

# KOMPASS

02/2022

PFADIZEITSCHRIFT FÜR LEITER\*INNEN UND PRÄSES



## SUPERHELD\*INNEN

Superheld\*innen selbst gemacht

Lernen am Vorbild

Real Life Superheroes



Verband  
Katholischer Pfadi

[www.kompass.vkp.ch](http://www.kompass.vkp.ch)

## INHALT

<b>Für mehr Pippi Langstrumpfs auf dieser Welt!</b>	<b>03</b>
<b>Wonder Woman</b>	<b>04</b>
<b>Superheld*innen selbst gemacht</b>	<b>06</b>
<b>Lernen am Vorbild</b>	<b>07</b>
<b>Superheldenspiele</b>	<b>08</b>
<b>Superheld*innen in Augen von Kindern</b>	<b>10</b>
<b>Superheld*innen auf der Kinoleinwand und in der Realität</b>	<b>12</b>
<b>Präses fragen Barny</b>	<b>14</b>
<b>VKP aktuell</b>	<b>14</b>
<b>Real Life Superheroes</b>	<b>16</b>
<b>Impressum</b>	<b>16</b>

## EDITORIAL

## Liebe\*r KOMPASS-Leser\*in

Es gibt sie noch, die Superheld\*innen des Alltags, Retter in letzter Sekunde oder Leute die selbstlos einspringen, wenn Hilfe benötigt wird. Manchmal handeln sie spontan oder verdeckt, zum Beispiel als Freiwillige für wohltätige Zwecke, manchmal sind sie auch «in offizieller Mission» unterwegs – im Dienst der Blaulicht-Organisationen.

Auch die Pfadi hat ihre Superheld\*innen, ihre Schutzpatron\*innen. Sie stehen für die Werte, die die Pfadi auch heute noch den Kindern und Jugendlichen vermittelt. Franz von Assisi (\*1181), Patron der Wölfli und Bienli liegt die Natur am Herzen. Er lehrt uns sie zeitlebens zu schützen und dazu Sorge zu tragen. Von Jeanne d'Arc (\*1412) Patronin der Pfadfinderinnen, lernen wir die Bereitschaft, sich unentwegt für andere einzusetzen. Der Hl. Georg (\*280 n. Chr.) ist Patron der Pfadfinder und zeigt uns, dass wir uns mit Zuversicht Schwierigkeiten stellen und Paulus (\*etwa um das Jahr 0) als Patron der Pios steht für die Gerechtigkeit und die Bereitschaft, sich für das Gute einzusetzen.

In der April Ausgabe des KOMPASS liefern wir euch viele Ideen, wie ihr euch eine\*n Superheld\*in erschafft und was für Superheld\*innenspiele ihr in die nächste Aktivität einbauen könnt. Ausserdem hinterleuchtet Pelé in seinem Beitrag die Geschichte der ersten Superheldin und von Flugs erfährt ihr, wer die Superheldin in ihrer Kindheit war – und warum. Die Fragen «Was macht eine\*n Superheld\*in aus?» und «Welche Superkräfte hättest du gerne?» haben wir Lehrer\*innen und Religionspädagog\*innen gestellt und die haben die Fragen an ihre Schüler\*innen weitergegeben. So erfahren wir mit einer Prise Humor, was die Schüler\*innen machen würden, wenn sie Superkräfte hätten. Vielen Dank an dieser Stelle an Regina Moscato und Michael Wyrsh / Angora für eure Beiträge.

Ich freue mich, wenn euch die vorliegende Heldennummer gefällt und wünsche euch gute Unterhaltung beim Lesen.

Viele Grüsse  
Martina Meyer / Flugs



# FÜR MEHR PIPPI LANGSTRUMPF'S AUF DIESER WELT!

Nicht die bekannten Superheros, sondern  
Pippi Langstrumpf ist meine Superheldin der Kindheit.

Von Martina Meyer / Flugs



Inger Nilsson als Pippi Langstrumpf im Film. 1968

Ich muss zugeben, ich bin keine Kennerin von Superheld\*innen. Justice League? X-Men? Avengers? Ich habe nicht die geringste Ahnung, wer zu wem gehört. In meiner Kindheit habe ich zwar schon die eine oder andere Folge von «Superman – Die Abenteuer von Lois & Clark» oder «Batman», die Serie aus den 1960er-Jahren geschaut, doch all die anderen Comics und deren Verfilmungen haben mich nie in den Bann gezogen.

## Ein kunterbuntes Haus, ein Äffchen und ein Pferd

Meine Heldin der Kindheit lebte in einer kunterbunten Villa und hiess Pippi Langstrumpf. Ich kann mich an einige Situationen erinnern, in denen ich bei meinen Eltern Kopfschütteln verursacht habe, weil ich Pippis Ideen kopierte. Während Mami und Papi nämlich ausser Haus waren, trieb ich allerhand Schabernack. Ein Klassiker war der schmierige Novilon-Seifenboden in unserer Waschküche. Etwas Spülmittel gemischt mit Waschpulver und Wasser ergab die beste Kombination für eine Barfuss-Schlitterpartie für meinen Bruder und mich. Im Boden der Waschküche hatte es einen Ablauf, wo man die ganze Schmiere einfach verschwinden lassen konnte. Einige Male klappte unsere improvisierte Spülmittel-Kunsteis-Bahn und sie blieb unbemerkt. Bis zum Tag, an dem das Verhältnis von Spülmittel und Waschpulver nicht stimmte und weisse Waschpulver-«Schlarga» auf dem Boden zurückblieben. Das «Schimpfis» meiner Eltern

habe ich verdrängt, aber die TV-Szene wie Pippi mit (wortwörtlichen) Bürstenschuhen übers Parkett der Villa Kunterbunt fegt, bleibt unvergessen. Auch in guter Erinnerung sind mir die Ausflüge zum Bach geblieben. An unserem Plätzchen gab' einen Baumstrunk, wo wir unsere Getränke lagerten, damit die in der Sonne nicht warm wurden. Natürlich hätten wir die Ice Tea Tetra Pack von der Migros einfach im Bachwasser kühlen können, aber die Vorstellung, einen eigenen «Limonadenbaum», oder eben einen Eisteebaum, zu haben, war grossartig.

## Optimistisch, unerschrocken, mutig

Ich mag Pippi Langstrumpf noch heute und finde, ihr sind einige «Superkräfte» zuzuschreiben, die bis heute in der Realität einen hohen Stellenwert haben – abgesehen davon, dass Pippi aussergewöhnlich stark ist, und sogar ihr Pferd Onkelchen samt Tommy und Annika in die Höhe stemmen kann. Pippi ist eine grenzenlose Optimistin. Obwohl sie allein in der Villa Kunterbunt lebt, würde sie nie sagen, sie hätte keine Eltern. Ihr Papa lebt nämlich auf einer Insel im Ozean und ihre Mama ist im Himmel. Ausserdem kennt Pippi keine Zweifel, unabhängig davon, was sie sich in den Kopf setzt, es wird durchgezogen. Ins Taka-Tuka-Land fliegen mit dem «Nüskodil»? Mit Tommy und Annika eine Ballonfahrt unternehmen? Den geraubten Koffer voller Goldstücke zurückerobern? Es mit den Dorfpolizisten Kling und Klang, Ganoven oder Piraten aufnehmen? Keine Frage, die Pippi macht's. OK, natürlich ist sie in ihren Vorhaben teils ziemlich naiv und unerschrocken, aber das zeugt von Durchhaltewillen und Mut. Sie wirkt zwar etwas vorlaut oder frech, aber dahinter steckt nie eine böse Absicht. Ausser vielleicht wenn Fräulein Prysselius sie wieder in ein Kinderheim stecken will.

