

# Der Hajk

Ein Hajk ist eine besondere Form der Fahrt. Auch hier gilt, eine Fahrtengruppe bewegt sich allein mit Muskelkraft durch ein Fahrtengebiet, hat alle nötige Ausrüstung im Rucksack dabei; übernachtet und befolgt Hajkregeln.

Das Besondere ist:

- Ein Hajk ist ein Spiel. Es stammt von schwedischen Pfadfindern. Man kann es allein mit der eigenen Gruppe spielen. Oder auch mit/gegen andere Gruppen, dann gibt es natürlich auch Gewinner und Verlierer.
- Ein Hajk hat ein Thema. Oft hängt das Thema mit dem Hajk-Gebiet zusammen. An der Küste könnte man zum Beispiel das Thema „Piraten“ haben, im Ruhrgebiet das Thema „Bergbau“ und in Irland „Feen und Kobolde“
- Zum Thema gibt es eine Spielgeschichte, die in kleinen Episoden erzählt wird. Ihr habt einen Ordner mit versiegelten Umschlägen. Am Standort öffnet Ihr den ersten Umschlag mit dem ersten Teil der Spielgeschichte.
- In jedem Umschlag wird die Geschichte etwas weiter erzählt.
- Aus der Geschichte ergeben sich kleine Aufgaben, welche verraten das ihr an einem bestimmten Ort gewesen seid, euch Hinweise zum nächsten Ziel geben oder die Langeweile beim Laufen vertreiben.

Oft ist man auch bei Aufgaben auf Bewohner der Gegend angewiesen, wenn man sich zum Beispiel etwas erklären lassen muss.

- Die Strecke eines Hajks steht nicht fest. Die ungefähre Route ergibt sich zwar aus den Orten, die die Umschläge euch nach und nach verraten; ihr entscheidet aber über die genauen Strecken dazwischen. Über den Berg, oder weit um ihn herum? Links um den See oder rechts herum? Hier ist nachdenken und Taktieren gefragt, denn:
- Wenn mehrere Sippen zum selben Thema hajken gibt es meist eine „Hajkparty“ am letzten Abend. Für gelöste Aufgaben, gedichtete Lieder, dafür ob ihr in der Zeit liegt uvm. Gibt es Punkte und eine Siegerehrung. Man erzählt von den Erlebnissen und spannenden Orten welche man entdeckt hat.



## Hajk-Test: wie gut ist deine Sippe auf einem Hajk?

---

Viele Sippen haben es schon getan ihr auch?

### 1. Du bist mit deiner Sippe auf Hajk.

---

Ihr habt die Aufgaben und Strecken ein wenig durcheinandergebracht. Ihr müsst eigentlich schleunigst in einen Ort, der einige Kilometer von euch weg ist und durch zwei Wanderwege zu erreichen wäre. Zwei unterschiedliche Zwischenaufgaben liegen noch vor euch, allerdings nur jeweils einer auf jedem Wanderweg. Wie wählst du?

- A) Wir teilen uns auf: Jede Hälfte der Gruppe geht einen Weg und löst eine Aufgabe, im Zielort treffen wir uns wieder
- B) Wir sputen uns und hetzen durch die Gegend, um noch möglichst viele Punkte zu erhalten. Sie die kleinen in der Gruppe halt mal schneller laufen mit ihren kurzen Beinen.
- C) Wir wägen ab, welche Strecke wir heute noch leichter schaffen können und welche Aufgabe vermutlich die meisten Punkte bringt. Wenn wir uns entschieden haben, gehen wir diese Strecke und planen in Zukunft besser.
- D) Wir gehen zusammen zu der einen Aufgabe und dann lassen wir uns per Anhalter zur anderen bringen und lösen sie. Dann gehen wir zum Zielort.

---

## 2. Zu spät... ihr habt verschlafen und dann lange gefrühstückt.

---

Nun hängt ihr mindestens einen halben Tag hinterm Zeitplan und überlegt was ihr tun sollt.  
Deine Meinung?

- A) Pech gehabt, wir werden den Hajk wohl verlieren. Das lange schlafen war es aber wert.
- B) Wie ärgerlich! Wir sollten uns heute ins Zeug legen und uns vornehmen, dass uns das nicht wieder passiert. Vielleicht holen wir noch etwas auf. Spaß macht der Hajk trotzdem!
- C) Wir haben jeder etwas Taschengeld. Und hier fahren Busse. Heimlich kaufen wir uns ein Tagesticket, fahren mit den Bussen zu den Orten, bis wir die verlorene Zeit aufgeholt haben und dann sagen wir einfach niemandem etwas davon,

---

## 3. Ein Pfad durch den Wald, der geradewegs zum Ziel führt aber bergauf?!

---

Oder eine Umgehungsstraße, die bequem und eben drum herumführt. Stimme mit deiner Sippe ab.

