Ich verspreche auf meine Ehre
nach Kräften zu sein :

Treu Gott und dem Vaterland
Hilfreich dem Nächsten
Gehorsam dem Pfadfindergesetz

April 1964

D e r V e n n e r u n d s e i n F ä h n l i

****

Lieber angehender Venner,

erinnerst Du Dich noch, wann und wo Du in Deiner Pfadizeit zum ersten Mal vom Samariterknoten gehört hast ? - Wohl als kleiner JPK ! - Weisst Du noch, wie Du damals über diesen merkwürdigen Knoten stauntest ?

Inzwischen sind bereits einige Jahre vergangen und Du hast in dieser Zeit noch viele andere merkwürdige Dinge dazugelernt. Heute bist Du kein unerfahrener, hilfloser JPK mehr, sondern vielmehr einer der ältesten und tüchtigsten Pfader im Fähnli. Du hast Dich als flotter Pfadfinder erwiesen und hast durch Dein pfadertechnisches Können Deinem Fähnli schon öfters aus der Patsche geholfen. Kein Wunder also, dass Dich Deine jüngeren Fähnlikameraden bewundern und gerne von Dir lernen möchten. Aus diesem Grunde bist Du ja schon von Deinem Venner zum Vice-Fähnliführer ernannt worden.

Da Dein Venner nun aber bald in die Roverstufe übertreten wird, ist es an der Zeit, dass für ihn ein würdiger Nachfolger bestimmt wird. Dabei hat die Wahl wiederum Dich getroffen ! Du hast in letzter Zeit durch Deinen Einsatz gezeigt, dass Du für dieses Führeramt fähig bist - und bestimmt werden Dich auch Deine Fähnlikameraden freudig als ihren neuen Venner anerkennen ! Sorge nur dafür, dass Dein Einsatz nicht nachlässt !

Freilich ist es für einen neugebackenen Venner gar nicht immer so leicht, sein Fähnli richtig zu führen - doch wenn Du die einzelnen Kapitel auf den folgenden Seiten aufmerksam durchliessest, wirst Du diese Anfangsschwierigkeiten bald überwunden haben. Präge Dir die verschiedenen wichtigen Punkte gut ein und versuche Deinen Fähnlibetrieb entsprechend zu gestalten. Du wirst sehen, Deine Pfader werden Dir bald begeistert nachfolgen !

Pfadfinderabt. Hochwacht
Pfaderstufe

Venner-Wi-La 62/63

Vennerideen für Fähnliübungen

Munitionsmagazin sprengen: Das Mun. Mag. wird durch ein Feuer dargestellt und von einigen Pfadern bewacht. Nummernspiel. Die Angreifer versuchen, das Magazin zu sprengen, indem sie 16-Schwärmer hineinwerfen. 3-5 gute Würfe zerstören das Feuer. Zeitbegrenzung. Vorsicht vor Unfällen.

Nachrichten in der Stadt: Die Gruppe erwartet am Antreten in einer Telephonkabine ein aufklärendes Telephon von Unbekannt. - Sie sucht in einem Telephonbuch z.B. unter Genf eine dort versteckte Meldung.

Eroberung der Burg: Die Burg wird dargestellt durch einen von Baum zu Baum gespannten Schnurkreis. Im Innern die Verteidiger, bewaffnet mit Zeitungspapierröhren und Nummern. Die Angreifer (in der Mehrzahl) versuchen mit Nummern und brennenden Zeitungspapierrähren die Schnur an einer oder mehreren Stellen durchzubrennen. Die Verteidiger dürfen mit ihren Röhren das feindliche Feuer ausschlagen.

Schatz auf Baum: an eine Schnur aufgehängt, deren Ende an der Erde befestigt ist. Wird die Schnur durchgebrannt, fällt der Schatz herunter.

Ballonross: Die Ballone werden hinten am Gürtel befestigt.

Steckbrief: Es werden Spuren eines Gangsters verfolgt, dessen signalement auf Grund eines Steckbriefes bekannt ist. Achtung vor Irreleitungen! (vgl. Beilage.)

Schätzen: Auch Alter und Gewicht von Personen können geschätzt werden. Nach Photographien oder Zeichnungen auch Charaktere. (vgl. Buch von Hans Siegrist). Man wird sich sehr verhauen.

Messen: Warum nur in Metern messen? Das Volumen des Teufelskellers kann auch in Eiern angegeben werden.

Blinkgeräte: Morseübungen über grosse Distanzen machen ungeheuren Eindruck.

Seilbähnli ohne Tragbahre, sondern mit Karabinerhaken und Sitzschlinge.

Mumie: Ein Pfader wird mumifiziert, indem man ihn mit Closetpapier von Scheitel bis Sohle einwickelt.

Tatzelwurmross: Jede Partei bildet einen Tatzelwurm, indem einer den andern um den Bauch hält. Der hinterste trägt die Kravatte im Gürtel. Die Tatzelwürmer machen nun einen Ross.

Literatur: Bruno Knobel, 14 Uhr am Waldrand.