Ich wünsche mir mehr Kinder wie Pippi Langstrumpf auf dieser Welt. Kinder die mutig sind, Träume in Realität umsetzen, mitreissen, einfach mal drauflos legen, auch wenn ein Duzend Erwachsene dagegensprechen. Kinder, die die Welt so machen, wie sie ihnen gefällt. Ihnen gehört die Zukunft.

# WONDER WOMAN

Bei Superheld\*innen denken die meisten zuerst an einen Mann. Es gibt aber auch herausragende Superheldinnen, eine davon ist Wonder Woman.

Von Michael Weber / Pelé

Eine der ältesten Superheldinnen ist Wonder Woman (bürgerliche Geheimidentität Diana Prince). Sie hatte 1941 ihren ersten Auftritt und tauchte damit drei Jahre nach Superman das erste Mal im Universum der Superheld\*innen auf. Dauerte es also nur drei Jahre, und es herrschte Gleichberechtigung bei den Superheld\*innen? Wie immer: Es ist ein wenig komplizierter.

## Stark und mit «weiblichem Charme»

Anfang der 1940er-Jahre stellte der als Feminist bekannte Psychologe und Comic-Fan William Moulton Marston fest, dass in der Welt der US-amerikanischen Comics keine weiblichen Figuren zu finden waren. Er wünschte sich eine Figur, die so stark war wie Superman, aber mit «weiblichem Charme», und erdachte sich eine attraktive schwarzhäarige Amazonenprinzessin mit dem Namen Diana. Er stattete sie mit einem magischen Lasso aus, das eingefangene Opfer zwang, die Wahrheit zu sagen, und mit zwei silbernen Armbändern, mit denen Wonder Woman, so ihr Superheldin-Name, Geschosse abwehren konnte. Aber sie hatte auch eine Schwäche: Sämtliche Superheldinnenkräfte gingen verloren, wenn ein Mann (ja, es musste ein Mann sein!) ihre Armbänder aneinanderkettete oder sie fesselte. In folgenden Episoden wurde Wonder Woman so oft gefesselt, dass der Verleger sich gezwungen sah, einzuschreiten. Entgegen den Bedenken, ob die vorwiegend männliche Leserschaft überhaupt eine starke Frau akzeptierten und die Comics kaufen, waren die Verkaufszahlen der Comics, in denen Wonder Woman auftauchte, überdurchschnittlich.

## Von der Fast-Verbannung zur eigenen TV-Serie

Das gesellschaftliche Umfeld in den Vereinigten Staaten änderte sich in den 1950er-Jahren entscheidend. Die Comics wurden für «unamerikanisch» und «jugendgefährdend» gehalten – dem eingefleischte Junggesellen Batman und der emanzipierten Wonder Woman wurden Homosexualität unterstellt – und sollten eigentlich verboten werden. Das führte zwar zu einem Verkaufseinbruch, die Reihen von

Superman, Batman und Wonder Woman blieben jedoch bestehen. In den 1960er-Jahren wurden die Superheld\*innen allgemein menschlicher und die Vorgeschichte von Wonder Woman neu geschrieben. In dieser Zeit verlor Wonder Woman ihre Superkräfte. Feminist\*innen interpretierten die jahrelange Schwächung der sehr prominenten Superheldin als sexistisch. 1973 erhielt sie die Superkräfte zurück und Mitte bis Ende der 1970er-Jahre hatte Wonder Woman ihre eigene Fernsehserie.

## Neuordnung der DC-Comics-Welt

Mitte der 1980er-Jahre wurde das Superheld\*innen-Universum neu geordnet und damit auch die Biografie von Wonder Woman einige Male umgeschrieben. Ausserdem wurde das Kostüm geändert: Der Adler mit den Schwingen wurde ersetzt durch ein stilisierten Doppel-W. Dieses Symbol konnte patentiert werden und ermöglichte es, mit Merchandise-Artikeln viel Geld zu verdienen. In den 1990er-Jahren musste Wonder Woman wieder vermehrt gegen die klassischen griechischen Götter wie den Kriegsgott Ares oder die Zauberin Circe kämpfen. Auch sonst wurde erneut am Lebenslauf, am Beziehungsnetzwerk und am Erscheinungsbild herumgewerkelt. 2010 erhielt Wonder Woman eine neue Hintergrundgeschichte und war nun die Tochter von Hippolyte und Zeus, was Zeus' betrogener Ehefrau gar nicht passte. Ab 2016 war Wonder Woman zum ersten Mal in Kinofilmen zu sehen.



Gal Gadot spielt Wonder Woman in Warner Bros. «Wonder Woman 1984»

## Amazonenprinzessin in der griechischen Götterwelt

In der ursprünglichen Version ist Wonder Woman die Amazonenprinzessin Diana, aus Ton geschaffen von ihrer Mutter und belebt von den griechischen Göttern. Der Stützpunkt ihrer Operationen ist die Amazoneninsel Themyscira, die von ihrer Mutter regiert wird. Als der US-amerikanische Pilot Steve Trevor zu Zeiten des Zweiten Weltkriegs auf der Insel abstürzt, heilt Wonder Woman ihn mit ihrem Purpurstrahl. Sie erwirbt im Wettstreit mit anderen Amazonen das Recht, ihm als Wonder Woman in der «Welt der Männer» im Kampf gegen die Deutschen beizustehen. In den 1960er-Jahren wird die Geschichte so umgeschrieben, dass Diana, die Mutter von Steve Trevor, auf der Insel notlandet und einen Heldentod stirbt. Wonder Woman gewinnt nicht mehr einen Wettstreit, sondern soll als Botschafterin in der «Welt der Männer» die friedfertigen Lehren der Amazonen verbreiten. 2011 wurde die Hintergrundgeschichte geändert, sodass Wonder Woman nicht mehr eine Ton Figur, die zum Leben erweckt wurde, war, sondern die leibliche Tochter der Amazonenkönigin Hippolyte und dem Gott Zeus. Mit dem Verlassen von Themyscira verliert sie die Unsterblichkeit und die Möglichkeit einer Rückkehr. Der Kinofilm «Wonder Woman» spielt nicht zu Zeiten des Zweiten, sondern des Ersten Weltkrieges. Diana wird als einziges Kind der Insel eingeführt, der Legende nach von der Königin Hippolyta aus Lehm erschaffen und von Zeus zum Leben erweckt, ist tatsächlich aber die leibliche Tochter. Nachdem sie den Piloten Steve Trevor gerettet hat, begleitet sie ihn als Wonder Woman nach Belgien an die Kriegsfront. Sie ist überzeugt, dass Ares hinter dem Ersten Weltkrieg steckt. Für den Wechsel von ihrer bürgerlichen Identität zur Superheldinnen-Identität wirbelt Wonder Woman ihr magisches Lasso um sich.