- A) Die Straße. Schön links hintereinander Hauptsache schnell.
- B) Wer will schon Abgase schlucken und sich überfahren lassen? Ab durch den Wald und oben die Aussicht genießen.

---

#### 4. Das Sippenmitglied „Küken“ kann nicht mehr

---

Der Rucksack drückt zu schwer auf den Schultern.

- A) Küken soll sich nicht so anstellen! Wir tragen schließlich alle gleich viel Material. Ich sporne Küken an, indem ich Witze über langsame Leute mache und ihn drängele. Ich will schließlich gewinnen.
- B) Küken soll sich nicht so anstellen! Wir tragen schließlich alle gleich viel Material. Küken soll auf dem direkten Weg zum Zielort schleichen, während wir fix die Aufgaben lösen. Wir holen Küken eh ein oder treffen uns da.
- C) Ich schaue nach ob Kükens Rucksack richtig eingestellt ist, vielleicht liegt es ja nur an einer Kleinigkeit. Ansonsten kann ich ja bis heut Abend Kartoffeln mehr Tragen, die essen wir dann ja eh. Und vielleicht nimmt „Riese“ ja so lange den Laib Brot...

---

#### 5. Wieder mal in Eile, ihr habt mitten im Wald gekocht.

---

Nun streitet ihr euch darum, wer den Müllbeutel bis zum nächsten Ort trägt.

- A) Wenn´s sonst keiner macht, muss ich wohl... Ich stiefle kurz querfeldein zum Altenheim unten im Tal und schmeiß das da im Garten in den Mülleimer. Aber dafür werde ich dem Rest meiner Sippe nächstes Mal auch nicht helfen!
- B) Meine Güte, wir können uns doch abwechseln, wenn jemand kurz seine Hände braucht? Vielleicht kommt der nächste Mülleimer schon bald im Wald an einer Bank. Spätestens im nächsten Ort wird es einen Mülleimer geben.
- C) Wir bedecken den Müll hinter einem Busch mit etwas Laub. Die Gemeinden räumen ihre Wälder doch eh immer wieder auf.

---

## 6. Die Burgruine ist heute auch bei anderen Besuchern sehr beliebt!

---

- A) Juhuu! Ein Abenteuerspielplatz! Ich klettere erst mal auf das Denkmal und esse da oben mein Brot. Na kleiner Junge hier kommst DU nicht rauf was?
- B) Die Aufgabe zu Burg ist beantwortet. Aber da hinten steht ein Rentner der seinen Enkeln noch irgendwas aus der Geschichte erzählt was nicht im Hajkbuch stand. Da geh ich hin und frag ihn mal lieb oder er uns das auch erzählt.
- C) Rein in das Gemäuer, einen Weg durch die Schulklasse gebahnt die Aufgabe gelöst als Beweis das man da war und wieder raus! Wir wollen schließlich den Hajk nach Punkten gewinnen!

---

## 7. Abends im Zelt

---

Die letzten Hajkaufgaben sind gelöst, die Chronik geschrieben, gespült und aufgeräumt habt ihr auch. Nun fangen zwei von euch schon wieder an Black Stories zu spielen... Kein Bock!

- A) Ich sage, dass ich nach drei Tagen Black Stories nicht mehr mag und schlag was Anderes vor. Eine Weiter-Erzähl-Geschichte? Mau Mau mit allen? Wir könnten auch nochmal alle zu dem Bach unten an der Wiese... wir finden schon was!
- B) Lass die beiden spielen, ich gehe zusammen mit dem Rest noch mal raus zum Bach oder so.
- C) Meine Güte! Ich hol meine Kopfhörer raus und mach Musik an damit ich deren Generve nicht hören muss. Schade für die drei anderen, die keine Musik dabeihaben.

### Punktevergabe:

---

- A) -5   B) 0   C) +5   D) -5  
A) 0   B) +5   C) -5  
A) -5   B) +5  
A) 0   B) -5   C) +5  
A) 0   B) +5   C) -5  
A) -5   B) +5   C) 0  
A) +5   B) 0   C) -5

---

### Lösung:

---

- 35 bis -15 Punkte:

Du kannst froh sein, dass du durch diesen Test nicht aus dem Stamm geschmissen werden kannst! Wenn deine Antworten alle ehrlich gemeint waren, bist du rücksichtslos, egoistisch und kannst dich nicht sozial engagieren. Aber vermutlich wolltest du nur schauen, was passiert, wenn du die schlechtesten Antworten ankreuzt...

