

PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Hauptseite/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:17:01

Programm-Ideen-Kartei



Die **PIK8** ist die Sammlung der Programmideen österreichischer GuSp-LeiterInnen! Sie ist die ProgrammIdeenKartei über die **8** Schwerpunkte - daher *PIK8*. Hol Dir jederzeit Spiele, Anregungen, Tipps und Tricks für Deine nächste Heimstunde oder das nächste Abenteuer. Nur durch Dich kann PIK8 weiter wachsen! Es gibt noch einige Erprobungen ohne Programmideen und die wollen befüllt werden. Solltest Du eine Heimstunde, ein Spiel oder Literaturangaben zu einem bestimmten Schwerpunkt haben - stell sie doch anderen zur Verfügung!

Jobbörse » Stellenangebote » PIK8-Wartung/Administration (m/w)

Wir suchen: PIK8-Wartung/Administration (m/w)



Unser zur Zeit am stärksten wachsender Sektor benötigt professionelle Begleitung in Form einer aktiven und genauen Qualitätssicherung. Zahlreiche Eingaben kreativer Leiter*innen und Leiter bedürfen laufender Pflege. Wir suchen daher eine/n motivierte/n MitarbeiterIn im Bereich PIK8-Wartung und Administration.

Zu Deinen Aufgaben zählen

- Regelmäßige Pflege laufender Eingaben in das PIK8-Wiki-System
- Kommunikation mit Heimstunden-AutorInnen

Welche Qualifikationen solltest Du mitbringen?

- Erfahrung mit Heimstundenplanung
- Grundkenntnisse über die Arbeitsweise der PfadfinderInnen

Neue Artikel

- April 2020: [Online-Gruppenstunde](#), [Online-GruStu: Lagerbauten zu Hause](#), [Online-GuStu 2: Activity](#)
- Jänner 2017: [Thinking-Day-Postkarten](#), [Highland Games](#), [Sportolympiade](#), [Müll-Sammel-Kette](#), [Spiel ohne Regeln](#), [Lückentext zur Lebensgeschichte von B.P.](#), [Flurreinigung](#), [GuSp des Tages](#), [Popcorn Rally](#), [PfadfinderInnengesetz](#), [PfadfinderInnenversprechen](#), [Joker](#), [Friedensgebet](#), [Baden Powell](#), [Patrulle](#), [Mobbingprävention](#), [Acht Schwerpunkte](#)

[Liste bearbeiten](#)

Kennst du schon ... ?



Beim **Brückenbau-Wettbewerb** treten mehrere Patroullen gegeneinander an. Sie müssen Baumaterialien ersteigern und anschließend eine möglichst tragfähige Brücke bauen ... [mehr](#).

Web-Tipp



Auch in der WiWoPedia findest du Anregungen für Spiele, Bastelideen, Methodensets. Die Kartei wurde zwar für Wichtel und Wölflinge ausgearbeitet, viele Methoden lassen sich jedoch auch für GuSp anwenden. [WiWoPedia](#)

Zur PIK8 beitragen

Die Inhalte der PIK8 können von DIR gestaltet werden. Du hast eine fertig geplante Heimstunde, eine Programmidee zur Umsetzung eines Programmpektes, ein tolles Abenteuer mit Rahmenhandlung? [Stelle diese den anderen GuSp-Leitern in Österreich zur Verfügung](#).

- Strukturelles Denken, Sinn für Ordnung
- Offene und geduldige Kommunikation
- Lösungsorientierte Herangehensweise
- Grundverständnis für internet-basierten Informationsaustausch

Welche Ressourcen solltest Du mitbringen?

- Eine Stunde Zeit pro Woche (anfänglich etwas mehr)
- Liebe und Verständnis für PfadfinderInnen

Wir bieten

- Vielfältiges und sehr anspruchsvolles Aufgabengebiet
- Attraktive Wertschätzung
- Zugang zu umfangreichem Know-How
- Flexible Arbeitszeiten
- Chance auf Karriere in unserer Bewegung

Bewerbungen oder Fragen dazu bitte an gusp.team@ppoe.at - Wir freuen uns auf Deine motivierte Zusendung!

Haupt-Kategorien

Aktivitäten

- Heimstunde ([Kategorie:Heimstunde](#))
- Abenteuer ([Kategorie:Abenteuer](#))
- Wettbewerb ([Kategorie:Wettbewerb](#))
- Programmidee ([Kategorie:Programmidee](#))
- Spiel ([Kategorie:Spiel](#))

Neue GuSp-Methoden

- Schritt für Schritt ([Kategorie:Schritt für Schritt](#))
- Meine Schritte zum Versprechen ([Kategorie:Meine Schritte zum Versprechen](#))

Sonstiges

- Hintergrund
- Literatur
- Aktivtipp (aus Joker)

Schwerpunkte

Die Acht Schwerpunkte kategorisieren die pädagogische Arbeit bei den PPÖ nach der inhaltlich bearbeiteten Thematik.

Grüntöne



Die **Grüntöne** sind der GuSp-LeiterInnen-Behelf. Du findest dort sowohl Hintergrundinformationen zu den **GuSp-Methoden**, als auch praktische Umsetzungs-Tipps. Wie funktioniert das Patrullensystem? Wie gestaltet ich ein Abenteuer, einen Wettbewerb, eine Heimstunde, ein Lager? Wie nutze ich mit Traditionen sinnvoll, was ist wirkungsvolle Partizipation, wie kommuniziere ich mit Eltern und der Öffentlichkeit? Das und viel mehr findest du in den einzelnen Kapiteln der **Grüntöne**!

Entwicklungsaufgaben

In jedem Lebensabschnitt eines Menschen werden biologische, kulturelle oder gesellschaftliche Veränderungen bzw. Entwicklungen erwartet. Diese Veränderungen wurden zu den Entwicklungsaufgaben zusammengefasst. Für die pädagogische Arbeit mit Kindern und Jugendlichen sind aus PPÖ-Sicht folgende neun Entwicklungsaufgaben relevant:

Entwicklungsaufgaben in der GuSp-Stufe

Peer group	<ul style="list-style-type: none"> • Werteentwicklung • Gemeinschaft • Eigene Meinung • Freundschaften • Mitbestimmung
Identitätsentwicklung	<ul style="list-style-type: none"> • Mitbestimmung • Geschlechtsidentität • Fähigkeiten & Fertigkeiten • Herausforderungen & Grenzen • Spiritualität

Artikel nach Inhalt

8 Schwerpunkte



GuSp-Methoden

Jede zielgerichtete Anwendung eines Verfahrens ist eine Methode. Neunzehn solcher Methoden wurden als zentral für die Arbeit mit Guides und Späher erkannt, und fließen daher besonders in die Ausbildung der LeiterInnen ein:

Kern-Methoden der GuSp-Stufe

Patrullensystem	<ul style="list-style-type: none">• Patrulle• Patrullenrat• Patrullenaktion• Patrillenaufgaben• Kornettlin• Patrullenämter
Programmmethoden	<ul style="list-style-type: none">• Heimstunde• Lager• Hike• Abenteuer• Wettbewerb• Schritt für Schritt• Spiel• Freizeit am Lager• Zeremonien, Traditionen, Rituale• Meine Schritte zum Versprechen• Überstellung zu CaEx

Artikel nach Inhalt

- Baden-Powell
- Behinderung
- Bücher
- Erste Hilfe
- Geheimschriften
- Geschicklichkeit
- Gesundheit
- Gute Tat
- Internationalität
- Kim
- Kommunikation
- Konsum
- Kosmetik
- Kreativität
- Medien
- Messen
- Nachbarschaft
- Natur
- Navigation
- Ortserkundung
- Patrulle
- Patrullenaktion
- Pfadfindergesetz
- Pfadfinderversprechen
- Pfaditechnik
- Rechte
- Seefahrer
- Sinne
- Spiritualität
- Teamsystem
- Verkehr



Datei:Pik8-180.jpg – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Datei:Pik8-180.jpg/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:17:11

PIK8-Logo

Heimstunde – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Heimstunde/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:17:16

Die **Heimstunde** (oder **Heimabend**) ist eine der zentralen GuSp-[Methoden](#).

Beschreibung

Einmal in der Woche treffen sich alle [Patrullen](#) eines [Trupps](#), um gemeinsam ca. zwei Stunden [Spiritualität](#), [Internationalität](#), Natur, Mut, Kritik, Körperbewusstsein, [Abenteuer](#) und Kreativität zu erleben, um zu plaudern und zu lachen - eben, um eine Heimstunde zu erleben. Du als [Leiter/in](#) bist in dieser Zeit für die Guides und Späher verantwortlich. Eine Heimstunde folgt einer [Spannungskurve](#) (Einstieg, Hauptteil, Ausstieg) und sollte nach [ZIMM](#) (Ziel, Inhalt, Methode, Motto) geplant sein.

Heimstunden in der PIK8

Die in der PIK8 eingetragenen Heimstunden findest du in der [Kategorie:Heimstunde](#).

Speziell für Online-Heimstunden, wie sie zum Beispiel im Rahmen der Coronavirus-Pandemie notwendig waren, gibt es die [Kategorie:Online-Heimstunde](#).

Weblinks



[Heimstunde](#)

Kern-[Methoden](#) der GuSp-Stufe

Patrullensystem	<ul style="list-style-type: none">• Patrolle• Patrullenrat• Patrillenaktion• Patrillenaufgaben• Kornettln• Patrillenämter
---------------------------------	--

Programmmethoden	<ul style="list-style-type: none"> • Heimstunde • Lager • Hike • Abenteuer • Wettbewerb • Schritt für Schritt • Spiel • Freizeit am Lager • Zeremonien, Traditionen, Rituale • Meine Schritte zum Versprechen • Überstellung zu CaEx
Trupp	<ul style="list-style-type: none"> • Trupprat • Truppversammlung

Kategorie:Heimstunde – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Heimstunde/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:17:23

Diese Kategorie umfasst alle in der PIK8 beschriebenen **Heimstunden**. Zur Definition der Methode, siehe [Heimstunde](#).

Unterkategorien

Diese Kategorie enthält folgende Unterkategorie:

O

- [Online-Heimstunde](#)

Seiten in der Kategorie „Heimstunde“

Es werden 30 von insgesamt 30 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

	<p>D (Fortsetzung)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Heimstunde • Dinner in the Dark • Du spielst wie ein Mädchen 	<p>M</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mein Körper und Ich • Meine Schritte zum Versprechen - Musterheimstunde
A	<ul style="list-style-type: none"> • Abenteuer "Ritter, Drache und Prinzessin" • Ausweg aus dem Zauberwald 	S
B	<ul style="list-style-type: none"> • Baden Powells Orden • Beispielheimstunde Versprechensfeier • BiPis Grabstein • Brückenbau-Wettbewerb 	<ul style="list-style-type: none"> • Schritt für Schritt Einführungsheimstunde • Expedition gegen die Großkonzerne
D	<ul style="list-style-type: none"> • Daten im Internet • Der Grundkompetenzler • Die Urlaubsinsel Tropico 	<ul style="list-style-type: none"> • Geheimschriften Heimstunde • Gewürze anbauen
	<p>G</p> <ul style="list-style-type: none"> • Heimstunde über Flüchtlinge • Helikopter Teil1 • Helikopter Teil2 <p>H</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kochen auf offenem Feuer 	<p>T</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teambuilding/Mobbing Heimstunde • Teambuilding/Patrullen • Teamwork <p>W</p> <ul style="list-style-type: none"> • Willkommen nach dem Sommer • Wintersport-Olympiade

Abenteuer – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Abenteuer/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:17:29

Das **Abenteuer** ist eine der zentralen [Methoden](#) der GuSp-Stufe. Für die Guides und Späher ist es ein nicht alltägliches Erlebnis, das sie in und mit der Patrulle wagen. Ein Abenteuer hat spezifische Merkmale, die Dauer ist jedoch flexibel. Es gibt bei der Planung verschiedene Zugänge, an die ein Abenteuer für Guides und Späher heranzugehen. Die Methode kommt den alterstypischen Bedürfnissen entgegen und hilft die, konkrete Ziele zu erreichen. Sie leistet einen wichtigen Beitrag zur Erreichung des Stufenziels.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Die Methode](#)
 - [1.1 Merkmale eines Abenteuers](#)
- [2 Spielsysteme](#)
- [3 Abenteuer in der PIK8](#)
- [4 Quelle](#)

Die Methode

Merkmale eines Abenteuers

- Ziel: Jedes Abenteuer verfolgt ein Ziel: Konkrete Lernschritte, die deine Guides und Späher gemeinsam erreichen sollen.
- Motto: In eine Rahmengeschichte werden die Inhalte eingebaut.
- Aufbau: Ein Abenteuer gliedert sich in verschiedene Phasen: Aufbau mit Einstieg - Hauptteil mit Höhepunkt - Abschluss.
- Prinzip: Die Patrullen handeln nach dem Prinzip: "Wir für Etwas" - die Lösung des Abenteuers wird durch gemeinsame Leistung erreicht.

Spielsysteme

- Reihe: Die Stationen sind in einer bestimmten Reihenfolge anzulaufen, je Patrulle unterschiedlich.
- Rundkurs: Die Stationen sind in einer Reihe (im Kreis) zu absolvieren, die Patrullen haben unterschiedliche Startpunkte.
- Ohne Reihenfolge: Die Stationen haben keine bestimmte Reihenfolge.

- [Sternlauf](#) ("Wide Game"): Die Patroullen kehren nach Absolvierung einer Stationen wieder zum Zentrum zurück. Dort erhalten sie die nächste Aufgabe oder können diese auswählen.
- [Adventure Game](#): Die Reihenfolge der Stationen ist den Patroullen unbekannt, aber durch Abhängigkeiten vorgegeben. Sie müssen im Laufe des Spiels erkennen, in welcher Reihenfolge die Stationen absolviert werden können.

Abenteuer in der PIK8

Die in der PIK8 eingetragenen Abenteuer findest du in der [Kategorie:Abenteuer](#).

Quelle

- [Grünton Abenteuer](#)

Kern-[Methoden](#) der GuSp-Stufe

Patrullensystem	<ul style="list-style-type: none"> • Patrolle • Patrullenrat • Patrillenaktion • Patrillenaufgaben • KornettIn • Patrillenämter
Programmmethoden	<ul style="list-style-type: none"> • Heimstunde • Lager • Hike • Abenteuer • Wettbewerb • Schritt für Schritt • Spiel • Freizeit am Lager • Zeremonien, Traditionen, Rituale • Meine Schritte zum Versprechen • Überstellung zu CaEx
Trupp	<ul style="list-style-type: none"> • Trupprat • Truppversammlung

Kategorie:Abenteuer – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Abenteuer/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:17:36

Diese Kategorie umfasst alle in der PIK8 beschriebenen **Abenteuer**.

Das **Abenteuer** ist eine der zentralen Methoden der GuSp-Stufe. Für die Guides und Späher ist es ein nicht alltägliches Erlebnis, das sie in und mit der Patrulle wagen. Ein Abenteuer hat spezifische Merkmale, die Dauer ist jedoch flexibel. Es gibt bei der Planung verschiedene Zugänge, an die ein Abenteuer für Guides und Späher heranzugehen. Die Methode kommt den altertypischen Bedürfnissen entgegen und hilft die, konkrete Ziele zu erreichen. Sie leistet einen wichtigen Beitrag zur Erreichung des Stufenziels ... [mehr](#).

Seiten in der Kategorie „Abenteuer“

Es werden 32 von insgesamt 32 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

	<p>D (Fortsetzung)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Abenteuer 	<p>H</p> <ul style="list-style-type: none"> • Helikopter Teil1 • Helikopter Teil2
A	<ul style="list-style-type: none"> • Abenteuer "Ritter, Drache und Prinzessin" • Abenteuer zum Judentum • Ausweg aus dem Zauberwald 	K
B	<ul style="list-style-type: none"> • Baden Powells Orden • Baustein 1 - Erster Kontakt mit dem Versprechen • Bergungseinsatz • BiPi feiert Geburtstag • BiPis Grabstein 	<ul style="list-style-type: none"> • Kofferspiel
C	<ul style="list-style-type: none"> • COOKIES oder Brot backen 	<p>R</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rahmengeschichte für ein Österreichquiz • Regenbogeninsel - Auseinandersetzen mit den Sinnen • Rubbish Rainbow
D	<ul style="list-style-type: none"> • Das Christkind hat sich verirrt 	<p>S</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schatzsuche
	<p>E</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erklärung zur Methode Abenteuer • Erste Hilfe bei den Holzfällern • Expedition gegen die Großkonzerne 	<p>T</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trollwald
	<p>F</p> <ul style="list-style-type: none"> • FreeAcie Planets 	<p>U</p> <ul style="list-style-type: none"> • Umweltalarm
	<p>G</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gilden 	<p>W</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wir erfinden Spiele aus Naturmaterialien

Wettbewerb – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Wettbewerb/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:17:42

Der **Wettbewerb** ist eine der zentralen GuSp-[Methoden](#).

Beschreibung

Bei einem Wettbewerb wird die beste Leistung (Antwort, Lösung, etc.) der Guides und Späher gesucht. Die Teilnehmenden – einzelne Kinder oder Gruppen von Kindern/Patrullen – messen sich miteinander an der Lösung der gestellten Aufgabe.

Es gibt eine Aufgabenstellung, messbare und vergleichbare Ergebnisse, damit letztlich eine bewertete Reihenfolge („Sieger“) – wichtig ist aber die Anerkennung aller Leistungen, zum Beispiel im Rahmen der [Reflexion](#).

Wettbewerbe in der PIK8

Die in der PIK8 eingetragenen Wettbewerbe findest du in der [Kategorie:Wettbewerb](#).

Weblinks

- [Grünton zum Thema Wettbewerb](#)

Kern-[Methoden](#) der GuSp-Stufe

Patrullensystem	<ul style="list-style-type: none">• Patrolle• Patrullenrat• Patrullenaktion• Patrillenaufgaben• Kornettln• Patrullenämter
---------------------------------	--

Programmmethoden	<ul style="list-style-type: none"> • Heimstunde • Lager • Hike • Abenteuer • Wettbewerb • Schritt für Schritt • Spiel • Freizeit am Lager • Zeremonien, Traditionen, Rituale • Meine Schritte zum Versprechen • Überstellung zu CaEx
Trupp	<ul style="list-style-type: none"> • Trupprat • Truppversammlung

Kategorie:Wettbewerb – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Wettbewerb/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:17:46

Diese Kategorie umfasst alle in der PIK8 beschriebenen **Wettbewerbe**. Zur Definition der Methode, siehe [Wettbewerb](#).

Seiten in der Kategorie „Wettbewerb“

Es werden 12 von insgesamt 12 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

	H	S
<ul style="list-style-type: none">• Wettbewerb	<ul style="list-style-type: none">• Highland Games	<ul style="list-style-type: none">• Sportolympiade
B	K	T
<ul style="list-style-type: none">• Brückenbau-Wettbewerb	<ul style="list-style-type: none">• Kofferspiel	<ul style="list-style-type: none">• Teamwork
G	M	W
<ul style="list-style-type: none">• Generationenduell Pfaditechnik• Gilden	<ul style="list-style-type: none">• Müllsortieren	<ul style="list-style-type: none">• Wandelndes A• Wintersport-Olympiade
	P	
	<ul style="list-style-type: none">• Popcorn Rally	

Programmidee – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Programmidee/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:17:53

Eine **Programmidee** ist eine Möglichkeit, einen Inhaltspunkt in für die Guides und Späher möglichst spannender Weise umzusetzen.

Was ist eine Programmidee

Im Gegensatz zu fertig geplanten [Abenteuern](#) oder [Heimstunden](#) handelt es sich dabei allerdings nur um "Rohentwürfe", die erst fertig geplant werden müssen, bevor sie im Rahmen einer Heimstunde, eines Abenteuers, eines Wettbewerbs, auf einem Lager, etc. durchgeführt werden können.

Programmideen in der PIK8

Die in der PIK8 eingetragenen Programmideen findest du in der [Kategorie:Programmidee](#).

Kategorie:Programmidee – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Programmidee/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:17:58

Diese Kategorie umfasst alle in der PIK8 beschriebenen **Programmideen**.

Diese Programmideen beschreiben Aktivitäten, die mit den Kindern der GuSp-Stufe durchgeführt werden können. Im Gegensatz zu umfassend beschriebenen [Heimstunden](#) oder [Abenteuern](#) müssen Programmideen in das noch zu planende Rahmenprogramm eingepasst werden. Sie können dann Teil einer [Heimstunde](#), eine Station eines [Abenteuers](#) oder eines [Wettbewerbs](#) sein, oder ein Programmpunkt auf einem [Lager](#).

Unterkategorien

Diese Kategorie enthält folgende Unterkategorie:

P

- [Programmsplitter](#)

Seiten in der Kategorie „Programmidee“

Es werden 200 von insgesamt 259 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

(vorherige 200) ([nächste 200](#))

	<p>E (Fortsetzung)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Etwas in der Patrulle unternehmen 	<p>L (Fortsetzung)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lückentext zu den Weltreligionen • Lückentext zur Lebensgeschichte von B.P. • Lügen-Porträt
<p>A</p> <ul style="list-style-type: none"> • Programmidee 	<p>F</p> <ul style="list-style-type: none"> • Figuren aus dem Christentum • Fischen im See • Flüssiges Gold • Fotos von Kartenzeichen in der Wirklichkeit • Fürbitten 	<p>M</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mafeking - Botenschaften überbringen • Marathonspiel • Margerite • Maschine-Spiel • Medaillensuche • Meditation Eindringen-Durchdringen • Meditation mit Wasser • Meditation Wasser schenken und spüren • Meditation Wasser schöpfen und trinken • Mein wertvoller Gegenstand • Meine Klamottenkiste • Merkmal-Kette II • Messe Mein Freund der Baum • Messe Meine Angst Meine Hoffnung • Mirko Mondsüchtig • Mit 200 Rupien durch Indien • Mit der Windrose zeichnen • Modell mit Höhenschichtlinien • Modellanlage bauen • Morse-Apparat bauen • Morse-Scrabble • Morsememory • Mousepad basteln • Musik wird zur Geheimschrift • Mörder, äh, Mörderin • Müll-Sammel-Kette
<p>B</p> <ul style="list-style-type: none"> • B.P. als Comic • B.P. Memory zum selber machen • B.P.-Millionenshow • Bahnstrecken auf der Landkarte • Bankräuber-Steckbriefe • Basteln mit Perlen • Bazar • Bedeutung des Osterfestes • Behinderte in der Patrulle • Behördenwege 	<p>G</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gegenstand aussuchen • Gegenstände ertasten • Gehen nach dem Kompass • Gekrümmt - Rollenspiel • Gelände-Säuberungs-Aktion • Geländespiel erfinden • Gemeinsam überleben • Generationenduell Pfaditechnik • Geschichten weitererzählen • Gesetzespunkte darstellen • Gesetzespunkte in Zeitungen • Gestaltung von Festen durch die Patrullen • Gestzespunkte als Comic • Get Ur Freak On - Der Tanz & Text • Glasmosaik auf einem Krug • Glaubensgespräch Meine Angst - meine Hoffnung • Gleich mitzuspielende Geschichte • Gummibärchenanalyse • GuSp des Tages • Gute Tat Kartei 	<p>H</p> <ul style="list-style-type: none"> • Halstuchknoten • Handwerker • Heiumgebung

- Beruferaten
- Bewegungskanon
- Bibeltriathlon - Iron man Jesus men??
- Biblischer Kuchen
- Bildmorse
- BiPi's Spirit
- BiPi-Comic darstellen
- Blei gießen
- BlindenführerIn
- Blumen-Karte aus Abfall
- Braille-Schrift
- Brücke bauen
- Buchtitel zu Bildern erfinden
- Börsengeschäfte und Weltreligionen

C

- CD-Teelicht
- Chaorsrunde

D

- Dartscheibe und Straßenverkehr
- Das Ei des Kolumbus
- Das Jamboree Spiel
- Das Leben des BiPi darstellen
- Das Viertellandfest
- Daumenwrestling
- Der kleine Sinnesgarten
- Der Weg der Jeans
- Die heimliche Freundin
- Die Milch kocht über!
- Die Organe des Körpers
- Die Reise um die Erde in 80 Tagen
- Die Schatzinsel
- Draht biegen - hämmern - löten

E

- Eavin - Because Beauty is Priceless
- Ein afrikanisches Musikinstrument
- Ein Gebet vertiefen

- Heißer Draht
- Holzfällen
- Holzfällen Flugbahn

I

- Ich fühle mich jetzt so ...
- Im Kreis hinsetzen
- Impulsplakate
- Insel ohne Wiederkehr
- Intelligenztest
- Interview mit einem Geistlichen

J

- Jamboree-Puzzle
- Jammern

K

- Kalender der Kirchenfeiertage programmieren
- Karte aus Geschenkpapier
- Kartenzeichen-Domino
- Kartenzeichen-Kim
- Kennenlernen-Obstsalat
- KIM der Sinne in der Natur
- Kinder aus aller Welt
- Kinderrechte Artikel 29 - Recht auf Bildung und Erziehung
- Kinderrechte Artikel 32 - Schutz vor wirtschaftlicher Ausbeutung und vor bestimmter Arbeit
- Knifflige Fragen zu B.P.
- Knoten im Alltag
- Knoten mit Geschichte
- Knäuel weitergeben
- Kofferspiel
- Kommunikationsmetaphern
- Kreisflucht
- Kreuzworträtsel zum Leben B.P.'s
- Kuraten-Interview
- Kürbis schnitzen - Jack O`Lantern

- NASA-Spiel
- Nasenhaare
- Natur-Memory

O

- Ortserkundung
- Ortserkundung 2

P

- Paranoia
- Partnerinneninterview
- Partnersuche
- Patrullenwappen
- Pause
- Pfadiknoten aus geflochtenem Leder
- Pfingst-Wortgottesdienst
- Piratenschiff versenken
- Planung eines Patrullenheimabends
- Popcorn Rally
- Porträt-Weitermalen
- Produktrecherche
- Produktwerbung
- Programmsplitter zum Verständigungsplan
- Programmsplitter zum Öffentlichen Verkehr
- Punkte im Gelände finden
- Pärchenfangen
- Pöstchenvergabe

Q

- Quelle meines Lebens - Mir steht das Wasser bis zum Hals

R

- Rad-Hike
- Rahmengeschichte für ein Österreichquiz
- RainBOwEING - 747

- Ein geheimer Bote
- Ein unkreativer Werbefachmann
- Einkaufskorb
- EMail-Verzeichnis der PPÖ
- Entfernungen schätzen
- Erste Hilfe bei den Holzfällern
- Erste Hilfe und Steckbrief einer Leiterin/eines Leiters

L

- Labyrinth
- Lagerausrüstung
- Lands of Adventure - Europe at EUR door
- Lands of Adventure - Express EURself
- Leben im Umriss
- Lichterketten
- Länderquiz - Zettel zuordnen
- Lückentext zu BiPi

- Reden mit Gott
- Regeln fürs Miteinanderleben - Ein Geländespiel
- Regen
- Regenbogen-Küche
- Reiseaktivitäten
- Roboter parken
- Rote und Grüne Kugeln - Eine Denksportaufgabe

S

- Schatz bergen
- Schatzsuche am Papier mit der Windrose

(vorherige 200) ([nächste 200](#))

Geschichten weitererzählen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Geschichten_weitererz%C3%A4hlen/

Archiviert am: 2025-09-19 21:18:05

Geschichten weitererzählen ist eine Methode, um sich mit dem [Pfadfindergesetz](#) auseinander zu setzen.

Ziel

Die GuSp sollen sich mit einem Gesetzespunkt näher auf kreative Art und Weise auseinandersetzen.

Beschreibung

Alle Patrullenmitglieder sitzen im Kreis. Ein Kind zieht eine Karte mit einem Gesetzespunkt, ein anderes eine Karte mit dem Beginn einer Geschichte. Ein drittes beginnt mit dem Weitererzählen, sodann wird reihum versucht eine Geschichte zum gezogenen Gesetzespunkt zu erfinden.

Geschichten weitererzählen	
Art:	Programmidee
Ziel:	Die GuSp sollen sich mit einem Gesetzespunkt näher auf kreative Art und Weise auseinandersetzen.
Inhalt:	
Teilnehmer:	1
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	8 Karten mit den Gesetzespunkten, ca. 10 Karten mit 1-2 Sätzen, die den Anfang einer Geschichte darstellen.
Dauer:	20 Minuten
Vorbereitung:	15 Minuten



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Knäuel weitergeben – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Kn%C3%A4uel_weitergeben/

Archiviert am: 2025-09-19 21:18:13

Knäuel weitergeben

Knäuel weitergeben ist ein Auflockerungsspiel

Inhaltsverzeichnis

- [1 Wir brauchen dazu:](#)
- [2 So geht es:](#)
- [3 Wann einsetzen:](#)
- [4 Weblinks](#)

Wir brauchen dazu:

2 (getrennt) zu Knäuels geknotete Schals, Tücher, Mützen o. Ä.

So geht es:

Knäuel weitergeben	
Art:	Spiel
Ziel:	zwei Knäuel schnell weitergeben, um nicht beide auf einmal zu bekommen.
Inhalt:	sehr schnelles Actionspiel im Sitzen
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	
Dauer:	10–20 Minuten
Vorbereitung:	

Die Gruppe sitzt eng im Kreis (auf Stühlen oder im Schneidersitz), so dass sich die Knie berühren. Die Knäuel starten an zwei verschiedenen Stellen im Kreis. Die Spielerinnen geben die Knäuel an eine Nachbarin weiter oder legen sie ihr in den Schoss. Die Knäuel dürfen dabei durchaus öfters die Richtung wechseln. Wer beide Knäuel auf einmal hat, scheidet aus, und der Kreis wird kleiner.

Das Spiel ist zu Ende, wenn nur noch zwei Spielerinnen übrig sind.

Wann einsetzen:

Bei allgemeiner Lethargie und wenn sich die Gruppe schon ein bisschen kennt.

Weblinks

- [Spielereader von Oliver Klee](#)

Auflockerungsspiele

- Au ja!
- Bewegungskanon
- Daumenwrestling
- Die Milch kocht über!
- Ich fühle mich jetzt so ...
- Im Kreis hinsetzen
- Intelligenztest
- Jammern
- **Knäuel weitergeben**
- Labyrinth
- Margerite
- Maschine-Spiel
- Paranoia
- Pause
- Pärchenfangen
- Roboter parken
- Schlange und Hase
- Schuhsalat
- Smaug
- Taaa-Tung!
- Tropengewitter
- Wanderndes Klatschen
- Was machst du denn?
- Wäscheklammern
- Zauberwald
- Zulutanz

Porträt-Weitermalen – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Portr%C3%A4t-Weitermalen/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:18:19

Porträt-Weitermalen ist eine Programmidee aus dem Bereich Beobachtung und Zeichnen.

Beschreibung

Ein Poster eines Stars (aus einer Jugendzeitschrift...) nehmen und in zwei Hälften teilen. Eine Hälfte wird auf ein Zeichenblatt aufgeklebt. Die GuSp können nun die fehlende Hälfte künstlerisch ergänzen.

Bemerkungen

Lässt sich leicht in ein Abenteuer einbauen, mit (fast) jedem Motto kombinieren (Fotoersatz, Phantombild anfertigen...).

JedeR kann natürlich seinen Lieblingsstar/sein Lieblingsposter von zu Hause mitnehmen.

Porträt-Weitermalen

Art:	Programmidee
Ziel:	Die GuSp haben ihre Beobachtungsgabe geschult und sich zeichnerisch betätigt.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	(Pack)Papier Wasserfarben/Ölkreiden/... Poster von Stars
Dauer:	75 Minuten
Vorbereitung:	5 Minuten



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Spiel – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Spiel/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:18:26

Das **Spiel** ist eine der zentralen GuSp-Methoden.

Beschreibung

Spielen ist die ursprüngliche, menschliche Form des Lernens und der Entwicklung, wobei diese Art des Lernens gekennzeichnet ist durch:

- ein lustbetontes, alle Sinne mit einbeziehendes Tun
- eigenes Interesse, Neugier, Lust und Freude am Erfolg
- ein (Probe)Handeln ohne ernste Folgen, jedoch mit realem Bezug
- ein selbstbestimmtes, ein nicht gegen andere gerichtetes, die eigenen Grenzen erforschendes Handeln
- wiederholendes Lernen durch Versuch und Irrtum, erneutem Versuch und zuletzt Erfolg
- das Erfahren und Spüren des eigenen Körpers, Ausbildung von Körperbewusstsein
- Orientierung an einem Ziel, Vermittlung einer Botschaft und von Werten

Spiele in der PIK8

Die in der PIK8 eingetragenen Spiele findest du in der [Kategorie:Spiel](#).

Weblinks

- [Grünton zum Thema Spiel](#)
- <http://www.spielewiki.org> - Beschreibungen zu über 700 verschiedenen Spielen

Kern-[Methoden](#) der GuSp-Stufe

Patrullensystem	<ul style="list-style-type: none">• Patrolle• Patrullenrat• Patrillenaktion• Patrillenaufgaben• Kornettln• Patrillenämter
---------------------------------	--

Programmmethoden	<ul style="list-style-type: none"> • Heimstunde • Lager • Hike • Abenteuer • Wettbewerb • Schritt für Schritt • Spiel • Freizeit am Lager • Zeremonien, Traditionen, Rituale • Meine Schritte zum Versprechen • Überstellung zu CaEx
Trupp	<ul style="list-style-type: none"> • Trupprat • Truppversammlung

Kategorie:Spiel – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Spiel/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:18:33

Diese Kategorie umfasst alle in der PIK8 beschriebenen **Spiele**. Zur Definition der Methode, siehe [Spiel](#).