## Und wie ist das nun genau mit dem Frauenbild?

Obwohl Wonder Woman schon lange Zeit eine eigene Comic-Serie hatte, tauchte sie erst 2016 ein erstes Mal im Kino auf und erhielt 2017 den ersten eigenen Film als Hauptfigur, 2020 folgte der zweite. Während die Superheldinnen schon länger eigene TV-Serien hatten, sind sie in den viel teureren Produktionen der Kinofilme erst seit wenigen Jahren als Hauptfiguren zu sehen. Es wurden die gleichen Befürchtungen geltend gemacht wie schon bei der Erstveröffentlichung 1941: Das Publikum wolle in den sehr actionlastigen Filmen keine weiblichen Hauptdarstellerinnen sehen. Viel entscheidender war und ist jedoch die Qualität des Dreh-

buchs, der Special Effects, der Regie und der schauspielerischen Leistung. Wonder Woman war durchwegs erfolgreich und die Filmindustrie merkte, dass Superheldinnen-Filme finanziell erfolgreich sein können. Auch darum sind aktuell gleich mehrere Projekte geplant. Superheldinnen sind heute also nicht mehr nur Gefährten oder Beigemüse der Superheld\*innen. Also alles gut? Nicht ganz, denn nach wie vor folgen die Darstellungen der Frauen bekannten (sexistischen) Mustern: Auch für Patty Jenkins, die im Wonder Woman-Film Regie führte, war es wichtig, dass Wonder Woman nicht nur stark, sondern auch «hot» wäre. Die männlichen Superheld\*innenmuskeln glänzten doch schliesslich auch in hautengen Anzügen. Das hat was für sich, aber müssen Batman und Superman neben stark wirklich auch «hot» sein?

## Amazonen

Amazonen kommen in den griechischen Mythen und Sagen vor. Es wird von Amazonenköniginnen und Stadtgründerinnen berichtet und fast jeder griechische Held musste sich einmal gegen eine Amazone behaupten. Dargestellt werden Amazonen oft auf Pferden mit Pfeilbogen bewaffnet. Archäologische Funde belegen, dass die Amazonen nicht nur das Produkt antiker Geschichtenerzähler sind, sondern es tatsächlich Völker gab, bei denen Frauen gleich wie Männer in den Kampf zogen. Das ist dann aber auch schon alles, was man sicher weiss.



Abbildungen von Amazonenkriegerinnen auf einer antiken griechischen Vase (ausgestellt im Museum of Metropolitan Art, New York)

Anhand der Superheld\*innen lassen sich einfach Geschlechterstereotypen thematisieren. Fragen wie «Welche Superheld\*innen kennst du überhaupt?», «Welche Superkräfte haben sie – und was würdest du erwarten?» oder «Wie sind sie dargestellt?» bieten einen niederschweligen Zugang.

# SUPERHELD\*INNEN SELBST GEMACHT

Wie erschaffe ich mir eine\*n Superheld\*in?  
Was braucht's dazu?

Von Jupiter / David Joller

Superheld\*innen können die Welt retten. Zumindest in Comic, Film und Literatur. Im Internet findet man Anleitungen dazu. Hier sind ein paar ergänzende Ideen, wie man sich Superheld\*innen gestalten oder beschreiben kann.

## Superheldcollage

Nimm verschiedene Hefte, Illustrierte und Zeitungen, blättere sie durch und suche nach Bildern mit Personen und Maschinen. Lasse dich dabei von den untenstehenden Leitfragen inspirieren. Schneide die Bilder aus, die dich ansprechen, klebe sie zu einer Collage zusammen und fertig ist dein\*e Superheld\*in.

Als Digital Native stöberst du auf deinen Social-Media- oder Klatsch-und-Tratsch-(People)-Apps herum, machst Screenshots und setzt die Bilder in deinem Bildbearbeitungsprogramm zu einer digitalen Collage zusammen.

## LEITFRAGEN

### Welche Kräfte hat meine Figur?

Jede\*r Superheld\*in braucht Fähigkeiten, die super sind: Beispielsweise Kreativität, Intelligenz, physische Kraft, mentale Kraft.

### Was für eine Erscheinung hat die Figur?

Der\*Die Superheld\*in ist ein physisches Wesen, er\*sie hat deshalb ein Äusseres, ein Aussehen, ein Alter und ein Geschlecht. Er\*Sie kann sportlich sein, elegant oder gemütlich. Vielleicht hat er\*sie auch ein Kostüm

### Welches Umfeld hat meine Figur?

Sie ist in einer Gesellschaft eingebettet. Sie kann bekannt sein, angesehen oder verhasst. Sie hat eine Familie, vielleicht Freunde und Bezugspersonen.

### Wie ist die Figur zu ihren Kräften gekommen?

Jede Figur hat eine Vorgeschichte. Ein\*e richtige\*r Superheld\*in ist durch einen Unfall oder durch Vorsehung zu seinen\*ihren Kräften gekommen.

### Wie ist die Lebenssituation?

Die Figur hat eine Arbeit. Sie ist arm oder reich, hat vielleicht wissenschaftlichen, kulturellen, wirtschaftlichen oder politischen Einfluss. Sie wohnt irgendwo auf der Erde oder im Universum.

### Superheld-Klappzeichnung

Auf einfache Weise entstehen in einer Gruppe innert weniger Minuten vier Superhelden-Klappzeichnungen. Die Teilnehmer\*innen sitzen zu Vierergruppen zusammen. Alle erhalten ein Blatt Papier und einen Stift. Die Blätter werden zwei mal quer gefaltet, damit vier gleich grosse Zeilen entstehen. Das Spiel dauert fünf Runden: In der ersten Runde malen alle in das oberste Feld ihres Blatts den Kopf und den Hals des\*der Superheld\*in. Die Konturen des Hals lugen etwas über die erste Spalte hinaus. Das Feld wird nach hinten geklappt, sodass man die Zeichnung nicht sieht. Alle geben ihr Blatt an den\*die nächste\*n Mitspieler\*in weiter.

In der zweiten Runde malen alle den Oberkörper in das nun oberste Feld. Wiederum etwas über den Falt hinaus. Die Zeichnung wird erneut nach hinten geklappt und dann weitergegeben. In der dritten Runde werden die Beine ergänzt und in der vierten Runde die Füsse.

In der letzten Runde werden die Zeichnungen entfaltet und voila, vier Superheld\*innen sind da.

### Superheld\*in beschreiben

Die schriftliche Variante zur Superheld-Klappzeichnung ist die Superheld-Klapp-Beschreibung.

Eine Person beginnt mit dem Anfang einer Geschichte. Sie schreibt vier bis fünf Sätze. Der letzte Satz beginnt auf einer neuen Zeile. Bevor das Blatt weitergegeben wird, wird oberhalb des Satz umgefaltet. So sieht die folgende Person nur den letzten Satz. Sie schreibt wiederum vier bis fünf Sätze. Am Schluss wird die ganze Geschichte vorgelesen. Die oben beschriebenen Leitfragen dienen als Leitfaden.