- 10 bis +10 Punkte:

Du musst noch einiges lernen! In einer Gruppe zu leben bedeutet, dass man auch mal zurückstecken muss. Und du wirst merken, dass du weiterkommst, wenn ihr aufeinander Rücksicht nehmt, als wenn jeder an sich denkt. Aber das wird schon werden!

- +15 bis +30 Punkte:

Du bist auf einem guten Weg! Du hast gemerkt wie viel Spaß man in der Gruppe haben kann. Und wie viel Erfolg man mit Teamarbeit und Rücksichtnahme haben kann. Willkommen im Stamm Nordlicht du bist hier genau richtig!

- +35 Punkte:

Entweder du hast gemogelt und wolltest nur schauen was passiert, wenn du immer die besten Antworten ankreuzt. Oder du solltest darüber nachdenken Sippenführer/in zu werden!

## Hajkregeln:

---

Liebe Sippe!

Ein Hajk soll uns eine Menge Spaß bringen, aber dazu sind auch ein paar Regeln zu beachten. Für Pfadfinder ist es nicht nur entscheidend, OB wir ein Ziel erreichen, sondern auch WIE! Auch die schwierigsten Aufgaben lassen sich lösen, wenn die Sippe als Ganzes zusammenhält. Folgende Regeln müssen dabei eingehalten werden:

### **1. Die Sippe wandert als Gruppe.**

Wir bewältigen Aufgaben und auch die Strecke gemeinsam. Einzige Ausnahme ist, wenn jemand einzeln oder paarweise in der direkten Umgebung eine kleine Aufgabe erledigt (Wasserflaschen für alle auffüllen gehen, die Rucksäcke bewachen während der Rest einkauft) und das auch nur wenn alle anderen das genau wissen.

### **2. Als Transportmittel dienen nur die eigenen Füße.**

Wir fahren OHNE AUSNAHME nicht per Anhalter (weil wir uns dann ja trennen müssten was gefährlich ist). Wir kürzen den Weg nicht mit Bussen ab. Ausnahme: im Hajkbuch steht genau wann und wo wir mit dem Bus hinfahren sollen.

### **3. Wir haben Spaß.**

Das bedeutet, wir sind fair und höflich zueinander. Konkret bedeutet das: Es trägt nicht jeder gleich viel Gruppengepäck, sondern die Großen mehr als die Kleinen, auf langsamere wird Rücksicht genommen, bei Aufgaben kommt jeder zu Wort usw. Nur dann kann ein Hajk auch jedem Spaß machen.



#### **4. Wir sind Pfadfinder.**

Nicht jeder dem wir begegnen weiß was Pfadfinder sind und was wir alles Tolles erleben. Pfadfinder werden meist von vielen Menschen beobachtet und können ihren Ruf deshalb leicht ruinieren. Wir verhalten uns deshalb so korrekt wie man es von uns erwartet:

- Wir hinterlassen keinen Müll
- Wir benehmen und höflich, wenn wir Kontakt zu Anwohnern und Passanten haben
- Wir halten uns an Regeln die uns gestellt werden (zB. Wege nicht verlassen, Ruhezeiten von Gebäuden einhalten usw.
- Wir sind vorsichtig mit Werkzeug, Messer und Feuer

#### **5. Wir sind Gäste.**

Deshalb verhalten wir uns auch so. Wir sind Gast in den Orten die wir besuchen, besonders aber werden wir über Nacht Gäste von Menschen sein, die uns vertrauen, obwohl sie uns nicht persönlich kennen. Wir werden dieses Vertrauen nicht enttäuschen.

#### **6. Die Verkehrsordnung gilt auch für uns.**

Wir vermeiden große Straßen ohne Gehwege. Gibt es Gehwege entlang der Straßen benutzen wir sie oder suchen die eh viel schöneren Wanderwege durchs Grüne. Müssen wir dennoch auf Landstraßen wandern gehen wir hintereinander und Links. Wir sind aufmerksam und rücksichtsvoll wenn uns Radfahrer oder Fußgänger überholen.

#### **7. Wir suchen das Abenteuer.**

Wir sind unterwegs um gemeinsam als Gruppe ganz besondere Dinge zu sehen, zu erleben und zu tun. Deshalb beschäftigen wir uns auch mit den anderen. Das bedeutet wir hören nicht alleine Musik, telefonieren mit Freunden oder Eltern usw., sondern spielen und beschäftigen uns gemeinsam.

Ich erkläre hiermit, dass ich die Regeln kenne und bereit bin mich an sie zu halten.

---

Unterschrift