Seiten in der Kategorie „Spiel“

Es werden 150 von insgesamt 150 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

	<p>G (Fortsetzung)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kennenlernspiel • Spiel <p>H</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gemeinsam zeichnen • Goofy • Gordischer Knoten • GudoGudoGudo • Halstuch-Memory • Hygiene-ABC Staffellauf • Hörkim <p>I</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ich fühle mich jetzt so ... • Ich packe meinen Rucksack... • Ich zeig dir meine Welt • Im Kreis hinsetzen • Intelligenztest • Interview <p>J</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ja-Nein-Schatzsuche • Jammern <p>K</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kartenzeichen-Bewegungsspiel • Kartenzeichen-Quartett • Kartenzeichenmemory • Kennenlern-Bingo • Kennenlern-Obstsalat • Kettenreaktion • Knoten und Stühle • Knäuel weitergeben • Koffer packen • Komm mit - Lauf weg für Fortgeschrittene • Kompass-Reigen • Kompass-Spiel • Konzentrische Kreise <p>P (Fortsetzung)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Partnerinneninterview • Pause • Pfad der Bewährung • Piratenregatta • Pärchenfangen • Pöstchenvergabe <p>Q</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quadrate legen <p>R</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reise durch den Urwald • Reise durch die Bundesländer • Roboter parken • Rücken an Rücken <p>S</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schlange und Hase • Schuhe wiederfinden • Schuhsalat • Scotland Yard auf der Landkarte • Scotland Yard in Real Life • Sehkim • Sitzkreis • Smaug • Sommerlager Tabu • Sortieren • Spiel ohne Regeln • Spinnennetz • Standpunkte • Sterne oder Atome • Streichholzvorstellung • Süßigkeiten ziehen <p>T</p> <ul style="list-style-type: none"> • Taaa-Tung! • Taugehen 	
--	---	--

<ul style="list-style-type: none"> • Critterball - Ein etwas anderes Mannschaftsspiel 	<ul style="list-style-type: none"> • Kooperative Reise nach Rom • Kreisschollensitzen 	<ul style="list-style-type: none"> • Tropengewitter
D <ul style="list-style-type: none"> • Das kann ich besonders gut • Das Schiff geht unter • Daumenwrestling • Die Milch kocht über! • Die schwächste Maus • Dirigent • Domino über B.-P. • Dosen-Stelzen 	L <ul style="list-style-type: none"> • Labyrinth • LeiterInnen-Domino • Lügen-Porträt 	U <ul style="list-style-type: none"> • Umgangsformen als Pantomime • Umweltschutz im Haushalt
E <ul style="list-style-type: none"> • Ein geheimer Bote • Erste-Hilfe-Ja-Nein • Etwas schenken 	M <ul style="list-style-type: none"> • Margerite • Maschine-Spiel • Merkball • Merkmal-Kette I • Mirko Mondsüchtig • Miteinander reden • Morse-Bingo • Morse-Scrabble • Müllsortieren 	V <ul style="list-style-type: none"> • Verband-Anlegen im Dunkeln • Verkehrszeichen zusammensuchen • Verkehrszeichen-Memory • Verletzungsmemory
F <ul style="list-style-type: none"> • Familienrücken • Familienspiel • Famlientreffen • Fische angeln • Fischfang • Fragerunde • Fuchs, Habicht, Winterschlaf • Funken • Fäden ziehen 	N <ul style="list-style-type: none"> • Nachbargruppen-Quartett • Nachrichtenstaffel • Nahrungskette • Namensschreck • Natur-Kim 	W <ul style="list-style-type: none"> • Wander-Memory • Wanderndes Klatschen • Was machst du denn? • Welche Werbung spricht mich an? • Wer hat die meisten Knöpfe • Werkzeug-Memory • Windrosen-Kim • Windrosen-Spiel • Wäscheklammern
G <ul style="list-style-type: none"> • Galionsfigur bauen • Gegenstand aussuchen • Gegenstände ertasten 2 	P <ul style="list-style-type: none"> • Pantomimisches Darstellen von Liedern • Paranoia • Partizipative Spiele 	Z <ul style="list-style-type: none"> • Zauberwald • Zerschnittene Sätze zur Unfallverhütung • Zick-Zack-Figur • Zipp-Zapp • Zulutanz

Schritt für Schritt – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Schritt_f%C3%BCr_Schritt/

Archiviert am: 2025-09-19 21:18:41



Kinderbehelf "Schritt für Schritt"

Schritt für Schritt (kurz: **SfS**) ist eine der GuSp-Methoden. Es soll die persönliche Weiterentwicklung der Guides und Späher fördern.

Inhaltsverzeichnis

- 1 Beschreibung
 - 1.1 Ablauf
 - 1.2 Abzeichen

- [2 Artikel](#)

- [2.1 Themenfelder](#)

Beschreibung

Als PfadfinderInnen ist es uns wichtig, Neues auszuprobieren, unsere Talente zu entdecken und in Dingen, in denen wir noch nicht so gut sind, besser zu werden. Wir gestalten uns unseren eigenen Weg in die Zukunft!

Herausforderungen

Die Methode *Schritt für Schritt* soll dir helfen, deine eigenen Herausforderungen zu finden. Eine Herausforderung ist eine Aufgabe, die dich fordert, für die du vielleicht üben oder etwas Neues dazulernen musst. Wenn du die Herausforderung gemeistert hast, kannst du stolz auf dich sein.

Du kannst dir Herausforderungen zu ganz unterschiedlichen Themen suchen. Bei den PfadfinderInnen beschäftigen wir uns mit den [acht Schwerpunkten](#), die du sicher schon kennengelernt hast. Wenn nicht, dann findest du eine kurze Beschreibung zu jedem Schwerpunkt im Heft *Schritt für Schritt*. Außerdem haben wir zu jedem Schwerpunkt ein paar Themen aufgeschrieben, zu denen du dir persönliche Herausforderungen überlegen kannst. Weil du einzigartig bist, geht es darum, dass du dir deine eigenen Herausforderungen überlegst. Andere Guides und Späher werden sich zum gleichen Schwerpunkt andere Herausforderungen aussuchen.

Ablauf

1. Ich suche mir einen Schwerpunkt aus
2. Was weiß ich schon? Was kann ich schon?
3. Was interessiert mich? Was kann ich Neues tun?
4. Ich bespreche die Idee mit meinem Leiter oder meiner Leiterin. Wir legen gemeinsam die Herausforderung fest
5. Ich bereite mich auf die Herausforderung vor. Ich führe die Herausforderung durch.
6. Ich bespreche die Herausforderung mit meinem Leiter oder meiner Leiterin.

Abzeichen

Es gibt zwei Möglichkeiten Abzeichen zu erhalten:

1. Du machst **zu jedem Schwerpunkt eine Herausforderung** und bekommst das Allrounder-Abzeichen.
2. Du machst zu einem Schwerpunkt drei Herausforderungen und bekommst dann das entsprechende Schwerpunkt-Abzeichen

Wenn du dich nicht auskennst, dann frage einfach deinen Leiter oder deine Leiterin.

Wir wünschen dir viel Spaß und viele neue Erkenntnisse mit deinen Herausforderungen!

Artikel

- [Schritt für Schritt Einführungsheimstunde](#) - Mit dieser Heimstunde kann der Sinn hinter des SfS den GuSp vorgestellt werden. Es zeigt auf, dass die Fähigkeiten und Interessen der Kinder unterschiedlich sind und daher unterschiedliche Herausforderungen sinnvoll sind.
- [Schritt für Schritt Beispiele für Herausforderungen](#) - Einige Ideen für mögliche Herausforderungen, die sich Kinder stellen könnten.

Themenfelder

Das SfS basiert auf den acht Schwerpunkten. Damit sich GuSp Herausforderungen aus einem der Schwerpunkte wählen, sollten die unterschiedlichen Themenfelder der Schwerpunkte in den Heimstunden vorgestellt werden (Stichwort: *ausgewogene Programmplanung*). In diesem Abschnitt finden sich Heimstundenideen zu den Themenfeldern des SfS:

<h3>Spirituelles Leben</h3>  <p>Die großen Glaubensgemeinschaften kennen, berichten, sich informieren</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verteiler einer Glaubensgemeinschaft einladen • Besuch einer Glaubenseinrichtung • Ausstellung der Religionen <p>Daran glaube ich, daran nicht, über eine Sinnfrage sprechen (siehe Einleitungstext)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Institut Philosophieren mit Kindern • Richtig oder Falsch - schwierige Entscheidungen treffen, moralische Konfliktfragen • Zweideutige Fotos <p>Eine Glaubensgemeinschaft mitgestalten, sich einbringen, erleben</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gottesdienst mitgestalten <p>Spiritualität erleben, erlebbar machen,</p> <ul style="list-style-type: none"> • Morgenbetrachtung auf einem Lager • Dankesritual <p>Was ist mir in meinem Leben wichtig? Was nicht? So hat es sich verändert</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wertealtar • Mein wertvoller Gegenstand 	<h3>Einfaches und naturverbundenes Leben</h3>  <p>In der Natur leben, sich auskennen, Meine elektrischen Geräte überlegt verwenden</p> <p>Meine Ressourcen (Wasser, Erdöl, Energie, Kunststoffe, Müll, Verkehrsmittel ...) sparsam verwenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schätzspiel zum Ressourcenverbrauch <p>Orte besser verlassen als vorgefunden</p> <ul style="list-style-type: none"> • Müll-Sammel-Kette • Gelände-Säuberungs-Aktion <p>Meine Umwelt schützen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beitragen ohne sich einzuschränken
<h3>Verantwortungsbewusstes Leben in der Gemeinschaft</h3>  <p>Gemeinschaft mitgestalten, eigene Fähigkeiten einbringen, Verantwortung übernehmen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Patrullenämter 	<h3>Bereitschaft zum Abenteuer des Lebens</h3>  <p>Sich etwas vornehmen und durchhalten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vornehmen und Durchhalten - Umsetzungstipps • Organisiere eine Bergtour oder eine andere längere Wanderung/ oder Radwanderung <p>Pfadfindertechnik sinnvoll anwenden, erlernen, ausprobieren</p> <ul style="list-style-type: none"> • Popcorn Rally • Generationenduell Pfaditechnik • Learining by Doing auf einem Lager <p>Etwas Neues ausprobieren, erlernen</p> <p>Mutig sein, mit eigenen Unsicherheiten/Ängsten beschäftigen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ängste von Prominenten (siehe Zeitung/Internet) • Warum sind Ängste hilfreich

<ul style="list-style-type: none"> • Patrullenrat • Landesjugendrat/Gruppenjugendrat <p>Eigene Vorurteile kennen, verändern, Vorbild sein</p> <ul style="list-style-type: none"> • In die Falle gehen • Bilder und Begriffe zu Vorurteilen • Was bin ich - mit Fotos • Einsteins Zeugnis (5er in Mathe) <p>Gemeinsame Regeln kennen, hinterfragen, aufstellen, sich daran halten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lustige Gesetze • Spiel ohne Regeln • Patrullencharta/ Truppcharta <p>Auf andere Rücksicht nehmen, Bedürfnisse anderer respektieren</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meine Bedürfnisse am SoLa • Einschränkungen von älteren Personen • Cap Handi Parcours <p>Meine Meinung offen sagen, dafür eintreten, sie begründen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jugendparlament • Publizieren • Umfrage machen 	<p>Mich motivieren können</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vorbilder • Wir sind mutig - Jugendarbeitsbeihilfe
<h3 style="background-color: #d9e1f2; padding: 5px;">Weltweite Verbundenheit</h3>  <p>Geschichte der PfadfinderInnen kennen, sich informieren, darüber erzählen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Programmideen zu Baden Powell <p>Meine Pfadfindergruppe kennen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aktivtipp aus dem JOKER - Patrullen in eurer Gruppe • Bankräuber-Steckbriefe zum Kennenlernen der LeiterInnen • LeiterInnen-Domino 	<h3 style="background-color: #d9e1f2; padding: 5px;">Schöpferisches Tun</h3>  <p>Eine neue Technik ausprobieren</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stationenlauf zu Kreativtechniken • Salzteig • Basteln mit Perlen • Glasmosaik auf einem Krug • Kürbis schnitzen - Jack O`Lantern <p>Etwas für mich gestalten/schaffen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Traumfänger mit Fundstücken aus der Natur <p>Etwas mit anderen gestalten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Was ist Skiffle? verbindet Basteln mit Musizieren • Musik wird zur Geheimschrift • Patrullen-Wimpel aus Leder <p>In einer Technik besser werden</p> <p>Mein Lieblingskunstwerk</p>
<h3 style="background-color: #d9e1f2; padding: 5px;">Körperbewusstsein und gesundes Leben</h3>  <p>Meinen Körper und seine Grenzen kennen, verstehen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wintersport-Olympiade <p>Meinen Körper fit halten, pflegen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hygiene-ABC Staffellauf • Waschbeutel packen <p>Mich gesund ernähren, mit Lebensmittel umgehen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wellness-Rezept 	

<p>Andere Pfadfindergruppen kennen, Kontakt herstellen und halten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Thinking-Day-Postkarten • Nachbargruppen-Quartett • Halstuch-Memory • Über uns ein Regenbogen <p>Andere Länder und Kulturen kennen, verstehen lernen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Begriff "Anders" erlebbar machen • Gesten und Handzeichen in anderen Kulturen • HHH-Projekte • Wir fahren auf ein Jamboree <p>Anderes achten, Unbekanntes erforschen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ein afrikanisches Musikinstrument 	<p>Mein Geschlecht, Dein Geschlecht</p> <ul style="list-style-type: none"> • Familienspiel • Abstruse Gender-Gesetze der Geschichte • Du spielst wie ein Mädchen <p>Mein Leben als Frau / Mann / beides</p>
---	--

Kritisches Auseinandersetzen mit sich selbst und der Umwelt



Eigene Stärken und Schwächen kennen, darin besser werden

- GuSp des Tages ("nominieren")
- Kornettenwahl
- Eigenschaftenkatalog
- Tiere in der Schule (Geschichte)

Meine Informationsquellen kennen und kritisch hinterfragen

- Quiz zu Zeitungsenten
- Bilder und Photoshop
- Unterschiedliche Bildunterschriften ändern
- Botschaft

Mein Thema bearbeiten, Infos sammeln, berichten

Eigene Meinung bilden, mehrere Blickwinkel betrachten

- Rollenspiele
- Manipulierte Wahl (der Patrullen, z.B. Ausflugsziel)

Mein Verhalten in Situationen kennen, hinterfragen,
sich anders verhalten

- [Zivilcourage](#)

Kern-[Methoden](#) der GuSp-Stufe

Patrullensystem	<ul style="list-style-type: none">• Patrouille• Patrullenrat• Patrillenaktion• Patrillenaufgaben• KornetIn• Patrillenämter
Programmmethoden	<ul style="list-style-type: none">• Heimstunde• Lager• Hike• Abenteuer• Wettbewerb• Schritt für Schritt• Spiel• Freizeit am Lager• Zeremonien, Traditionen, Rituale• Meine Schritte zum Versprechen• Überstellung zu CaEx
Trupp	<ul style="list-style-type: none">• Trupprat• Truppversammlung

Kategorie:Schritt für Schritt – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Schritt_f%C3%BCr_Schritt/

Archiviert am: 2025-09-19 21:18:48

Die Kategorie **Schritt für Schritt** umfasst alle Artikel der GuSp-Methode [Schritt für Schritt](#).

Seiten in der Kategorie „Schritt für Schritt“

Es werden 3 von insgesamt 3 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

S

- [Schritt für Schritt](#)
- [Schritt für Schritt Beispiele für Herausforderungen](#)
- [Schritt für Schritt Einführungsheimstunde](#)

Meine Schritte zum Versprechen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Meine_Schritte_zum_Versprechen/

Archiviert am: 2025-09-19 21:18:53



Kinderbeispiel "Meine Schritte zum Versprechen"

Meine Schritte zum Versprechen ist eine der Guides- und Späher-Methoden. Sie begleitet die Kinder auf ihrem Weg zum Ablegen des Pfadfinderversprechens.

Inhaltsverzeichnis

- 1 Aktivitäten
 - 1.1 Bausteine
- 2 Heimstunden
- 3 Weblinks

Aktivitäten

- [Meine Schritte zum Versprechen - Musterheimstunde](#): In dieser Heimstunde lernen die Guides und Späher die Gesetzespunkte kennen. Es wird ihnen somit der Einstieg in die Methode *Meine Schritte zum Versprechen* ermöglicht.

Bausteine

- [Baustein 1 - Erster Kontakt mit dem Versprechen](#)
- [Baustein 2 - Die drei Prinzipien](#)
- [Baustein 3 - Erklärung des Textes](#)
- [Baustein 4 - Das Bereitschaftsgespräch](#)

Heimstunden

- Eine "[Einführungsheimstunde Versprechen](#)" haben sich die LeiterInnen der Gruppe Wien 80 überlegt.

Weblinks

- [Grünton: Meine Schritte zum Versprechen](#)

Kern-Methoden der GuSp-Stufe

Patrullensystem	<ul style="list-style-type: none">• Patrolle• Patrullenrat• Patrullenaktion• Patrillenaufgaben• Kornettln• Patrullenämter
Programmmethoden	<ul style="list-style-type: none">• Heimstunde• Lager• Hike• Abenteuer• Wettbewerb• Schritt für Schritt• Spiel• Freizeit am Lager• Zeremonien, Traditionen, Rituale• Meine Schritte zum Versprechen• Überstellung zu CaEx

Trupp	<ul style="list-style-type: none">• Trupprat• Truppversammlung
--------------	---

Kategorie:Meine Schritte zum Versprechen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Meine_Schritte_zum_Versprechen/

Archiviert am: 2025-09-19 21:19:01

Die Kategorie **Meine Schritte zum Versprechen** umfasst alle Artikel der GuSp-Methode [Meine Schritte zum Versprechen](#).

Seiten in der Kategorie „Meine Schritte zum Versprechen“

Es werden 9 von insgesamt 9 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

B <ul style="list-style-type: none">• Baustein 1 - Erster Kontakt mit dem Versprechen• Baustein 2 - Die drei Prinzipien• Baustein 3 - Erklärung des Textes	B (Fortsetzung) <ul style="list-style-type: none">• Baustein 4 - Das Bereitschaftsgespräch• Beispielheimstunde Versprechensfeier	E <ul style="list-style-type: none">• Einführungsheimstunde Versprechen M <ul style="list-style-type: none">• Meine Schritte zum Versprechen• Meine Schritte zum Versprechen - Musterheimstunde
	D <ul style="list-style-type: none">• Das Christkind hat sich verirrt	

Kategorie:Hintergrund – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Hintergrund/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:19:07

Diese Kategorie umfasst alle in der PIK8 beschriebenen **Hintergrund**-Artikel, die GuSp-Methoden und ihre Umsetzung genauer beschreiben.

Unterkategorien

Diese Kategorie enthält folgende Unterkategorie:

M

- [Mini-Sichtweise](#)

Seiten in der Kategorie „Hintergrund“

Es werden 45 von insgesamt 45 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

<p>A</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anregungen für das Gespräch über Gesetzespunkte • Aufbau einer Messe • Aufbau eines Wortgottesdienstes • Aufgaben eines/einer KuratIn laut Verbandsordnung <p>B</p> <ul style="list-style-type: none"> • Briefform - Beispiel <p>D</p> <ul style="list-style-type: none"> • Das Erprobungssystem - Die Vielfalt bei den GuSp • Das Stufenziel, Arbeitsziel der GuSp • Die Abschlusswanderung • Die Patrulle <p>E</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ein tolles Salzteigrezept • Erklärung der Sakramente • Erklärung Schwerpunktziel Bereitschaft zum Abenteuer des Lebens • Erklärung zu einigen Feiertagen der katholischen Kirche • Erklärung zum Schwerpunktziel Spirituelles Leben • Erklärung zur Methode Abenteuer 	<p>G</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gedichte schreiben - Aller Anfang ist schwer • Gute Tat - Wie anfangen? <p>H</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hilfreiche Adressen anderer Religionsgemeinschaften <p>I</p> <ul style="list-style-type: none"> • Informationen und Informationsquellen zum Thema Gesundheit • Informationen zum Leben des Hl. Georg • Infos zur Fahrradprüfung <p>K</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kurze Erklärung der Feiertage und Feste (Evangelisch) <p>L</p> <ul style="list-style-type: none"> • Literaturtipps zu den christlichen Sakramenten • Literaturtipps zur Lagerplanung <p>M</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mini-Sichtweise zu Gesundheit und Hygiene am Lager • Mini-Sichtweise zur Hygiene am Lager <p>P</p> <ul style="list-style-type: none"> • Patrullenfarben und Patrullenabzeichen • PfadfinderInnenschritt 	<p>T</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tipps für eine Turnierorganisation • Tipps zu Verständigungsformen • Trupp- und Patrullenrat <p>V</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verschiedene Techniken - Gestalte Stoffe • Verschiedene Techniken mit Papier <p>W</p> <ul style="list-style-type: none"> • Warmwasserdusche mit Durchlauferhitzer am Sommerlager • Was bedeuten die verschiedenen Symbole? • Was ist Skiffle? • Was macht die Gruppenleitung? • Was soll in einer Taschenapotheke drinnen sein • Wer oder was ist die Gilde? • Werbetexte professionell verfassen • Wie entschlüsselt man Zaubertricks? • Wohnlichkeit & Gestaltung - Ideen und Anleitungen zum Bauen <p>Ü</p> <ul style="list-style-type: none"> • Über das Leben Martin Luthers
--	--	---

R

- [Rezepte für Naturkosmetika](#)

S

- [Spleißen](#)

Kategorie:Literatur – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Literatur/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:19:14

Diese Kategorie umfasst alle in der PIK8 beschriebenen **Literaturtipps**.

Unterkategorien

Diese Kategorie enthält folgende Unterkategorie:

W

- [Weblink](#)

Seiten in der Kategorie „Literatur“

Es werden 16 von insgesamt 16 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

L	L (Fortsetzung)	L (Fortsetzung)
<ul style="list-style-type: none">• Literatur zu Perlenbastelei• Literaturtipp zu Gesetz, Versprechen und Wahlspruch• Literaturtipp zu Naturerkundungen mit Kindern• Literaturtipp zu Pfadfindertechnik• Literaturtipp zu Recht und Gesetz• Literaturtipp zum Halstuchknoten	<ul style="list-style-type: none">• Literaturtipp zum PfadfinderInnengruß• Literaturtipp zum Verbandsabzeichen• Literaturtipp zur Guten Tat• Literaturtipps zu Baden Powell• Literaturtipps zu Erste Hilfe• Literaturtipps zu Gebeten	<ul style="list-style-type: none">• Literaturtipps zu Knoten und Bünden• Literaturtipps zu Wortgottesdiensten• Literaturtipps zum Kennenlernen in der Patrouille• Literaturtipps zur Gärtnerei

Kategorie:Aktivtipp – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Aktivtipp/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:19:20



Die
Aktivtipps
sind im [Joker](#)
beschrieben

Diese Kategorie umfasst alle in der PIK8 beschriebenen **Joker-Aktivtipps**.

Seiten in der Kategorie „Aktivtipp“

Es werden 10 von insgesamt 10 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

A	A (Fortsetzung) <ul style="list-style-type: none">Aktivtipp aus dem JOKER - BiPis ReisenAktivtipp aus dem JOKER - Bücher über BiPiAktivtipp aus dem JOKER - Das PfadfinderInnengesetz in meinem täglichen LebenAktivtipp aus dem JOKER - Der WegAktivtipp aus dem JOKER - Mein PatrullenstammbuchAktivtipp aus dem JOKER - OrtskundungAktivtipp aus dem JOKER - Patrullen in eurer GruppeAktivtipp aus dem JOKER - Waschbeutel packen	K <ul style="list-style-type: none">Kartenzeichenmemory W <ul style="list-style-type: none">Wettervorhersage
---	---	--

Acht Schwerpunkte – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Acht_Schwerpunkte/

Archiviert am: 2025-09-19 21:19:27

Die **Acht Schwerpunkte** kategorisieren die pädagogische Arbeit bei den PPÖ nach der inhaltlich bearbeiteten Thematik. Sie leiten sich aus unserem Auftrag (Mission) und den Grundprinzipien der [PfadfinderInnenmethode](#) ab. Sie bilden einen Inhaltskatalog, der so vielfältig ist, dass er die ganzheitliche Entwicklung der Kinder und Jugendlichen fördert und fordert. Dadurch sind sie für dich ein Werkzeug, um eine ausgewogene Programmgestaltung zu gewährleisten.

Die acht Schwerpunkte

Der acht Schwerpunkte sind in Punkt 1.3 der [Verbandsordnung](#) der PPÖ definiert:



**Kritisches Auseinandersetzen mit sich selbst
Siehe auch
und der Umwelt**

Körperbewusstsein und gesundes Leben

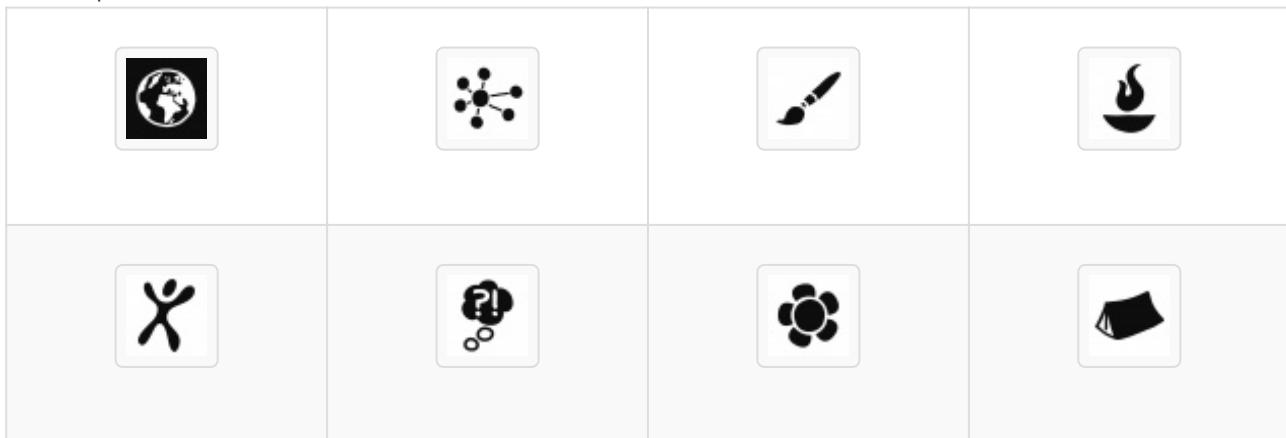
- LeiterInnen-Fachwissen: [Schwerpunkte](#)

Weltweite Verbundenheit – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Weltweite_Verbundenheit/

Archiviert am: 2025-09-19 21:19:36

8 Schwerpunkte



Weltweite Verbundenheit ist einer der [Acht Schwerpunkte](#) der PPÖ.

Beschreibung

Andere achten und miteinander friedlich leben

Mit der Zeit wurde Baden-Powell klar, dass Frieden und Freundschaft auf der Welt nur dann möglich sind, wenn sich die Menschen der einzelnen Völker und Nationen besser kennenlernen und verstehen würden.

Für uns PfadfinderInnen bedeutet dies, unsere Mitmenschen kennen zu lernen, mit ihnen zu leben, zu leiden oder zu lachen. Das kannst du auch ganz in deiner Nähe erleben, mit anderen Patrullen, PfadfinderInnengruppen oder Menschen aus deinem Wohnort.

Programmideen



Geschichte der PfadfinderInnen kennen, sich informieren, darüber erzählen

- Programmideen zu [Baden Powell](#)

Meine Pfadfindergruppe kennen

- [Aktivtipp aus dem JOKER - Patrullen in eurer Gruppe](#)
- [Bankräuber-Steckbriefe zum Kennenlernen der LeiterInnen](#)
- [LeiterInnen-Domino](#)

Andere Pfadfindergruppen kennen, Kontakt herstellen und halten

- [Thinking-Day-Postkarten](#)
- [Nachbargruppen-Quartett](#)
- [Halstuch-Memory](#)
- [Über uns ein Regenbogen](#)

Andere Länder und Kulturen kennen, verstehen lernen

- [Begriff "Anders" erlebbar machen](#)
- [Gesten und Handzeichen in anderen Kulturen](#)
- [HHH-Projekte](#)
- [Wir fahren auf ein Jamboree](#)

Anderes achten, Unbekanntes erforschen

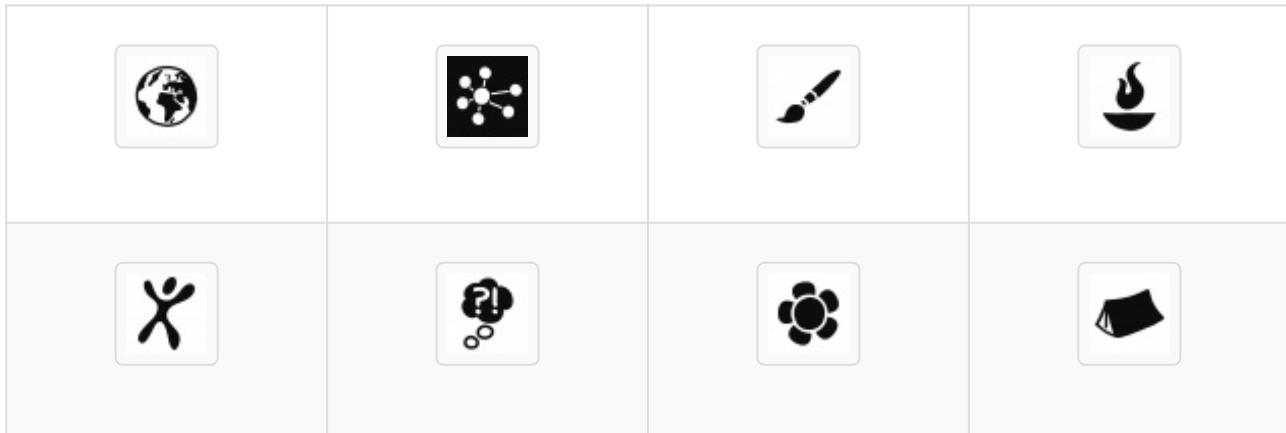
- [Ein afrikanisches Musikinstrument](#)

Verantwortungsbewusstes Leben in der Gemeinschaft – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Verantwortungsbewusstes_Leben_in_der_Gemeinschaft/

Archiviert am: 2025-09-19 21:19:43

8 Schwerpunkte



Verantwortungsbewusstes Leben in der Gemeinschaft ist einer der [Acht Schwerpunkte](#) der PPÖ.

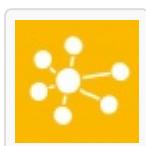
Beschreibung

Gemeinschaft gestalten

Du verbringst sehr viel Zeit in Gemeinschaften, zum Beispiel mit deiner Familie, deinen FreundInnen, deiner Klasse, in deiner Stadt, in deinem Land oder mit deiner Patrouille. Eine Gemeinschaft lebt davon, dass sich ihre Mitglieder einbringen, aufeinander Rücksicht nehmen und sich an die gemeinsamen Regeln halten. Das ist oft gar nicht so einfach. Vorurteile und Missverständnisse stehen uns dabei im Weg. Diese zu erkennen und abzubauen, ist für uns alle eine wichtige Aufgabe.

Je stärker du dich in eine Gemeinschaft einbringst, desto mehr kannst du sie mitgestalten und desto mehr wirst du gemeinsam mit den anderen erreichen können.

Programmideen



Gemeinschaft mitgestalten, eigene Fähigkeiten einbringen, Verantwortung übernehmen

- Patrullenämter
- Patrullenrat
- Landesjugendrat/Gruppenjugendrat

Eigene Vorurteile kennen, verändern, Vorbild sein

- In die Falle gehen
- Bilder und Begriffe zu Vorurteilen
- Was bin ich - mit Fotos
- Einsteins Zeugnis (5er in Mathe)

Gemeinsame Regeln kennen, hinterfragen, aufstellen, sich daran halten

- Lustige Gesetze
- Spiel ohne Regeln
- Patrullencharta/ Truppcharta

Auf andere Rücksicht nehmen, Bedürfnisse anderer respektieren

- Meine Bedürfnisse am SoLa
- Einschränkungen von älteren Personen
- Cap Handi Parcours

Meine Meinung offen sagen, dafür eintreten, sie begründen

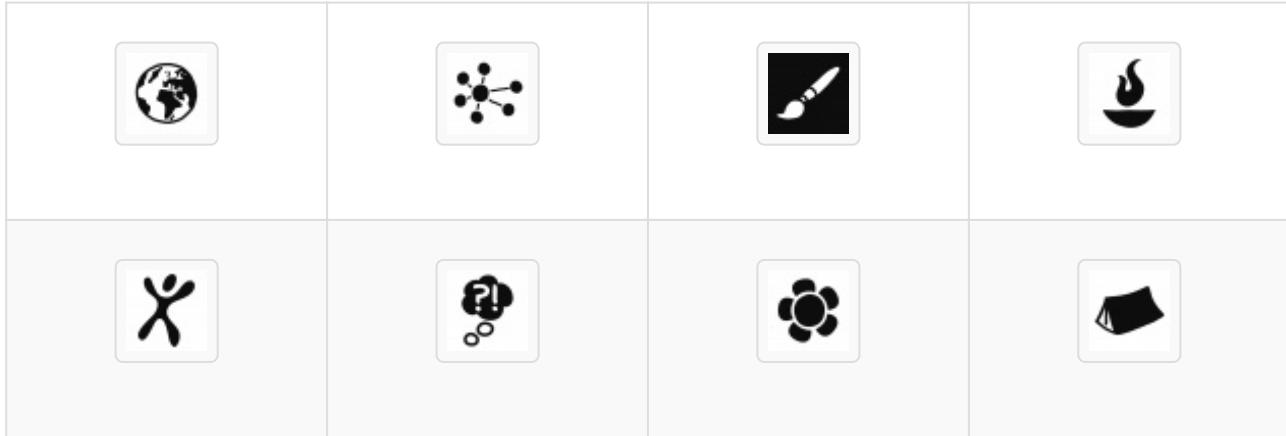
- Jugendparlament
- Publizieren
- Umfrage machen

Schöpferisches Tun – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Sch%C3%B6pferisches_Tun/

Archiviert am: 2025-09-19 21:19:52

8 Schwerpunkte



Schöpferisches Tun ist einer der [Acht Schwerpunkte](#) der PPÖ.

Beschreibung

Deine Fähigkeiten leben

Schöpferisches Tun bedeutet etwas zu erschaffen. Dabei wollen wir PfadfinderInnen auf möglichst vielen verschiedenen Wegen unsere Kreativität erleben. So können deine Gedanken frei werden, sich neue Ideen entwickeln und du kannst etwas ausprobieren.

Du kannst dazu alle Materialien (zum Beispiel Holz, Papier, Ton, Instrumente, ...) und Techniken (malen, schnitzen, musizieren, modellieren, ...) verwenden, die dir einfallen.

Programmideen



Eine neue Technik ausprobieren

- [Stationenlauf zu Kreativtechniken](#)
- [Salzteig](#)

- [Basteln mit Perlen](#)
- [Glasmosaik auf einem Krug](#)
- [Kürbis schnitzen - Jack O`Lantern](#)

Etwas für mich gestalten/schaffen

- [Traumfänger mit Fundstücken aus der Natur](#)

Etwas mit anderen gestalten

- [Was ist Skiffle?](#) verbindet Basteln mit Musizieren
- [Musik wird zur Geheimschrift](#)
- [Patrullen-Wimpel aus Leder](#)

In einer Technik besser werden

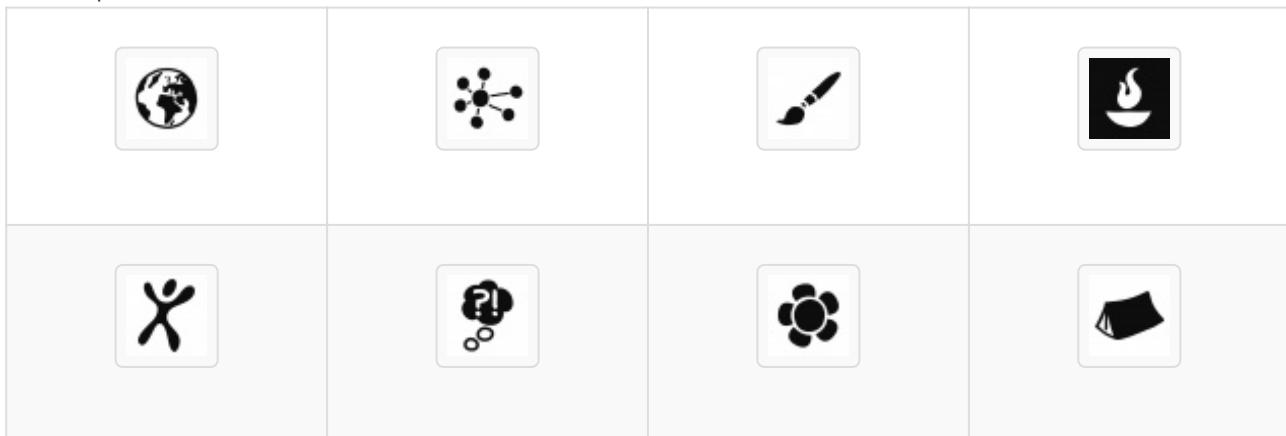
Mein Lieblingskunstwerk

Spirituelles Leben – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Spirituelles_Leben/

Archiviert am: 2025-09-19 21:19:59

8 Schwerpunkte



Spirituelles Leben ist einer der [Acht Schwerpunkte](#) der PPÖ.

(Anmerkung: dieser Schwerpunkt wurde durch die Bundestagung 2015 umbenannt; zuvor hieß er *Leben aus dem Glauben*)

Beschreibung

Ist da noch mehr?