# LERNEN AM VORBILD

Was wir als Kinder alles sein wollten, Super\*woman,  
Polizist\*in, Pilot\*in oder Feuerwehrmann\*frau.  
Oder ganz einfach wie der Vater oder die Mutter.

Von Thomas Boutellier / Barny

Lehrer\*innen sind Vorbilder. Vorbilder sind Bilder. Bilder soll man aufhängen.

Wer weitergedacht hat soll sich erlappt fühlen. Aber jeder, der Sätze stimmt, wenn es ums Lernen am Vorbild geht.

## Lehrer\*innen sind Vorbilder!

Wenn wir uns erinnern, dann fallen uns viele gute Eigenschaften ein von Lehrer\*innen, welche wir damals nicht so genau gesehen haben, aber heute in der Analyse auffällt, dass wir diese übernommen haben. Und bei den Lehrer\*innen, die wir nicht mochten von denen haben wir eben auch Dinge übernommen. Wir machen bewusst gewisse Sachen eben nicht, weil wir sie als negativ erlebt haben. Und das geht uns mit vielen beziehungsweise den meisten Menschen so, die wir kennen. Angefangen mit unseren Eltern, über Freunde und Bekannte, Vorgesetzte und Lehrer\*innen und Personen des öffentlichen Lebens. Wir lernen am Vorbild und ahmen Verhalten nach oder vermeiden bewusst etwas.

## Vorbilder sind Bilder!

Wenn wir etwas machen, fragen wir uns doch ab und zu: wie würde das wohl der grosse XY tun? Und schon haben wir so ein Bild in unserem Kopf generiert. Vorbilder vermitteln uns ein Bild von einem Menschen, das wir ansehen und aufnehmen können. Es zeigt uns, was wir können und wollen oder genau das Gegenteil. Die Bilder generieren auch Ziele, wir wollen so werden wie ...

## Bilder soll man aufhängen!

Wie war das in unserer Teenagerzeit? Die Zimmer voll mit Postern? Heute die Vorbilder auf Insta und Snap hochladen, anderen zeigen? Wir machen mit den Vorbildern das gleiche, wie wir vielleicht mit Zielen in unserem Leben machen. Wir hängen sie auf, damit wir sie immer sehen und an eine bestimmte Vorbildfunktion erinnert werden wollen. Als Erwachsene vielleicht nicht mehr mit Poster oder auf Instagram, dennoch nehmen wir gewisse Personen, die eine hohe Medienpräsenz haben wahr und werden durch ihre Posts

sensibilisiert. Und manchmal muss man ein Bild wieder herunternehmen, wenn die Vorbildfunktion erlischt.

Wenn wir uns zurückerinnern, stellen wir auch fest, wie stark wir von unseren Pfadileiter\*innen geprägt sind. Positiv wie negativ. Die Pfadi arbeitet bewusst mit dem Lernen am Modell oder eben dem Lernen am Vorbild. Die Struktur, dass man in ein Rudel, ein Fähnli oder zu den Leitern kommt und jedes Jahr mehr Verantwortung übernimmt, ist genau darauf ausgelegt. Einerseits schauen wir nach «oben» und lernen am Modell des Leitpfadis oder der Leiter etc. andererseits sind wir selber Vorbild für die jüngeren Pfadi. Ein Erfolgsmodell, das seit über 110 Jahren funktioniert und auch nochmals so lange funktionieren wird.

Wenn es um Vorbilder geht, stellt sich natürlich auch die Frage: «Was ist denn ein Idol?» Gibt es da einen Unterschied? Ja, den gibt es sehr wohl. Zum Beispiel ist meine Pfadileiterin ein Vorbild und der Superheld (was meine Leiterin vielleicht auch ist, nur nicht so offensichtlich) ist ein Idol.

Von Idolen übernehmen wir gerne die äussere Form wie Kleider, Haarschnitt oder versuchen den Ruf nachzumachen. Zu Idolen verhalten wir uns schwärmerisch und beten sie bis zu einem gewissen Grad an (Profisportler, Popstars). Bei den Vorbildern schauen wir genauer in, wir adaptieren das Verhalten und die Werte und verändern uns damit. Und bei beiden gibt es auch die negativen Idole und Vorbilder. Wer kennt den Satz nicht, so wie «der» möchte ich nie werden.



# SUPERHELD\*INNENSPIELE

Wer wäre nicht gerne mal ein\*e Superheld\*in?

Ein ganzer Tag Superheld\*innen-Spiele im Lager

spielen oder eine Nachmittagsaktivität mit Wölfen

die zu Superheld\*innen werden.

Von Thomas Boutellier / Barny

Die Spiele können nacheinander oder einzeln gespielt werden. Pause, Essen und Trinken nicht vergessen!

## FANG DEN SUPERSCHURKEN

### Material

Hula-Hoop-Reifen oder Poolnudel, Gummibären

### Vorbereitung

Ein\*e Leiter\*in verkleidet sich als Schurke.

### Spiel

Die Superheld\*innen versuchen den Superschurken mit dem Hula-Hoop-Reifen zu fangen. Alternativ kann der Schurke mit Poolnudeln oder anderen selbst gebastelten Laserschwertern angetippt werden. Er/Sie ist dann gefangen! Um sich wieder zu befreien, wirft er eine Handvoll Süßigkeiten. Das Spiel endet, sobald der Schurke keine Süßigkeiten mehr hat, um sich zu befreien.

## KRYPTONIT-ENTSORGUNG

### Material

Alufolie, Traubenzucker, Stöcke/Löffel/Schaufeln/Esstäbchen, Eimer

### Vorbereitung

Stelle Kryptonit her, indem du Traubenzucker in Alufolie einwickelst. Vielleicht findest du im Bastelladen auch grüne Folie. Verteile das Kryptonit dann im Wald.

### Spiel

Kryptonit ist ein fiktives Mineral und aus vielen Superhelden-Geschichten bekannt. Es ist Gift für die Superkräfte und muss daher entsorgt werden! Die Superheld\*innen können entweder alle gemeinsam oder in Teams gegeneinander spielen. Jeder Wolf bzw. jedes Team benötigt einen Eimer zum Sammeln des Kryptonit. Natürlich dürfen die Superheld\*innen das Kryptonit niemals mit den Händen berüh-

ren! Stelle den Superheld\*innen daher Stöcke, Esstäbchen, Löffel, Schaufeln oder Ähnliches zur Verfügung. Auf ein Startsignal hin müssen die Wölfe die Kryptonitkugeln einsammeln und zu ihren Eimern bringen.

## SUPERHELDEN-AUFGABEN

### Material

Luftballons in verschiedenen Farben, Musik, kleine Herausforderungen (siehe unten), Zettel

### Vorbereitung

Schreibe die Herausforderungen (so viele wie anwesende Wölfe) auf kleine Zettel und stecke je einen in jeden Luftballon.

### Beispiele für Herausforderungen

- Sing dein Lieblingslied mit einer lustigen Stimme.
- Sag das ABC rückwärts.
- Nimm einen Marshmallow in den Mund und singe «Happy Birthday».

