säcken zusammengenäht.

Mit einem Signal über den Lagerfunk wird das Jungpionierspiel ausgelöst. Die Jungpioniere treten in Appellordnung an. Kleine Pappabzeichen mit dem Wort »Freundschaft« stecken an ihren Pionierkappis. Während des Eröffnungsauffrags versprechen sie, alle Aufgaben nach besten Kräften gemeinsam zu erfüllen.

### Die einzelnen Stationen

**Station F =**  
**Freundschaft**  
Sie befindet sich noch im Ferienlager selbst, vielleicht vor dem Küchengebäude. Die Jungpioniere singen für die Küchenfrauen das Lied, das sie extra für dieses Spiel gelernt haben.  
**Station R =**  
**Rauf und runter auf der Strickleiter**  
Nach einem kurzen Marsch ist die Station erreicht. Jeder Jungpionier sucht sich einen Ast oder Stock, klettert an einem Baum eine Strickleiter hinauf und zersticht einen der Luftballons, die an den Ästen hängen.  
**Station E =**  
**Entschärft eine Mine!**  
Vorsicht! Hier liegen Minen! Zwei Jungpioniere erhalten den Auftrag, die beiden Minen zu finden und zu entschärfen. Die Minen – das sind aufgeblasene Luftballons, die in Schuhkartons liegen. Die Kartons sind durch Gummiringe verschlossen. Die Ringe müssen vorsichtig entfernt und die Deckel geöffnet werden. Dann wird die Luft aus den Ballons gelassen, und der Marsch kann weitergehen.

**Station U =**  
**Umfaßt ein Seil und hangelt schnell von Baum zu Baum!**  
Hier sind Geschicklichkeit und Schnelligkeit gefragt. Erfahrungsgemäß macht es den Jungpionieren viel Spaß, auf diese Weise ein Hindernis – es kann auch ein kleiner Bach sein – zu überwinden.



**Station SCH =**  
**Schweigemarsch**  
Zur Station gehören die Punkte A, F, T. Im Schweigemarsch geht es zu  
**Punkt A:**  
**Alle wissen Bescheid!**  
Ohne vorzusagen oder zu tuscheln werden drei Fragen über die Pionierorganisation »Ernst Thälmann« auf vorbereiteten Zetteln beantwortet.  
**Punkt F:**  
**Ferien sind schön!**  
Jeder Pionier schreibt einen Gruß an die Werkstatthalter im Trägerbetrieb des Ferienlagers bzw. an die Paten-

brigade. Hier liegen Karten für den Feriengruß bereit.  
**Punkt T:**  
**Treffpunkt Endstation!**  
Jetzt wird ausgewertet, wie die einzelnen Gruppen ihre Aufgaben erfüllt haben, wie sie sich bemüht haben, die Aufgaben miteinander zu lösen. Und natürlich wird jeder Jungpionier für seine Ausdauer beim touristischen Jungpionierspiel »Freundschaft« gelobt!  
*Nach einem Material vom Haus der Jungen Pioniere »Bruno Kühn« Oberhof*

## Anlage 5

### Loblied auf den GPL im Ferienlager

(nach der Melodie „Auf der Festung Königstein“)

Wir haben einen Pilei  
der macht mit uns so mancherlei  
der schafft sogar, da Bide platt,  
daß man hier kein Heimweh hat!

Den ganzen Tag wird viel gelacht,  
ihm glaubt nicht, wie gesund das macht;  
und reißt ihm einmal die Schuld,  
dann sind wir meistens selber schuld!

So mancher Tag geht schnell vorbei  
das liegt an unserm Pilei  
der ist auf Draht, der ist stets fit,  
der reißt sogar den Trägern mit!

Und ist die Lagerzeit vorbei,  
dann sagen wir dem Pilei:  
Die Wochen waren wunderschön,  
wir hoffen auf ein Wiedersehen!