Dieser Schwerpunkt beschäftigt sich mit sehr grundlegenden Fragen und Antworten in unserem Leben. Als Menschen stellen wir uns Fragen wie "Woher weiß ich, was richtig und falsch ist?", "Wer bin ich?", "Warum sind wir am Leben?" oder "Was kommt nach dem Tod?". Solche Fragen nennen wir auch Sinnfragen.

Viele Antworten auf diese Fragen können wir einfach nur Glauben schenken, da sie sich die beweisen lassen. Menschen, die an die gleichen Antworten glauben, nennen wir Glaubensgemeinschaften.

Unter diesem Schwerpunkt beschäftigen wir uns mit den Sinnfragen und den Antworten und Traditionen deiner eigenen und anderer Glaubensgemeinschaften.

Programmideen



Die großen Glaubensgemeinschaften kennen, berichten, sich informieren

- [Vertreter einer Glaubensgemeinschaft einladen](#)
- [Besuch einer Glaubenseinrichtung](#)
- [Ausstellung der Religionen](#)

Daran glaube ich, daran nicht, über eine Sinnfrage sprechen (siehe Einleitungstext)

- [Institut Philosophieren mit Kindern](#)
- [Richtig oder Falsch](#) - schwierige Entscheidungen treffen, moralische Konfliktfragen
- [Zweideutige Fotos](#)

Eine Glaubensgemeinschaft mitgestalten, sich einbringen, erleben

- [Gottesdienst mitgestalten](#)

Spiritualität erleben, erlebbar machen,

- [Morgenbetachtung](#) auf einem Lager
- [Dankesritual](#)

Was ist mir in meinem Leben wichtig? Was nicht? So hat es sich verändert

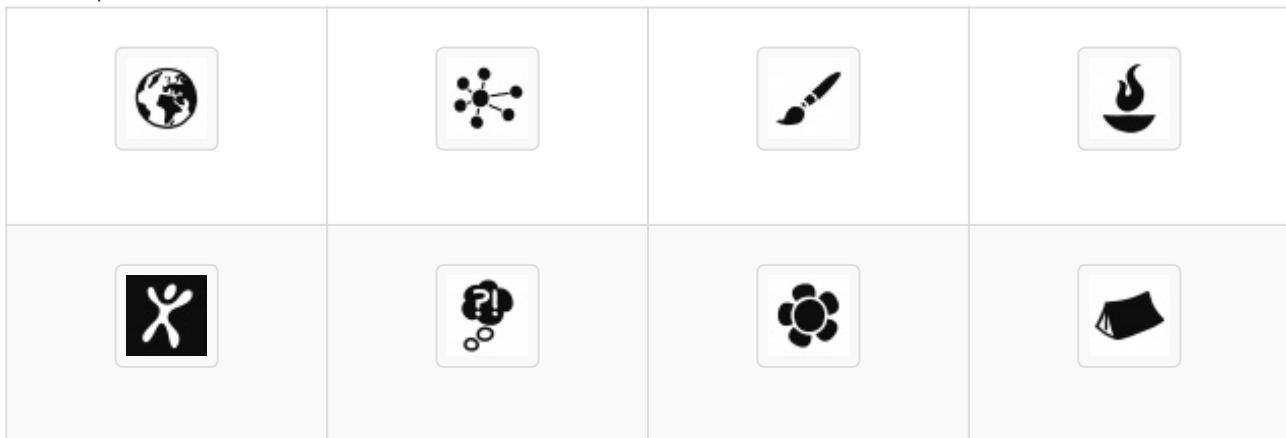
- [Wertealtar](#)
- [Mein wertvoller Gegenstand](#)

Körperbewusstsein und gesundes Leben – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/K%C3%B6rperbewusstsein_und_gesundes_Leben/

Archiviert am: 2025-09-19 21:20:07

8 Schwerpunkte



Körperbewusstsein und gesundes Leben ist einer der [Acht Schwerpunkte](#) der PPÖ.

(Anmerkung: dieser Schwerpunkt wurde durch die Bundestagung 2015 umbenannt; zuvor hieß er *Körperbewusstsein und körperliche Leistungsfähigkeit*)

Beschreibung

Du und dein Körper

Unser Körper ist eine Sensation. Niemand hat es bisher geschafft, auch nur annähernd etwas gleich Gutes nachzubauen. Für uns PfadfinderInnen ist es daher wichtig, unseren Körper gut zu kennen, zu wissen, was uns gut tut und was nicht. Wie sich unser Körper verändert und wie wir ihn pflegen und fit halten können.

In dem Schwerpunkt geht es auch um uns als Frauen und Männer. Was typisch für uns ist, unser Verhalten, unterschiedliche Rollen, Bedürfnisse oder auch unsere Sexualität.

Programmideen



Meinen Körper und seine Grenzen kennen, verstehen

- [Wintersport-Olympiade](#)

Meinen Körper fit halten, pflegen

- [Hygiene-ABC Staffellauf](#)
- [Waschbeutel packen](#)

Mich gesund ernähren, mit Lebensmittel umgehen

- [Wellness-Rezept](#)

Mein Geschlecht, Dein Geschlecht

- [Familienspiel](#)
- [Abstruse Gender-Gesetze der Geschichte](#)
- [Du spielst wie ein Mädchen](#)

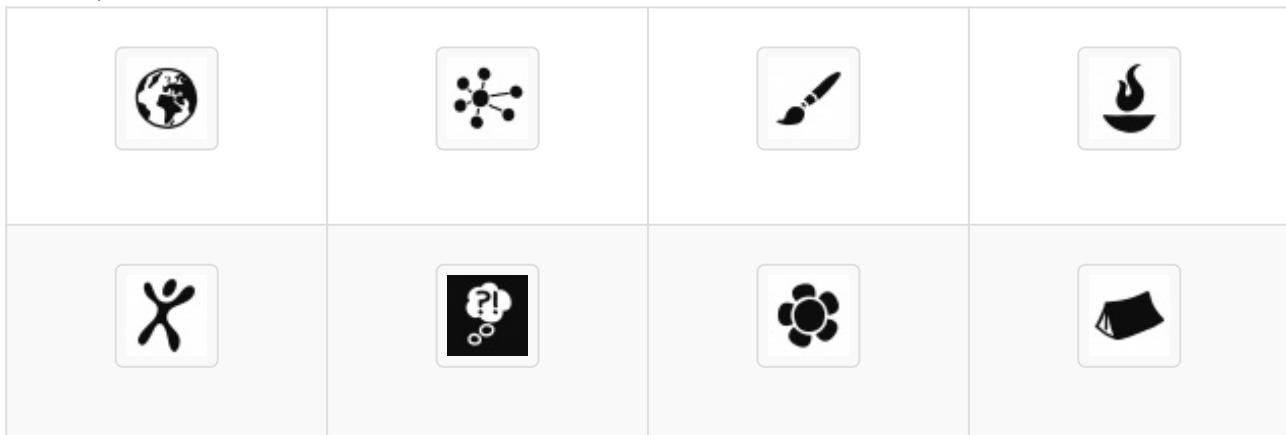
Mein Leben als Frau / Mann / beides

Kritisches Auseinandersetzen mit sich selbst und der Umwelt – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Kritisches_Auseinandersetzen_mit_sich_selbst_und_der_Umwelt/

Archiviert am: 2025-09-19 21:20:16

8 Schwerpunkte



Kritisches Auseinandersetzen mit sich selbst und der Umwelt ist einer der [Acht Schwerpunkte](#) der PPÖ.

Beschreibung

Nachdenken - Nachfragen - Mitreden - Aufmerksam sein

Kritisches Auseinandersetzen bedeutet, dass du dir deine eigenen Gedanken machst. Gib dich nicht einfach mit fertigen Antworten und Erklärungen zufrieden, sondern forsche kritisch nach und entscheide für dich selbst, ob du etwas gut oder schlecht findest.

Dich mit dir selbst kritisch auseinandersetzen bedeutet herauszufinden, was dir wichtig ist, was du gut kannst und was du gerne besser könntest. Versuche herauszufinden, wie du dich in Situationen (zum Beispiel in der Patrulle) verhältst und was du daran vielleicht ändern möchtest. Dich kritisch mit der Umwelt auseinandersetzen kannst du in sehr vielen Bereichen, zum Beispiel bei den PfadfinderInnen, im Internet, in der Schule, deiner Stadt, deiner Familie oder im Umfeld deiner FreundInnen.

Programmideen



Eigene Stärken und Schwächen kennen, darin besser werden

- [GuSp des Tages](#) ("nominieren")
- [Kornettenwahl](#)
- [Eigenschaftenkatalog](#)
- [Tiere in der Schule](#) (Geschichte)

Meine Informationsquellen kennen und kritisch hinterfragen

- [Quiz zu Zeitungsenten](#)
- [Bilder und Photoshop](#)
- [Unterschiedliche Bildunterschriften ändern Botschaft](#)

Mein Thema bearbeiten, Infos sammeln, berichten

Eigene Meinung bilden, mehrere Blickwinkel betrachten

- [Rollenspiele](#)
- [Manipulierte Wahl](#) (der Patrullen, z.B. Ausflugsziel)

Mein Verhalten in Situationen kennen, hinterfragen, sich anders verhalten

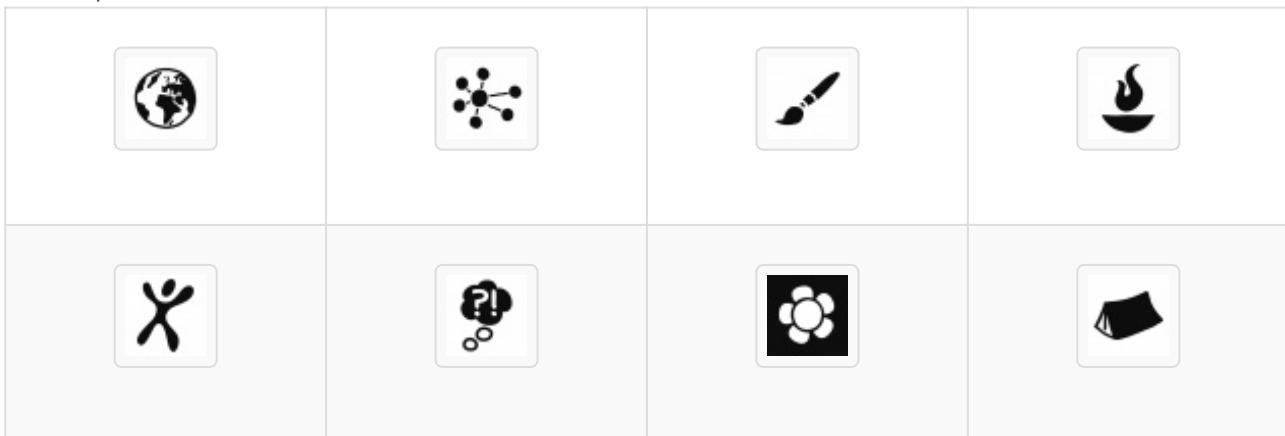
- [Zivilcourage](#)

Einfaches und naturverbundenes Leben – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Einfaches_und_naturverbundenes_Leben/

Archiviert am: 2025-09-19 21:20:35

8 Schwerpunkte



Einfaches und naturverbundenes Leben ist einer der [Acht Schwerpunkte](#) der PPÖ.

Beschreibung

Die Welt in der du lebst

Das Leben in und mit der Natur hat für uns Pfadfinder/innen eine sehr große Bedeutung. Besonders wichtig ist die Achtung vor der Welt in der du lebst. Es geht darum, alles in der Welt, egal ob Pflanzen, Tiere oder Wasser zu schützen und zu verstehen. Als Menschen sind wir ein Teil davon und mitverantwortlich.

„Einfaches Leben“ bedeutet nicht, dass wir keine Technik verwenden sollen. Als Pfadfinder/in versuchen wir nicht von technischen Geräten abhängig zu sein.

Programmideen



In der Natur leben, sich auskennen,

Meine elektrischen Geräte überlegt verwenden

Meine Ressourcen (Wasser, Erdöl, Energie, Kunststoffe, Müll, Verkehrsmittel ...) sparsam verwenden

- [Schätzspiel zum Ressourcenverbrauch](#)

Orte besser verlassen als vorgefunden

- [Müll-Sammel-Kette](#)
- [Gelände-Säuberungs-Aktion](#)

Meine Umwelt schützen

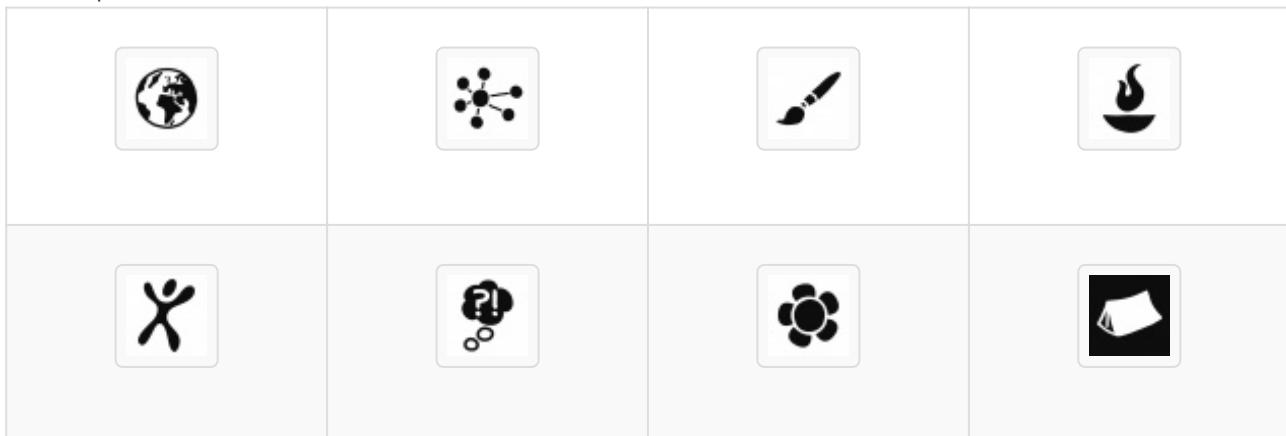
- [Beitragen ohne sich einzuschränken](#)

Bereitschaft zum Abenteuer des Lebens – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Bereitschaft_zum_Abenteuer_des_Lebens/

Archiviert am: 2025-09-19 21:20:45

8 Schwerpunkte



Bereitschaft zum Abenteuer des Lebens ist einer der [Acht Schwerpunkte](#) der PPÖ.

Beschreibung

Herausforderungen annehmen und Neues entdecken

Unser ganzes Leben lang begegnen wir neuen Menschen und Herausforderungen. Wir PfadfinderInnen stellen uns diesen Herausforderungen neugierig!

Dabei geht es oft darum etwas Neues auszuprobieren oder schwierige oder unangenehme Aufgaben zu bewältigen. Bereitschaft zum Abenteuer des Lebens heißt aber auch nicht gleich aufzugeben, sondern das Beste daraus zu machen.

Programmideen



Sich etwas vornehmen und durchhalten

- [Vornehmen und Durchhalten - Umsetzungstipps](#)
- Organisiere eine [Bergtour](#) oder eine andere längere Wanderung/ oder Radwanderung

Pfadfindertechnik sinnvoll anwenden, erlernen, ausprobieren

- [Popcorn Rally](#)
- [Generationenduell Pfaditechnik](#)
- Learining by Doing auf einem Lager

Etwas Neues ausprobieren, erlernen

Mutig sein, mit eigenen Unsicherheiten/Ängsten beschäftigen

- [Ängste von Prominenten](#) (siehe Zeitung/Internet)
- [Warum sind Ängste hilfreich](#)

Mich motivieren können

- [Vorbilder](#)
- [Wir sind mutig - Jugendarbeitsbehelf](#)

GuSp-Methoden – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Methoden/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:20:52

Eine **Methode** ist ein *planmäßiges, systematisches Verfahren zur Erreichung eines Ziels*. In der Guides- und Späher-Stufe werden zahlreiche solcher Methoden benutzt, um die Kinder am Weg der Bewältigung ihrer [Entwicklungsaufgaben](#) zu begleiten.

GuSp-Methoden

Jede zielgerichtete Anwendung eines Verfahrens ist eine *Methode*. neunzehn solcher Methoden wurden als zentral für die Arbeit mit Guides und Späher erkannt, und fließen daher besonders in die Ausbildung der LeiterInnen ein.

Kern-[Methoden](#) der GuSp-Stufe

Patrullensystem	<ul style="list-style-type: none">• Patrulle• Patrullenrat• Patrullenaktion• Patrullenaufgaben• Kornettln• Patrullenämter
Programmmethoden	<ul style="list-style-type: none">• Heimstunde• Lager• Hike• Abenteuer• Wettbewerb• Schritt für Schritt• Spiel• Freizeit am Lager• Zeremonien, Traditionen, Rituale• Meine Schritte zum Versprechen• Überstellung zu CaEx
Trupp	<ul style="list-style-type: none">• Trupprat• Truppversammlung

Patrullensystem – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Patrullensystem/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:20:58

Das **Patrullensystem** unterstützt soziales Lernen in der [Peer Group](#)

Die Hauptmethoden des Patrullensystems

Die Peer Group ist gleich für fünf [Entwicklungsaufgaben](#) ein wichtiger Lernraum. Insbesondere erlernen 10- bis 13-Jährige in der Peer Group den Umgang mit sozialen Normen und üben so schrittweise ihr [soziales System](#) zu gestalten. Sie lernen ihre [eigene Meinung](#) und ihre eigenen Interessen in der Peer Group zu vertreten und diese den Anforderungen und Erwartungen anderer gegenüberzustellen.

Es gibt vier Hauptmethoden des Patrullensystems: die [Patrolle](#), der [Patrullenrat](#), die [Patrullenaktion](#) und die [Patrullenaufgaben](#). Sie sind die zentralen Bausteine für die Umsetzung des Elements Teamsystem in der GuSp-Stufe. Wenn du diese vier Methoden regelmäßig einsetzt, bietet du deinen Guides und Spähern vielfältige Möglichkeiten ihre Entwicklungsaufgaben rund um die Peer Group zu bearbeiten und dabei soziale Kompetenzen zu erwerben.

Im [Grünton](#) Die Patrolle als soziales Lernfeld werden die vier Säulen der Patrolle erklärt. Der Grünton betont, dass du deinen Patrullen ausreichend Freiräume zugestehen solltest, damit sich die Peer-Group-Seite der Patrolle entfalten kann. Je stärker die Peer-Group-Seite ausgeprägt ist, desto intensiver kann soziales Lernen passieren. Je stärker du dich ins Patrullenleben einmischst, desto schwächer wird die Peer Group. Eine echte Peer Group zuzulassen bedeutet häufig dich als LeiterIn (schrittweise) zurückzunehmen. Beispielsweise im Falle eines Streits nicht für die Patrolle den Konflikt zu lösen, sondern die Patrolle zu unterstützen, selbst ihre Konflikte zu bewältigen.

Eine Faustregel könnte lauten: Biete deinen Patrullen so viel Freiraum für [gruppendynamische Prozesse](#) wie möglich und setze die Rahmenbedingungen so eng wie nötig. Vertiefende Gedanken über deine Rolle im Patrullensystem findest du im [grünton Die Patrullenaufgaben – Schrittweise ein Team werden](#).

Mitbestimmung stärkt die Peer-Group-Seite der Patrolle

Ein Schlüssel für eine lebendige Peer Group ist, dass du die Guides und Späher umfassend [mitbestimmen](#) lässt und zwar im Hinblick auf drei Bereiche:

1. **Patrullenfindung:** Die Patrolle findet sich selbst aufgrund von gemeinsamen Interessen. Damit die Guides und Späher diese Entscheidung treffen können, solltest du ihnen ausreichend Zeit zum Kennenlernen geben.
2. **Programm:** Guides und Späher bestimmen ihre Programminhalte wesentlich mit.
3. **Kornettln:** Ein wichtiger Aspekt der gruppendynamischen Entwicklung in der Patrolle umfasst die Ausbildung einer sozialen Struktur. Die Peer Group setzt sich dabei auch mit der Machtfrage auseinander und muss für sich klären, wie Entscheidungen getroffen werden oder wem gerade die Rolle des informellen Oberhaupts zugesprochen wird. Wenn du die [Kornettln](#) von außen bestimmst, schwächst du das soziale System Patrolle und beraubst deine Kids einer spannenden Lernsituation.

Kern-[Methoden](#) der GuSp-Stufe

Patrullensystem	<ul style="list-style-type: none">• Patrolle• Patrullenrat• Patrullenaktion• Patrullenaufgaben• KornettIn• Patrullenämter
Programmmethoden	<ul style="list-style-type: none">• Heimstunde• Lager• Hike• Abenteuer• Wettbewerb• Schritt für Schritt• Spiel• Freizeit am Lager• Zeremonien, Traditionen, Rituale• Meine Schritte zum Versprechen• Überstellung zu CaEx
Trupp	<ul style="list-style-type: none">• Trupprat• Truppversammlung

Patrulle – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Patrulle/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:21:05

Eine **Patrulle** ist eine Kleingruppe von meist drei bis acht Guides und Späher. Patrullen werden bei den GuSp methodisch zur Umsetzung des Punktes [Teamsystem](#) verwendet

Formen der Patrulle

Nach dem Alter

Es gibt *Gleichaltrigen-Patrullen* und *Orgelpfeifenpatrullen* (unterschiedliche Jahrgänge). Während im ersten Fall die Fähigkeiten und Interessen der Mitglieder ähnlicher sein können, bietet die zweite Variante mehr Möglichkeiten des *learning by doings*, etwa dass ältere Guides oder Späher den jüngeren helfen können.

Nach dem Geschlecht

Es gibt gleichgeschlechtliche Patrullen (nur Späher oder nur Guides) und gemischt-geschlechtliche.

Siehe auch

-



[Die Patrulle als soziales Lernfeld](#)

-



[Den Rahmen für die Patrulle gestalten](#)

- LeiterInnen-Fachwissen: [Teamsystem im Rahmen der PfadfinderInnenmethode](#)



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Kern-[Methoden](#) der GuSp-Stufe

Patrullensystem	<ul style="list-style-type: none"> • Patrulle • Patrullenrat • Patrullenaktion • Patrullenaufgaben • KornettIn • Patrullenämter
Programmmethoden	<ul style="list-style-type: none"> • Heimstunde • Lager • Hike • Abenteuer • Wettbewerb • Schritt für Schritt • Spiel • Freizeit am Lager • Zeremonien, Traditionen, Rituale • Meine Schritte zum Versprechen • Überstellung zu CaEx
Trupp	<ul style="list-style-type: none"> • Trupprat • Truppversammlung

Patrullenrat – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Patrullenrat/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:21:14

Der **Patrullenrat** ist eine der zentralen GuSp-[Methoden](#).

Beschreibung

Ein Patrullenrat ist die Möglichkeit der [Partizipation](#) der GuSp in der Patrulle. Er eignet sich immer dann, wenn du den Prozess der Bearbeitung eines Themas herausstreichen möchtest und ein Konsens das Ziel ist. Konsens bedeutet dabei, dass z.B. nicht 4 von 6 beschließen können, was die anderen beiden zu tun haben, sondern, dass alle Patrullenmitglieder gemeinsam die Entscheidungen und Konsequenzen mittragen.

Die im Patrullenrat behandelten Themen kommen großteils direkt von den Guides und Spähern. Themen eines Patrullenrates sind daher: [Patrullenaktionen](#), Ideen für die [Heimstunde](#), [Reflexion](#) des Programms, der Planung und Durchführung, Probleme besprechen und lösen, Vorschläge an den Trupp/aus dem Trupp, [Feedback](#) an Einzelne, Alle sonstigen wichtigen Themen der Patrulle.

Weblinks

- [Grünton zum Kids reden mit: Mitbestimmung innerhalb der Patrulle](#)

Kern-[Methoden](#) der GuSp-Stufe

Patrullensystem	<ul style="list-style-type: none">• Patrulle• Patrullenrat• Patrullenaktion• Patrillenaufgaben• Kornettln• Patrullenämter
---------------------------------	--

Programmmethoden	<ul style="list-style-type: none"> • Heimstunde • Lager • Hike • Abenteuer • Wettbewerb • Schritt für Schritt • Spiel • Freizeit am Lager • Zeremonien, Traditionen, Rituale • Meine Schritte zum Versprechen • Überstellung zu CaEx
Trupp	<ul style="list-style-type: none"> • Trupprat • Truppversammlung

Patrullenaktion – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Patrullenaktion/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:21:21

Die **Patrullenaktion** ist eine der zentralen GuSp-Methoden.

Beschreibung

Bei einer Patrullenaktion hat eine [Patrolle](#) die Möglichkeit, eine Aktion ([Heimstunde](#), [Lager](#), oder Teile davon) nach ihren Bedürfnissen zu gestalten und zu erleben, in der Patrulle selbst etwas zu planen, durchzuführen und nachzubesprechen. Die Aktion wird also nicht mit dem ganzen Trupp erlebt, sondern in der Patrulle, manchmal sogar ohne Leiter/in.

Weblinks

- [Grünton zum Thema Patrullenaktion](#)

Kern-[Methoden](#) der GuSp-Stufe

Patrullensystem	<ul style="list-style-type: none">• Patrolle• Patrullenrat• Patrullenaktion• Patrullenaufgaben• KornettIn• Patrullenämter
Programmmethoden	<ul style="list-style-type: none">• Heimstunde• Lager• Hike• Abenteuer• Wettbewerb• Schritt für Schritt• Spiel• Freizeit am Lager• Zeremonien, Traditionen, Rituale• Meine Schritte zum Versprechen• Überstellung zu CaEx

Trupp	<ul style="list-style-type: none">• Trupprat• Truppversammlung
--------------	---

Patrullenaufgaben – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Patrullenaufgaben/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:21:29

Die **Patrullenaufgaben** sind eine der zentralen GuSp-[Methoden](#).

Beschreibung

Was sind Patrullenaufgaben?

- Es gibt Aufgaben in einer Patrolle, die von der ganzen Patrolle wahrgenommen werden müssen, damit sie als arbeitsfähige Gruppe funktionieren kann.
- Patrullenaufgaben sind ab Entstehen der Patrolle da, die Patrolle muss nicht explizit mit diesen Aufgaben betraut werden.
- Alle Patroullenmitglieder müssen ein Grundverständnis für alle Aufgaben entwickeln bzw. wissen, dass die Wahrnehmung der Aufgaben wichtig für ihr Wohlbefinden und Funktionieren ist.

Programmideen

Die Programmideen dienen zur Unterstützung um bestehende Aufgaben zu bearbeiten, allerdings bedarf es einer zielgerichteten Reflexion mit den Kindern, damit diese auch "richtig" bearbeitet werden.

Patrullenaufgaben

Zusammenleben und gemeinsam unsere Zeit gestalten	
Aufeinander Rücksicht nehmen	<ul style="list-style-type: none">• Patrullenwappen• Quelle meines Lebens• Selbstbild-Fremdbild• Brückenbau-Wettbewerb• Teambuilding/Mobbing Heimstunde
Probleme lösen	<ul style="list-style-type: none">• Augen zu• Heißer Draht• RainBOWEING - 747• Schatzsuche im Labyrinth• Wandelndes A• Brückenbau-Wettbewerb• Teambuilding/Mobbing Heimstunde

Regeln festlegen und einhalten	<ul style="list-style-type: none"> • Regeln fürs Miteinanderleben - Ein Geländespiel • Verbots- und Gebotsschilder in der Patrullengemeinschaft • Wir erfinden Spiele aus Naturmaterialien
Gemeinsame Interessen finden	<ul style="list-style-type: none"> • Planung eines Patrullenheimabends • Spiri-Wanderung • Gilden • Der Brettspielbasar
Ziele setzen	<ul style="list-style-type: none"> • Planung eines Patrullenheimabends • Gilden
Gemeinsame Zeit planen	<ul style="list-style-type: none"> • Geländespiel erfinden • Spiri-Wanderung • Gilden
Aufgaben verteilen	<ul style="list-style-type: none"> • Planung eines Patrullenheimabends • RainBOWEING - 747
Miteinander zurückschauen	<ul style="list-style-type: none"> • Patrullenwappen • Verbots- und Gebotsschilder in der Patrullengemeinschaft
Kennenlernen und Zusammenfinden	
Kennenlernen (offen sein für Standorte der anderen)	<ul style="list-style-type: none"> • Mein Patrullenstammbuch • Quelle meines Lebens • Selbstbild-Fremdbild
Zusammenhalt (Freundschaftlichen Umgang pflegen)	<ul style="list-style-type: none"> • Selbstbild-Fremdbild
Einzelne Patrullenmitglieder willkommen heißen und verabschieden	
Selbstverständnis: Wer wir sind	<ul style="list-style-type: none"> • Patrullenwappen
Mit anderen Reden und Tun	

Interessen der Patrulle vertreten	<ul style="list-style-type: none"> • Gemeinsam überleben • Planung eines Patrullenheimabends • Spiri-Wanderung
Informationen weitergeben	<ul style="list-style-type: none"> • Schatzsuche im Labyrinth

Weblinks

Dieser Artikel bedarf einer grundsätzlichen Überarbeitung. Wir sind mit dem aktuellen Inhalt nicht zufrieden - bitte schau in ein paar Tagen wieder vorbei, vielleicht haben wir diesen Artikel dann bereits verbessern können!

Kern-[Methoden](#) der GuSp-Stufe

Patrullensystem	<ul style="list-style-type: none"> • Patrulle • Patrillenrat • Patrillenaktion • Patrillenaufgaben • KornettIn • Patrillenämter
Programmmethoden	<ul style="list-style-type: none"> • Heimstunde • Lager • Hike • Abenteuer • Wettbewerb • Schritt für Schritt • Spiel • Freizeit am Lager • Zeremonien, Traditionen, Rituale • Meine Schritte zum Versprechen • Überstellung zu CaEx
Trupp	<ul style="list-style-type: none"> • Trupprat • Truppversammlung

Kornett – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kornett/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:21:36

Der **Kornett** / die **Kornettin** ist eine der zentralen GuSp-[Methoden](#).

Beschreibung

Der Kornett ist eine Methode um einer Patrulle die Möglichkeit zu geben, einige der eigenen Patrullenaufgaben an ein einzelnes Mitglied der Patrulle zu übergeben. Die Idee dahinter ist, dass Kornetten in der Wahrnehmung und Bearbeitung dieser Patrullenaufgaben schon besonders erfahren sind und dadurch die Patrulle insgesamt mehr Patrullenaufgaben bewältigen kann.

KornettInnen sollen die Patrulle dabei unterstützen schneller zu einem funktionierenden Team zu werden. Dies wird dadurch erreicht, dass KornettInnen bestimmte Patrullenaufgaben zeitlich begrenzt übernehmen und so die Patrulle dabei unterstützen als Team möglichst gut zusammenzuarbeiten.

Welche der Patrullenaufgaben KornettInnen übertragen werden bestimmt die Patrulle gemeinsam und nicht das Leitungsteam. Voraussetzung ist natürlich, dass alle Patrullenmitglieder die Patrullenaufgaben auch kennen. Dabei ist die ganze Bandbreite denkbar, von Patrullen ohne KornettIn über Patrullen mit KornettInnen, die nur als Patrullensprecher fungieren bis hin zu KornettInnen, die eine aktive Rolle in der Wissensweitergabe spielen. Auch der Name der Funktion kann von der Patrulle selbst und frei gewählt werden.

Zusammenfassend gilt:

- Eine KornettIn muss von der Patrulle gewählt sein
- Kornett kann nur Patrullenaufgaben übernehmen
- Es muss keine/n Kornettin geben
- Die Aufgaben der KornettInnen werden von der ganzen Patrulle festgelegt
- Die Aufgaben der KornettInnen sind in jeder Patrulle anders

Wichtig: Die informelle Leitung der Patrulle muss nicht beim Kornetten/bei der Kornettin liegen.

Weblinks

Dieser Artikel bedarf einer grundsätzlichen Überarbeitung. Wir sind mit dem aktuellen Inhalt nicht zufrieden - bitte schau in ein paar Tagen wieder vorbei, vielleicht haben wir diesen Artikel dann bereits verbessern können!

Kern-[Methoden](#) der GuSp-Stufe

Patrullensystem	<ul style="list-style-type: none"> • Patrolle • Patrullenrat • Patrullenaktion • Patrullenaufgaben • KornettIn • Patrullenämter
Programmmethoden	<ul style="list-style-type: none"> • Heimstunde • Lager • Hike • Abenteuer • Wettbewerb • Schritt für Schritt • Spiel • Freizeit am Lager • Zeremonien, Traditionen, Rituale • Meine Schritte zum Versprechen • Überstellung zu CaEx
Trupp	<ul style="list-style-type: none"> • Trupprat • Truppversammlung

Patrullenämter – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Patrullen%C3%A4mter/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:21:42

Patrullenämter sind eine der zentralen GuSp-[Methoden](#).

Beschreibung

Ein Patrullenamt

- ist das Übernehmen einer klar definierten, überschaubaren Aufgabe
- wird für einen mit der Patrolle vereinbarten Zeitraum bzw. Anlass, der individuell für jedes Patrullenamt definiert.
- innerhalb der Patrolle
- Wird vom Einzelnen aufgrund eigener Interessen / Fähigkeiten / Talente unter Einbeziehung der Meinung der anderen Patrillenmitglieder ausgewählt

Warum haben wir Patrullenämter, was ist das Ziel dabei? Was sind die Vorteile der Methode?

- Bewusstmachen eigener Stärken/Interessen/Fähigkeiten
- Aufforderung und Übung, die eigene Meinung auszudrücken, Wünsche zu formulieren, eigenen Standpunkt zu hinterfragen
- Lernen von Verantwortung für die Gemeinschaft
- Förderung von Selbstwertgefühl, Vertrauen in sich selbst, Stolz
- Förderung von Teamarbeit
- Beitrag zur Identitätsbildung
- Stereotypisches Besetzen von Patrullenämtern kann Anlass zur Auseinandersetzung mit Rollenbildern und der eigenen Geschlechtsidentität

Weblinks

Dieser Artikel bedarf einer grundsätzlichen Überarbeitung. Wir sind mit dem aktuellen Inhalt nicht zufrieden - bitte schau in ein paar Tagen wieder vorbei, vielleicht haben wir diesen Artikel dann bereits verbessern können!

Kern-[Methoden](#) der GuSp-Stufe

Patrullensystem	<ul style="list-style-type: none"> • Patrolle • Patrullenrat • Patrullenaktion • Patrullenaufgaben • KornettIn • Patrullenämter
Programmmethoden	<ul style="list-style-type: none"> • Heimstunde • Lager • Hike • Abenteuer • Wettbewerb • Schritt für Schritt • Spiel • Freizeit am Lager • Zeremonien, Traditionen, Rituale • Meine Schritte zum Versprechen • Überstellung zu CaEx
Trupp	<ul style="list-style-type: none"> • Trupprat • Truppversammlung

Programmmethoden – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Programmmethoden/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:21:50

Die Methoden der GuSp-Stufe, die den [Entwicklungsaufgaben](#) rund um die [Identitätsentwicklung](#) zuarbeiten, sind vor allem die **Programmmethoden**:

- [Schritt für Schritt](#) und [Patrullenämter](#) aber auch das [Lager](#), erlauben den Guides und Spähern vielfältige Aufgaben und Fertigkeiten auszuprobieren. Die Kids sollen dabei eher viel Verschiedenes ausprobieren, als in einem einzelnen Bereich besonders gut zu werden.
- [Hike](#), Lager, Outdoor- oder Erlebnispädagogik ganz allgemein lassen die Guides und Späher ihre Grenzen erfahren und ermuntern sie, sich den Herausforderungen des Lebens zu stellen. Diese Herausfordernden Situationen in einem geschützten Rahmen erlauben es den Kinder ganzheitlich zu Lernen und ihre Grenzen zu erweitern. Das Meistern von diesen sogenannten Risikosituationen in einem geschützten Rahmen stärkt das Selbstbewusstsein deiner Guides und Späher und beugt (selbst)zerstörerischen Verhaltensweisen vor, wie beispielsweise Suchtverhalten oder Essstörungen.
- [Meine Schritte zum Versprechen](#) und die [Überstellung](#) haben eine besondere Nähe zur [Werteentwicklung](#) und zu [Spiritualität](#). Sich einer Gemeinschaft anzuschließen oder aus dieser aufzubrechen, bedeutet eine existentielle Veränderung und ruft Verunsicherung hervor. Diese Phasen brauchen achtsame Begleitung und daher haben wir eigene Methoden dafür.