### Tipp

Du kannst auch größere Aufgaben als Herausforderung in die Ballons stecken. Dies können z.B. Aufgaben sein, die von mehreren Superheld\*innen gemeinsam gelöst werden müssen.

### Spiel

Spiele die Musik ab und wirf alle Luftballons in die Luft. Solange die Musik spielt, müssen die Superheld\*innen die Ballons in der Luft halten. Sobald du die Musik stoppst, rufst du den Namen eines Wolfes. Dieser Wolf muss schnell einen Ballon schnappen und ihn platzen lassen. Die Herausforderung im Innern des Ballons wird vorgelesen und durchgeführt. Das Spiel wird fortgesetzt, bis alle Superheld\*innen einmal dran waren. Du kannst nach jeder Runde einen neuen Ballon ohne Herausforderung ins Spiel bringen. So wird

## PRAKTIPP

es in den nächsten Spielrunden immer schwieriger einen Ballon mit einer Herausforderung zu schnappen.

### SUPERHELDEN-OUTFIT

Als Superhel\*in ist es wichtig, die wahre Identität zu verbergen. In diesem Superheld\*innenspiel rennen die Wölfe in übergrossen Kleidern und Schuhen um die Wette, um sich in einer Telefonzelle in eine\*n Superheld\*in zu verwandeln. Superman hat sich auch immer in Telefonzellen umgezogen, auch wenn es heute keine mehr gibt. Ihr findet sicher Alternativen.

#### Material

Verkleidungskiste, ein Superheldenumhang, Superheldenmasken, eine «Telefonzelle» (Karton)

#### Spiel

Der erste Wolf jeder Gruppe rennt mit den grossen Kleidungsstücken zur Telefonzelle seines/ihrer Teams, um sich in eine\*n Superheld\*in zu verwandeln. Die grossen Klamotten werden ausgezogen und der Superheldenumhang und die Maske angelegt. Dann eilen sie zurück zu ihrem Team, entfernen das Superheldenkostüm und geben es an den\*die nächste\*n Spieler\*in ihres Teams weiter. Diese Wölfe rennen wieder zur Telefonzelle und tauschen das Superheldenkostüm gegen die grossen Klamotten. Es gewinnt das Team, in dem sich alle Mitglieder am schnellsten einmal verwandelt haben.

### SUPERHELDEN-ÜBUNGSPARCOURS

Die Superheld\*innen verfeinern ihre Fähigkeiten mit einem Trainingsparcours.

#### Material

Hindernisse wie z.B. Luftballons, Kissen, Hula-Hoop-Reifen, Bänke, Rutsche, Klettergerüst, Kartons, etc.

#### Vorbereitung

Baue einen Hindernisparcours auf. Hindernisse können aus allem entstehen was du zu Hause hast, du brauchst nur ein wenig Fantasie. Einige lustige Ideen für Hindernisse sind: durch einen Hula-Hoop-Reifen kriechen, über ein Klettergerüst oder eine Bank klettern, Luftballons zertreten, auf Kissen springen, rutschen, durch Kartons kriechen, durch eine Wand aus gestapelten Kartons laufen, etc.

#### Spiel

Bei diesem Superhelden-Hindernisparcours werden sich die die Wölfe so richtig auspowern können. Du kannst die Wölfe einzeln oder in Teams gegeneinander den Parcours überwinden lassen. Zusätzlich kannst du lustige Minispiele als Hindernis einbauen. Zum Beispiel eine Rakete durch einen Reifen werfen.

### SUPERHELDEN-

### HINDERNISPARCOURS „EXTREME“

#### Material

Kegel oder Flaschen, Augenbinde, Süßigkeiten

#### Vorbereitung

Stelle mehrere Kegel oder Flaschen als Hindernisse in den Spielbereich. Verteile anschließend ca. drei bis fünf Süßigkeiten im Parcours.

#### Spiel

Der\*Die Superheld\*in, der\*die an der Reihe ist, bekommt die Augen verbunden. Er\*Sie muss sich nun blind durch den Parcours bewegen, um die Süßigkeiten einzusammeln. Seine\*Ihre Superheld\*innen-Helfer\*innen dürfen ihm\*ihr dabei jedoch Anweisungen zurufen. Dieses Spiel kann bei jüngeren Kindern ohne Punkte gespielt werden. Bei älteren Superheld\*innen gibst du jede\*r Spieler\*in ca. ein bis zwei Minuten Zeit, um so viele Süßigkeiten wie möglich zu sammeln, ohne dabei Hindernisse umzuwerfen.

# SUPERHELD\*INNEN IN AUGEN VON KINDERN

Der KOMPASS hat in Schulklassen hineingehört und Schüler\*innen gefragt, was Superheld\*innen ausmacht und welche Superkräfte sie denn gerne hätten.

Zusammengetragen von Martina Meyer / Flugs



«Ich wünschte ich könnte durch die Zeit reisen, um zu sehen, wie es früher mal war oder wie es in der Zukunft aussieht.»

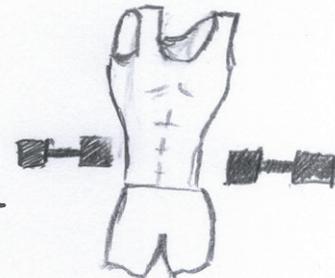
Luna-Moon

«Ich würde gerne die Zeit anhalten können, damit man am Morgen länger schlafen kann und trotzdem nicht zu spät kommt.»

The Shadow

Ich möchte gerne Teleportieren können, damit ich aus jedem Unfall rauskomme oder um in fernen Ländern die Ferien zu verbringen, ohne Abgase zu verursachen.»

Glas Man



«Ich wünschte, ich könnte Gedanken lesen. Aber so, dass ich das auch ausschalten kann.»

von

フ 7

«Für mich ist ein Superheld einer, der hilfsbereit und mutig ist und auf den man sich verlassen und dem man vertrauen kann. Ein Superheld muss nicht unbedingt männlich sein. Für mich ist meine Mutter eine Superheldin.»

Jasmin

«Wenn ich Superkräfte hätte, würde ich gerne fliegen können und alle Menschen, die gestorben sind, wieder auf die Welt holen.»

Max Valentin

«Für mich ist ein\*e Superheld\*in jemand, der\*die anderen Menschen hilft. Ein guter Mensch. Mich macht es zur Superheldin, dass ich gut schwimmen kann. Ich hätte gerne Superkräfte und zwar: Unterwasseratmen, Teleportieren, Fliegen ... und ich will unbedingt in der Zeitung landen.»

**Shayenne**

(Anmerkung der Redaktion:  
Das machen wir doch gerne ☺)

«Ich möchte alle Sprachen dieser Welt sprechen.»

**Parafrom**

«Wenn ich zaubern könnte und meine Fähigkeiten auswählen dürfte, wäre es Essen zaubern. Ich würde als erstes mein Liebling-Mac-Menü bestellen.»

**Anonym**

«Meine Superheld\*innen-Stärken wären Strassen reparieren, mich in verschiedene Baumaschinen verwandeln und fliegen.»

**Bondy**



Die Antworten der befragten Schüler\*innen auf einem Blick



# SUPERHELD\*INNEN AUF DER KINOLEINWAND UND IN DER REALITÄT

Von Marvel, über DC Comics bis hin zu  
den Pfadiabteilungen, Superheld\*innen  
«lauern» überall.