## Gedichte für den Talentwettbewerb

Ich freu mich  
auf den  
nächsten Tag.

Ich freu mich auf den  
nächsten Tag,  
was er mir alles bringen  
mag?

Der Fleißige, ja, der kann  
lachen,  
doch ich, ich muß mir  
Sorgen machen.

Das Lernen macht mir  
großen Spaß,  
doch mit der Ordnung,  
das ist was!

Die hab ich wirklich  
nicht erfunden,  
und schon oft ist was  
verschunden.

Ja Schreiben, da bin  
ich schlecht,  
glaub mir, das ist mir  
gar nicht recht.

Ich werde mich ändern,  
wenn ich es sag,  
daran freu ich mich  
auf den nächsten Tag.

Andreas Nöbel

Tagesablauf

Ganz früh aufstehen,  
waschen, kämmen, essen  
in die Schule gehen  
und die Bücher nicht  
vergessen.  
Lerne dann den halben  
Tag,  
weil ich das so gerne mag.

Nachmittags ist Zeit zum  
Spielen,  
Schulaufgaben sind  
vorbei.  
Schnell noch in den Laden  
flitzen,  
kaufe Butter, Brot und Ei.

Abends lese ich und spiele,  
Spiele mit den Freunden  
Ball.

Wie ich das zustande  
bringe?

Alles macht mir Spaß,  
zu Haus und überall.

Yvonne Nebelung

## Zwei Waschlappen? Hans zurheide

Zwei Jungen: A in Turnhose und mit Waschzeug  
B in Trainingsanzug, einen dicken Schal um den Hals

A: He, warum wäschst du dich denn nicht? Die liebe Mutti hat dir wohl keinen Waschlappen mitgegeben?

B: Denkste, ich habe sogar zwei mit.

A: Zwei Waschlappen?

B: Ja, einen warmen extra - für kalte Tage!

A: Und warum wäschst Du dich trotzdem nicht?

B: Das Händchen dauert mir viel zu lange.

A: Na hör mal, das dauert doch höchstens fünf Minuten.

B: Bei dir vielleicht. Ich brauche mindestens ne halbe Stunde, bis ich mich zum Waschen entschleife.

A: Du könntest dir aber wenigstens vor dem Frühstück die Hände waschen und...

B: Wozu denn? Kommt ja doch Marmelade dran.

A: Dann wäschst du dir die Hände wohl erst nach dem Frühstück?

B: Das lohnt sich überhaupt nicht, im Laufe des Vormittags werden sie sowieso wieder schmutzig.

A: Aber du kannst doch nicht den ganzen Tag mit dreckigen Händen rumlaufen.

B: Warum nicht? Sieht doch keiner!

A: Heißt du?

B: klar, wozu habe ich denn Taschen in meiner Trainingshose!

Für jedes Spiel zu gebrauchen!  
HoZählvers

Unser Garten hat 'nen Zaun.  
Da kann keiner Äpfel klauen.  
Doch für Freunde haben wir  
immer wie offene Tür.  
Willst du unsere Früchte sehen,  
mußt du durch die Tür gehen.  
Diebe sind ganz übel dran,  
weil man jeden fangen kann!  
Du bist dran!

Tischsprüche

Vor dem guten Mittagessen  
wollen wir nicht den Dank vergessen  
an die Helfer, die bei Zeiten  
jede Mahlzeit uns bereiten!

Der Tisch ist gedeckt. Daß es allen gut schmeckt,  
das wünschen wir sehr! Eßt die Teller schön leer!

Beim Essen muß man stille sein, sonst  
geht nichts in den Mund hinein!

Schlafvers

Wir legen uns zur Mittagsruhe, im ganzen Haus wird's still!  
Wir machen schnell die Augen zu, weil jeder schlafen  
will.

Sogar das weiße Wollenschaf, das Kätzchen und der Hund,  
sie halten alle Mittagsschlaf, denn das ist so gesund!