Den Entwicklungsaufgaben „[Geschlechtsidentität](#)“ und „[Spirituelle Entwicklung](#)“ arbeiten nur wenige Methoden automatisch zu. Daher solltest du bei deiner langfristigen Programmplanung auf diese beiden Entwicklungsaufgaben besonderes achten und bewusst Aktivitäten in diesem Bereich anbieten, um ganzheitliches Lernen zu fördern.

Kern-Methoden der GuSp-Stufe

Patrullensystem	<ul style="list-style-type: none">• Patrolle• Patrullenrat• Patrillenaktion• Patrillenaufgaben• Kornettln• Patrullenämter
------------------------	--

Programmmethoden	<ul style="list-style-type: none"> • Heimstunde • Lager • Hike • Abenteuer • Wettbewerb • Schritt für Schritt • Spiel • Freizeit am Lager • Zeremonien, Traditionen, Rituale • Meine Schritte zum Versprechen • Überstellung zu CaEx
Trupp	<ul style="list-style-type: none"> • Trupprat • Truppversammlung

Lager – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Lager/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:21:54

Die **Lager** ist eine der zentralen GuSp-Methoden.

Beschreibung

Das Erlebnis in der Natur ist etwas, das schon seit [Baden-Powell](#) den Pfadfinder/innen zu eigen ist und deren Bild nach außen hin prägt. Unser Gründer hat das Lager als Methode verwendet um Selbstbewusstsein, Selbsterfahrung und daraus Selbsterkenntnis zu bilden, kurz den Charakter zu entwickeln. Grundlage für die Methode Lagern und viele Dinge, die der Pfadfinderei als typisch zugeschrieben werden, bildet der Ansatz der Erlebnispädagogik. Dieser Ansatz vermittelt Kindern und Jugendlichen eine sinnliche Erfahrung von Gemeinsamkeit und Abenteuer und sie erhalten die Gelegenheit, Verantwortung für die Konsequenzen des eigenen Handelns zu übernehmen.

Lager in der PIK8

Informationen zum Thema Lager findest du in der PIK8 in der [Kategorie:Lager](#).

Weblinks

- [Grünton zum Thema Lager](#)

Kern-[Methoden](#) der GuSp-Stufe

Patrullensystem	<ul style="list-style-type: none">• Patrolle• Patrullenrat• Patrillenaktion• Patrillenaufgaben• KornettIn• Patrillenämter
---------------------------------	--

Programmmethoden	<ul style="list-style-type: none"> • Heimstunde • Lager • Hike • Abenteuer • Wettbewerb • Schritt für Schritt • Spiel • Freizeit am Lager • Zeremonien, Traditionen, Rituale • Meine Schritte zum Versprechen • Überstellung zu CaEx
Trupp	<ul style="list-style-type: none"> • Trupprat • Truppversammlung

Hike – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Hike/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:22:03

Der **Hike** ist eine der zentralen GuSp-[Methoden](#).

Beschreibung

Der Hike ist eine selbständige Patrullenwanderung – häufig mit Übernachtung – außerhalb des Lagerplatzes. Fortbewegungsart (zu Fuß, Rad, etc.), Schwierigkeitsgrad und Länge der Hikeroute sind variabel und auf die Fähigkeiten der Patrulle abgestimmt.

Beim Hike geht es nicht nur um das einfache „Herunterspulen“ von Kilometern, sondern um das gemeinsame Bewältigen von Herausforderungen bzw. Lösen von Aufgaben, sowie die bewusste Naturerfahrung unterwegs und auf dem Übernachtungsplatz. Anzahl und Schwierigkeit der Hike-Herausforderungen sind ebenfalls auf die Fähigkeiten der Patrulle abgestimmt.

Das Ziel des Hike ist es, der Patrulle die Möglichkeit zu geben, ein bis zwei Tage lang Verantwortung für sich zu übernehmen, nahezu auf sich alleine gestellt zu wandern und Herausforderungen gemeinsam zu bewältigen. Der Hike bietet der Patrulle die Möglichkeit, situationsbedingte Entscheidungen selbstständig zu treffen, Kooperation zu üben, Konflikte zu bewältigen, Kommunikation zu erproben und so als Patrulle gemeinsame Schritte hin zu einem arbeitsfähigen Team zu machen. Das Wandern in der Natur bietet dafür einen günstigen Rahmen

Weblinks

Dieser Artikel bedarf einer grundsätzlichen Überarbeitung. Wir sind mit dem aktuellen Inhalt nicht zufrieden - bitte schau in ein paar Tagen wieder vorbei, vielleicht haben wir diesen Artikel dann bereits verbessern können!

Kern-[Methoden](#) der GuSp-Stufe

Patrullensystem	<ul style="list-style-type: none">• Patrulle• Patrillenrat• Patrillenaktion• Patrillenaufgaben• Kornettln• Patrillenämter
------------------------	--

Programmmethoden	<ul style="list-style-type: none"> • Heimstunde • Lager • Hike • Abenteuer • Wettbewerb • Schritt für Schritt • Spiel • Freizeit am Lager • Zeremonien, Traditionen, Rituale • Meine Schritte zum Versprechen • Überstellung zu CaEx
Trupp	<ul style="list-style-type: none"> • Trupprat • Truppversammlung

Freizeit am Lager – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Freizeit_am_Lager/

Archiviert am: 2025-09-19 21:22:10

Frei gestaltbare Zeit für GuSp im Rahmen von Lagern.

Kids brauchen Rückzugsräume, Bedürfnis nach selbst gestalteter Zeit, Partizipationsstufe 7 (=Inhalt Frei, Rahmen von LeiterInnen mit Kids definiert, keine weitere Struktur)

Kern-**Methoden** der GuSp-Stufe

Patrullensystem	<ul style="list-style-type: none">• Patrolle• Patrullenrat• Patrullenaktion• Patrullenaufgaben• Kornettin• Patrullenämter
Programmmethoden	<ul style="list-style-type: none">• Heimstunde• Lager• Hike• Abenteuer• Wettbewerb• Schritt für Schritt• Spiel• Freizeit am Lager• Zeremonien, Traditionen, Rituale• Meine Schritte zum Versprechen• Überstellung zu CaEx
Trupp	<ul style="list-style-type: none">• Trupprat• Truppversammlung

Zeremonien – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Zeremonien/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:22:19

Eine **Zeremonie** ist eine auf einen kleinen Personenkreis abgestimmte Feierlichkeit.

Kern-[Methoden](#) der GuSp-Stufe

Patrullensystem	<ul style="list-style-type: none">• Patrolle• Patrullenrat• Patrullenaktion• Patrullenaufgaben• KornettIn• Patrullenämter
Programmmethoden	<ul style="list-style-type: none">• Heimstunde• Lager• Hike• Abenteuer• Wettbewerb• Schritt für Schritt• Spiel• Freizeit am Lager• Zeremonien, Traditionen, Rituale• Meine Schritte zum Versprechen• Überstellung zu CaEx
Trupp	<ul style="list-style-type: none">• Trupprat• Truppversammlung

Traditionen – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Traditionen/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:22:28

Traditionen sind Handlungen, die durch mehrmalige Wiederholung über einen längeren Zeitraum etabliert wurden.

Pädagogischer Hintergrund

Traditionen und [Rituale](#) können Sicherheit geben. Verbinden aber auch, und können so eine Gemeinschaft stärken. Sie bietet auch ausreichend Diskussionsmaterial um sich mit der persönlichen Wertehaltung auseinander zu setzen.

Weblinks

- LeiterInnen-Fachwissen: [Symbolischer Rahmen](#) als ein Element der PfadfinderInnenMethode

•



[Traditionen, Zeremonien, Rituale](#)

Kern-[Methoden](#) der GuSp-Stufe

Patrullensystem	<ul style="list-style-type: none">• Patrolle• Patrullenrat• Patrullenaktion• Patrillenaufgaben• KornettIn• Patrullenämter
------------------------	--

Programmmethoden	<ul style="list-style-type: none"> • Heimstunde • Lager • Hike • Abenteuer • Wettbewerb • Schritt für Schritt • Spiel • Freizeit am Lager • Zeremonien, Traditionen, Rituale • Meine Schritte zum Versprechen • Überstellung zu CaEx
Trupp	<ul style="list-style-type: none"> • Trupprat • Truppversammlung

Rituale – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Rituale/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:22:33

Ein **Ritual** ist wiederkehrend und nach gleichem Ablauf. Es ist eine Art von [Tradition](#).

Pädagogischer Hintergrund

[Traditionen](#) und Rituale können Sicherheit geben. Verbinden aber auch, und können so eine Gemeinschaft stärken. Sie bietet auch ausreichend Diskussionsmaterial um sich mit der persönlichen Wertehaltung auseinander zu setzen.

Kern-[Methoden](#) der GuSp-Stufe

Patrullensystem	<ul style="list-style-type: none">• Patrolle• Patrullenrat• Patrullenaktion• Patrullenaufgaben• KornettIn• Patrullenämter
Programmmethoden	<ul style="list-style-type: none">• Heimstunde• Lager• Hike• Abenteuer• Wettbewerb• Schritt für Schritt• Spiel• Freizeit am Lager• Zeremonien, Traditionen, Rituale• Meine Schritte zum Versprechen• Überstellung zu CaEx
Trupp	<ul style="list-style-type: none">• Trupprat• Truppversammlung

Überstellung zu CaEx – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/%C3%9Cberstellung_zu_CaEx/

Archiviert am: 2025-09-19 21:22:41

Kinder bzw. Jugendliche werden in die **nächste Stufe überstellt** wenn sie die [Entwicklungsaufgaben](#) bearbeitet haben.

In der Regel werden sie in eine bestehende Patrulle aufgenommen. Es ist aber auch möglich, dass sie eine neue Patrulle bilden. Die [Überstellungszeremonie](#) kann während einer Gruppenfeier oder aber in kleinerem Rahmen erfolgen. Auch ihr Ablauf ist nicht fix geregelt.

Siehe Auch



[Stufenübertritte](#)

Kern-[Methoden](#) der GuSp-Stufe

Patrullensystem	<ul style="list-style-type: none">• Patrulle• Patrullenrat• Patrillenaktion• Patrullenaufgaben• Kornettln• Patrullenämter
Programmmethoden	<ul style="list-style-type: none">• Heimstunde• Lager• Hike• Abenteuer• Wettbewerb• Schritt für Schritt• Spiel• Freizeit am Lager• Zeremonien, Traditionen, Rituale• Meine Schritte zum Versprechen• Überstellung zu CaEx

Trupp	<ul style="list-style-type: none">• Trupprat• Truppversammlung
--------------	---

Trupp – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Trupp/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:22:46

Methoden der GuSp-Stufe rund um den Trupp

Der Trupp ist aus Sicht der Guides und Späher zwar ein soziales System (wie eine Schulkklasse), aber keine [Peer Group](#). Grund dafür ist, dass 10- bis 13-Jährige den komplexen Gruppenprozess in einem Trupp nicht eigenständig gestalten können. Das ist Aufgabe des Leitungsteams. Daher bist du als LeiterIn Teil des Trupps, während du kein Teil der [Patrulle](#) (Peer Group) bist! Dir und deinem Stufenteam obliegt die Truppleitung, dies umfasst auch den Vorsitz im [Trupprat](#) und in der [Truppversammlung](#). Nichtsdestotrotz sollen die Guides und Späher das Truppleben altersgemäß mitbestimmen.

Für kleine Pfadfindergruppen mit nur einer GuSp-Patrulle (also keinem GuSp-Trupp) ist das eine gute Nachricht. Sie können trotzdem einen vollständigen Rahmen aufspannen, der den Kids vielfältige Gelegenheiten bietet, ihre [Entwicklungsaufgaben](#) zu bearbeiten.

In großen Pfadfindergruppen mit vielen GuSp-Patrullen gibt es häufig mehrere GuSp-Trupps. Nicht zuletzt auch deshalb, da es Guides und Späher in einem Trupp mit dreißig und mehr Kids zunehmend schwerer fällt, zu allen Kids gute Beziehungen aufrecht zu erhalten.

Kern-[Methoden](#) der GuSp-Stufe

Patrullensystem	<ul style="list-style-type: none">• Patrulle• Patrillenrat• Patrillenaktion• Patrillenaufgaben• KornettIn• Patrillenämter
Programmmethoden	<ul style="list-style-type: none">• Heimstunde• Lager• Hike• Abenteuer• Wettbewerb• Schritt für Schritt• Spiel• Freizeit am Lager• Zeremonien, Traditionen, Rituale• Meine Schritte zum Versprechen• Überstellung zu CaEx

Trupp	<ul style="list-style-type: none">• Trupprat• Truppversammlung
--------------	---

Trupprat – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Trupprat/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:22:54

Der **Trupprat** ist eine der zentralen GuSp-[Methoden](#).

Beschreibung

Der Trupprat ist der Ort, an dem Entscheidungen getroffen und Informationen weitergegeben werden. Es werden Themen behandelt, die im Truppleben einen besonderen Stellenwert haben oder bei denen allfällige Entscheidungen eine Übereinstimmung aller Beteiligten im Trupp erfordern (z. B.: Programmvorschläge, Wünsche und Anregungen oder aber auch Beschwerden). Für dich als Leiter/in ist der Trupprat eine gute Möglichkeit, organisatorische Informationen in größeren Trupps an die Patrullen weiterzugeben.

Die [Kornetten](#) lernen im Trupprat, die Interessen ihrer Patrulle gegenüber anderen zu vertreten. Ein Trupprat dient jedoch nicht der Schulung der Kornetten und ist auch nicht als Treffen von „Spezialisten“ gedacht. Der Trupprat steht für die Mitgestaltung des Trupplebens und der Informationsweitergabe an die Patrullen.

Teilnehmer sind die Leiter sowie die [Kornetten](#). An einer [Truppversammlung](#) nehmen hingegen alle Mitglieder des Trupps teil.

Weblinks

- [Grünton zum Thema Kids reden mit: Mitbestimmung im Trupp](#)

Kern-[Methoden](#) der GuSp-Stufe

Patrullensystem	<ul style="list-style-type: none">• Patrulle• Patrillenrat• Patrillenaktion• Patrillenaufgaben• Kornettln• Patrillenämter
---------------------------------	--

Programmmethoden	<ul style="list-style-type: none"> • Heimstunde • Lager • Hike • Abenteuer • Wettbewerb • Schritt für Schritt • Spiel • Freizeit am Lager • Zeremonien, Traditionen, Rituale • Meine Schritte zum Versprechen • Überstellung zu CaEx
Trupp	<ul style="list-style-type: none"> • Trupprat • Truppversammlung

Truppversammlung – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Truppversammlung/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:23:03

Die **Truppversammlung** ist eine der zentralen GuSp-[Methoden](#).

Beschreibung

In einer Truppversammlung hat jedes Guide und jeder Späher die Möglichkeit, das Truppleben aktiv mitzubestimmen. Hier werden Themen behandelt, die alle Kids persönlich betreffen und deswegen die Zustimmung jeder/s Einzelnen erfordern. Dies können beispielsweise Regeln sein, die bereits vorab im Trupprat erarbeitet wurden und dann von allen Truppmitgliedern abgestimmt werden. Die jungen Jugendlichen lernen im Rahmen einer Truppversammlung, ihre eigenen Interessen und Meinungen in einer größeren Gruppe zu äußern und gegenüber anderen zu vertreten.

Teilnehmer sind alle Mitglieder des Trupps, also Leiter und ALLE Guides und Späher des Trupps. An einem [Trupprat](#) nehmen hingegen nur Leiter und [KornettIn](#) teil.

Weblinks

- [Grünton zum Thema Kids reden mit: Mitbestimmung im Trupp](#)

Kern-[Methoden](#) der GuSp-Stufe

Patrullensystem	<ul style="list-style-type: none">• Patrolle• Patrullenrat• Patrullenaktion• Patrillenaufgaben• KornettIn• Patrullenämter
------------------------	--

Programmmethoden	<ul style="list-style-type: none"> • Heimstunde • Lager • Hike • Abenteuer • Wettbewerb • Schritt für Schritt • Spiel • Freizeit am Lager • Zeremonien, Traditionen, Rituale • Meine Schritte zum Versprechen • Überstellung zu CaEx
Trupp	<ul style="list-style-type: none"> • Trupprat • Truppversammlung

Online-Gruppenstunde – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Online-Gruppenstunde/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:23:11

In Zeiten der coronabedingten Isolation finden sich in vielen Pfadigruppen in Österreich Leiter und Leiterinnen, die über verschiedene Online-Plattformen versuchen, Gruppenstunden abzuhalten, ohne sich zu treffen.

Das Stichwort lautet "Distance-Scouting"

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ablauf
 - \[1.1 Einstiegsspiel:
Taschengeld erwürfeln
\\(20 min\\)\]\(#\)
 - \[1.2 Hauptspiel: Virtuelle
Schnitzeljagd \\(45 min\\)\]\(#\)
 - \[1.3 Ausklang \\(5 min\\)\]\(#\)](#)

Online-Gruppenstunde	
Art:	Heimstunde
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	
Material:	
Dauer:	eine Heimstunde (90 Minuten)
Vorbereitung:	

Ablauf

Hier die Beschreibung der ersten Gruppenstunde:

Zu Beginn starteten wir die Stunde wie gehabt mit dem Pfadfindergruß. Dann (weil es die erste Stunde war) gaben wir allen die Möglichkeit, kurz von ihrem neuen Alltag zu erzählen.

Einstiegsspiel: Taschengeld erwürfeln (20 min)

Benötigtes Material für jede und jedem vor dem Bildschirm:

- 1 Würfel
- 1 Blatt Papier
- 1 Stift

Der Spielleiter beginnt das Spiel, er würfelt, gibt die erwürfelte Zahl bekannt und zeigt den Würfel als Beweis in die Kamera. (Hier wird auf ein bisschen Ehrlichkeit vertraut). Er schreibt die Zahl auf sein Blatt. Dann gibt er an, wer der Nächste ist, der Nächste und so weiter, bis die Reihe wieder an ihm ist. Er würfelt wieder, zeigt die Zahl in die Kamera und addiert die neue Zahl zur alten.

So geht es weiter und weiter. Ziel des Spiels ist es, mit der erwürfelten Summe auf genau 50 zu kommen. Würfelt man mit dem letzten Wurf z.B. auf 52 so muss man hoffen beim nächsten Mal einen 2er zu würfeln um genau auf 50 zu kommen. Wer 50 erreicht hat gewonnen, der Rest spielt so lange weiter, bis alle bei 50 angelangt sind.

Als Reihenfolge bietet sich die Reihenfolge der Spieler und Spielerinnen an, wie sie am Bildschirm angezeigt werden.

Hauptspiel: Virtuelle Schnitzeljagd (45 min)

Benötigtes Material vor jedem Bildschirm:

- 1 Blatt Papier
- 1 Stift
- Post-it-Zettel für den Kornett/die Kornettin
- evtl notwendige Hilfsmittel für die Lösung von Geheimschriften

Diese Schnitzeljagd erfordert etwas Vorbereitung. Wir haben für den ersten Versuch am PC Botschaften vorgeschrrieben, teilweise unter Verwendung von Geheimschriften. Die Botschaften zielen darauf ab, dass die GuSp zusammenarbeiten müssen, um sie zu lösen.

Ein Beispiel:

- Botschaft 1 für GuSp A: Wie heißt der Vater von GuSp C? -> Dritter Buchstabe
- Botschaft 1 für GuSp B: Wie lautet das GuSp-Versprechen? Drittes Wort, vierter Buchstabe
- Botschaft 1 für GuSp C: Welche Adresse hat unser Pfadiheim? Erster Buchstabe.

Die Botschaften werden während des Spiels an jeden GuSp einzeln via Messenger geschickt, sodass nur er oder sie die Botschaft sehen können. Natürlich dürfen und sollen sie für die Lösung miteinander reden.

Der Kornett/Die Kornettin sammelt alle gewonnenen Buchstaben auf Post-Its. Am Ende des Spiels zeigt er alle nebeneinander in die Kamera und gemeinsam soll das Lösungswort daraus gefunden werden.

Ausklang (5 min)

Am Schluss holten wir kurzes Feedback ein und trugen den Kindern auf, sich für das nächste Mal Programmwünsche zu überlegen. Einer der Gruppe verfasste, wie immer, einen Logbucheintrag.

Online-GruStu: Lagerbauten zu Hause – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Online-GruStu:_Lagerbauten_zu_Hause/

Archiviert am: 2025-09-19 21:23:20

Diese Online-Heimstunde zum Thema Lagerbauten

Inhaltsverzeichnis

- 1 Ablauf
 - 1.1 Einstiegsspiel:
Gefüllte Kalbsbrust (ca 20-30 min)
 - 1.2 Hauptspiel:
Lagerbauten mit Bleistiften (45 min)
 - 1.3 Ausklang (5 min)

Ablauf

Zu Beginn starten wir die Stunde wie gehabt mit dem Pfadfindergruß.

Online-GruStu: Lagerbauten zu Hause	
Art:	Online-Gruppenstunde
Ziel:	Gruppenstunde während Corona-Isolation
Inhalt:	Einstiegsspiel und Lagerbauten mit Stiften
Teilnehmer:	6 GuSp
Leiter:	2 Leiter
Ort:	TSN-meeting-Plattform des Landes Tirol [1]
Material:	3 Bleistifte, Spagat, Zettel und Stift
Dauer:	eine Heimstunde (90 Minuten)
Vorbereitung:	Man sollte die geplanten Lagerbauten selbst einmal mit Bleistiften probieren

Einstiegsspiel: Gefüllte Kalbsbrust (ca 20-30 min)

Dazu siehe das Einstiegsspiel der [Online-GruStu 2: Activity](#).

Hauptspiel: Lagerbauten mit Bleistiften (45 min)

Benötigtes Material vor jedem Bildschirm:

- etwa 10 Stifte
- Spagat oder Wollfaden

Dieser Programmpunkt kam eher weniger gut an bzw. funktionierte die Online-Version von kleinen Lagerbauten eher dürfsig. Im Sinne des Erfahrungsaustauschs haben wir den Ablauf hier trotzdem beschrieben.

Ziel ist, ein Dreibein aus Bleistiften zu bauen. Verwendet wurden als Startknoten ein Mastwurf und danach ein Kreuzbund, Alternativ kann bestimmt auch der Dreibeinbund angewandt werden. Die teilnehmenden GuSp hatten zu Hause unterschiedliche Erfolge, jene, die mit den Knoten geübter sind, waren klar im Vorteil.

Um die aufkommende Frustration zu bessern haben einige GuSp Anleitungsvideos gefunden [Online-GuStu_2:_Activity](#):

- [2]
- [3]

Alles in allem ein vielleicht zu ehrgeiziger Ansatz für eine Online-Gruppenstunde, den wir eher nicht wiederholen werden.



Ausklang (5 min)

Am Schluss holten wir kurzes Feedback ein und trugen den Kindern auf, sich für das nächste Mal Programmwünsche zu überlegen. Einer der Gruppe verfasste, wie immer, einen Logbucheintrag.

Online-GuStu 2: Activity – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Online-GuStu_2:_Activity/

Archiviert am: 2025-09-19 21:23:31

Eine Online-Heimstunde zum Thema Activity.

Ablauf

Zu Beginn starten wir die Stunde wie gehabt mit dem Pfadfindergruß.

Einstiegsspiel: Gefüllte Kalbsbrust (ca. 20-30 min)

Benötigtes Material für jede und jedem vor dem Bildschirm:

- 1 Blatt Papier
(optimalerweise liniert)
- 1 Stift

Online-GuStu 2: Activity	
Art:	Online-Gruppenstunde
Ziel:	Gruppenstunde während Corona-Isolation
Inhalt:	Einstiegsspiel und Activity
Teilnehmer:	6 GuSp
Leiter:	2 Leiter
Ort:	TSN-meeting-Plattform des Landes Tirol [1]
Material:	Zettel und Stift, Online-Stoppuhr
Dauer:	eine Heimstunde (90 Minuten)
Vorbereitung:	Begriffe für Activity

Der Spielleiter gibt ein Startwort vor, zum Beispiel "Kalbsbrust". Das Wort wird von allen auf der linken Seite des Zettels von oben nach unten und auf der rechten Seite von unten nach oben geschrieben, immer ein Buchstabe pro Zeile.

Die Zeile bildet immer den Anfangs- und Endbuchstaben von so vielen neuen Wörtern, wie das Startwort Buchstaben hat. Ziel des Spiels ist es, in einer ausgemachten Zeit (z.B. 2 min) die Zeilen buchstäblich aufzufüllen und ein neues Wort zu finden. Also zwischen "K" und "T" zum Beispiel das Wort "KALT" einzufügen.

K	T
A	S
L	U
B	R
S	B
B	S
R	B
U	L
S	A
T	K



Es zählen alle deutschen Wörter, auch Eigennamen u.Ä. Nach Ablauf einer [Stoppuhr](#), die über Bildschirmübertragung den GuSp anzeigt, wieviel Zeit noch bleibt, wird ausgewertet. Es gibt für jedes Wort, das nur einer aus der Gruppe hat zwei Punkte, wenn ein anderer es auch hat, einen Punkt und sonst null. Es empfiehlt sich, als Startwort zu Beginn ein kurzes Wort zu wählen ("Kalbsbrust" ist schon ziemlich lang) und, wenn gewünscht, immer längere Wörter bei gleichbleibender Zeit zu verwenden.

Als Reihenfolge, in der man abfragt wer welches Wort hat, bietet sich die Reihenfolge der Spieler und Spielerinnen an, wie sie am Bildschirm angezeigt werden.

Hauptspiel: Pfadi-Activity (45 min)

Es wird kein zusätzliches Material von den Spielern und Spielerinnen benötigt.

Es werden Gruppen zu je 2-3 GuSp gebildet (virtuell). Die Erstellung der Begriffsliste erfordert etwas Vorbereitung

Hier unser Beispiel:

3 Punkte

- Kenia
- Nyeri
- Ich habe meine Aufgabe erfüllt und bin nach Hause gegangen (Spruch am Grabstein)
- Leiterseminar
- Tiroler Pfadfinderzentrum
- Einfaches und Naturverbundenes Leben
- Verantwortungsbewusstes Leben in der Gemeinschaft
- Körperbewusstsein und gesunde Ernährung
- Jamboree

- Großlager

2 Punkte

- Baden-Powell
- Olave Baden-Powell
- Pfadfindergilde
- Schöpferisches Tun
- Spirituelles Leben
- Stufenraum
- Hockerkocher
- Friedenslichtmesse
- Gruppenstunde
- Herausforderung
- Waldweihnacht
- Frühjahrsputz
- Christkindlmarktstand

1 Punkt

- Pfadfinderheim
- Versprechen
- Biber
- GuSp
- CaEx
- RaRo
- Heimnacht
- Wochenendlager
- Sommerlager
- Online-Gruppenstunde
- Überstellung
- Feuerstelle
- Schwerpunkt
- Gesetz
- Abenteuer
- Sommerlager
- Knoten
- Erste Hilfe

Gruppe 1 startet, Spieler A wählt, ob er einen Begriff für einen, zwei oder drei Punkte erklären will. Je mehr Punkte es gibt, desto schwieriger ist der Begriff. Dann schickt man ihm oder ihr persönlich via Messenger den Begriff zu und wenn der Begriff dem Erklärenden bekannt ist, startet die Zeit am Bildschirm [2]. Wir haben mit 2 Minuten pro Erklärungsversuch gearbeitet.

Spieler A erklärt den Begriff, ohne ihn jedoch selbst zu verwenden. Wenn Spieler B (und evtl. C) von Gruppe 1 den Begriff in der eingestellten Zeit erraten, bekommt die Gruppe die entsprechende Punkteanzahl. Unabhängig vom Erfolg ist danach die andere Gruppe dran (anders als beim normalen Activity)

Ein aufgemaltes Spielfeld zeigt allen den Fortschritt an und nach einer vorher ausgemachten Anzahl an Runden wird die Siegergruppe bekannt gegeben.

Für den zweiten Versuch hat diese Online-Gruppenstunde bei uns ausgezeichnet funktioniert.

Thinking-Day-Postkarten – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Thinking-Day-Postkarten/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:23:39

Anderen Pfadfindern eine **Thinking-Day-Postkarte** zu senden ist eine Möglichkeit, mit anderen PfadfinderInnen weltweit zum *Thinking Day* (22. Februar) in Kontakt

Die Postkartenaktion

Von den deutschsprachigen Pfadfinderverbänden wird jährlich eine Postkartenaktion durchgeführt:

Pfadfinderinnen und Pfadfinder aus Deutschland (BdP, DPSG, PSG, VCP), Österreich (PPÖ), der Schweiz (PBS) sowie aus Liechtenstein und Luxemburg lassen auch dieses Jahr die Tradition aufleben, sich am Thinking Day Postkarten und Grüße zu schicken. Damit drücken wir unsere Verbundenheit zu anderen Pfadfinderinnen und Pfadfindern aus.

Postkartenaktion 2017

Postkarten an befreundete Gruppen

Ihr habt Partnergruppen, weltweite Pfadfinder die ihr kennt, die ihr auf einem Großlager getroffen habt? Gestaltet doch eine Postkarte in eurer Patrulle und sendet ihnen einen Gruß zum Thinking Day!

Weblinks

- <http://www.thinkingday.de/die-postkartenaktion.html>

Highland Games – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Highland_Games/

Archiviert am: 2025-09-19 21:23:45

Highland Games	
Art:	Wettbewerb
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	beliebig (mehrere Patrullen)
Leiter:	mehrere (je nach Teilnehmer)
Ort:	Draußen
Material:	diverse "Sportgeräte" ("Baumstämme", etc.); Verkleidungen
Dauer:	
Vorbereitung:	



Verkleidet mit sehr einfachen, selber gewickelten "Kilts"
für eine Runde *Highland Games* am Sommerlager

Highland Games sind eine Variante der [Sportolympiade](#), die auch Elemente der [Weltweiten Verbundenheit](#) mit ein baut.

Ablauf

An mehreren Stationen werden sportliche Wettkämpfe und Geschicklichkeitsaufgaben vorgegeben. Die Patroullen sammeln dort Punkte, die beste Patrouille gewinnt zum Schluss. Dabei kann etwa die beste Leistung und die durchschnittliche Patroullenleistung prämiert werden.

Die Stationen sind thematisch an "Schottland" angelehnt (Baumstammwerfen, etc.). Ein besonderer Flair kommt auf, wenn die Leiter - und idealerweise auch die Teilnehmer - als Schotten verkleidet sind.

Weblinks

- Weitere Ideen zur Gestaltung findest du im [SpieleWiki](#) unter [Highland Games](#).

Autoren: Christian Wirth, LV OÖ

Sportolympiade – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Sportolympiade/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:23:51

Eine **Sportolympiade** ist ein Wettbewerb zur körperlichen Betätigung. Der Bewerb kann mit einer Einzel- oder einer Patrullenwertung durchgeführt werden. Im letzteren Fall eignet sich der Wettkampf auch zur Stärkung der Kooperation und des Teamgeistes in der Patrulle.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Ablauf](#)
- [3 Siegerehrung](#)
 - [3.1 Stationen](#)
- [4 Varianten](#)
- [5 Weblinks](#)

Sportolympiade	
Art:	Wettbewerb
Ziel:	körperliche Betätigung; Patrullen-Kooperation
Inhalt:	sportliche Aufgaben, Geschicklichkeit
Teilnehmer:	beliebig (mehrere Patrullen)
Leiter:	mehrere (je nach Teilnehmer)
Ort:	Draußen
Material:	diverse Sportgeräte, Stoppuhren, Maßband, etc., je nach Stationen
Dauer:	ab zirka 60 min.
Vorbereitung:	Stationen vorbereiten

Ziel

- Vorrangig: Körperliche Betätigung in Form eines Wettbewerbs
- Zusätzlich: Stärkung von Kooperation in der Patrulle, Teamgeist, Patrullenidentität

Ablauf

An mehreren Stationen werden sportliche Wettkämpfe und Geschicklichkeitsaufgaben vorgegeben. Die Patrullen sammeln dort Punkte, die beste Patrulle gewinnt zum Schluss. Dabei kann etwa die beste Leistung und die durchschnittliche Patrullenleistung prämiert werden. Das Ziel der Kooperation in der Patrulle kann vor allem dann erreicht werden, wenn die Patrullen

Siegerehrung

Zum Abschluss werden die Sieger-Patrullen geehrt. Im Sinne der Methode [Wettbewerb](#) sollte dabei darauf geachtet werden, dass nicht von vornherein feststeht, welche Patrulle gewinnen wird. Dies kann erreicht werden, indem unterschiedliche Aufgaben vorgegeben werden (nicht nur körperliche Leistungsfähigkeit, auch Geschicklichkeit, Balance, etc.). Auch

Auch können Sonderpreise vergeben werden: "Fair-Play" Wertung, Beste Kooperation in einer Patrulle, etc.

Stationen

Mögliche Stationen sind:

- Laufwettbewerbe
- Hindernisparcours
- Kartoffellauf (Eierlauf)
- Liegestütz-Kampf
- Sackhüpfen
- Schubkarrenrennen
- Gummistiefel-Weitwurf
- Hammerwerfen (mit einem Tennisball in einer Socke)
- Seilziehen
- Dosen schießen
- Bogenschießen
- Zielwerfen (mit Bällen)
- Hufeisenwerfen

Varianten

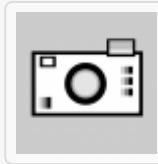
- Eine Varianten mit schottischer Thematik sind die [Highland Games](#).

Weblinks

- Weitere Ideen zur Gestaltung findest du im [SpieleWiki](#) unter [Sportolympiade](#).

Autoren: Christian Wirth, LV OÖ

Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).



Müll-Sammel-Kette – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/M%C3%BCll-Sammel-Kette/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:23:57

Eine **Müll-Sammel-Kette** ist eine einfache Methode zum Säubern eines freien Geländestücks (Wiesenfläche) - zum Beispiel eines Lagerplatzes am Ende des Lagers.

Inhaltsverzeichnis

- 1 Ablauf
 - 1.1 Einleitung
 - 1.2 Durchführung
 - 1.3 Abschluss

Ablauf

Müll-Sammel-Kette	
Art:	Programmidee
Ziel:	Säubern eines Lagerplatzes (Wiese)
Inhalt:	Gemeinsam und Strukturiert sämtlichen Müll finden
Teilnehmer:	möglichst jeder
Leiter:	alle
Ort:	
Material:	Müllsäcke, Kübel, etc.
Dauer:	wenige Minuten, wenn alle mithelfen!
Vorbereitung:	

Einleitung

Baden Powells Zitat *Versucht, die Welt ein bisschen besser zurückzulassen als Ihr sie vorgefunden habt* gilt natürlich auch für die Wiese, die wir für ein Lager verwendet haben.

Durchführung

Alle Teilnehmer stehen dicht nebeneinander an einem Ende des Lagerplatzes. Jeder Teilnehmer sollte höchstens einen Meter "betreuen" müssen, bei Kindern vielleicht noch weniger.