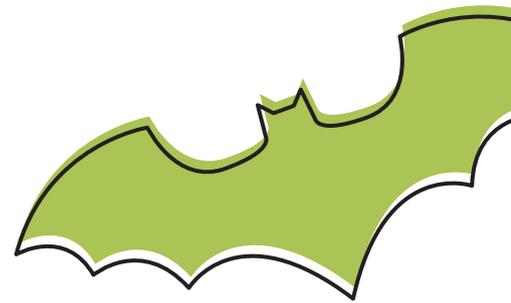
Seit nunmehr fast 100 Jahren begeistern verschiedene Superheld\*innen regelmässig Comics- und Kinofans. Genauer gesagt trat um 1933 erstmals Superman in einem Comic-Heft in Erscheinung. Es war der Grundstein eines – beziehungsweise dutzenden – Superheld\*innen-Sagas. Ein regelrechter Kult um die Figuren ist mittlerweile in Gang und es geht lange nicht mehr nur um die Comicverfilmungen, nein es gibt ein riesiges Merchandising und Conventions auf denen sich verkleidete Anhänger treffen.

Auf Superman folgte im Jahr 1939 Batman gefolgt von The Green Lantern, Captain America und The Flash in den 1940er Jahren. Auch die erste Superheldin schaffte es bereits früh aufs Parkett – beziehungsweise aufs Papier. Wonder Woman hatte ihren ersten Auftritt im Jahr 1941. In den 1950er Jahren wurden Batwoman und Supergirl herausgegeben und Anfang der 1960er Jahre The Fantastic Four, Hulk, Ant-Man, Iron Man und Daredevil. 1974 folgte Wolverine, 1986 Dr. Manhattan, 1993 Hellboy. Dies, um nur die bekanntesten zu nennen, denn die Liste der existierenden Superheld\*innen ist lang.

## Riesiges Comic-Vermächtins aus dem 20. Jahrhundert

Für eine «Nicht-Anhängerin» von Superhero-Filmen erscheint es zeitweilen unmöglich, die Figuren auseinanderzuhalten. In Anbetracht der unzähligen Blockbuster der letzten 20 Jahren, hatte ich den Anschein, als ginge den Produzenten und Drehbuchautoren die Ideen aus, worüber man denn noch einen Film machen könnte. Und so erfand man kurzerhand einen neuen Superheld\*innen. Nun stimmt das aber nicht ganz. Ein Blick auf die Comic-Vergangenheit auf Wikipedia lehrt einem etwas Besseres: Bereits während des Zweiten Weltkrieges gab es insgesamt 160 verschiedene Superheldentitel (im Comic Format) von mehr als zwei Dutzend Verlagen mit einer Gesamtauflage von 300 Millionen Heften und einem jährlichen Umsatz von 30 Millionen Dollar. Die Figuren, der in den letzten Jahren produzierten Filme, stammen also alle aus dem letzten Jahrhundert.

Von Martina Meyer / Flugs



## Marktleader Marvel und DC Comics

Die grössten Marktanteile im Comic-Imperium teilen sich die Verlage Marvel Entertainment (auch Marvel Comics, 2009 für 4 Mia. US-Dollar von Disney übernommen, wurde ursprünglich 1939 als Timely Publications gegründet) und DC Comics untereinander auf. 2019 betrug der Marktanteil von Marvel Comics 44.72 % und von DC Comics 30.74 % gemessen am Gesamtumsatz in den USA. Für eingefleischte Fans ist es natürlich klar, welche Figuren unter welchem Verlag «lizenzieren» sind. DC Comics ist der ursprüngliche Verlag von Superman, Batman, Wonder Woman, The Flash, Aquaman und The Green Lantern. Sie alle kämpfen auch im Film Justice League aus dem Jahr 2017 gemeinsam. Das Marvel-Pendant zu Justice League sind The Avengers (Die Rächer), der im Jahr 2012 erschienen ist und in dem sich unter anderem Spiderman, Hulk, Captain America, Iron Man, Black Widow und Thor die Ehre geben.

## Experimente, Unfälle und Special Equipment

Ant-Man, The Fantastic Four, Hulk, Spiderman und so weiter haben eines gemeinsam: Sie alle setzen ihr Leben aufs Spiel, um die Menschheit aus den Fängen von Bösewichten zu befreien. Ihre Fähigkeiten erlangten sie zum Teil aufgrund von Unfällen oder Experimenten. Hulk's Alter Ego, Nuklearphysiker Dr. Robert Bruce Banner wurde bei einem Experiment mit Gammastrahlung verseucht. Peter Parker wurde von einer radioaktiven Spinne gebissen und kann darum mit Spinnfäden schießen und an Decken und Wänden gehen. Bei

Forschungen entdeckte Dr. Henry Pym eine Substanz, dank deren er zu Ant-Man wird und seine Grösse verändern kann. Und Captain America, der zuvor als Soldat von der Army ausgemustert wird, erlangt bei einem Regierungsexperiment Kräfte, die ihn zu einem Supersoldaten werden lassen. Ebenfalls ein Experiment ist bei The Flash im Spiel. Er verdankt seine Superkräfte schwerem Wasser.

Zusätzliches Equipment benötigen Batman, Iron Man und The Green Lantern. Batman hilft sein Gürtel, der mit allerlei Gadgets ausgestattet ist, beim Kampf für Gerechtigkeit in Gotham City. Iron Man verfügt über eine Rüstung, die ihn vor Projektilen schützt und dank der er fliegen und Energiestrahlen abfeuern kann. Bei The Green Lantern ist es ein Ring, der seinem Besitzer übernatürliche Kräfte verleiht.

### Nobody's perfect

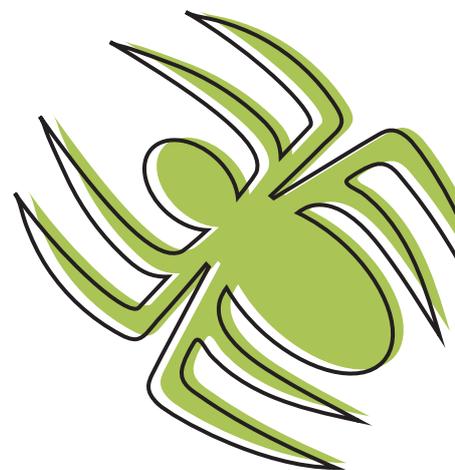
Dem Ur-Superhero Superman kommt seine Herkunft zugute. Er stammt vom Stern Krypton genauso wie sein weibliches Pendant, Cousine Super Girl. Ähnlich wie die anderen Charaktere hat auch Superman eine Schwäche. Kryptonit – ein fiktives Material von seinem Heimatplaneten setzt dem Protagonisten arg zu und es könnte ihn auch töten, wenn er über einen längeren Zeitraum Kryptonit ausgesetzt wäre. Die Schwächen anderer Figuren sind zum Teil auf den Charakter der Privatperson zurückzuführen sowie auch auf den Unfall, bei dem sie zu ihren Superkräften gekommen sind. So kommt Batman beispielsweise oberlehrerhaft, trocken, emotions- und humorlos daher. Ihm wird auch vorgeworfen, dass er gar nicht aus Gerechtigkeit Gotham City vor dem Bösen retten will, sondern das Böse aus Rache bekämpft, weil seine Eltern umgebracht worden sind. Peter Parker, die Privatperson hinter Spiderman, hingegen ist hochintelligent, sein IQ soll rund 180 betragen – was ihn aber auch zu einem Grübler macht. Er ist wohl der «verkopftste» Superheld von allen. Und Hulk hat sich selber manchmal nicht in Griff und gerät ausser Rand und Band. So gefährdet er bei seinen Aktionen auch immer wieder Unschuldige.