Jeder sieht nun vor sich auf den Boden und sucht sämtlichen Müll, der nicht hier her gehört. Dazu sollte vorab abgeklärt werden, was eingesammelt werden soll. Jedenfalls Plastik-Teile, meist aber auch kleinere Stücke Bio-Müll (Essensreste), Holzstücke, Seilreste, etc. Nach einem Lager sollte auch auf Zeltnägel besonders geachtet werden.

Auf Kommando gehen alle einen kleinen Schritt nach vor, und suchen dort wieder. Dies wird wiederholt, bis das andere Ende des Lagerplatzes erreicht ist. Größere Flächen teilt man am besten in mehrere hintereinander bearbeitete Streifen auf.

Tipps:

- wenn es ganz genau sein soll, können auf zwei Reihen versetzt hintereinander gehen

- eine gespannte Schnur kann anzeigen, wo die Kette gerade sein soll, und verhindern, dass Sucher zu schnell - und damit ungenau - vorgehen.

Abschluss

Der Entdecker des "skurrilsten Fundstücks" kann prämiert werden, um die Motivation schon während der Suche zu steigern

Autoren: Christian Wirth, LV OÖ

Spiel ohne Regeln – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Spiel_ohne_Regeln/

Archiviert am: 2025-09-19 21:24:05

Spiel ohne Regeln ist ein Spiel, um die Bedeutung von Regeln zu verdeutlichen.

Ziel

- Die GuSp setzen sich mit der Bedeutung von Regeln auseinander.
- Die GuSp haben erlebt, dass es ohne Regeln sehr schwierig ist.

Beschreibung

Phase 1: Jede Patrulle bekommt exakt das selbe Sammelsurium

an Material. Dieses sollte möglichst vielseitig sein, jedoch dazu anregen, damit Punkte zu machen. Auf Kommando bekommen die Patrullen nun den Auftrag, möglichst viele Punkte innerhalb von 3 Minuten zu sammeln. Wichtig ist, dass nach der Anweisung keine Zeit zum Fragen ist und die Kinder sofort angefeuert werden möglichst viele Punkte zu machen. Nach drei Minuten ruft der Spielleiter STOP und alle müssen aufhören. Der Spielleiter geht rundum und schaut sich an, wer wie welche Punkte gemacht hat. Anschließend wird eine Patrulle willkürlich als Sieger gekürt. Phase 2: Es folgt nun eine Besprechung und Diskussion mit dem ganzen Trupp. Dabei sollen die GuSp zunächst erzählen was einfach war, was ihnen nicht gefallen hat, was sie gebraucht hätten um das Spiel zu spielen. Fast immer bekommt man zu hören: *Die Regeln haben gefehlt! Wir wussten nicht wie.* An dieser Stelle kann man als LeiterIn nachgehen und gemeinsam mit dem Trupp die Bedeutung von Regeln hervorstreichen.

In weiterer Folge bietet es sich an, mit den GuSp gemeinsam Regeln für die Patrille/ den Trupp zu erstellen. Man kann auch über Fair Play mit ihnen sprechen, sollte das ein Thema innerhalb der Gruppe sein.

Spiel ohne Regeln	
Art:	Spiel
Ziel:	Bewusst machen der Bedeutung von Regeln
Inhalt:	Was geschieht wenn es keine Regeln gibt
Teilnehmer:	ab zwei Patrullen
Leiter:	mindestens 1
Ort:	Egal
Material:	diversen Material (zum Beispiel: Würfel, Stifte, Papier, Spielkarten, ...)
Dauer:	5 Minuten Spiel; 10 - 15 Minuten Reflexion
Vorbereitung:	keine

Bemerkungen

Der erste Teil des Spiels lebt davon, dass die GuSp keine Zeit bekommen, nach genauen Regeln zu fragen, die es ja nicht gibt und davon, dass die Leiter die GuSp möglichst anfeuern und antreiben, so dass sie ins machen kommen. Dieses Spiel eignet sich gut als Einstieg um die Themen Regeln, Fair Play, ... zu besprechen.

Lückentext zur Lebensgeschichte von B.P. – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/L%C3%BCckentext_zur_Lebensgeschichte_von_B.P./

Archiviert am: 2025-09-19 21:24:09

Lückentext zur
Lebensgeschichte von B.P. ist
eine Programmidee, bei der sich
die Kinder mit dem Leben von
unserem Gründer **Baden Powell**
auseinandersetzen.

Ziel

Die Gups haben die
Lebensgeschichte von B.P.
kennen gelernt.

Beschreibung

Das ganze ist ein Staffellauf bei dem die Patrullen versuchen die richtigen Wörter zum Lückentext zu erobern. Der Spielleiter liest den Lückentext laut vor. Wann immer eine Lücke vorkommt, startet einer pro Patrouille los, um am anderen Ende eines **Hindernissparcours**, oder einfach auf der anderen Raumseite den passenden Lückenfüller zu erobern. Die Patrouille, die das passende Wort bringt, bekommt den Punkt.

Lückentext zur Lebensgeschichte von B.P.	
Art:	Spiel
Ziel:	Das Leben von B.P. kennen lernen
Inhalt:	Lebensgeschichte von B.P.
Teilnehmer:	mindestens 2 Patrullen
Leiter:	min. 1
Ort:	größerer Raum, im Freien
Material:	Lückentext mit Lösungen für den Leiter, Wörter für die Lücken
Dauer:	10 - 15 Minuten
Vorbereitung:	Hindernisse vorbereiten, Wörter bereitlegen

Variante

Jede Patrouille bekommt den vorgedruckten Lückentext. Jede Patrouille rennt zum eigenen Wörterstapel und muss diese dann richtig einfüllen/ hinlegen. Welche Patrouille als erstes alle Wörter richtig einsortieren konnte, gewinnt.

Autoren: Fabian Bonetti, Gruppe Hard

Gelände-Säuberungs-Aktion – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Flurreinigung/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:24:15

Eine **Gelände-Säuberungs-Aktion** (*Flurreinigung*) kann durchgeführt werden, um ein größeres Gebiet zumindest von grobem Müll zu reinigen. Oft werden derartige Aktionen beispielsweise von Gemeinden oder anderen Vereinen durchgeführt, an denen sich Pfadfinder beteiligen können.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Ablauf
 - \[2.1 Einleitung\]\(#\)
 - \[2.2 Durchführung\]\(#\)
 - \[2.3 Abschluss\]\(#\)](#)
- [3 Ähnliche Tätigkeiten](#)

Gelände-Säuberungs-Aktion	
Art:	Programmidee
Ziel:	Säubern eines Geländestückes; Bewusstsein für eine saubere Umwelt; Einbringen in die Gemeinschaft
Inhalt:	Müll Sammeln ;-)
Teilnehmer:	so viele wie möglich
Leiter:	je nach Teilnehmer
Ort:	
Material:	Müllsäcke, Kübel, Handschuhe, etc.
Dauer:	mehrere Stunden
Vorbereitung:	

Ziel

- Vorrangig: Reinigen eines Geländestücks von Müll
- Für die Teilnehmer: Bewusstsein für eine saubere Umwelt schaffen, Engagement für eine saubere Natur, Einbringen in die Gemeinde
- Für die Pfadfindergruppe: Engagement in der Gemeinde, aufzeigen "wir helfen mit, wir tun was".

Ablauf

Einleitung

[Baden Powells](#) Zitat *Versucht, die Welt ein bisschen besser zurückzulassen als Ihr sie vorgefunden habt* gilt natürlich auch für diese Aktion und kann als Einleitung dienen.

Durchführung

Die genaue Durchführung hängt von der Größe des Gebietes, der Anzahl der Teilnehmer, dem gesteckten Zeitrahmen, etc. ab. Typischerweise teilt man sich in kleinere Gruppen auf und teilt ein, welche Bereiche welche Gruppe säubert. Vereinbart sollte auch werden, wo der gesammelte Müll gelagert wird. Insbesondere bei größeren Fundstücken (Fahrrädern, Holzplatten, etc.) sollte ein Fahrzeug zur Verfügung stehen, das den Müll ins Altstoffsammelzentrum oder zum Fundbüro (!) bringen kann. Bei einer Kooperation mit der Gemeinde wird derartiges vielleicht von den Mitarbeitern des Wirtschaftshofes erledigt.

Abschluss

Eine gemeinsame Aktion zum Abschluss - zum Beispiel eine Jause - drückt die Wertschätzung für die geleistete Arbeit aus und stärkt die Motivation, beim nächsten Mal wieder teilzunehmen.

Der Entdecker des "skurrilsten Fundstücks" kann prämiert werden, um die Motivation schon während der Suche zu steigern.

Auf eine Dokumentation (Fotos!) der Aktivität nicht vergessen - Aktionen wie diese eignen sich super für die Öffentlichkeitsarbeit der Pfadfindergruppe!

Ähnliche Tätigkeiten

- Für kleinere Gebiete, beispielsweise eine Lagerplatz-Wiese, eignet sich eine [Müll-Sammel-Kette](#).

Autoren: Christian Wirth, LV OÖ

GuSp des Tages – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/GuSp_des_Tages/

Archiviert am: 2025-09-19 21:24:23

GuSp des Tages ist eine Programmidee für [Lager](#). Es kann in abgewandelter Form aber auch in Heimstunden durchgeführt werden.

Ziel

- Reflektieren über: "Wer hat sich heute besonders gut in die Gemeinschaft eingebbracht". Wer hat eine bemerkenswerte [Gute Tat](#) vollbracht?
- Motivation für das Durchführen - und das Bemerkern von - Guten Taten
- Auseinandersetzung mit den eigenen Stärken und Schwächen

GuSp des Tages	
Art:	Programmidee (am Lager)
Ziel:	Reflektieren über, motivieren zur Guten Tat ; eigene Stärken und Schwächen
Inhalt:	Prämieren einer hervorhebenswerten Aktion
Teilnehmer:	alle GuSp
Leiter:	mindestens einer
Ort:	
Material:	Wanderpokal o.Ä.
Dauer:	einige Minuten, regelmäßig
Vorbereitung:	

Durchführung

Am Lager wird jeden Tag am Abend im Rahmen der Tages-[Reflexion](#) ein Wanderpokal an den "GuSp des Tages" verliehen. Dieser wird von allen GuSp gewählt. Nominiert werden kann jedeR, der/die sich während des vergangenen Tages besonders für die Gemeinschaft (in der Patrulle, der Gruppe, oder auch außerhalb) eingesetzt hat:

- eine besondere Leistung für die Patrulle gebracht hat
- besonderes "Fair Play" während eines Spieles
- eine gelungene "Gute Tat"
- u.S.w.

Natürlich dürfen auch die LeiterInnen GuSp nominieren, wenn ihnen eine besonders hervorhebenswerte Tat aufgefallen ist. Idealerweise wird derartiges aber von den Kindern selber bemerkt und gewürdigt - insbesondere, wenn ihnen diese Methode bereits bekannt und geläufig ist.

Tipps

Die Reflexion und die Prämierung als "GuSp des Tages" kann auch genutzt werden, damit sich die Guides und Späher mit ihren eigenen Stärken und Schwächen auseinander setzen.

- Was kann ich besonders gut - was will ich morgen in die Gemeinschaft einbringen?
- Was kann ich nicht gut - wo will ich mich morgen erproben, was will ich ausprobieren?
- Welche Herausforderung setze ich mir für morgen (spannt den Bogen zur Methode [Schritt für Schritt](#))

Idealerweise steht ein Wanderpokal zur Verfügung, der jeden Tag weitergegeben wird. Er kann vom "GuSp des Vortages" an den neu prämierten übergeben werden. Dies kann auch ein Anhänger für's Halstuch, ein Button für die Uniform, etc. sein (Achtung: Reserve mitnehmen, falls es untertags verloren geht!)

Autoren: Christian Wirth, LV OÖ

Popcorn Rally – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Popcorn_Rally/

Archiviert am: 2025-09-19 21:24:31

Popcorn Rally ist ein Patrullenwettkampf bei dem erlernte Pfaditechniken aber auch anderes Pfadiwissen unter Beweis gestellt werden muss.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Inhalt](#)
- [3 Beschreibung](#)
 - [3.1 Vorbereitungen](#)
 - [3.2 Ablauf](#)
 - [3.3 Varianten](#)
 - [3.4 Bemerkungen](#)

Ziel

Popcorn Rally	
Art:	Wettkampf
Ziel:	Spielerisches Anwenden der Pfaditechniken
Inhalt:	Pfaditechnik
Teilnehmer:	min. 2 Patrullen zu min. 4 Mitgliedern
Leiter:	Pro Patrouille 1 Leiter
Ort:	draußen
Material:	Pro Patrouille: Kochgeschirr, Popcorn, Öl, Salz, Werkzeug, Feuerstelle, Aufgabenkarten, div. Material für die Aufgaben
Dauer:	eine Heimstunde
Vorbereitung:	Aufgabenkarten erstellen, Material vorbereiten

- Die GuSp haben ihre Pfadifertigkeiten und ihr Pfadiwissen unter Beweis gestellt.
- Die GuSp haben in der Patrouille Teamwork gezeigt und als Team gehandelt.

Inhalt

Die verschiedensten Pfaditechniken wie

- Pioniertätigkeiten, Knoten, Bünde, Bauten
- Orientierung, Karte, Kompass, Sterne, Kroki zeichnen
- Signalisieren, Morsen, ...
- Feuer machen
- Werkzeugkunde
- ...

Beschreibung

Vorbereitungen

Folgendes ist im Voraus zu organisieren:

- Die GuSp sollten in den später abgefragten Aufgaben geschult worden sein.
- Für jede Patrulle dasselbe Material bereitstellen: 1 Topf mit Deckel, Feuerstelle/ Feuerschale, feuerfeste Handschuhe, Zündholzschachtel mit begrenzter Anzahl Zündhölzer, Gefäß für Körner, Beil,
- Weiteres Material bereitstellen: Popkörner, Salz, Zucker, Öl, Papier, Säge, Streichhöher, Schüssel, ...
- Aufgabenkarten mit den Aufgabenstellungen vorbereiten.

Ablauf

Das Ziel für die Patrullen ist es, eine Schüssel Popcorn herzustellen (auf offenem Feuer). Der Sieger ist die Patrulle, die das meiste, schönste, beste ... Popcorn bereitstellen kann.

- Die Patrullen haben zunächst nur das Startmaterial und auf Kommando dürfen sie es holen und an der jeweiligen Feuerstelle beginnen. Holz steht allen Patrullen unbegrenzt zur Verfügung (Kann bei freier Zeiteinteilung jedoch auch limitiert werden)
- Das weitere Material, bzw. die Zutaten müssen sich die Patrullen durch das Lösen von Aufgaben erarbeiten.
- An einer zentralen Stelle sind die Leiter positioniert. Pro Patrulle kann ein GuSp zu den Leitern gehen, eine Aufgabe ziehen und diese dann erfüllen. Wurde diese Aufgabe erfüllt, so darf er oder sie sich etwas vom Materiallager aussuchen. Zur Erfüllung der Aufgaben darf das GuSp auch die eigene Patrille um Rat fragen. Wichtig: Pro Patrulle darf nur eine Person gerade eine Aufgabe erfüllen.
- Am Ende dann den Sieger küren und gemeinsam Popcorn essen.

Varianten

- Das Spiel kann beliebig ausgedehnt werden. Bsp. Geländespiel am Lager oder so.
- Die Aufgabenkarten richten sich nach den, mit den GuSp bereits gelernten Inhalten.
- An der Stelle von Popcorn kann auch 'sonstiges' gekocht werden.

Bemerkungen

Es ist hilfreich, wenn pro Patrulle ein Leiter zur Verfügung steht, da so jeder Leiter auf die Patrulle schauen kann und auch beim Lösen der Aufgaben darauf achten kann, dass nicht geschummelt wird.

Autoren: Fabian Bonetti, Gruppe Hard

Pfadfindergesetz – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/PfadfinderInnengesetz/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:24:39

Das **PfadfinderInnengesetz** wird weltweit von Pfadfindern als persönliche Leitlinie für das Leben benutzt. Gleichzeitig stellt es im Rahmen der [PfadfinderInnenmethode](#) eine Methode zur Auseinandersetzung mit den persönlichen Werten dar.

Das PfadfinderInnengesetz bei den PPÖ

Der aktuelle Wortlaut des PfadfinderInnengesetzes findet sich in Punkt der Verbandsordnung der PPÖ. Es lautet:

Das Wichtel-/Wölflingsgesetz lautet

1. Der Wölfling/Das Wichtel tut sein Bestes.
2. Der Wölfling/Das Wichtel hilft freudig, wo er/es kann.

Das PfadfinderInnengesetz ab der Guides/Späher-Stufe lautet

1. Der Pfadfinder/Die Pfadfinderin sucht den Weg zu Gott.
2. Der Pfadfinder/Die Pfadfinderin ist treu und hilft, wo er/sie kann.
3. Der Pfadfinder/Die Pfadfinderinachtet alle Menschen und sucht sie zu verstehen.
4. Der Pfadfinder/Die Pfadfinderin überlegt, entscheidet sich und handelt danach.
5. Der Pfadfinder/Die Pfadfinderin lebt einfach und schützt die Natur.
6. Der Pfadfinder/Die Pfadfinderin ist fröhlich und unverzagt.
7. Der Pfadfinder/Die Pfadfinderin nützt seine/ihre Fähigkeiten.
8. Der Pfadfinder/Die Pfadfinderin führt ein gesundes Leben.

Siehe auch

- LeiterInnen-Fachwissen: [PfadfinderInnenmethode](#)

Die sieben Elemente der Pfadfinder/innenmethode

- **Gesetz** und Versprechen
- Learning by Doing
- Teamsystem
- Symbolischer Rahmen
- Lebensraum Natur
- Persönliche Weiterentwicklung
- Unterstützung durch Erwachsene

Persönliche Weiterentwicklung – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Pers%C3%B6nliche_Weiterentwicklung/

Archiviert am: 2025-09-19 21:24:48

Persönliche Weiterentwicklung bedeutet, dass sich Kinder und Jugendliche persönliche Ziele stecken und immer wieder Neues ausprobieren, das sie dann in die Gemeinschaft einbringen.

Das Prinzip der persönlichen Entwicklung hilft jungen Menschen dabei, ihre innere Motivation zu entdecken, sich an der eigenen Entwicklung bewusst und aktiv zu beteiligen.

Es ermöglicht ihnen, individuell auf ihre eigene Art und Weise und in der für sie passenden Intensität an den eigenen **Entwicklungsaufgaben** zu arbeiten und den gemachten Fortschritt selbst zu erkennen. Es bietet einen Rahmen für die Anerkennung und das Feiern der erzielten Erfolge innerhalb der Gemeinschaft und fördert ihr Selbstvertrauen. Ein wichtiges Werkzeug dafür ist das [Erprobungssystem](#).

Die sieben Elemente der Pfadfinder/innenmethode

- [Gesetz](#) und [Versprechen](#)
- [Learning by Doing](#)
- [Teamsystem](#)
- [Symbolischer Rahmen](#)
- [Lebensraum Natur](#)
- **Persönliche Weiterentwicklung**
- [Unterstützung durch Erwachsene](#)

Pfadfinderversprechen – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/PfadfinderInnenversprechen/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:24:54

Das **PfadfinderInnenversprechen** ist eine persönliche, freiwillige Entscheidung, bestmöglich nach diesen grundlegenden Werten zu leben. Es ist der Entschluss, zur Gemeinschaft der PfadfinderInnen gehören zu wollen, und das Bekenntnis zu den Grundprinzipien der WeltpfadfinderInnenbewegung. Das PfadfinderInnenversprechen ist der erste symbolische Schritt, Verantwortung für die eigene persönliche Weiterentwicklung im Sinne der **PfadfinderInnenmethode** zu übernehmen.

Der Versprechenstext

Der aktuelle Versprechenstext ist in Punkt 1.4 der [Verbandsordnung](#) der PPÖ definiert.

Das Wichtel-/Wölflingsversprechen lautet

Ich verspreche, so gut ich kann,
ein gutes Wichtel/ein guter Wölfling zu sein
und nach unserem Gesetz zu leben,
und bitte Gott, mir dabei zu helfen."

Das PfadfinderInnenversprechen ab der Guides/Späher-Stufe lautet

Ich verspreche bei meiner Ehre,
dass ich mein Bestes tun will,
Gott und meinem Land zu dienen,
meinen Mitmenschen zu helfen
und nach unserem Gesetz zu leben.

Die sieben Elemente der Pfadfinder/innenmethode

- [Gesetz](#) und [Versprechen](#)
- [Learning by Doing](#)
- [Teamsystem](#)
- [Symbolischer Rahmen](#)
- [Lebensraum Natur](#)
- [Persönliche Weiterentwicklung](#)
- [Unterstützung durch Erwachsene](#)

Siehe auch

- LeiterInnen-Fachwissen: [PfadfinderInnenmethode](#)

Joker – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Joker/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:25:01



Der "JOKER"

Der **JOKER** ist das Handbuch der GuSp-Stufe. Die erste Auflage erschien 1998.

Im Rahmen der Erneuerung des pädagogischen Konzeptes der PPÖ wurde soll der Joker in Zukunft (ca 2017/2018) überarbeitet werden.

Zielgruppe

Der JOKER ist für Guides und Späher geschrieben, also für Kinder von 10 bis 13 Jahren. Die Autoren stammten aus dem Bundesarbeitskreis für Guides und Späher. Sie haben versucht Inhalt, Formulierungen, Zeichnungen und Layout bewusst an diese Altersstufe anzupassen.

Siehe auch

- https://www.ppoe.at/leiter/gusp/behelfe/15_jahre_joker

Friedensgebet – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Friedensgebet/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:25:10

Friedensgebete stellen einen Teil eines Gottesdienstes dar, können aber auch in jede spirituelle Feier eingebaut werden.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
- [3 Beispiele](#)
 - [3.1 Friedensgebet von Assisi](#)
 - [3.2 Buddhistisches Friedensgebet](#)
 - [3.3 Islamisches Friedensgebet](#)
- [4 Bemerkungen](#)

Friedensgebet	
Art:	Programmidee
Ziel:	Auseinandersetzung mit dem Friedensgedanken
Inhalt:	Friedensgebet
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Grundsätzlich überall, sollte stimmungsvoll sein
Material:	
Dauer:	
Vorbereitung:	Texte auswählen

Ziel

Bewusstsein für den Frieden schaffen. Über Frieden nachdenken.

Beschreibung

Friedensgebete sind wie alle Gebete Bitten an Gott (im christlichen Glauben) oder jede andere Form der Spiritualität (Glauben) mit denen um Frieden für sich selbst, seine nächsten oder ganz allgemein um Frieden auf der Welt gebeten wird. Einsetzen kann man Friedensgebete in jeder spirituellen Feier (Gottesdienst, Morgenandacht, am Ende eines Lagerfeuers, Waldweihnachtsfeier, ...). Friedensgebete können von dir oder deinen GuSp selbst formuliert werden. Du kannst aber auch bereits vorformulierte Texte verwenden. Inhalt eines Friedensgebet kann sein:

- Liebe geben
- Hoffnung
- Beenden von Hass und Streit

- Trost und trösten
- Geben statt nehmen

Beispiele

Friedensgebet von Assisi

Herr, mach mich zu einem Werkzeug Deines Friedens, dass ich liebe, wo man hasst; dass ich verzeihe, wo man beleidigt; dass ich verbinde, wo Streit ist; dass ich die Wahrheit sage, wo Irrtum ist; dass ich Glauben bringe, wo Zweifel droht; dass ich Hoffnung wecke, wo Verzweiflung quält; dass ich Licht entzünde, wo Finsternis regiert; dass ich Freude bringe, wo der Kummer wohnt. Herr, lass mich trachten, nicht, dass ich getröstet werde, sondern dass ich tröste; nicht, dass ich verstanden werde, sondern dass ich verstehe; nicht, dass ich geliebt werde, sondern dass ich liebe. Denn wer sich hingibt, der empfängt; wer sich selbst vergisst, der findet; wer verzeiht, dem wird verziehen; und wer stirbt, der erwacht zum ewigen Leben.

Buddhistisches Friedensgebet

Mögen die leiderfüllten Wesen in allen Seinsbereichen Unverzüglich von ihren Schmerzen befreit werden. Mögen die Furchtsamen von Angst erlöst Und die Verfangenen von Verstrickungen befreit werden. Mögen die Entmachteten Kraft finden Und alle Wesen einander wohlgesonnen sein. Mögen alle die haltlos in der Wildnis Der Welt der Erscheinungsformen wandern - die Kinder, die Alten, die Schutzlosen - von den göttlichen Wohltätern behütet werden und ihre ursprüngliche Buddha-Natur auf der Stelle erkennen.

Islamisches Friedensgebet

Im Namen Allahs, des Erbarmers, des Barmherzigen: Lobpreis sei dem Herrn der Welt, der uns erschaffen und allen Stämmen und Nationen Land gegeben hat, auf dass wir einander kennen mögen, nicht um einander Verachtung zu zollen. Sollte dein Feind nach Versöhnung streben, so trachte auch du nach dem Frieden und vertrau auf Gott, den Einen, der alle Dinge hört und weiß. Unter den Dienern Gottes sind ihm jene am nächsten, die in Demut wandeln, und wenn wir ihnen begegnen, sagen wir "O Friede, mein Friede" zu ihnen.

Bemerkungen

Weitere Anregungen und Texte findest du im Internet oder im [PPÖ-Behelf "Zündstoff"](#).

Autoren: Fabian Bonetti, Gruppe Hard

Baden Powell – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Baden_Powell/

Archiviert am: 2025-09-19 21:25:19



Robert Baden Powell

Robert Stephenson Smyth Baden-Powell, 1. Baron Baden-Powell (kurz: *B.P.* oder *BiPi*) war britischer Offizier, Autor, und Gründer der weltweiten Pfadfinderbewegung.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Leben](#)
- [2 Warum beschäftigen wir uns mit Baden Powell](#)
- [3 Literatur von und über B.P.](#)
- [4 Programmideen](#)
- [5 Siehe auch](#)

Leben

Robert Baden Powell, von den Pfadfindern kurz B.P. genannt wurde am 22. Februar 1857 als 12. von 14 Kindern in England geboren. Nach seiner Schulzeit absolvierte B.P. die Sandhurst Military Academy und wurde Offizier der Royal Army. Als solcher war er unter anderem in Indien, Südafrika, Westafrika und im Mittelmeerraum stationiert. Anders wie viele seiner Offizierskamaraden beschäftigte sich B.P. in seiner Freizeit viel mit den Bräuchen der Einheimischen oder durchstreifte die Wildniss. Wegen seiner Kenntnisse und Fertigkeiten im Bereich des Kundschaftens wurde er zum Ausbilder für die Kundschafter. Hier erprobte er zum ersten Mal das Patrullensystem und schrieb auch das Buch "Aids to scouting" (Anleitung zum Pfadfinden) Nach dem er die Stadt Mafeking in Südafrika erfolgreich gegen eine Übermacht verteidigen konnte kam er zurück nach England und stellte fest, dass Jugendliche sein Buch gelesen hatten und nun in der Natur Anschleichen, Kundschaften und ähnliches spielten. Dies war der Anlass dass er die Pfadfinderbewegung gründete. 1912 lernte er auf einer Reise seine Frau Olave St. Clair kennen mit der er drei Kinder hatte. Am 08. Jänner 1941 starb Robert Baden Powell in Nairobi in Kenia, wo er seinen Lebensabend verbracht hatte. Für die Gründung der Pfadfinderbewegung wurde er zum Baron geadelt.

Warum beschäftigen wir uns mit Baden Powell

Die Lebensgeschichte von unserem Gründer bietet zunächst einmal viele, an Abenteuer reiche Geschichten, die durchaus lehrreich sind. Diese Geschichten lassen sich gut am Lagerfeuer erzählen oder sogar in der Form eines kleinen Theaterstücks aufführen. Für ein Kind seiner Zeit (das viktorianische England) und einen Offizier hatt B.P. ein sehr fortschrittliches Denken. So brachte er Ideen wie das Learning by Doing in die Pfadfinderbewegung ein. Die Auseinandersetzung mit den Werten die er vertreten hat und seinen Haltungen und Einstellungen eröffnet einen Blick auf unsere [Traditionen](#) und können Verständnis für diese schaffen.

Literatur von und über B.P.

- Scouting for Boys ...
- Aids to Scouting ...
- Der Wolf der nie schläft...

Programmideen

- [Lückentext zur Lebensgeschichte von B.P.](#)
- [Szenische Darstellung eines Lebensausschnitts von B.P.](#)

Siehe auch

- https://de.wikipedia.org/wiki/Robert_Baden-Powell

Diese Kategorie umfasst alle Artikel zum **Schwerpunkt Weltweite Verbundenheit**.

Autoren: Fabian Bonett, Gruppe Hard

Mobbingprävention – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Mobbingpr%C3%A4vention/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:25:27

Ein Mensch ist Gewalt ausgesetzt oder wird gemobbt, wenn er oder sie wiederholt und über längere Zeit den negativen Handlungen eines oder mehrerer anderer Menschen ausgesetzt ist.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Merkmale](#)
- [2 Wie Mobbing entsteht](#)
 - [2.1 Phase 1 Gemeinheiten werden platziert](#)
 - [2.2 Phase 2 Mobbing wird möglich durch Möglichmacher](#)
 - [2.3 Phase 3 Destruktives Handeln](#)
 - [2.4 Phase 4 Ausschluss](#)
- [3 Impulsfragen](#)

Merkmale

1. Ein Konflikt hat sich verfestigt
2. Von zwei Konfliktparteien ist eine, zumeist einzelne Person, in die Unterlegenheit geraten.
3. Diese Person wird häufig und
4. Über eine längere Zeit angegriffen oder drangsaliert.
5. Diese Person hat kaum die Möglichkeit, sich aus eigener Kraft aus ihrer Situation zu befreien.

Wie Mobbing entsteht

Phase 1 Gemeinheiten werden platziert

Normale Konflikte in der Gemeinschaft

Phase 2 Mobbing wird möglich durch Möglichmacher

Konflikte werden zu Mobbing, wenn das zugelassen wird. Wenn man bei Konflikten zusieht, wird man zum Möglichmacher. Durch die anhaltenden Konflikte geht es dem Opfer immer schlechter und es geht immer stärker in eine Verteidigungshaltung über. Dadurch wird es immer auffälliger.

Phase 3 Destruktives Handeln

Die Person gerät endgültig in die Unterlegenheit. Es tritt ein Gewöhnungseffekt ein, auftretendes Fehlverhalten wird als eigene Schuld gedeutet. Die Person kann sich selbst nicht mehr aus der Situation befreien. Gesundheitliche Schäden treten ein.

Phase 4 Ausschluss

Völlig fertig und hilflos wechselt das Kind die Gruppe oder Schule.

Impulsfragen

- Wie hast du dich in deiner Rolle gefühlt?
 - Was hat dich persönlich getroffen, wobei hast du dich unwohl gefühlt?
 - Hast du dich bereits in einer dieser Rollen gesehen? (nicht darauf eingehen welche)
 - Hast du schon mal aktiv in einen Streit eingegriffen?
-

Autoren: David Pfahler

Datei:Brückenbau-Wettbewerb.jpg – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Datei:Br%C3%BCckenbau-Wettbewerb.jpg/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:25:37

Creative Commons, CC-BY-SA Autor: Christian Wirth April 2013

OÖ Grundlagenseminar [Brückenbau-Wettbewerb](#)

Brückenbau-Wettbewerb – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Br%C3%BCckenbau-Wettbewerb/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:25:43

Brückenbau-Wettbewerb	
Art:	Wettbewerb, Abenteuer
Ziel:	Wettbewerb zum Kennenlernen in der Patrolle und zum Anwenden von Trupprat und Patrullenrat
Inhalt:	
Teilnehmer:	mehrere Patrullen
Leiter:	mindestens zwei
Ort:	Innenräume
Material:	Bastelmanmaterial, Spielgeld, Gewichte, Preise
Dauer:	eine Heimstunde (ca. 90 Minuten)
Vorbereitung:	Bastelmanmaterial beschaffen





Die fertige Brücke wird per ferngesteuertem Auto auf ihre Tragfähigkeit getestet

Der **Brückenbau-Wettbewerb** ist ein [Wettbewerb](#) für mehrere Patroullen. Die Patroullen müssen Baumaterialien ersteigern und damit eine möglichst tragfähige Brücke bauen.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziele](#)
- [2 Spielgeschichte und Rahmen](#)
- [3 Material](#)
- [4 Beschreibung](#)
 - [4.1 Versteigerung](#)
 - [4.2 Bauphase](#)
 - [4.3 Testphase](#)
- [5 Durchführung](#)

Ziele

- Die teilnehmenden Patroullen treten in einem Wettbewerb gegeneinander an.
- Die Teilnehmer der Patroullen lernen sich durch intensives Zusammenarbeiten besser kennen
- Die Methoden [Patrullenrat](#) und [Trupprat](#) werden in spielerischer Atmosphäre erprobt.

Spielgeschichte und Rahmen

Einstieg: Bauarbeiter, Ausstieg: Siegerehrung

Material

- Bastelmanual: Karton, Papier, Holz, Plastik, alles ist möglich. Zusätzlich Klebeband.
- Spielgeld
- Gewichte: zum Testen der Brücke in der Wettkampfphase. Eventuell: Ferngesteuertes Auto, das die Brückequeren können muss.
- Preise: für die Gewinner-Patrulle(n).

Beschreibung

Der Brückenbau-Wettbewerb gliedert sich in drei Phasen:

1. zuerst müssen die Patroullen das Baumaterial ersteigern
2. dann werden die Brücken konstruiert
3. schließlich wird geprüft, welche der Brücken den Vorgaben stand halten und das meiste Gewicht tragen

Versteigerung

Die zur Verfügung stehenden Materialien werden den Patroullen präsentiert. Sie können diese kurz begutachten. Dabei sollten die zu versteigernden Pakete bereits klar dargestellt sein. Die Patroullen führen nun einen Patrullenrat durch, wo sie die zu bauende Brücke besprechen und planen, welche Materialien dafür zu kaufen sind.

An der Versteigerung nehmen nur die Kornetten teil ("Kornettenrat"). Sie ersteigern, in Konkurrenz mit den anderen Patroullen, die zur Verfügung stehenden Gegenstände.

Bauphase

Die Patroullen konstruieren selbständig die Brücken. Die Leiter geben eine klare Zeitbeschränkung vor. Auch muss den Patroullen das zu erreichende Ziel klar sein (z.B. die Breite des "Tals", das die Brücke überspannen soll).

Testphase

Alle fertig konstruierten Brücken nehmen nun am eigentlichen Wettbewerb teil. Geprüft werden:

- ist die Brücke groß und stabil genug, um das Tal zu überbrücken?
- falls verfügbar, kann das (ferngesteuerte?) Auto die Brücke überqueren?
- Schließlich: wie viel Gewicht kann die Brücke tragen, bevor sie zusammenbricht?

Daneben kann auch das Design der Brücke bewertet werden.

Durchführung

Durchgeführt von Benutzer:[Wirthi](#) (Herbst 2012)

Ich habe diesen Wettbewerb im Herbst 2012 mit meinen GuSp in Langholzfeld (3 Patroullen) durchgeführt. Es ging sich gut in einer Heimstunde aus. Die Kinder waren mit Begeisterung dabei. Wie bei jedem Wettbewerb ist wichtig, die Regeln klar vorzugeben, die Bewertung fair durchzuführen, und einen ansprechenden Rahmen, z.B. mit Preisen und Siegerehrung, zu schaffen.

Autoren: [Christian Wirth](#)

Datei:Wiwoepedia-380px-Willkommen.jpg – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Datei:Wiwoepedia-380px-Willkommen.jpg/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:25:53

WiWöPedia Willkommen

PIK8:Mitarbeit – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/PIK8:Mitarbeit/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:26:00

Auf dieser Seite wird kurz beschrieben, wie du zur **Pik8 beitragen** kannst.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Was ist ein Wiki](#)
- [2 Wie funktioniert die Pik8](#)
- [3 Was kann ich dazu beitragen](#)
 - [3.1 Benutzername anlegen](#)
 - [3.2 Bearbeiten eines bestehenden Artikels](#)
 - [3.3 Neuen Artikel anlegen](#)
 - [3.4 Welche Formatierungskriterien muss ich beachten](#)
- [4 Ich möchte beitragen, möchte aber keinen Artikel editieren](#)
- [5 Wo finde ich weitere Hilfe](#)

Was ist ein Wiki

Wiki kommt aus dem Hawaiianischen und bedeutet *schnell*. Ein Wiki-System kann schnell und einfach bearbeitet werden. Es ist ein typisches Werkzeug des *Web 2.0*, bei dem alle BenutzerInnen etwas zur Homepage beitragen können, anstatt nur den Inhalt zu konsumieren.

Das bekannteste Wiki derzeit ist die freie Online-Enzyklopädie [Wikipedia](#).

Wie funktioniert die Pik8

In der Pik8 sind Artikel (und Bilder) für die Pfadfinder-Arbeit mit Guides und Spähern (10-13 Jahre) in Österreich eingetragen. LeserInnen eines Artikels können diesen dabei auch bearbeiten oder neue Artikel anlegen.

Jeder Artikel hat oben eine Menüleiste. Die beiden ersten Einträge sind "Seite" und "Diskussion". Unter "Seite" befindet sich der eigentliche Artikel, unter "Diskussion" können BenutzerInnen über den Artikel diskutieren oder etwa Verbesserungen des Artikels vorschlagen.

Was kann ich dazu beitragen

BenutzerInnen, die über einen Benutzernamen verfügen, können Artikel bearbeiten, neue Artikel anlegen, und Dateien (Fotos) hochladen.

Benutzername anlegen

Um in diesem Wiki editieren zu können, ist eine Registrierung notwendig. Wikis werden leider regelmäßig, teilweise automatisiert, mit Spam gefüllt. Dies kann effektiv nur verhindert werden, indem anonymes Editieren verboten wird.

Als angemeldete/r BenutzerIn kann man darüber hinaus leichter mit anderen BenutzerInnen kommunizieren und in der Liste der Änderungen der Artikel scheint der gewählte Benutzername auf. Die Angabe eines Realnamens ist jedoch weiterhin nicht erforderlich!

Wie lege ich einen Benutzernamen an

Einen neuen Benutzernamen kann man auf der Seite [Spezial:Anmelden](#) erzeugen ("PIK8 beitreten"). [Direktlink zum Erstellen eines Benutzernamens](#).

Bearbeiten eines bestehenden Artikels

Jeder Artikel kann durch einen Klick auf den Menupunkt "Bearbeiten" im Menu ganz oben auf der Seite bearbeitet werden. Änderungen werden nach dem Speichern sofort sichtbar. Aber keine Angst: Du kannst nichts kaputt machen - im schlimmsten Fall können ältere Versionen der Artikel problemlos wiederhergestellt werden.

Die Beiträge von BenutzerInnen können einfache Korrekturen in einer Beschreibung sein, etwa Rechtschreibfehler die korrigiert werden, es es können neue Abschnitte hinzugefügt, Links eingetragen, oder [Fotos beigesteuert](#) werden.

Neuen Artikel anlegen

Jeder Benutzer bzw. jede Benutzerin kann auch neue Artikel anlegen. Dies geht am einfachsten, indem nach dem exakten Artikelnamen gesucht wird (Suchbox rechts oben). Im Suchergebnis scheint unter anderem ein roter Link auf, der einen Text eingebettet ist: "[Erstelle die Seite „Mein Suchtext“ in diesem Wiki](#)".

Alternativ kann auch auf jeden beliebigen roten Link im Wiki geklickt werden. Rote Links verweisen auf nicht-existente Artikel. Wird auf einen solchen Link geklickt, kann dieser anschließend angelegt werden.

Welche Formatierungskriterien muss ich beachten

Am besten suchst du dir einen bestehenden, ähnlichen Artikel, und übernimmst wesentliche Formatierungseigenschaften von dort. Ansonsten ist es wichtig(er), dass du den Inhalt gut beschreibst. Jemand aus unserem Admin-Team wird sich anschließend um die korrekte Formatierung kümmern!

Ich möchte beitragen, möchte aber keinen Artikel editieren

Sende uns deinen Beitrag per Mail, an christian.wirth@ooe.pfadfinder.at - wir kümmern uns darum, dass der Artikel rasch eingetragen wird!

Wo finde ich weitere Hilfe

Eine komplette Beschreibung der Wiki-Syntax findest du unter <http://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Hilfe> (die Wikipedia und die PIK8 benutzen die gleiche Software, *MediaWiki*).

Datei:Nv3-gruentoene.gif – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Datei:Nv3-gruentoene.gif/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:26:09

[Grüntöne](#)

GuSp-Methoden – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/GuSp-Methoden/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:26:15

Eine **Methode** ist ein *planmäßiges, systematisches Verfahren zur Erreichung eines Ziels*. In der Guides- und Späher-Stufe werden zahlreiche solcher Methoden benutzt, um die Kinder am Weg der Bewältigung ihrer [Entwicklungsaufgaben](#) zu begleiten.

GuSp-Methoden

Jede zielgerichtete Anwendung eines Verfahrens ist eine *Methode*. neunzehn solcher Methoden wurden als zentral für die Arbeit mit Guides und Späher erkannt, und fließen daher besonders in die Ausbildung der LeiterInnen ein.

Kern-[Methoden](#) der GuSp-Stufe

Patrullensystem	<ul style="list-style-type: none">• Patrulle• Patrullenrat• Patrullenaktion• Patrullenaufgaben• Kornettln• Patrullenämter
Programmmethoden	<ul style="list-style-type: none">• Heimstunde• Lager• Hike• Abenteuer• Wettbewerb• Schritt für Schritt• Spiel• Freizeit am Lager• Zeremonien, Traditionen, Rituale• Meine Schritte zum Versprechen• Überstellung zu CaEx
Trupp	<ul style="list-style-type: none">• Trupprat• Truppversammlung

Entwicklungsaufgaben – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Entwicklungsaufgaben/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:26:20

Als PfadfinderleiterInnen wollen wir Kinder und Jugendliche bei der Bearbeitung ausgewählter **Entwicklungsaufgaben** unterstützen. Richtig angewandt, bieten die [Methoden](#) der GuSp-Stufe den Guides und Spähern vielfältige Gelegenheiten ihre Entwicklungsaufgaben zu bearbeiten.

Die Entwicklungsaufgaben der Guides und Späher

- Selbstständige Gestaltung von sozialen Kontakten innerhalb der [Peergroup](#),
- wo auch erste Schritte in der Gestaltung von Beziehungen zum Gegengeschlecht gemacht werden (Geschlechterrollen),
- Bewältigung von Risikosituationen
- und Identitätsbildung.

Siehe Auch



[Entwicklungsaufgaben und Methoden](#)

[Entwicklungsaufgaben](#) in der GuSp-Stufe

Peer group	<ul style="list-style-type: none">• Werteentwicklung• Gemeinschaft• Eigene Meinung• Freundschaften• Mitbestimmung
Identitätsentwicklung	<ul style="list-style-type: none">• Mitbestimmung• Geschlechtsidentität• Fähigkeiten & Fertigkeiten• Herausforderungen & Grenzen• Spiritualität

Peer Group – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Peer_group/

Archiviert am: 2025-09-19 21:26:27

Die 11- bis 14jährigen Kids sind in einem sozialen Netzwerk eingebunden, das neben der Familie auch verschiedene äußer-familiäre Freundschaftsformen wie lockere Freundschaften, die/der beste Freundin, Freundschaftsgruppen, Cliques, Sportgruppen etc. beinhaltet. Eine der wichtigsten Formen ist die **Peer Group**, die einen eigenständigen Zusammenschluss gleichaltriger Mädchen und/oder Burschen darstellt.

Sozialformen
<ul style="list-style-type: none">• Individuum• Kleingruppe<ul style="list-style-type: none">◦ Peer Group◦ Interessensgruppe• Großgruppe

Die Peer Group als Teamsystem

Kinder und Jugendliche arbeiten nicht allein an ihrer [persönlichen Entwicklung](#), sondern lernen auch von und mit Gleichaltrigen, indem sie Verantwortung übernehmen, sich Aufgaben aufteilen und Entscheidungen gemeinsam treffen und tragen.

Das Teamsystem ist die grundlegende organisatorische Struktur einer Altersstufe innerhalb einer PfadfinderInnengruppe, die aus kleineren Gruppen von Kindern oder Jugendlichen besteht und von Erwachsenen geleitet wird. Auch als Kleingruppensystem bezeichnet basiert es vorwiegend auf den Sozialformen der Peer Group oder der Interessensgruppe.

Innerhalb jedes Teams organisieren die Mitglieder ihr Leben in der Kleingruppe im Rahmen ihrer Möglichkeiten und Fähigkeiten selbst. Sie übernehmen Verantwortung, teilen sich Aufgaben, entscheiden über Aktivitäten, organisieren sie, führen sie durch und reflektieren sie.

Siehe Auch



[Patrolle als soziales Lernfeld](#)

Entwicklungsaufgaben in der GuSp-Stufe

Peer group	<ul style="list-style-type: none">• Werteentwicklung• Gemeinschaft• Eigene Meinung• Freundschaften• Mitbestimmung
Identitätsentwicklung	<ul style="list-style-type: none">• Mitbestimmung• Geschlechtsidentität• Fähigkeiten & Fertigkeiten• Herausforderungen & Grenzen• Spiritualität

Werteentwicklung – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Werteentwicklung/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:26:33

Kinder der Guides und Späher Stufe erlernen den Umgang mit sozialen Normen.

Kinder im Alter von 10 Jahren haben moralische Grundhaltungen verinnerlicht, welche sie im Laufe der Kindheit von ihren Bezugspersonen gelernt haben. In der Volksschulzeit haben sie zudem einfache Regeln des Zusammenlebens erlernt. Neu ist nun die Herausforderung, den Umgang mit sozialen Normen zu erlernen. Sowohl in der Auseinandersetzung mit Erwachsenen, als auch innerhalb der Peer Group. Diese Auseinandersetzung mit Regeln und sozialen Normen hat häufig den Charakter des Austestens. 10- bis 13-Jährige wissen ziemlich genau, für welche Werte und Normen sie stehen, und sie können auch die Unterschiede zu anderen feststellen. Allerdings wissen sie noch nicht, wie sie mit diesen Unterschieden innerhalb der Peer Group umgehen sollen. In dieser Phase geht es für die jungen Jugendlichen unter anderem um das Austesten und Prüfen von Normen, das Aushalten der anderen Sichtweisen, das Standhalten beim Durchsetzen eigener Werte und um das Mitgestalten des Gruppengeschehens. Beim Umgang mit den eigenen Werten kann der Gruppendruck innerhalb der Peer Group eine wesentliche Rolle spielen.

[Entwicklungsaufgaben](#) in der GuSp-Stufe

Peer group	<ul style="list-style-type: none">• Werteentwicklung• Gemeinschaft• Eigene Meinung• Freundschaften• Mitbestimmung
Identitätsentwicklung	<ul style="list-style-type: none">• Mitbestimmung• Geschlechtsidentität• Fähigkeiten & Fertigkeiten• Herausforderungen & Grenzen• Spiritualität

Gemeinschaft – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Gemeinschaft/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:26:38

Kinder der Guides-/ Späherstufe erlernen die Möglichkeit der Gestaltung von sozialen Systemen anhand der [Peer Group](#).

Für 10- bis 13-Jährige ist es wichtig, Teil einer Gruppe zu sein und in dieser Gruppe einen passenden Platz zu finden. Daher finden sich Kinder in diesem Alter auf Basis gemeinsamer Interessen zu Peer Groups zusammen. Ein wichtiges Ziel einer [Peer Group](#) ist es, ein erfolgreiches Team zu werden. Dazu gehört, dass die Peer Group ihre selbst auferlegten Aufgaben erfolgreich bewältigt sowie in der Lage ist, ein Zusammengehörigkeitsgefühl zu entwickeln. Die Peer Group bietet den Kindern und jungen Jugendlichen einen sozialen Raum, in dem ein Gruppenprozess stattfindet, im Zuge dessen unter anderem die Rollen der Gruppenmitglieder definiert werden. Durch das Einnehmen verschiedener Rollen gestaltet jede/r Einzelne das Gruppenleben mit und erweitert dadurch beiläufig seine/ihre sozialen Kompetenzen.

[Entwicklungsaufgaben](#) in der GuSp-Stufe

Peer group	<ul style="list-style-type: none">• Werteentwicklung• Gemeinschaft• Eigene Meinung• Freundschaften• Mitbestimmung
Identitätsentwicklung	<ul style="list-style-type: none">• Mitbestimmung• Geschlechtsidentität• Fähigkeiten & Fertigkeiten• Herausforderungen & Grenzen• Spiritualität

Eigene Meinung – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Eigene_Meinung/

Archiviert am: 2025-09-19 21:26:45

Kinder der Guides-/ Späherstufe lernen ihre **eigene Meinung** und ihre eigenen Interessen in der **Peer Group** zu vertreten und diese den Anforderungen und Erwartungen gegenüberzustellen.

Eigene Vergleiche mit anderen, aber auch Rückmeldungen der Peer Group beeinflussen nachhaltig das Selbstbild der jungen Jugendlichen. Gerade die Peer Group bietet 10- bis 13-Jährigen viele Möglichkeiten sich selbst zu entdecken, sich aus eigenem Antrieb heraus zu behaupten und sich klarer zu werden, was man kann und woran man noch arbeiten möchte. Dem gegenüber steht der Gruppendruck innerhalb der Peer Group, welcher diesen Prozess behindern kann. Die 10- bis 13-Jährigen stehen vor der Frage:

- „Ist das, was mich interessiert, auch das, was in meiner Peer Group oder in der Familie Interesse findet, oder fällt es aus dem Rahmen?“
- „Soll ich mich dem Gruppendruck fügen und ein Stück Individualität aufgeben oder halte ich dem Gruppendruck stand und stelle ich mich meiner Angst von der Peer Group ausgeschlossen zu werden?“.

Die Peer Group bietet ihren Mitgliedern die Gelegenheit zu entdecken, dass jede und jeder etwas anderes gut kann und dass die Gruppe von den verschiedenen Fähigkeiten profitiert.

[Entwicklungsaufgaben](#) in der GuSp-Stufe

Peer group	<ul style="list-style-type: none">• Werteentwicklung• Gemeinschaft• Eigene Meinung• Freundschaften• Mitbestimmung
Identitätsentwicklung	<ul style="list-style-type: none">• Mitbestimmung• Geschlechtsidentität• Fähigkeiten & Fertigkeiten• Herausforderungen & Grenzen• Spiritualität

Freundschaften – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Freundschaften/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:26:53

Kinder der Guides-/ Späherstufe vertiefen ihre Freundschaften basierend auf gemeinsamen Interessen.

Mit dem Übergang von der späten Kindheit in die Lebenswelt der jungen Jugendlichen nimmt die Bedeutung von Freundschaften zu. Der Sinn von Freundschaft besteht für 10- bis 13-Jährige vor allem darin, in der Freizeit etwas gemeinsam zu tun und zu erleben. Kinder knüpfen daher Freundschaften häufig auf Basis gemeinsamer Interessen. Mit dem Eintritt in die Pubertät wird das Bedürfnis der jungen Jugendlichen nach mehr Unabhängigkeit vom Elternhaus zunehmend stärker. Junge Jugendliche suchen Rückzugsräume, wo Erwachsene nichts zu suchen haben und erproben im Freundeskreis schrittweise die Ablösung vom Elternhaus. dadurch entwickelt sich die Qualität von Freundschaften allmählich weiter. Zum gemeinsamen Tun kommt das gemeinsame Nachdenken und Reflektieren über das eigene Leben hinzu. Mit Freunden und Freundinnen werden zunehmend auch Erfahrungen, Sorgen, Zukunftsträume und Ängste besprochen.

[Entwicklungsaufgaben](#) in der GuSp-Stufe

Peer group	<ul style="list-style-type: none">• Werteentwicklung• Gemeinschaft• Eigene Meinung• Freundschaften• Mitbestimmung
Identitätsentwicklung	<ul style="list-style-type: none">• Mitbestimmung• Geschlechtsidentität• Fähigkeiten & Fertigkeiten• Herausforderungen & Grenzen• Spiritualität

Mitbestimmung – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Mitbestimmung/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:26:59

Mitbestimmung bedeutet, dass Kinder und Jugendliche bei Themen, die für sie relevant sind, mitsprechen können und bei Entscheidungen, welche ihr Leben betreffen, mitgestalten können.

Erwachsene unterstützen sie bei der Entwicklung der dazu nötigen Fähigkeiten und etablieren einen methodischen und organisatorischen Rahmen, der altersgemäße Partizipation ermöglicht. Gelungene Partizipation ist freiwillig, herausfordernd und macht Spaß.

Kindern und Jugendlichen wird einerseits so viel Verantwortung überlassen und andererseits so viel Unterstützung geboten, dass sie Schritt für Schritt lernen, gemeinsam Entscheidungen zu treffen. Sie erwerben dadurch wichtige soziale Kompetenzen: Partizipation stärkt ihre Eigenverantwortung, leistet einen wesentlichen Beitrag zur Bearbeitung ihrer [EntwicklungsAufgaben](#) und motiviert sie, ihre Lebenswelt aktiv und eigeninitiativ mitzugestalten. Kindern und Jugendlichen soll bewusst werden, dass sie selbst entscheiden und dass ihre Entscheidungen ernst genommen und umgesetzt werden.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Mitbestimmung als Entwicklungsaufgabe der GuSp](#)
- [2 Partizipationsleiter](#)
 - [2.1 Beschreibung der einzelnen Stufen der Leiter der Partizipation](#)
- [3 Ideen für die Durchführung](#)
- [4 Siehe Auch](#)

Mitbestimmung als Entwicklungsaufgabe der GuSp

Kinder der Guides-/ Späherstufe beteiligen sich im Rahmen ihrer individuellen Entwicklung an demokratischen Prozessen und helfen bei der Findung von Regeln für die Gemeinschaft mit.

10- bis 13-Jährige wollen bei Themen mitbestimmen, die für sie bedeutungsvoll sind. Das stärkt ihr Selbstbewusstsein und fördert die Einsicht, dass Mitbestimmen auch Mitverantworten heißt. Durch die gesammelten positiven Erfahrungen, die eigene Lebenswelt mitgestalten zu können, sind die Jugendlichen weniger anfällig sich destruktiv zu verhalten. Des Weiteren bieten Partizipationsprozesse den jungen Jugendlichen die Chance, Handlungsmöglichkeiten zu erkennen, diese zu gestalten und dadurch planvolles und reflektierendes Denken zu üben.

[EntwicklungsAufgaben](#) in der GuSp-Stufe

Peer group	<ul style="list-style-type: none"> • Wertentwicklung • Gemeinschaft • Eigene Meinung • Freundschaften • Mitbestimmung
Identitätsentwicklung	<ul style="list-style-type: none"> • Mitbestimmung • Geschlechtsidentität • Fähigkeiten & Fertigkeiten • Herausforderungen & Grenzen • Spiritualität

Partizipationsleiter

Bei der Partizipationsleiter wird der Umfang und Grad der Mitbestimmung gewählt. Die „Leiter der Partizipation“ von Roger Hart (siehe Abbildung) beschreibt die unterschiedlichen Level von Mitbestimmung, wobei der Grad der Einbindung der Kinder und Jugendlichen in den Entscheidungsprozess schrittweise zunimmt. Die ersten drei Stufen sind nicht-partizipativer Natur. Diese solltest du vermeiden, da sie unseren Werten nicht entsprechen. Die Stufen vier bis acht sind Gelegenheiten echter Partizipation. Die aufeinander aufbauenden Stufen können von den Kindern und Jugendlichen je nach Reife, Kompetenz und Umfang des Themas bewältigt werden.

- Für WiWo sind vor allem die Stufen 4 bis 6 relevant
- Für GuSp sind vor allem die Stufen 4 bis 7 relevant
- CaEx und RaRo stehen alle Stufen 4 bis 8 zur Verfügung

Beschreibung der einzelnen Stufen der Leiter der Partizipation

1. Manipulation

Fremdbestimmt und nicht informiert. Kinder und Jugendliche werden von Erwachsenen für Erreichung eigener Ziele verwendet, ohne sie über diese fremden Ziele aufzuklären.

2. Dekoration

Kinder und Jugendliche wirken bei einer Veranstaltung von und für Erwachsene mit, wissen kaum worum es geht und sind bei der Organisation des Anlasses nicht beteiligt.

3. Scheinpartizipation

Kinder und Jugendliche dürfen zwar (symbolisch) ihre Meinung kundtun, aber dies hat weiter keine Konsequenzen.

4. Information

Die Aufgabe ist fremdbestimmt, aber Kinder und Jugendliche wissen über die Ziele Bescheid und leisten einen echten Beitrag (bspw. Kids bekommen den Auftrag, für den Gruppenflohmarkt Kerzen zu gießen).

5. Beteiligung

Die Aktivität wird zwar von den LeiterInnen geplant, aber die Kinder und Jugendlichen werden bei allen wichtigen Entscheidungen einbezogen (bspw. das Thema für eine Heimstunde wird von den Kids ausgewählt, welche dann von den LeiterInnen vorbereitet wird).

6. Kooperation

Der Anstoß für eine Aktivität kommt von den LeiterInnen, Entscheidungen und Planung der Aktivität erfolgen durch Kids und LeiterInnen gemeinsam (bspw. GuSp Patrullenaktion, CaEx Unternehmen).

7. Laissez-faire

Von den Kindern und Jugendlichen allein initiiert und durchgeführt; von der Patrulle oder Runde selbst gestaltete Zeit, LeiterInnen unterstützen ggf. bei der Definition des Rahmens (bspw. Lagerfreizeit).

8. Begleitung

Von Jugendlichen initiiert, geteilte Entscheidungen mit LeiterInnen; Projekt wird von den Jugendlichen eigenständig geplant und durchgeführt, LeiterInnen werden ggf. von ihnen als ExpertInnen beigezogen (bspw. RaRo Projekt).

Tatsächlich gibt es noch eine 9. Stufe auf der Partizipationsleiter, nämlich die Selbstorganisation. Diese ist Gruppen von Erwachsenen vorbehalten, die keine pädagogische Betreuung mehr brauchen. Selbstorganisation leben wir bspw. in den [Landesjungendräten](#) und dem [Bundesjugendrat](#) oder im [Gruppenrat](#).

Ideen für die Durchführung

Partizipation muss geübt werden. Deshalb ist es sinnvoll, vielfältige Partizipationsformen zu nutzen. Du kannst Kinder und Jugendliche sowohl geplant als auch spontan am Programm mitbestimmen lassen.

Regelmäßige Formen der Mitbestimmung in der GuSp-Stufe sind:

- [Patrullenrat](#)
- [Trupprat](#) und
- [Truppversammlung](#)

Gelungene Mitbestimmung orientiert sich an den Fähigkeiten der Guides und Späher. Hier kannst du die Kids fordern und fördern indem du Methoden zur Ideen- oder Entscheidungsfindung anbietest. Lass den Kids Zeit, eine neue Methode kennenzulernen und sie zu erproben. Um jedoch Langeweile zu vermeiden, solltest du versuchen, Vielfalt in deine Methoden zu bringen.

Methoden zur Entscheidungsfindung

- [Lasst Körper sprechen](#)
- [Abstimmung mit den Füßen](#)
- [Abstand nehmen](#)
- [Pro-und-Contra-Diskussion](#)
- [Kopfstandmethode](#)
- [Stille Diskussion](#)
- [Entscheidungsmatrix](#)
- [Klebpunktemethode](#)
- [Stegreifmethode](#)

Siehe Auch

-



[Partizipation - Kids reden mit](#)

-



[Kids reden mit: Mitbestimmung in der Patrulle](#)

-



[Kids reden mit: Mitbestimmung auf Truppebene](#)

- LeiterInnen-Fachwissen: [Entscheidungsfindung](#)
- LeiterInnen-Fachwissen: [Partizipation](#)

[\[\[Kategorie:Mitbestimmung\]\]](#)

Geschlechtsidentität – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Geschlechtsidentit%C3%A4t/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:27:06

Geschlechtsidentität bezeichnet die innere Überzeugung, einem Geschlecht anzugehören.

Für Erwachsene heißt das, sich der eigenen Vorbildfunktion bewusst zu sein und sowohl sozial konstruierte Rollenbilder als auch das eigene Rollenverhalten immer wieder kritisch zu hinterfragen. Für dieses bewusste Vorleben vielfältiger Rollenbilder ist es notwendig, über ein Leitungsteam mit AnsprechpartnerInnen beider Geschlechter zu verfügen.

Geschlechterbezogenes Arbeiten

- Geschlechtergerecht
- Geschlechtsspezifisch
- Genderkritisch

In der Guides und Späher Stufe

Kinder der Guides-/ Späherstufe setzen sich mit unterschiedlichen Geschlechterrollen und dem eigenen Körper auseinander.

Bei Kindern sind die von den Eltern vermittelten Verhaltensweisen sehr prägend für die eingeübten Rollenmuster. Mit dem Eintritt in die Pubertät wird auch Sexualität ein Thema. Die 10- bis 13-Jährigen lernen ihren eigenen Körper und dessen Veränderungen kennen, wobei die jungen Jugendlichen Sexualität mehr im Kopf als in der Realität ausleben. Des Weiteren machen einige junge Jugendliche ihre ersten Schritte in der Gestaltung partnerschaftlicher Beziehungen. In dieser Entwicklungsphase sammeln junge Jugendliche vor allem Bilder, Sichtweisen und Einstellungen, um daraus zu einem späteren Zeitpunkt ihre eigene Vorstellung von dem Mann oder der Frau zu formen, der/die sie einmal sein wollen. Daher ist es gerade in diesem Zeitraum wichtig, Vielfalt zu erfahren, damit sie später aus einem reichen Fundus an Rollenbildern schöpfen können. Darunter fällt auch die Vorbildfunktion der Bezugspersonen, bspw. welcher Umgang zwischen den Geschlechtern gelebt wird, oder ob verschiedenen sexuellen Orientierungen wertschätzend begegnet wird.

Siehe Auch



[Geschlechtbezogene Pädagogik](#)

[Entwicklungsaufgaben](#) in der GuSp-Stufe

Peer group	<ul style="list-style-type: none"> • Wertentwicklung • Gemeinschaft • Eigene Meinung • Freundschaften • Mitbestimmung
Identitätsentwicklung	<ul style="list-style-type: none"> • Mitbestimmung • Geschlechtsidentität • Fähigkeiten & Fertigkeiten • Herausforderungen & Grenzen • Spiritualität

Fähigkeiten & Fertigkeiten – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/F%C3%A4higkeiten_%26_Fertigkeiten/

Archiviert am: 2025-09-19 21:27:14

Kinder der Guides-/ Späherstufe erkennen, nutzen, erweitern und vertiefen ihre individuellen **Fähigkeiten und Fertigkeiten**.

Am Ende der Volksschulzeit stehen Kinder gefühlsmäßig auf einem Gipfel in ihrem Leben. Sie haben in den vergangenen Jahren viel gelernt und vertrauen sowohl in die Kraft und Verlässlichkeit ihres Körpers als auch in ihre geistigen Fähigkeiten. Eine neue Entwicklung bei älteren Kindern ist, dass sie anfangen, ihre individuellen Interessen und spezifischen Fähigkeiten zu erkennen, zu entdecken und darüber nachzudenken. Wenn sie von etwas begeistert sind, eignen sie sich mit viel Eifer und Ausdauer neue Fähigkeiten und Fertigkeiten an. Neu ist, dass junge Jugendliche anfangen, individuelle Interessen und spezifische Fähigkeiten auch bei den anderen Gleichaltrigen wahrzunehmen.

[Entwicklungsauflagen](#) in der GuSp-Stufe

Peer group	<ul style="list-style-type: none">• Werteentwicklung• Gemeinschaft• Eigene Meinung• Freundschaften• Mitbestimmung
Identitätsentwicklung	<ul style="list-style-type: none">• Mitbestimmung• Geschlechtsidentität• Fähigkeiten & Fertigkeiten• Herausforderungen & Grenzen• Spiritualität

Herausforderungen & Grenzen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Herausforderungen_%26_Grenzen/

Archiviert am: 2025-09-19 21:27:19

Kinder der Guides-/ Späherstufe stellen sich ihren individuellen geistigen und körperlichen **Herausforderungen und Grenzen**. Schrittweise lernen sie mit diesen Herausforderungen verantwortungsvoll umzugehen und ihre eigenen Grenzen zu erweitern, ohne sich selbst oder andere zu gefährden.

Ältere Kinder lösen sich allmählich von ihrem Selbstbild als Kind. Die 10- bis 13-Jährigen finden in der Peer Group nicht nur Orientierung und Vorbilder, sondern auch einen neuen Freiraum, der ihrem Bedürfnis entgegenkommt, Grenzen und Risiken auszuloten. Steter Drang nach Unabhängigkeit und das Gefühl, auf sich selbst aufpassen zu können, prallen manchmal sprichwörtlich mit der Realität zusammen. Im Hinblick auf die Jugendphase scheint es wichtig zu sein, dass sich 10- bis 13-Jährige potentiellen Risikosituationen stellen und eine Widerstandskraft gegen diverse „Verführungen“ aufbauen. Widersprüche und Gefahren werden von den jungen Jugendlichen zwar teilweise gesehen, es fehlt ihnen aber die Fähigkeit, diese Probleme zu lösen. Darin gründet sich das Hauptrisiko dieser Altersgruppe: 10- bis 13-Jährige können viel mehr tun, als sie an Folgen bewältigen können. Deshalb müssen sie gerade in diesem Alter lernen, mit den Risiken eines relativ großen Entscheidungsspielraums klar zu kommen.

[Entwicklungsaufgaben](#) in der GuSp-Stufe

Peer group	<ul style="list-style-type: none">• Wertee Entwicklung• Gemeinschaft• Eigene Meinung• Freundschaften• Mitbestimmung
Identitätsentwicklung	<ul style="list-style-type: none">• Mitbestimmung• Geschlechtsidentität• Fähigkeiten & Fertigkeiten• Herausforderungen & Grenzen• Spiritualität

Spiritualität – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Spiritualit%C3%A4t/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:27:24

Kinder der Guides-/ Späherstufe entdecken, erleben und vertiefen ihre individuelle **Spiritualität**.

Die zunehmende Fähigkeit zwischen konkreter Wirklichkeit und Fantasie zu unterscheiden, sowie das wachsende Bedürfnis nach Selbstbestimmung beeinflussen die spirituelle Entwicklung der 10- bis 13-Jährigen. Sie beginnen die spirituellen Antworten und Überzeugungen ihrer Kindheit kritisch zu hinterfragen. Sie prüfen deren Belastbarkeit und fordern zuweilen handfeste Beweise. Das zunehmende Bedürfnis nach Selbstbestimmung gerät in Konflikt mit absoluten „Mächten“ und Antworten. Im Zuge dieser Auseinandersetzung lösen sie sich allmählich von einem Gefühl der Abhängigkeit von etwas Größerem. Vor dem Hintergrund der umfassenden Veränderungen in Folge der Pubertät sehnen sie sich nach Gewissheit und nach ganzheitlicher und spiritueller Erfahrung, aus der sie Mut und Kraft schöpfen können. Junge Jugendliche stellen sich Sinnfragen und suchen nach Antworten, sind aber nur bedingt in der Lage diese selbst zu entwickeln. Daher werden stimmige Bilder und Werte in ihr Selbstbild übernommen.

Entwicklungsaufgaben in der GuSp-Stufe

Peer group	<ul style="list-style-type: none">• Werteeentwicklung• Gemeinschaft• Eigene Meinung• Freundschaften• Mitbestimmung
Identitätsentwicklung	<ul style="list-style-type: none">• Mitbestimmung• Geschlechtsidentität• Fähigkeiten & Fertigkeiten• Herausforderungen & Grenzen• Spiritualität

Kategorie:Artikel nach Inhalt – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Artikel_nach_Inhalt/

Archiviert am: 2025-09-19 21:27:33

Diese Kategorie **Artikel nach Inhalt** strukturiert die Artikel nach ihrem Inhalt. Es werden hier keine Artikel unmittelbar eingeordnet, sondern diese werden den Sub-Kategorien zugeteilt.

Artikel nach Inhalt

- [Baden-Powell](#)
- [Behinderung](#)
- [Bücher](#)
- [Erste Hilfe](#)
- [Geheimschriften](#)
- [Geschicklichkeit](#)
- [Gesundheit](#)
- [Gute Tat](#)
- [Internationalität](#)
- [Kim](#)
- [Kommunikation](#)
- [Konsum](#)
- [Kosmetik](#)
- [Kreativität](#)
- [Medien](#)
- [Messen](#)
- [Nachbarschaft](#)
- [Natur](#)
- [Navigation](#)
- [Ortskundung](#)
- [Patrulle](#)
- [Patrullenaktion](#)
- [Pfadfindergesetz](#)
- [Pfadfinderversprechen](#)
- [Pfaditechnik](#)
- [Rechte](#)
- [Seefahrer](#)
- [Sinne](#)
- [Spiritualität](#)
- [Teamsystem](#)
- [Verkehr](#)

Unterkategorien

Es werden 31 von insgesamt 31 Unterkategorien in dieser Kategorie angezeigt:

B	K (Fortsetzung)	P (Fortsetzung)
<ul style="list-style-type: none"> • Baden-Powell • Behinderung • Bücher 	<ul style="list-style-type: none"> • Konsum • Kosmetik • Kreativität 	<ul style="list-style-type: none"> • Pfadfindergesetz • Pfadfinderversprechen • Pfaditechnik
E	M	R
<ul style="list-style-type: none"> • Erste Hilfe 	<ul style="list-style-type: none"> • Medien • Messen 	<ul style="list-style-type: none"> • Rechte
G	N	S
<ul style="list-style-type: none"> • Geheimschriften • Geschicklichkeit • Gesundheit • Gute Tat 	<ul style="list-style-type: none"> • Nachbarschaft • Natur • Navigation 	<ul style="list-style-type: none"> • Seefahrer • Sinne • Spiritualität
I	O	T
<ul style="list-style-type: none"> • Internationalität 	<ul style="list-style-type: none"> • Ortserkundung 	<ul style="list-style-type: none"> • Teamsystem
K	P	V
<ul style="list-style-type: none"> • Kim • Kommunikation 	<ul style="list-style-type: none"> • Patrouille • Patrullenaktion 	<ul style="list-style-type: none"> • Verkehr

Kategorie:Baden-Powell – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Baden-Powell/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:27:39

Diese Kategorie umfasst Artikel über den Gründer der Pfadfinderbewegung, **Robert Baden-Powell, Lord of Gilwell**.