### Ihr seid unsere Superheld\*innen

Bei allem Respekt, den Comic-Superheld\*innen und deren Fan Base gegenüber, möchte der VKP unterstreichen, dass auch ihr als Leiter\*innen unsere Superheld\*innen seid. Egal welche Aufgabe du in der Pfadi übernimmst, sobald du die «Bühne» betrittst, wirst du unmittelbar zum\*zur Helden\*in. Zig Augenpaare sind auf dich gerichtet und deren Besitzer

erwarten von dir, dass sie in ein neues Abenteuer geführt werden. Gerade für die ganz Kleinen, die Biber und die Wölfli schlüpfst du ungewollt in die Rolle eines\*er Superheld\*innen\*in, denn du bist Vorbild und Idol zugleich.

Du bist lustig und nimmst dich nicht allzu ernst. Die Kinder wissen, von dir kriegen sie die volle Show. Du bist kreativ und nimmst sie mit Leichtigkeit mit auf die nächste «Reise». Du bist liebevoll und empathisch. Du fühlst mit ihnen mit, begeisterst sie, sprichst ihnen Mut zu oder tröstest sie. Du bist vertrauenswürdig und schaffst es, dass auch Kinder gerne an der Aktivität teilnehmen, die sonst an Muttis Rockzipfel hängen. Manchmal landet dein Pfadiname sogar in einem «Meine Freunde Buch», wo ein Junge oder ein Mädchen bei «Das ist mein Vorbild» dich aufführt. Du bist gutmütig, hilfsbereit und spontan. Du bist aber auch streng und bestimmt, um «den Sack voller Flöhe» unter Kontrolle zu halten. Die Kinder lernen von dir und sehen zu dir auf. Möchten im Kreis neben dir stehen, schenken dir eine Bastelei vom Lager oder legen nur für dich vor Weihnachten selbstgebackenen Guezli in den Briefkasten. Du bist ihr\*e Superheld\*in. Bist du dir dessen bewusst?





## PRÄSES FRAGEN BARNY

### Frage

keine!

### Antwort

Was? Keine Fragen? Kann doch nicht sein. Erinnerst mich irgendwie an das Spiel mit den Geschenken zum Geburtstag. «Was wünschst du dir?» «Nichts, ich hab doch alles.» Und dann am Geburtstag so: «Aber etwas Kleines hättest du schon schenken können.» Also, sind nicht doch vielleicht ein paar kleine Fragen offen?

Ich frage also euch, liebe Präses: Welche Fragen habt ihr, von denen ihr denkt, sie könnten für alle unserer Zunft spannend sein? Auf welche Fragen stösst ihr in eurem Alltag mit den Pfadis, mit den Leiter\*innen, mit den Eltern oder mit der Pfarrei? Wie könntet ihr den Verbandspräses herausfordern mit einer Frage? Ich bin sehr gespannt und freue mich auf viele Fragen. Sendet eure Fragen an: barny@vkp.ch mit dem Betreff «Präses fragen Barny».

Für dieses Jahr habe ich mir eine weitere Möglichkeit überlegt: Neu sollen auch Leiter\*innen Fragen stellen können. Was wolltet ihr schon immer rund um die Präsesarbeit wissen? Nimmt euch wunder, was der VKP überhaupt so macht? Habt ihr Fragen zu Anispi oder einen Input für die Ausbildung? Findet ihr euch in einem Dilemma, das nicht gelöst werden kann? Dann schreibt an barny@vkp.ch mit dem Betreff «Leiter\*innen» fragen Barny. Bitte erwähnt, dass eure Frage für den KOMPASS gedacht ist. Dann wird sie zwar auch sofort beantwortet. Die ausführliche Antwort findet so aber auf jeden Fall den Weg in das Magazin. Selbstverständlich geben wir dir jederzeit Auskunft zu anderen Anliegen. Ihr erreicht uns per Mail an barny@vkp.ch oder vkp@vkp.ch.



## VKP AKTUELL

### Anispi im Bundeslager mova

Da uns Anispi am Herzen liegt, sorgen wir dafür, dass auch im Bundeslager mova ein Angebot besteht. Als VKP haben wir uns zwei Projekte ausgedacht, die nun realisiert werden.

Die offene Kirche lädt ein zum Nachdenken über Spiritualität und Glauben. In der Jurtenkirche finden sich Informationen und Anispis zu den grossen Religionen der Welt. Zudem gibt es eine Kaffeecke für Leiter\*innen, die von Präses betreut wird. Die offene Kirche kann auch reserviert werden und für eine Aktivität der Gruppe, die selbst organisiert wird, genutzt werden. Wir benötigen für den Betrieb noch Helfer\*innen. Wenn du also als Präses im mova bist und noch eine «Nebentätigkeit» suchst, freuen wir uns, wenn du dich als Helfer\*in einträgst. Damit du weisst, wie das geht, findest du auf unserer Website eine Anleitung für die Anmeldung.

In einer Kiste, die ausgeliehen werden kann, befindet sich ein fixfertiger Anispi-Postenlauf (inklusive benötigtes Material) zum Pfadigesetz. Die Gruppen nehmen die Kiste mit und führen den Postenlauf als „Stern-Postenlauf“ durch, dort wo sie möchten. Vom Zentrum aus nehmen die Teilnehmer\*innen in Kleingruppen die einzelnen Posten mit und kehren zurück, um sie zu tauschen. Die gesamte Aktivität dauert ca. 2 Stunden. Idealerweise wird der Anispi-Postenlauf mit einer Versprechensfeier in irgendeiner Art kombiniert. Wir suchen nach wie vor ganz viele leere intakte Baumnussschalen-Hälften (VKP-Nussknacker-Challenge ...).

Ein weiteres Angebot, das nicht vom VKP angeboten wird, sondern von der von der Fachstelle Jugendseelsorge Oberwallis zusammen mit einer Gruppe von jungen Erwachsenen, die Taizé kennen, sind Abendimpulse mit Gesängen aus Taizé. Während des BuLas findet von Sonntag, 24. Juli bis Freitag, 5. August in der Dorfkirche Ulrichen jeden Abend um 20.00 Uhr ein Abendimpuls mit Taizégesängen statt. Es ist ein schlichtes Gebet mit Gesängen aus Taizé, kurzen Bibeltexten und Zeiten der Stille. Die Gesänge werden von Instrumentalisten und eventuell auch von einem Chor begleitet. Die Texte werden von Jugendlichen in verschiedenen Sprachen (deutsch, französisch, italienisch und evtl. rätoromanisch) gelesen. Der Abendimpuls wird von jungen Erwachsenen umgesetzt und lädt ein, zur Ruhe zu



kommen, Hoffnung und Mut zu schöpfen sowie einen Moment innezuhalten. Es werden noch Freiwillige zur Mithilfe beim Musizieren gesucht. Weitere Infos findest du ebenfalls auf unserer Website.

Weise bitte deine Pfadis auf das Angebot hin vielleicht hast du sogar Lust, mitzuhelfen. Du bist herzlich willkommen!

### Neue Partnerschaften des VKP

Seit letztem Herbst ist der VKP Mitglied der Trägerschaft des jumi. Wir wurden angefragt, ob wir uns zusammen mit der damp und Jungwacht Blauring Schweiz eine Mitgliedschaft in der Trägerschaft vorstellen könnten. Jumi ist ein Heft, das sich an Kinder im Primarschulalter richtet. Es unterhält mit lustigen Geschichten, Rätseln und Witzen. Wettbewerbe, Spiele, Bastelanleitungen fördern die Eigenaktivität der Kinder und die Eule Guri kitzelt den Wissensdurst. Jumi möchte das Interesse für andere Menschen und Völker wecken, das Bewusstsein für die «eine Welt» fördern und damit zu solidarischem Handeln anregen. Die Inhalte und Aufmachung der Hefte stimmt mit den Werten und Ziele des VKP überein. Zudem ist es eine gute Gelegenheit, das Netzwerk zu pflegen.

Ebenfalls seit letztem Jahr ist der VKP Teil der neu entstandenen Allianz Gleichwürdig Katholisch. Sie versteht sich als offene Projektgemeinschaft, der sich Einzelpersonen wie Organisationen anschliessen können. Voraussetzung für das Dabeisein ist das Teilen der Vision einer gleichberechtigten, gerechten, solidarischen und demokratischen Kirche und Gesellschaft und das Leben dieser Maximen im eigenen Umfeld. Als VKP teilen wir diese Vision und möchten unseren Beitrag leisten, dass diese Vision Realität wird. Viele unserer bewährten Partner sind Teil der Allianz Gleichwürdig Katholisch. Mit der gemeinsamen Stimme können unsere geteilten Anliegen besser Gehör finden.

### Denk dran: VKP Delegiertenversammlung 2022

Wir werden am Freitagabend, 20. Mai 2022, bei der Pfadi Zentrum St. Gallen zu Gast sein. Die Delegiertenversammlung wird im Pfarreizentrum der Pfarrei St. Otmar stattfinden. Die Unterlagen zur DV werden spätestens vier Wochen vor der DV bei den Abteilungen eintreffen. Aller Voraussicht nach dürfen wir ein neues Mitglied in den Vorstand wählen!

#### Bildquellen

##### Cover:

icona basel, Chiara Antonini

##### Seite 3:

Wikipedia, gemeinfrei

##### Seite 4:

Warner Bros

##### Seite 5:

The Metropolitan Museum of Art

##### Seite 10 und 11:

Schüler\*innen aus Hergiswil und Stans

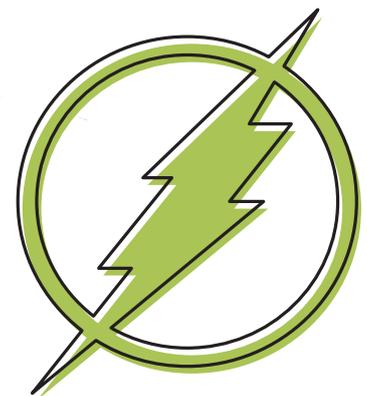
# REAL LIFE SUPERHEROES

Von Michael Weber / Pelé

Superheld\*innen haben Superkräfte, die auch im Alltag helfen können. Sie sind stark, schnell, unsichtbar, unverletzlich, sehen in die Zukunft und Vergangenheit, können sich in Flammen setzen, haben einen Röntgenblick, können fliegen, an Wänden raufklettern oder unter Wasser atmen. Eigentlich ist nichts unmöglich. Selbstredend stehen Superheld\*innen bedingungslos ein für das Gute und retten die Welt. Sonst würden sie zu den Super-Schurk\*innen gehören. Kein Wunder, inspirieren Superheld\*innen Menschen, es ihnen gleich zu tun.

So sind auf einigen Strassen der Welt Menschen in Kostümen und unter Namen, die Superheld\*innen nachgeahmt sind, unterwegs. Sie tun das, was ein\*e Superheld\*in im realen Leben tun kann: Menschen über die Strasse helfen, schwere Taschen tragen, Obdachlose versorgen, Schlägereien beenden und Verletzten helfen. Oder wie es auf Wikipedia zu lesen ist: «Laut Aussage eines Real Life Superhero kann man die Tätigkeit der Real Life Superheroes mit der von Pfadfindern vergleichen, mit dem Unterschied, dass Real Life Superheroes schrillere Kostüme tragen.» Ganz so harmlos ist es aber nicht, wenn sich verkleidete Bürger\*innen anmassen, für Recht und Gerechtigkeit zu sorgen. Da kann es schon mal zu Konflikten mit der Polizei kommen. Und überhaupt, eigentlich muss man sich nicht verkleiden, um so eigentlich selbstverständliche Dinge zu tun wie einander zu helfen, Streit zu schlichten oder Haltung zu zeigen.

Nun, ganz so weit her scheint es mit den Superkräften nicht zu sein. Auf der Website des «Welt-Superheld\*innen-Registers» findet sich folgender Eintrag: «Unsere Website [World Superhero Registry] versuchte, alle derzeit aktiven und glaubwürdigen Real Life Superhero zu katalogisieren, Fotos, Details über ihr Gebiet und ihre Mission zu liefern und zu zeigen, wie man sie um Hilfe bitten kann. Aufgrund des begrenzten technischen Supports und einer Vielzahl von Angriffen hatte unsere Website viele Jahre lang mit Problemen zu kämpfen. Diese Probleme gipfelten in der unerwarteten Schliessung unseres Webhosters. Ein Grossteil unserer Inhalte ging dabei verloren.»



## KOMPASS

2/2022, 83. Jahrgang  
erscheint sechsmal jährlich  
ISSN 1661-3996

## Herausgeber

Verband Katholischer Pfadfinderinnen  
und Pfadfinder VKP

## Jahresabonnement

Für aktive Pfadi CHF 32.–, sonst CHF 37.–  
(Ausland CHF 35.–/40.–)  
Das Abonnement ist nur auf Jahresende  
schriftlich kündbar. Postkonto: 60-21832-5

## Redaktion und Adressänderungen

Zeitschrift Kompass, VKP  
St. Karliquai 12, 6004 Luzern  
Tel. 041 266 05 00  
e-mail: kompass@vkp.ch, www.vkp.ch

## Gestaltung

icona basel  
Angensteinerstrasse 38, 4052 Basel  
Tel: 061 312 25 10  
www.icona-basel.ch

## Druck und Versand

Oberholzer AG

## KOMPASS Equipe

Thomas Boutellier, Olten; David Joller, Bern;  
Michael Weber, Zofingen; Martina Meyer,  
Hergiswil