Artikel nach Inhalt

- [Baden-Powell](#)
- [Behinderung](#)
- [Bücher](#)
- [Erste Hilfe](#)
- [Geheimschriften](#)
- [Geschicklichkeit](#)
- [Gesundheit](#)
- [Gute Tat](#)
- [Internationalität](#)
- [Kim](#)
- [Kommunikation](#)
- [Konsum](#)
- [Kosmetik](#)
- [Kreativität](#)
- [Medien](#)
- [Messen](#)
- [Nachbarschaft](#)
- [Natur](#)
- [Navigation](#)
- [Ortskundung](#)
- [Patrulle](#)
- [Patrullenaktion](#)
- [Pfadfindergesetz](#)
- [Pfadfinderversprechen](#)
- [Pfaditechnik](#)
- [Rechte](#)
- [Seefahrer](#)
- [Sinne](#)
- [Spiritualität](#)
- [Teamsystem](#)
- [Verkehr](#)

Seiten in der Kategorie „Baden-Powell“

Es werden 21 von insgesamt 21 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

<p>A</p> <ul style="list-style-type: none">• Baden Powell• Aktivtipp aus dem JOKER - BiPis Reisen• Aktivtipp aus dem JOKER - Bücher über BiPi <p>B</p> <ul style="list-style-type: none">• B.P. als Comic• B.P. Dart-Quiz• B.P. Memory zum selber machen• B.P.-Millionenshow	<p>B (Fortsetzung)</p> <ul style="list-style-type: none">• Baden Powells Orden• BiPi bei der Wahrsagerin• BiPi feiert Geburtstag• BiPi's Spirit• BiPi-Comic darstellen• BiPis Grabstein <p>D</p> <ul style="list-style-type: none">• Das Leben des BiPi darstellen	<p>D (Fortsetzung)</p> <ul style="list-style-type: none">• Domino über B.-P. <p>K</p> <ul style="list-style-type: none">• Knifflige Fragen zu B.P.• Kreuzworträtsel zum Leben B.P.'s <p>L</p> <ul style="list-style-type: none">• Literaturtipps zu Baden Powell• Lückentext zu BiPi• Lückentext zur Lebensgeschichte von B.P. <p>M</p> <ul style="list-style-type: none">• Mafeking - Botenschaften überbringen
---	---	---

Kategorie:Behinderung – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Behinderung/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:27:46

Diese Kategorie umfasst Artikel mit Bezug zu **Behinderungen**.

Artikel nach Inhalt
<ul style="list-style-type: none">• Baden-Powell• Behinderung• Bücher• Erste Hilfe• Geheimschriften• Geschicklichkeit• Gesundheit• Gute Tat• Internationalität• Kim• Kommunikation• Konsum• Kosmetik• Kreativität• Medien• Messen• Nachbarschaft• Natur• Navigation• Ortskundung• Patrouille• Patrullenaktion• Pfadfindergesetz• Pfadfinderversprechen• Pfaditechnik• Rechte• Seefahrer• Sinne• Spiritualität• Teamsystem• Verkehr

Unterkategorien

Diese Kategorie enthält folgende Unterkategorie:

B

- [Blindheit](#)

Seiten in der Kategorie „Behinderung“

Es werden 7 von insgesamt 7 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

B <ul style="list-style-type: none">• Behinderte in der Patrulle• BiPi's Spirit• BlindenführerIn	G <ul style="list-style-type: none">• Gegenstände ertasten 2 I <ul style="list-style-type: none">• Ich zeig dir meine Welt	S <ul style="list-style-type: none">• Schuhe wiederfinden
	R <ul style="list-style-type: none">• RainBOwEING - 747	

Kategorie:Bücher – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:B%C3%BCcher/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:27:50

Diese Kategorie umfasst Artikel, die **Büchern** als Medium behandeln.

Im Gegensatz dazu sind einzelne Bücher in der [Kategorie:Literatur](#) zu finden.

[Artikel nach Inhalt](#)

- [Baden-Powell](#)
- [Behinderung](#)
- **Bücher**
- [Erste Hilfe](#)
- [Geheimschriften](#)
- [Geschicklichkeit](#)
- [Gesundheit](#)
- [Gute Tat](#)
- [Internationalität](#)
- [Kim](#)
- [Kommunikation](#)
- [Konsum](#)
- [Kosmetik](#)
- [Kreativität](#)
- [Medien](#)
- [Messen](#)
- [Nachbarschaft](#)
- [Natur](#)
- [Navigation](#)
- [Ortskundung](#)
- [Patrolle](#)
- [Patrullenaktion](#)
- [Pfadfindergesetz](#)
- [Pfadfinderversprechen](#)
- [Pfaditechnik](#)
- [Rechte](#)
- [Seefahrer](#)
- [Sinne](#)
- [Spiritualität](#)
- [Teamsystem](#)
- [Verkehr](#)

Seiten in der Kategorie „Bücher“

Es werden 3 von insgesamt 3 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

A

- [Aktivtipp aus dem JOKER - Bücher über BiPi](#)

B

- [Buchtitel zu Bildern erfinden](#)
- [Bücher finden](#)

Kategorie:Erste Hilfe – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Erste_Hilfe/

Archiviert am: 2025-09-19 21:27:56

Diese Kategorie umfasst Artikel zum Thema **Erste Hilfe**.

Artikel nach Inhalt

- [Baden-Powell](#)
- [Behinderung](#)
- [Bücher](#)
- [**Erste Hilfe**](#)
- [Geheimschriften](#)
- [Geschicklichkeit](#)
- [Gesundheit](#)
- [Gute Tat](#)
- [Internationalität](#)
- [Kim](#)
- [Kommunikation](#)
- [Konsum](#)
- [Kosmetik](#)
- [Kreativität](#)
- [Medien](#)
- [Messen](#)
- [Nachbarschaft](#)
- [Natur](#)
- [Navigation](#)
- [Ortskundung](#)
- [Patrulle](#)
- [Patrullenaktion](#)
- [Pfadfindergesetz](#)
- [Pfadfinderversprechen](#)
- [Pfaditechnik](#)
- [Rechte](#)
- [Seefahrer](#)
- [Sinne](#)
- [Spiritualität](#)
- [Teamsystem](#)
- [Verkehr](#)

Erste Hilfe Programmideen

- [Apotheken-Kim](#)
- [Der Grundkompetenzler](#)
- [Erste Hilfe bei den Holzfällern](#)
- [Erste Hilfe und Steckbrief einer Leiterin/eines Leiters](#)
- [Erste-Hilfe-Ja-Nein](#)
- [Literaturtipps zu Erste Hilfe](#)
- [Partnersuche](#)
- [Verband-Anlegen im Dunkeln](#)
- [Verletzungsmemory](#)
- [Zerschnittene Sätze zur Unfallverhütung](#)

Seiten in der Kategorie „Erste Hilfe“

Es werden 10 von insgesamt 10 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

A	E (Fortsetzung)	V (Fortsetzung)
D	L	Z
E	P	

A

- [Apotheken-Kim](#)

D

- [Der Grundkompetenzler](#)

E

- [Erste Hilfe bei den Holzfällern](#)
- [Erste Hilfe und Steckbrief einer Leiterin/eines Leiters](#)

E (Fortsetzung)

- [Erste-Hilfe-Ja-Nein](#)

L

- [Literaturtipps zu Erste Hilfe](#)

P

- [Partnersuche](#)

V (Fortsetzung)

- [Verletzungsmemory](#)

Z

- [Zerschnittene Sätze zur Unfallverhütung](#)

V

- [Verband-Anlegen im Dunkeln](#)

Kategorie:Geheimschriften – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Geheimschriften/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:28:01

Diese Kategorie umfasst Artikel zum Thema **Geheimschriften**.

Seiten in der Kategorie „Geheimschriften“

Es werden 6 von insgesamt 6 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

B

- [Bildmorse](#)

D

- [Die Schatzinsel](#)

G

- [Geheimschriften Heimstunde](#)

M

- [Musik wird zur Geheimschrift](#)

W

- [Windrosen-Geheimschrift](#)

Ü

- [Übersetzungsprogramm](#)

Kategorie:Geschicklichkeit – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Geschicklichkeit/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:28:07

Diese Kategorie umfasst Artikel mit Bezug zu **Geschicklichkeit**.

Seiten in der Kategorie „Geschicklichkeit“

Es werden 7 von insgesamt 7 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

B	F (Fortsetzung)	W
F	<p>• B.P. Dart-Quiz</p> <p>• Besentanz</p> <p>P</p> <p>• Fische angeln</p> <p>T</p> <p>• Fischfang</p> <p>• Piratenschiff versenken</p> <p>• Taugehen</p>	<p>• Wandelndes A</p>

Kategorie:Gesundheit – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Gesundheit/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:28:16

Diese Kategorie umfasst Artikel mit Bezug zu **Körperlicher Gesundheit**.

Unterkategorien

Es werden 2 von insgesamt 2 Unterkategorien in dieser Kategorie angezeigt:

H

- [Hygiene](#)

S

- [Sport](#)

Seiten in der Kategorie „Gesundheit“

Es werden 4 von insgesamt 4 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

E

- [Eavin - Because Beauty is Priceless](#)

I

- [Informationen und Informationsquellen zum Thema Gesundheit](#)

M

- [Mini-Sichtweise zu Gesundheit und Hygiene am Lager](#)

W

- [Wellness-Rezept](#)

Kategorie:Gute Tat – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Gute_Tat/

Archiviert am: 2025-09-19 21:28:25

Diese Kategorie umfasst Artikel mit Bezug zur **täglichen Guten Tat**.

Seiten in der Kategorie „Gute Tat“

Es werden 5 von insgesamt 5 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

A

- [Auf der Walz](#)

G

- [GuSp des Tages](#)
- [Gute Tat - Wie anfangen?](#)
- [Gute Tat Kartei](#)

L

- [Literaturtipp zur Guten Tat](#)

Kategorie:Internationalität – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Internationalit%C3%A4t/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:28:31

Diese Kategorie umfasst alle Artikel mit Bezug zur **Internationalität** aus dem Schwerpunkt [Weltweite Verbundenheit](#).

Unterkategorien

Es werden 6 von insgesamt 6 Unterkategorien in dieser Kategorie angezeigt:

E

- [Europa](#)

J

- [Jamboree](#)

K

- [Kulturen](#)

N

- [Nationen](#)

R

- [Reisen](#)

Ö

- [Österreich](#)

Seiten in der Kategorie „Internationalität“

Es werden 5 von insgesamt 5 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

L

- [Lands of Adventure - Europe at EUR door](#)
- [Lands of Adventure - Express EURself](#)
- [Lückentext zu den Weltreligionen](#)

W

- [Wir fahren auf ein Jamboree](#)

Ü

- [Über uns ein Regenbogen](#)

Kategorie:Kim – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Kim/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:28:37

Diese Kategorie umfasst Artikel über **Kim-Spiele** in all ihren Varianten

Seiten in der Kategorie „Kim“

Es werden 14 von insgesamt 14 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

A	H	R (Fortsetzung)
<ul style="list-style-type: none">• Aktiv-Natur-Kim• Aktivtipp aus dem JOKER - Waschbeutel packen• Apotheken-Kim	<ul style="list-style-type: none">• Hörkim	<ul style="list-style-type: none">• Regenbogeninsel - Auseinandersetzen mit den Sinnen
G	K	S
<ul style="list-style-type: none">• Gegenstände ertasten 2• Gewürzkin	<ul style="list-style-type: none">• Kartenzeichen-Kim• KIM der Sinne in der Natur	<ul style="list-style-type: none">• Sehkim
	N	W
	<ul style="list-style-type: none">• Natur-Kim	<ul style="list-style-type: none">• Wanderungs-Kim• Windrosen-Kim
	R	
	<ul style="list-style-type: none">• Regenbogen-Küche	

Kategorie:Kommunikation – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Kommunikation/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:28:44

Diese Kategorie führt Artikel an, die einen Bezug zur **Kommunikation** in und zwischen Gruppen und Menschen haben.

Seiten in der Kategorie „Kommunikation“

Es werden 21 von insgesamt 21 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

B	I	N (Fortsetzung)
<ul style="list-style-type: none">• Behördenwege• Blinzeln• Briefform - Beispiel• Brücke bauen	<ul style="list-style-type: none">• Insel ohne Wiederkehr	<ul style="list-style-type: none">• NASA-Spiel
D	K	Q
<ul style="list-style-type: none">• Die heimliche Freundin	<ul style="list-style-type: none">• Kommunikationsmetaphern• Kreisflucht	<ul style="list-style-type: none">• Quadrate legen
G	M	S
<ul style="list-style-type: none">• Gemeinsam zeichnen• Gummibärchenanalyse	<ul style="list-style-type: none">• Mafeking - Botenschaften überbringen• Mörder, äh, Mörderin	<ul style="list-style-type: none">• Schatzsuche im Labyrinth• Schere-Spiel• Schiffbruch
	N	T
	<ul style="list-style-type: none">• Nachrichtenstaffel• Nacht in Palermo	<ul style="list-style-type: none">• Trotzburg
		Z
		<ul style="list-style-type: none">• Zwei Euro

Kategorie:Konsum – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Konsum/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:28:50

Diese Kategorie umfasst Artikel mit Bezug zum **Konsum**.

Seiten in der Kategorie „Konsum“

Es werden 5 von insgesamt 5 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

D

- [Der Weg der Jeans](#)

E

- [Eavin - Because Beauty is Priceless](#)
- [Einkaufskorb](#)

M

- [Meine Klamottenkiste](#)

P

- [Produktrecherche](#)

Kategorie:Kosmetik – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Kosmetik/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:28:55

Diese Kategorie umfasst Artikel mit Bezug zu **Kosmetik**.

Seiten in der Kategorie „Kosmetik“

Es werden 3 von insgesamt 3 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

D

- [Das Ei des Kolumbus](#)

E

- [Eavin - Because Beauty is Priceless](#)

R

- [Rezepte für Naturkosmetika](#)

Kategorie:Kreativität – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Kreativit%C3%A4t/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:29:01

Diese Kategorie **Kreativität** umfasst alle Arten an kreativen Tätigkeiten, die im wesentlichen dem Schwerpunkt **Schöpferisches Tun** entsprechen.

Unterkategorien

Es werden 11 von insgesamt 11 Unterkategorien in dieser Kategorie angezeigt:

B	M	T
<ul style="list-style-type: none">• Basteln• Bauen	<ul style="list-style-type: none">• Musik• Musikinstrument	<ul style="list-style-type: none">• Tanz• Theater
F	N	Z
<ul style="list-style-type: none">• Färben	<ul style="list-style-type: none">• Naturmaterialien	<ul style="list-style-type: none">• Zeichnen
K	P	
<ul style="list-style-type: none">• Kochen	<ul style="list-style-type: none">• Pantomime	

Seiten in der Kategorie „Kreativität“

Es werden 16 von insgesamt 16 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

A	G (Fortsetzung) <ul style="list-style-type: none"> • Aktivity 	V
B	K <ul style="list-style-type: none"> • Kürbis schnitzen - Jack O`Lantern 	W <ul style="list-style-type: none"> • Verschiedene Techniken - Gestalte Stoffe
C	L <ul style="list-style-type: none"> • Leben im Umriss 	<ul style="list-style-type: none"> • Wassermanalas ausmalen • Wertealtar • Wir erfinden Spiele aus Naturmaterialien
D	M <ul style="list-style-type: none"> • Mousepad basteln 	
G	P <ul style="list-style-type: none"> • Patrullenwappen • Porträt-Weitermalen 	

Medien in der Kategorie „Kreativität“

Es werden 2 von insgesamt 2 Dateien in dieser Kategorie angezeigt:



[Wertealtar-1.jpg](#)

265 KB



[Wertealtar-2.jpg](#)

295 KB

Kategorie:Medien – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Medien/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:29:09

Diese Kategorie umfasst Artikel zum Thema **Medien** (Fernsehen, Bücher, Zeitungen, Internet, Telefon, etc.).

Unterkategorien

Diese Kategorie enthält folgende Unterkategorie:

W

- [Werbung](#)

Seiten in der Kategorie „Medien“

Es werden 5 von insgesamt 5 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

B

- [Buchtitel zu Bildern erfinden](#)
- [Bücher finden](#)

E

- [EMail-Verzeichnis der PPÖ](#)

G

- [Gesetzespunkte in Zeitungen](#)

T

- [Ton zum Bild gestalten](#)

Kategorie:Messen – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Messen/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:29:18

Diese Kategorie umfasst Artikel, bei deren Durchführung **gemessen** wird: Länge, Dauer, Gewicht, Größe, Farbe, etc.

Unterkategorien

Diese Kategorie enthält folgende Unterkategorie:

S

- [Schätzen](#)

Seiten in der Kategorie „Messen“

Es werden 4 von insgesamt 4 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

E

- [Entferungen schätzen](#)

G

- [Gehen nach dem Kompass](#)

H

- [Holzfällen Flugbahn](#)

S

- [Schatz bergen](#)

Kategorie:Nachbarschaft – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Nachbarschaft/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:29:25

Diese Kategorie umfasst Artikel mit Bezug zum Thema **Nachbarn und Nachbarschaft**.

Seiten in der Kategorie „Nachbarschaft“

Es werden 3 von insgesamt 3 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

O

- [Ortskundung](#)
- [Ortskundung 2](#)

W

- [Wohnadressen vergleichen](#)

Kategorie:Natur – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Natur/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:29:30

Diese Kategorie umfasst Artikel mit Bezug zu **Natur**.

Unterkategorien

Es werden 2 von insgesamt 2 Unterkategorien in dieser Kategorie angezeigt:

N

- [Naturschutz](#)

U

- [Umweltschutz](#)

Seiten in der Kategorie „Natur“

Es werden 8 von insgesamt 8 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

A	L	N (Fortsetzung)
<ul style="list-style-type: none">• Aktiv-Natur-Kim	<ul style="list-style-type: none">• Literaturtipp zu Naturerkundungen mit Kindern• Literaturtipps zur Gärtnerei	<ul style="list-style-type: none">• Natur-Memory
D	N	T
<ul style="list-style-type: none">• Die Abschlusswanderung	<ul style="list-style-type: none">• Natur-Kim	<ul style="list-style-type: none">• Trollwald
K		
<ul style="list-style-type: none">• KIM der Sinne in der Natur		

Kategorie:Navigation – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Navigation/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:29:36

Diese Kategorie umfasst Artikel zum Thema **Navigation**.

Unterkategorien

Es werden 4 von insgesamt 4 Unterkategorien in dieser Kategorie angezeigt:

H

- [Himmelsrichtungen](#)

K

- [Karte](#)
- [Kartenzeichen](#)
- [Kompass](#)

Kategorie:Ortskundung – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Ortskundung/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:29:44

Diese Kategorie führt Artikel mit Bezug zu **Ortskundungen** an.

Seiten in der Kategorie „Ortskundung“

Es werden 3 von insgesamt 3 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

A

- [Aktivtipp aus dem JOKER - Ortskundung](#)

O

- [Ortskundung](#)
- [Ortskundung 2](#)

Kategorie:Patrulle – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Patrulle/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:29:53

Die **Patrulle** ist eine der GuSp-[Methoden](#).

Siehe auch:

- [Patrullenämter](#)
- [Patrullenaktion](#)
- [Patrullenaufgaben](#)
- [Patrullenrat](#)

Seiten in der Kategorie „Patrulle“

Es werden 11 von insgesamt 11 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

A	H	P (Fortsetzung)
<ul style="list-style-type: none">• Aktivtipp aus dem JOKER - Mein Patrullenstammbuch• Aktivtipp aus dem JOKER - Patrullen in eurer Gruppe	<ul style="list-style-type: none">• Heißer Draht	<ul style="list-style-type: none">• Patrullenwappen• Piratenregatta
B	L	T
<ul style="list-style-type: none">• Behinderte in der Patrulle	<ul style="list-style-type: none">• Literaturtipps zum Kennenlernen in der Patrulle	<ul style="list-style-type: none">• Teambuilding/Patrullen
E	P	
<ul style="list-style-type: none">• Etwas in der Patrulle unternehmen	<ul style="list-style-type: none">• Patrulle• Patrullenfarben und Patrullenabzeichen	

Kategorie:Patrullenaktion – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Patrullenaktion/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:29:58

Diese Kategorie umfasst alle Artikel mit Bezug zur **Patrullenaktion** als eine der zentralen GuSp-[Methoden](#).

Seiten in der Kategorie „Patrullenaktion“

Es werden 5 von insgesamt 5 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

- [Patrullenaktion](#)

G

- [Geländespiel erfinden](#)
- [Gestaltung von Festen durch die Patrullen](#)

P

- [Planung eines Patrullenheimabends](#)

R

- [Rad-Hike](#)

Kategorie:Pfadfindergesetz – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Pfadfindergesetz/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:30:04

Diese Kategorie umfasst Artikel zum Thema **Pfadfindergesetz**. Mehr zum Thema Gesetz findest du im Artikel [Pfadfindergesetz](#).

Davon abweichend, Artikel zu Gesetzen, Rechten und Regeln im Allgemeinen finden sich unter:

- [Kategorie:Gesetz](#).

Seiten in der Kategorie „Pfadfindergesetz“

Es werden 10 von insgesamt 10 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

A	G (Fortsetzung) <ul style="list-style-type: none">• Aktivtipp aus dem JOKER - Das PfadfinderInnengesetz in meinem täglichen Leben• Anregungen für das Gespräch über Gesetzespunkte	M
B	L <ul style="list-style-type: none">• Literaturtipp zu Gesetz, Versprechen und Wahlspruch	V <ul style="list-style-type: none">• Meine Schritte zum Versprechen - Musterheimstunde• Versteckte Gesetzespunkte
G	G <ul style="list-style-type: none">• Geschichten weitererzählen	

Kategorie:Pfadfinderversprechen – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Pfadfinderversprechen/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:30:08

Diese Kategorie umfasst alle Artikel mit Bezug zum **Pfadfinderversprechen**.

Siehe Auch:

- [Meine Schritte zum Versprechen](#), eine GuSp-Methode die Guides und Späher bei der bewussten Entscheidung zum Ablegen des Versprechens unterstützt.

Seiten in der Kategorie „Pfadfinderversprechen“

Es werden 9 von insgesamt 9 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

B	B (Fortsetzung) <ul style="list-style-type: none">• Baustein 1 - Erster Kontakt mit dem Versprechen• Baustein 2 - Die drei Prinzipien• Baustein 3 - Erklärung des Textes	L	<ul style="list-style-type: none">• Literaturtipp zu Gesetz, Versprechen und Wahlspruch
E	E <ul style="list-style-type: none">• Einführungsheimstunde Versprechen	M	<ul style="list-style-type: none">• Meine Schritte zum Versprechen - Musterheimstunde

Kategorie:Pfaditechnik – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Pfaditechnik/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:30:13

Diese Kategorie umfasst alle Artikel mit Bezug zu **Pfadi-Technik**.

Unterkategorien

Es werden 7 von insgesamt 7 Unterkategorien in dieser Kategorie angezeigt:

B	L	W
<ul style="list-style-type: none">• Bünde	<ul style="list-style-type: none">• Lagerbauten	<ul style="list-style-type: none">• Windrose
K	M	O
<ul style="list-style-type: none">• Karten• Knoten	<ul style="list-style-type: none">• Morsen	<ul style="list-style-type: none">• Orientierung

Seiten in der Kategorie „Pfaditechnik“

Diese Kategorie enthält folgende Seite:

V

- [Vogelnester retten](#)

Kategorie:Rechte – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Rechte/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:30:22

Diese Kategorie umfasst Artikel zum Thema **Rechte** (Gesetze).

Unterkategorien

Es werden 2 von insgesamt 2 Unterkategorien in dieser Kategorie angezeigt:

G

- [Gesetz](#)

S

- [Spielleitung](#)

Seiten in der Kategorie „Rechte“

Es werden 2 von insgesamt 2 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

L

- [Literaturtipp zu Recht und Gesetz](#)

U

- [PIK8:Urheberrechte](#)

Kategorie:Seefahrer – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Seefahrer/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:30:27

Diese Kategorie umfasst Artikel mit Bezug zu **Seefahrern**.

Siehe auch:

- [Kategorie:Piraten](#)

Seiten in der Kategorie „Seefahrer“

Es werden 2 von insgesamt 2 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

D

- [Die Schatzinsel](#)

P

- [Piratenschiff versenken](#)

Kategorie:Sinne – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Sinne/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:30:33

Diese Kategorie umfasst Artikel mit Bezug zu den fünf **Sinnen** der Menschen (Sehen, Hören, Fühlen, Schmecken, Riechen).

Unterkategorien

Diese Kategorie enthält folgende Unterkategorie:

B

- [Blindheit](#)

Seiten in der Kategorie „Sinne“

Es werden 8 von insgesamt 8 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

B <ul style="list-style-type: none">• BiPi's Spirit	K <ul style="list-style-type: none">• KIM der Sinne in der Natur	S <ul style="list-style-type: none">• Selbstbild-Fremdbild
C <ul style="list-style-type: none">• Clown	M <ul style="list-style-type: none">• Merkmal-Kette I	T <ul style="list-style-type: none">• Trollwald
D <ul style="list-style-type: none">• Der kleine Sinnesgarten	R <ul style="list-style-type: none">• Regenbogeninsel - Auseinandersetzen mit den Sinnen	

Kategorie:Spiritualität – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Spiritualit%C3%A4t/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:30:41

Diese Kategorie umfasst Artikel mit Bezug zu **Spiritualität** im weitesten Sinne.

Unterkategorien

Es werden 4 von insgesamt 4 Unterkategorien in dieser Kategorie angezeigt:

G

- [Gebet](#)

K

- [Kurat](#)

M

- [Meditation](#)

R

- [Religion](#)

Seiten in der Kategorie „Spiritualität“

Es werden 6 von insgesamt 6 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

A

- [Adventfeier](#)

B

- [Baden Powells Orden](#)
- [Beispielheimstunde Versprechensfeier](#)

G

- [Gekrümmt - Rollenspiel](#)

R

- [Religionskonferenz](#)

S

- [Spiritualität](#)

Kategorie:Teamsystem – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Teamsystem/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:30:47

Diese Kategorie führt Artikel mit Bezug zu **Teams**, *Gruppen*, *Patrullen* u.s.w. an.

Unterkategorien

Es werden 7 von insgesamt 7 Unterkategorien in dieser Kategorie angezeigt:

G	K (Fortsetzung) <ul style="list-style-type: none">• Gemeinschaft• Kooperation	T
K	P <ul style="list-style-type: none">• Kennenlernen• Kommunikation• Patrolle• Patrullenrat	

Kategorie:Verkehr – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Verkehr/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:30:53

Diese Kategorie führt Artikel an, die einen Bezug zum **Verkehr** haben.

Unterkategorien

Diese Kategorie enthält folgende Unterkategorie:

V

- [Verkehrszeichen](#)

Seiten in der Kategorie „Verkehr“

Es werden 3 von insgesamt 3 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

D

- [Dartscheibe und Straßenverkehr](#)

V

- [Verkehrszeichen zusammensuchen](#)
- [Verkehrszeichen-Memory](#)

Diskussion:Hauptseite – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Diskussion:Hauptseite/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:31:01

Jobangebot

Bin für Löschung dieses Abschnitts. Was soll damit erreicht werden?

Wir von der Bundespatrulle suchen jemanden, der die PIK8 wartet, so wie das Wirthi lange Zeit gemacht hat. Daher diese "Stellenausschreibung". Bitte auf der Hauptseite lassen.

Danke, die Bundespatrulle gusp.team@ppoe.at

Jobbörse » Stellenangebote » PIK8-Wartung/Administration (m/w)

Wir suchen: PIK8-Wartung/Administration (m/w)



Unser zur Zeit am stärksten wachsender Sektor benötigt professionelle Begleitung in Form einer aktiven und genauen Qualitätssicherung. Zahlreiche Eingaben kreativer Leiterinnen und Leiter bedürfen laufender Pflege. Wir suchen daher eine/n motivierte/n MitarbeiterIn im Bereich PIK8-Wartung und Administration.

Zu Deinen Aufgaben zählen:

- Regelmäßige Pflege laufender Eingaben in das PIK8-Wiki-System
- Kommunikation mit Heimstunden-AutorInnen

Welche Qualifikationen solltest Du mitbringen?

- Erfahrung mit Heimstundenplanung
- Grundkenntnisse über die Arbeitsweise der PfadfinderInnen
- Strukturelles Denken, Sinn für Ordnung
- Offene und geduldige Kommunikation
- Lösungsorientierte Herangehensweise
- Grundverständnis für internet-basierten Informationsaustausch

Welche Ressourcen solltest Du mitbringen?

- Eine Stunde Zeit pro Woche (anfänglich etwas mehr)
- Liebe und Verständnis für PfadfinderInnen

Wir bieten:

- Vielfältiges und sehr anspruchsvolles Aufgabengebiet
- Attraktive Wertschätzung
- Zugang zu umfangreichem Know-How
- Flexible Arbeitszeiten
- Chance auf Karriere in unserer Bewegung

Bewerbungen oder Fragen dazu bitte an gusp.team@ppoe.at

Wir freuen uns auf Deine motivierte Zusendung!

Letzte Änderungen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Spezial:Letzte_%C3%84nderungen/

Archiviert am: 2025-09-19 21:31:08

N

Neue Seite (siehe auch die [Liste neuer Seiten](#))

K

Kleine Änderung

B

Änderung durch einen Bot

(±123)

Die Änderung der Seitengröße in Bytes

Rubbish Rainbow – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Spezial:Zuf%C3%A4llige_Seite/

Archiviert am: 2025-09-19 21:31:17

Rubbish Rainbow ist ein Abenteuer zum Thema Umweltverschmutzung und Abfall.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
 - [2.1 Einstieg](#)
 - [2.2 Hauptteil](#)
 - [2.3 Ausstieg](#)
- [3 Downloads](#)
- [4 Variation](#)

Ziel

Die Kids haben sich mit Umweltverschmutzung beschäftigt und angefallenen Abfall sinnvoll verwertet. Als zweite Aufgabe fertigen die Kids eine große Collage mit dem gesammelten Müll, um aus diesem einen riesigen GuSp-Regenbogen zu machen.

Beschreibung

Diese PIK8-Idee entstand als **Regentropfen** für das 4anaund 2004 (NÖ-Landeslager) und verbindet die Erprobungspunkte A2 (aus: Einfaches und

Rubbish Rainbow	
Art:	Programmidee
Ziel:	Die Kids haben sich mit Umweltverschmutzung beschäftigt und angefallenen Abfall sinnvoll verwertet. Als zweite Aufgabe fertigen die Kids eine große Collage mit dem gesammelten Müll, um aus diesem einen riesigen GuSp-Regenbogen zu machen.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Draußen

Naturverbundenes Leben) und C1 (aus: Schöpferisches Tun).

Einstieg

- Auftritt des Maulwurfs:
Geschichte, Begrüßung und Übergabe des Brief des Mauwurfs
- Gemeinsame Begrüßung

Rahmengeschichte

Maulwurf tritt auf und beklagt sich darüber, dass seine "Wohnung", sein Lebensraum immer von den Menschen verschmutzt wird. Das mag er aber nicht, denn er kommt immer wieder an die Oberfläche, um den Regen und die Landschaft nachher zu sehen, doch Regenbogen hat er leider keinen gesehen, in seinem ganzen Leben noch nicht. Darum bittet er die Kids, ihm "aufräumen" zu helfen, da es schon so viel Schmutz gibt, dass er es alleine nicht schafft, und fragt sie, ob sie ihm nicht einen Regenbogen zeigen könnten. Er übergibt den Kindern einen Brief (verschlüsselt) mit Aufgaben von seiner Familie

Brief des Maulwurfs / Zum Verteilen pro Patrulle

Meine Lieben, Ich lebe nun seit vielen Jahren mit meiner großen Maulwurffamilie auf dieser großen Wiese. Wie ihr wisst sind Maulwürfe Nachttiere. Ich vertrage die Sonne nicht. Ich habe aber eine besondere Beziehung zu Regenbogen. Ich

liebe es aus meinem Loch zu kommen und ihm zu betrachten. Leider habe ich seit mehreren Tagen ein Problem. Es liegt so viel Müll hier in der Gegend dass meine Löcher verstopft werden und ich nicht raus kann. Ich habe schon seit Tagen den Regenbogen nicht mehr gesehen und werde immer trauriger. Bitte hilft mir!!! Geht zur Müllstation und erkündigt euch

	<p>Moderator:</p> <p>Maulwurfskostüm (schwarze Hose / TShirt / schwarze Nase / schwarze Brille / Schwarze Handschuhe) Schlüssel für oder ein Appointment in der Müllstation</p>
	<p>Ausstattung Teilnehmer:</p> <p>Handschuhe Müllsäcke Fragebogen / Patrulle Maulwurfbrief / Patrulle Antworthilfe für Fragebogen / Begleiter Verschlüsselungshilfe für Brief / Begleiter</p>
	<p>Ausstattung Collage:</p> <p>Pro Patrulle eine „Leinwand“ (Leintuch, etc, ...) Doppelseitiges Klebeband Heftklammern Klammermaschinen Farben Ölkreiden Müll vorbereitet (für Schlechtwetter oder Aufbessern) in den regenbogenfarben</p>
	<p>Sonstiges:</p> <p>Zelt für Einstieg / Ausstieg falls es regnet</p>
	<p>Farbraster Müllvorbereitung:</p> <p>Rot Coladosen, Kochschokolade (Verpackung) Orange O-Saft-Packungen Gelb Billasackerl, Knäckebrotetikett Grün Merkursackerl, Spritedosen, After-Eight-Schachteln, Römerquelle Blau Milchpackerl, Zielpunktsackerl, Niedermayersackerl, Hartlauersackerl Violett Milka-Verpackungen</p>
Dauer:	150 Minuten
Vorbereitung:	

wie die Mülltrennung am Lager funktioniert. Sammelt den Müll und macht aus ihm eine Regenbogen Collage. Versucht einen Zauberspruch für mich zu finden der mich vor dem Müll und den Müllmachern beschützen kann.

Danke Euer Maulwurf samt Familie

Hauptteil

- Entschlüsselung des Briefes in der Patrouille
- Weg zur Müllstation, Ausfüllen des Fragebogens (siehe Anhang), Müllsammelaktion, Vorbereitung des Zauberspruches
- Gestalten der Collage (pro Patrouille eine Collage)

Ausstieg

- Auftritt des Maulwurfs: Danksagung
- Vorstellung der Rufe in der Großgruppe (mit Übergabe der Collagen an Maulwurf)
- Nachdem jede Patrouille ihren Regenbogen fertig gemacht hat, schaut der Maulwurf wieder vorbei, ist komplett überrascht und erfreut und bedankt sich bei allen, dass er endlich einen Regenbogen sehen darf. Kinder übergeben ihm die Collagen damit er immer Regenbogen schauen kann und tragen ihm den Werbeslogan / Zauberspruch vor.
- Maulwurf entschwindet glücklich
- Reflexion

Downloads

- [Fragebogen \(DOC\)](#)
- [Geheimschrift \(DOC\)](#)

Variation

einfacher: Müll bereitstellen, schwieriger: mehr Vorgaben (Anforderungen an den Müll), Verschlüsselung, Anforderungen an den Zauberspruch



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Jacha Percl (4anaund 2004)

Spezialseiten – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Spezial:Spezialseiten/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:31:24

Spezialseiten

Wechseln zu: [Navigation](#), [Suche](#)

Wartungslisten

<ul style="list-style-type: none">• Defekte Weiterleitungen• Doppelte Weiterleitungen• Geschützte Seiten• Geschützte Seitennamen• Gewünschte Dateien• Gewünschte Kategorien• Gewünschte Seiten• Gewünschte Vorlagen• Kurze Seiten• Lange Seiten• Nicht kategorisierte Dateien		<ul style="list-style-type: none">• Nicht kategorisierte Kategorien• Nicht kategorisierte Seiten• Nicht kategorisierte Vorlagen• Nicht verlinkende Seiten• Nicht zu anderen Sprachen verlinkende Seiten• Seit längerem unbearbeitete Seiten• Seiten mit den wenigsten Versionen• Verwaiste Dateien• Verwaiste Kategorien• Verwaiste Seiten• Verwaiste Vorlagen	
---	--	--	--

Seitenlisten

<ul style="list-style-type: none">• Alle Seiten• Alle Seiten (mit Präfix)• Kategorien• Seiten mit einer Seiteneigenschaft		<ul style="list-style-type: none">• Suche• Tracking-Kategorien• Weiterleitungen	
--	--	---	--

Benutzerkonto

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Anmelden• Benutzerkonto anlegen | |
|--|--|

Benutzer und Rechte

- | | | | |
|--|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Aktive Benutzer• Benutzerbeiträge• Benutzergruppenrechte• Benutzerverzeichnis• E-Mail-Adresse ändern | | <ul style="list-style-type: none">• Einstellungen• Gesperzte Benutzer• Passwort zurücksetzen• Tokens zurücksetzen | |
|--|--|--|--|

Letzte Änderungen und Logbücher

- | | | | |
|---|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Beobachtungsliste• Gültige Änderungsmarkierungen• Letzte Änderungen• Logbücher | | <ul style="list-style-type: none">• Neue Dateien• Neue Seiten• Änderungen an verlinkten Seiten | |
|---|--|--|--|

Medien

- | | | | |
|---|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Dateiduplikatsuche• Dateiliste | | <ul style="list-style-type: none">• Liste der Dateien mit Duplikaten• Suche nach MIME-Typ | |
|---|--|--|--|

Daten und Werkzeuge

- | | | | |
|---|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Beliebteste Seiten• ISBN-Suche• MediaWiki-Systemnachrichten | | <ul style="list-style-type: none">• Statistik• Version• Vorlagen expandieren | |
|---|--|--|--|

Weiterleitende Spezialseiten

<ul style="list-style-type: none">• Weblinksuche• Weiterleitung auf Benutzerseite, Seite, Seitenversion oder Datei• Zufällige Seite		<ul style="list-style-type: none">• Zufällige Seite einer Kategorie• Zufällige Weiterleitung	
---	--	---	--

Häufig benutzte Seiten

<ul style="list-style-type: none">• Meistbenutzte Dateien• Meistbenutzte Kategorien• Meistbenutzte Vorlagen• Seiten mit den meisten Interwikilinks		<ul style="list-style-type: none">• Seiten mit den meisten Kategorien• Seiten mit den meisten Links• Seiten mit den meisten Versionen	
---	--	---	--

Seitenwerkzeuge

<ul style="list-style-type: none">• Links auf diese Seite• Seiten exportieren• Seiten vergleichen	
---	--

Von „<http://www.pik8.at/wiki/Spezial:Spezialseiten/>“

Navigationsmenü

Meine Werkzeuge

- [Benutzerkonto erstellen](#)
- [Anmelden](#)

Namensräume

- [Spezialseite](#)

Varianten

Ansichten

Aktionen

Suche

Spezial:Suche
Suchen
Seite

Navigation

- [Hauptseite](#)
- [Letzte Änderungen](#)
- [Zufällige Seite](#)

Aktivität

- [Heimstunde](#)
- [Abenteuer](#)
- [Wettbewerb](#)
- [Programmidee](#)

Schwerpunkte

- [Spirituelles Leben](#)
- [Verantwortungsbewusstes Leben in der Gemeinschaft](#)
- [Weltweite Verbundenheit](#)
- [Kritisches Auseinandersetzen mit sich selbst und der Umwelt](#)
- [Einfaches und naturverbundenes Leben](#)
- [Bereitschaft zum Abenteuer des Lebens](#)
- [Schöpferisches Tun](#)
- [Körperbewusstsein und gesundes Leben](#)

Werkzeuge

- [Spezialseiten](#)
- [Druckversion](#)
- [Datenschutz](#)
- [Über PIK8](#)
- [Impressum](#)

•



•



•

Weiterleitungen – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Spezial:Weiterleitungen/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:31:36

Unten werden bis zu **50** Ergebnisse im Bereich **1** bis **50** angezeigt.

Zeige (vorherige 50 | nächste 50) (20 | 50 | 100 | 250 | 500)

1. [1, 2 oder 3 - Heute das Thema: "Wandern"](#) → [1, 2 oder 3 - Heute das Thema: Wandern](#)
2. [Aktivtipp aus dem JOKER - Kartenzeichenmemory](#) → [Kartenzeichenmemory](#)
3. [Alternativen](#) → [Etwas in der Patrulle unternehmen](#)
4. [Ausbildungsmodul](#) → [Modul](#)
5. [Baden-Powell](#) → [Baden Powell](#)
6. [BiPi](#) → [Baden Powell](#)
7. [Buleila 2014 Gilden](#) → [Gilden](#)
8. [Datenübernahme Pik8Alt](#) → [PIK8:Datenübernahme Pik8Alt](#)
9. [Erklärung zum Schwerpunktziel Leben aus dem Glauben](#) → [Erklärung zum Schwerpunktziel Spirituelles Leben](#)
10. [Feedback](#) → [Reflexion](#)
11. [Flurreinigung](#) → [Gelände-Säuberungs-Aktion](#)
12. [Flüchtlinge](#) → [PIK8:Flüchtlinge](#)
13. [Fragerunde LGBT](#) → [Fragerunde](#)
14. [Galeonsfigur bauen](#) → [Galionsfigur bauen](#)
15. [Gesetz](#) → [Pfadfindergesetz](#)
16. [Gruppenausbildungsbeauftragte](#) → [Gruppenausbildungsbeauftragter](#)
17. [Gruppenausbildungsbeauftragten](#) → [Gruppenausbildungsbeauftragte](#)
18. [Gruppenausbildungsbeauftragter](#) → [Gruppenausbildungsbegleiter](#)
19. [Heimstunden](#) → [Heimstunde](#)
20. [JOKER](#) → [Joker](#)
21. [Körperbewusstsein und körperliche Leistungsfähigkeit](#) → [Körperbewusstsein und gesundes Leben](#)
22. [Lagerkühlenschrank](#) → [Das Ei des Kolumbus](#)
23. [Leben aus dem Glauben](#) → [Spirituelles Leben](#)
24. [Methode](#) → [GuSp-Methoden](#)
25. [Methoden](#) → [GuSp-Methoden](#)
26. [Mini-Sichtweise](#) → [Mini-Sichtweise zu Schiedsrichtern](#)
27. [Modul Spiritualität](#) → [Seminar Spiritualität](#)
28. [Märchen im Internet](#) → [Märchen und Sagen im Internet](#)
29. [Müllkette](#) → [Müll-Sammel-Kette](#)
30. [Online-GruStu: Stationenlauf Herausforderungen](#) → [Schritt für Schritt Einführung: Online-Stationenlauf Herausforderungen](#)

31. [Ortskundung am SoLa-Platz](#) → [Ortskundung 2](#)
32. [Partizipation](#) → [Mitbestimmung](#)
33. [Patrullen](#) → [Patrolle](#)
34. [Patrullenamt](#) → [Patrullenämter](#)
35. [Peer group](#) → [Peer Group](#)
36. [Peergroup](#) → [Peer Group](#)
37. [Persönlichen Entwicklung](#) → [Persönliche Weiterentwicklung](#)
38. [PfadfinderInnengesetz](#) → [Pfadfindergesetz](#)
39. [PfadfinderInnenversprechen](#) → [Pfadfinderversprechen](#)
40. [Pfadfindergruß](#) → [Literaturtipp zum PfadfinderInnengruß](#)
41. [Pflückbaum](#) → [Meine Schritte zum Versprechen - Musterheimstunde](#)
42. [Pädagogische Konzept](#) → [Pädagogisches Konzept](#)
43. [Quelle meines Lebens](#) → [Quelle meines Lebens - Mir steht das Wasser bis zum Hals](#)
44. [Regenbogeninsel](#) → [Regenbogeninsel - Auseinandersetzen mit den Sinnen](#)
45. [Sagen im Internet](#) → [Märchen und Sagen im Internet](#)
46. [Salzteig](#) → [Ein tolles Salzteigrezept](#)
47. [Schwerpunkt](#) → [Acht Schwerpunkte](#)
48. [Schwerpunkte](#) → [Acht Schwerpunkte](#)
49. [Seeputzate](#) → [Gelände-Säuberungs-Aktion](#)
50. [Seminar Partizipation 2](#) → [Modul Partizipation 2](#)

Zeige (vorherige 50 | [nächste 50](#)) (20 | 50 | 100 | 250 | 500)

Defekte Weiterleitungen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Spezial:Defekte_Weiterleitungen/

Archiviert am: 2025-09-19 21:31:41

Diese Spezialseite listet Weiterleitungen auf nicht existierende Seiten auf.

Unten wird **ein** Ergebnis im Bereich **1 bis 1** angezeigt.

Zeige (vorherige 50 | nächste 50) ([20](#) | [50](#) | [100](#) | [250](#) | [500](#))

1. [Ausbildungsmodul \(bearbeiten\)](#) → Modul

Zeige (vorherige 50 | nächste 50) ([20](#) | [50](#) | [100](#) | [250](#) | [500](#))

Doppelte Weiterleitungen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Spezial:Doppelte_Weiterleitungen/

Archiviert am: 2025-09-19 21:31:47

Diese Liste enthält Weiterleitungen, die auf Weiterleitungen verlinken. Jede Zeile enthält Links zur ersten und zweiten Weiterleitung sowie dem Ziel der zweiten Weiterleitung, welches für gewöhnlich die gewünschte Zielseite ist, auf die bereits die erste Weiterleitung zeigen sollte. Durchgestrichene Einträge wurden bereits erfolgreich bearbeitet.

Unten werden bis zu **3** Ergebnisse im Bereich **1** bis **3** angezeigt.

Zeige (vorherige 50 | nächste 50) ([20](#) | [50](#) | [100](#) | [250](#) | [500](#))

1. [Gruppenausbildungsbeauftragten \(bearbeiten\)](#) → [Gruppenausbildungsbeauftragte](#) →
~~Gruppenausbildungsbeauftragter~~
2. [Gruppenausbildungsbeauftragte \(bearbeiten\)](#) → [Gruppenausbildungsbeauftragter](#) → [Gruppenausbildungsbegleiter](#)
3. [Flüchtlinge \(bearbeiten\)](#) → [PIK8:Flüchtlinge](#) → [Heimstunde über Flüchtlinge](#)

Zeige (vorherige 50 | nächste 50) ([20](#) | [50](#) | [100](#) | [250](#) | [500](#))

Pflückbaum – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Spezial:Zuf%C3%A4llige_Weiterleitung/

Archiviert am: 2025-09-19 21:31:53



[Meine Schritte zum Versprechen - Musterheimstunde](#)

PIK8:Datenschutz – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/PIK8:Datenschutz/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:32:00

Die PIK8 unterliegt Österreichischem und Europäischem Datenschutzrecht.

Es werden keine personenbezogenen Daten von Besuchern aufgezeichnet. IP-Adressen, sofern aufgezeichnet, werden anonymisiert.

Als Analysesoftware wird [piwik](#) verwendet. Diese anonymisiert IP-Adressen vor der Speicherung. Alle Daten sind lokal auf dem PIK8-Server gespeichert und werden nicht an andere Server übertragen. Sollte ein "Do Not Track"-Cookie gesetzt sein, dann gehorcht die Software dieser Aufforderung.

PIK8:Über PIK8 – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/PIK8:%C3%9Cber_PIK8/

Archiviert am: 2025-09-19 21:32:05

Was ist die PIK8?

Beschreibung

Die PIK8 ist die Summe der Programmideen österreichischer Guides- und Späher-LeiterInnen! Hol Dir jederzeit Spiele, Anregungen, Tipps und Tricks für Deine nächste [Kategorie:Heimstunde](#) oder das nächste [Kategorie:Abenteuer](#). Nur durch Dich kann PIK8 weiter wachsen! Es gibt noch einige Themenbereiche ohne Programmideen und die wollen befüllt werden. Solltest Du eine Heimstunde, ein Spiel oder Literaturangaben zu einem bestimmten Schwerpunkt haben - [stell sie doch anderen zur Verfügung!](#)

Name "PIK8"

Der Name "PIK8" steht für "Programm-Ideen-Kartei für die 8 Schwerpunkt".

Autoren

Die PIK8 wird vom Bundesarbeitskreis der Guides- und Späherbeauftragten der Pfadfinder und Pfadfinderinnen Österreichs betrieben (Details: siehe [PIK8:Impressum](#)).

Die Inhalte stellen nicht notwendigerweise die Meinung des GuSp-Arbeitskreises oder der PPÖ dar. Sie repräsentieren Programmideen aus der Guides- und Späher-Stufe in den österreichischen Pfadfinder-Gruppen. Jeder Leiter kann [zur PIK8 beitragen](#). Die Autoren der Inhalte sind, soweit bekannt, angegeben.

PIK8:Impressum – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/PIK8:Impressum/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:32:11

Inhalte

Die PIK8 - ProgrammIdeenKartei - wird betrieben von:

Bundesarbeitskreis der Guides- und Späher-LeiterInnen der
Pfadfinder und Pfadfinderinnen Österreichs
Stöberplatz 12/3-4
1170 Wien
gusp@ppoe.at

Die Inhalte stammen von zahlreichen Autoren aus unterschiedlichen Pfadfindergruppen in ganz Österreich. Die Autoren sind, soweit bekannt, bei den jeweiligen Artikeln angeführt, und tragen die Verantwortung für die beschriebenen Inhalte.

Technik

Die Seite wird administriert von:

Christian Wirth
christian.wirth@ppoe.at

Betrieben gemeinsam mit [linzwiki.at](#) und [spielewiki.org](#)

Benutzer:Wirthi – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Benutzer:Wirthi/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:32:19

Christian Wirthi, eh. GuSp-LV-OÖ, christian.wirth@ppoe.at

Inhaltsverzeichnis

- [1 Wichtige Links](#)
- [2 Schritt für Schritt](#)
- [3 TODO](#)
- [4 Privat](#)

Wichtige Links

- [PIK8:Kategorien](#)
- [PIK8:Artikelvorlage](#)

Schritt für Schritt

- [Vorlage:Schritt für Schritt/Spirituelles Leben](#)
- [Vorlage:Schritt für Schritt/Verantwortungsbewusstes Leben in der Gemeinschaft](#)
- [Vorlage:Schritt für Schritt/Weltweite Verbundenheit](#)
- [Vorlage:Schritt für Schritt/Kritisches Auseinandersetzen mit sich selbst und der Umwelt](#)
- [Vorlage:Schritt für Schritt/Einfaches und naturverbundenes Leben](#)
- [Vorlage:Schritt für Schritt/Bereitschaft zum Abenteuer des Lebens](#)
- [Vorlage:Schritt für Schritt/Schöpferisches Tun](#)
- [Vorlage:Schritt für Schritt/Körperbewusstsein und gesundes Leben](#)

TODO

- [PIK8:Datenübernahme Pik8Alt](#)
- [PIK8:TODO](#)
- [Buleila 2014 Gilden](#)
- [Buleila 2015 Lagerplatz-DKT](#)

- Sommerlager Werwölfe
- Winterlager Harry Potter
- Spezialabzeichentag
- Methode Regionalabenteuer
- Methode Kornettenschulung
- Methode Heimübernachtung
- Landesabenteuer Gusodia
- Stationen der Workshops vom Planet'13
- Ritterturnier mit flexiblen Gruppen (Langholzfeld-SoLa 2015)
- Kochwettbewerb (Langholzfeld)
- Zettel zuordnen (Verallgemeinern aus [Länderquiz - Zettel zuordnen](#))
- Toasterspiel
- Erste Hilfe - die 4W
- Heimstunde im Todesfall (Idee von Vroni)
- Aufstellspiel => siehe etwa [Meine Klamottenkiste](#) oder auch die Vielfaltseinheit vom OÖ GLS (Spiri)

LT 2015 OÖ

- Culturally
- Geländespiel zu den GuSp-Methoden

Privat

Betreiber von <https://www.linzwiki.at/> und <https://www.spielewiki.org/>

GuSp-Methoden – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Methode/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:32:26

Eine **Methode** ist ein *planmäßiges, systematisches Verfahren zur Erreichung eines Ziels*. In der Guides- und Späher-Stufe werden zahlreiche solcher Methoden benutzt, um die Kinder am Weg der Bewältigung ihrer [Entwicklungsaufgaben](#) zu begleiten.

GuSp-Methoden

Jede zielgerichtete Anwendung eines Verfahrens ist eine *Methode*. neunzehn solcher Methoden wurden als zentral für die Arbeit mit Guides und Späher erkannt, und fließen daher besonders in die Ausbildung der LeiterInnen ein.

Kern-[Methoden](#) der GuSp-Stufe

Patrullensystem	<ul style="list-style-type: none">• Patrulle• Patrullenrat• Patrullenaktion• Patrullenaufgaben• Kornettln• Patrullenämter
Programmmethoden	<ul style="list-style-type: none">• Heimstunde• Lager• Hike• Abenteuer• Wettbewerb• Schritt für Schritt• Spiel• Freizeit am Lager• Zeremonien, Traditionen, Rituale• Meine Schritte zum Versprechen• Überstellung zu CaEx
Trupp	<ul style="list-style-type: none">• Trupprat• Truppversammlung

Kategorie:Online-Heimstunde – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Online-Heimstunde/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:32:33

Diese Kategorie umfasst alle in der PIK8 beschriebenen **Online-Heimstunden**. Diese sind **Heimstunden**, die auch aus der Ferne mit Unterstützung des Internets durchgeführt werden können, wie das zum Beispiel während der Coronavirus-Pandemie notwendig war.

Seiten in der Kategorie „Online-Heimstunde“

Es werden 8 von insgesamt 8 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

O	O (Fortsetzung) <ul style="list-style-type: none">• Online-Gruppenstunde• Online-GruStu 3: Pfadiquiz• Online-GruStu 4: Kartensuchspiel	O (Fortsetzung) <ul style="list-style-type: none">• Online-GruStu 5: Kartensuchspiel mit Papierkarte• Online-GruStu 6: Fortsetzungsgeschichte• Online-GruStu: Lagerbauten zu Hause
S		S <ul style="list-style-type: none">• Schritt für Schritt Einführung: Online-Stationenlauf Herausforderungen



Die Heimstunde

Einmal in der Woche treffen sich alle Patrullen eines Trupps, um gemeinsam ca. zwei Stunden Spiritualität, Internationalität, Natur, Mut, Kritik, Körperbewusstsein, Abenteuer und Kreativität zu erleben, um zu plaudern und zu lachen... eben um eine Heimstunde zu erleben. Du als Leiter/in bist in dieser Zeit für die Guides und Späher verantwortlich. Hier findest du Hilfe, wie du diese Heimstunde gestalten kannst, damit sie für dich und deine Guides und Späher ein Erfolg wird.

Die Methode

Sicher hast du schon einige Heimstunden erlebt, bessere und schlechtere, anregendere und weniger tolle, spaßige und fade - die ganze Palette an Erfahrungen. Hier wirst du kein allgemein gültiges Rezept finden, aber ein paar Tipps und Tricks für interessante, lustige und gut vorbereitete Heimstunden.

ZIMM oder eine beispielhafte Heimstundenplanung

ZIMM steht für Ziel, Inhalt, Methode und Motto. So kannst du dir leicht die vier wesentlichen Aspekte bei der Planung einer Heimstunde merken.

Eigentlich beginnt die Planungsarbeit schon einen Schritt vor der Heimstunde. Es ist schlau und hilfreich, schon am Anfang des Arbeitsjahres einen Plan für das ganze Jahr oder zumindest die nächsten paar Monate aufzustellen. Wenn du einen Kalender zu Hilfe nimmst, hast du gleich einen guten Überblick über Heimstunden vor bestimmten Ereignissen, die du in deine Heimstunde einplanen kannst (z.B.: Thinking Day, Joti, Weihnachten, Fasching, Lagervorbereitungen...).

Nach diesem ersten Schritt folgt schon die konkrete Planung und Vorbereitung der einzelnen Heimstunde (Dazu gibt es eine kleine Hilfe im Anhang: den Heimstundenassistenten). Überlege dir, was die Guides und Späher nach der Heimstunde wissen, erlebt haben und können sollen (Ziel). Warum machst du in der Heimstunde vor dem Pfingstlager einen Knotenstaffellauf? Wohl damit die Kids am Lager mit ihren Lagerbauten zureckkommen. Du hast also ein klares Ziel.

Was in der Heimstunde passiert (Inhalt), kann ganz unterschiedlich sein, im besten Fall ergibt es sich aus dem Ziel, das du dir zuvor überlegt hast. Auch wenn das Ziel ist, eine Patrullenheimstunde zu erleben. Patrullen- und Trupprat (» Kapitel „*Kids reden mit*“) sind auch gute Quellen, wenn es darum geht, herauszufinden, was deine Kids wollen. Oft ergibt sich das Programm aus aktuellen Themen oder Ereignissen im Pfadijahr (Lagervorbereitung, Gruppenweihnachtsfeier). Auch das Erprobungssystem ist eine gute Hilfestellung, wenn es darum geht, das Jahresprogramm ausgeglichen nach den 8 Schwerpunkten zu gestalten.
» Kapitel „*Ausgewogene Programmplanung*“)

Nachdem du festgelegt hast, was du mit der Heimstunde erreichen möchtest (Ziel) und was in der Heimstunde passieren soll (Inhalt), gilt es, das Ganze für deine Guides und Späher so zu verpacken, dass sie Spaß daran haben und dabei noch etwas für sich und die Patrulle lernen (Methode). Vergiss nicht, dass deine Guides und Späher den ganzen Tag in der Schule sitzen. Nütze ihre Fähigkeiten, dann haben du und auch die Kids sicher Spaß.

Wenn du jetzt noch ein Motto findest (also eine Rahmengeschichte, eine Zeit oder Situation, in der die Kids die Heimstunde erleben), ist deine Heimstunde so gut wie fertig! Für das Motto gilt: Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt! Wichtig ist, dass sich deine Guides und Späher wohl fühlen.

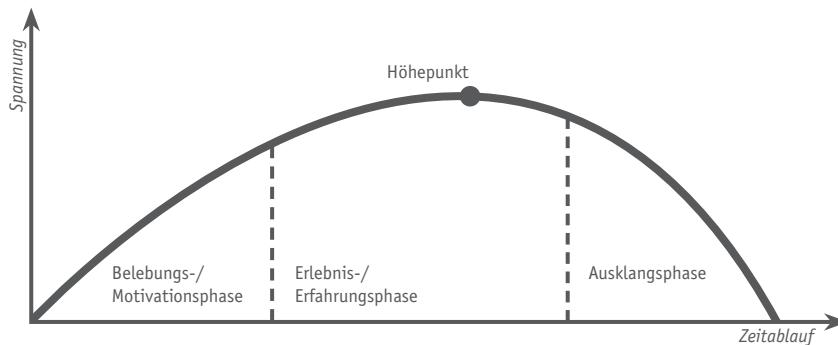


» Kapitel „Langfristige und zielorientierte Programmplanung“

Foto: PFO/Vero Steinberger

Die Spannungskurve oder ein beispielhafter Verlauf einer Heimstunde

Wie ein gutes Buch soll auch eine Heimstunde eine Spannungskurve haben. Es geht jetzt also darum, die einzelnen Teile der Heimstunde genauer anzuschauen. Denn jede gute Heimstunde gliedert sich in *Einstieg - Hauptteil - Ausstieg*.



Der Einstieg

Mit der Belebungs- oder Motivationsphase steigst du in die Heimstunde ein. Eine (immer gleich bleibende) Zeremonie zeigt den Kids, dass es losgeht. Ein Bewegungsspiel hilft, Müdigkeit und Schulalltag aus den Knochen zu schütteln. Du kannst z.B. das Einstiegsspiel schon nach dem Motto der Heimstunde gestalten, oder aber du fragst die Kids, was sie spielen wollen. Nimm dir genügend Zeit dafür und bereite den Einstieg wie alle anderen Heimstundenteile gut vor.

Der Hauptteil

Hier ist Platz und Zeit, Wissen, Fertigkeiten und Werte zu vermitteln, also den Inhalt, den du dir überlegt hast. Die Möglichkeiten dazu sind beinahe unbegrenzt! Wichtig ist, dass die Patrulle gemeinsam etwas erlebt und die Patrullenmitglieder ihre Fähigkeiten entdecken und ausprobieren können: ganz gleich ob es darum geht, etwas Neues zu erarbeiten, gemeinsam bei einem Geländespiel oder Abenteuer dabei zu sein oder kreativ etwas zu gestalten.

Für dich gilt es dabei zu beachten, dass deine Kids unterschiedliche Bedürfnisse haben. Abhängig von dem Entwicklungsstand jedes einzelnen Kindes, den unterschiedlichen Lerntypen (manche tun sich leichter, wenn sie bei Neuem zuerst eine Anleitung lesen, andere wollen alles gleich selber ausprobieren), der Art der Patrulle (Orgelpfeifen oder Gleichaltrige, Größe der Patrulle) sowie der Jahreszeit und den räumlichen Möglichkeiten in deinem Pfadiheim muss dein Programm individuell überlegt und geplant werden. Es ist wichtig für die Partulle, die anstehenden Aufgaben untereinander aufzuteilen. So ist es auch wahrscheinlicher, dass *alle* Mitglieder einer Patrulle sich mit der gleichen Aufgabe beschäftigen, jeder kann seine Fähigkeiten und Stärken einbringen und die Patrulle kommt gemeinsam zum Ziel!

Jede Heimstunde sollte zumindest einen Höhepunkt haben! Eine Heimstunde ohne einen Höhepunkt ist eine lasche Sache, und andererseits kann eine Heimstunde, in der sich die Ereignisse und Höhepunkte nur so überschlagen, sehr anstrengend sein! So ein Höhepunkt kann sehr unterschiedlich ausfallen, das ist einmal ein Fest, wenn die Patrullen alle nötigen Festzutaten bei einem Stationenlauf zusammengetragen haben, und ein anderes Mal das gemeinsame Tanzen von einem Tanz, der gerade gelernt wurde.

Der Abschluss

Jedes Abenteuer hat einmal ein Ende. Gerade wenn du in deiner Heimstunde ein Motto eingebaut hast und die Kids in eine andere Zeit oder Fantasiewelt geschickt hast, ist es wichtig, dem Erlebnis ein klares Ende zu setzen. Hier ist der richtige Platz, um die Heimstunde ausklingen zu lassen. Oft ist es gut und wichtig, mit den Patrullen nach zu besprechen, was sie erlebt haben und wie ihnen das Erlebte gefallen hat (Das kann dir bei der Planung für deine nächsten Heimstunden wertvolle Informationen über deine Guides und Späher geben: Was mögen sie gerade, was ist cool, was ist peinlich?) - und für die Guides und Späher ist es ein guter Weg in den Alltag zurück. So kannst du sie ruhigen Gewissens nach Hause entlassen. Wenn die Zeit knapp wird, kürze den Hauptteil rechtzeitig, aber streiche nie den Abschluss.

Reflexion oder eine beispielhafte Möglichkeit Schlüsse zu ziehen

So wichtig wie die Vorbereitung einer Heimstunde ist auch die Nachbereitung. Überlege dir gemeinsam mit den anderen Leiter/innen nach der Heimstunde, was gut und was weniger gut gelaufen ist. Was hat funktioniert, was nicht? In den meisten Fällen liegt der Grund, warum etwas nicht funktioniert hat, hinterher klar auf der Hand. Wichtig ist, dass ihr dabei auch die Rückmeldungen der Guides und Späher beachtet.



» Kapitel
„Reflexion“

Welche Konsequenzen zieht ihr für die kommende Heimstunde? Was ist gut angekommen, was war weniger gut, was werdet ihr beim nächsten Mal anders machen (z.B. mehr Bewegung am Anfang, kürzere Erklärungen, mehr Patrullenarbeit, ...).

Beispiele für die Praxis

Rituale

Rituale und Traditionen sind aus der Pfadfinderei nicht wegzudenken. In vielen Gruppen ist es üblich, die Heimstunde mit einem Ritual zu beginnen (Spiel, Antreten, Anmelden, ...) und auch zu beenden (Grüßen, Gebet, Lied,...). Auch zur Abgrenzung von einzelnen Teilen der Heimstunde (z.B. zu Beginn und Ende eines Trupp- oder Patrullenrates) kann ein Ritual helfen. Oft kommen von deinen Kids Ideen oder Wünsche, wie sie das eine oder andere Detail gestalten wollen.

Sei behutsam, jedoch innovativ wenn du etwas ändern möchtest! Trau Dich ruhig! Beachte dabei aber gleichzeitig immer, dass die Traditionen in Deiner Heimstunde/Gruppe oft sehr stark für den Zusammenhalt verantwortlich sind und deshalb einen sehr sorgsamen Umgang verdienen!

Patrullen- und Trupprat

Ein regelmäßiger Inhalt deiner Heimstunde können auch Trupp- und Patrullenrat sein. Der Partullenrat gibt deinen Kids die Möglichkeit, das Leben ihrer Patrolle zu gestalten. Hier kann zukünftiges Programm entstehen, erlebtes Programm reflektiert und besprochen werden, Patrullenheimstunden können geplant werden. Im Trupprat besprechen alle Kornetten und Kornettinnen mit den Leiter/innen, was gerade aktuell ist, Ergebnisse aus dem Patrullenrat werden besprochen. Ideen und Hilfe dazu gibt es für deine Guides und Späher im Joker und für dich in eigenen Kapiteln der Grüntöne.

» Kapitel
„Kids reden mit“

Patrullenheimstunde

Eine etwas andere Art der Heimstunde ist die Patrullenheimstunde. In der Patrullenheimstunde hat eine Patrolle die Möglichkeit, eine Heimstunde (oder Teile davon) nach ihren Bedürfnissen zu gestalten und zu erleben, in der Patrolle selbst etwas zu planen, durchzuführen und nachzubesprechen. Die Heimstunde wird also nicht mit dem ganzen Trupp erlebt, sondern in der Patrolle, manchmal sogar ohne Leiter/in.

» Kapitel
„Die Patrullenaktion –
Kids planen Programm“

Abenteuer und Wettbewerb in einer Heimstunde

Abenteuer und Wettbewerb zählen zu den „Klassikern“ der Stufe! Du kannst und sollst diese beiden Methoden, neben vielen anderen, auch für deine Heimstunde nutzen! Eine Heimstunde wird schnell zum erlebbaren Abenteuer, wenn du ein Motto für die ganze Heimstunde hast, ev. sogar für mehrere Heimstunden. Du kannst sehr toll eine Themenarbeit (z.B.: Frieden, Umweltschutz, eure Umgebung) einbauen und hast die Möglichkeit, viele verschiedene Aspekte und Sichtweisen zum Thema für deine Kids erlebbar zu machen. Auch ein Wettbewerb ist eine gute Methode, um die Kids zu fördern und zu fordern (Achtung: nicht überfordern!). Du kannst einen Wettbewerb so gestalten, dass alle Kids die Möglichkeit haben, ihre unterschiedlichen Talente und Fähigkeiten auszuprobieren und zu beweisen.

Erprobungssystem

Das Erprobungssystem ist eine besonders coole Sache wenn du sicherstellen willst, dass dein Programm alle 8 Schwerpunkte abdeckt. Es hilft dir, das Programm ganzheitlich zu gestalten! Und es kann auch für deine Kids eine große Hilfe sein, wenn es darum geht, z.B. das Programm für eine Patrullenheimstunde festzulegen. Du musst dabei beachten, dass die Kids mit dem ganzen Erprobungssystem (der Vielzahl der Möglichkeiten) schnell überfordert sind, beschränke die Auswahl doch auf einzelne Themenkreise aus den verschiedenen Schwerpunkten. Hast du schon von PIK8 gehört? Die ProgrammIdeenKartei für alle 8 Schwerpunkte. Dort findest du fertiges Programm, das du schnell und unkompliziert verwenden kannst. Sicher findest du dort auch die eine oder andere Idee für den Schwerpunkt, der dir selber nicht so leicht fällt. Die PIK8 findest du im Internet: www.ppoe.at/pik8



Der pädagogische Hintergrund



W a r k z a u g

Wie lange soll eine Heimstunde dauern?

In vielen Gruppen gibt es so etwas wie eine Tradition. Da war die Heimstunde schon immer zwei Stunden lang, so ist es noch und so soll es auch bleiben. Wichtig scheint, dass die Kids Strukturen brauchen, Routine und auch noch Zeit für andere Tätigkeiten, die sie in ihrer Freizeit unterbringen wollen. Deshalb ist wichtig, dass die Heimstunde immer gleich lange dauert. Wenn es ausnahmsweise doch mal länger wird, informiere Eltern und Kids rechtzeitig. Wenn deine Heimstunde eine Stunde dauert, kann es leicht sein, dass die Zeit zu kurz wird. Es braucht seine Zeit, einen Spannungsbogen aufzuspannen, die Kids brauchen Zeit für Gespräche untereinander und mit dir als Leiter/in. Wenn es zu lange dauert, passiert es schnell, dass sich die Kids langweilen, auch für dich als Leiter/in ist der Aufwand für drei Stunden Heimstundenprogramm größer als wenn du nur eineinhalb Stunden planst. Wie heißt es doch so schön: „Wenn's am schönsten ist soll's zu Ende gehen!“ Letztendlich entscheidet oft die Verfügbarkeit von dir als Leiter/in oder der Platz in eurem Pfadiheim über Zeitpunkt und Dauer der Heimstunde.

Warum treffen wir uns jede Woche?

Für soziale Lernschritte und gruppendifynamische Prozesse, die in jeder Patrulle passieren, ist Kontinuität wichtig. Freundschaften, die entstehen, werden hier gefestigt und vertieft, Gruppenzusammenhalt entsteht. Das Gefühl des Zusammengehörens kann wachsen. All diese Dinge brauchen regelmäßigen Kontakt und Begegnungen.

Weiterführendes

- Konkrete Programmideen für Heimstunden findest du im Erprobungssystem sowie in der bereits erwähnten PIK8 – Die ProgrammIdeenKartei (www.pfadfinderInnen.at/pik8).
- Ideen für diverse Spiele bekommst du in einem eigenen Kapitel und du kannst sie dir aus verschiedenen Büchern holen. Am besten, du schaust einmal in einer Fachbuchhandlung (z.B. für Lehrer/innen) vorbei. Spielesammlungen gibt es auch im Internet.
- Auf www.ppoe.at/gusp gibt es eine Sicht:Weise!? zum Thema „Das Abenteuer in einer Heimstunde“.
- Last but not least: Anbei findest du eine Kopiervorlage für einen „Heimstundenassistenten“, der die Planung erleichtern soll, mit einer musterhaft geplanten Heimstunde.

» Kapitel
„Das Spiel“

Heimstundenassistent



Datum/Zeit:

Ziel	Die Guides und Späher haben eine Einführung in das Thema Erste Hilfe bekommen und sind damit für ein Lager vorbereitet. Sie haben Grundsätze der Erstversorgung erfahren, erlebt und ausprobiert. Sie wissen über vorbeugende Maßnahmen Bescheid (gegen Sonnenstich, Durchfall...), damit Erste Hilfe gar nicht erst notwendig wird.	
Inhalt	Wie verhältst Du Dich richtig bei kleinen Unfällen am Lager? Erkläre die richtige Behandlung bei: Insektenschnupfen, Nasenbluten, Zeckenbiss, Verbrennungen, kleinen Wunden. Zeige, wie man Dreiecktuchverbände richtig anlegt. Notrufe, Welche Infos enthält ein Notruf, Absicherung Unfallplätze, Sonnenschutz-Vorsorge, Durchfall & Verstopfung, Hygiene, Unfallverhütung (Strom), Insektenstiche & Zecken & Tierbisse, kleine Wunden/Brandwunden/Blasen/Nasenbluten/starke Blutung, Bewusstlosigkeit/stabile Seitenlage, Schock/Schreck;	EPS: 2. Klasse / Verantwortungsbewusstes Leben in der Gemeinschaft
Methode	<p>Die Leiter/innen beginnen die Heimstunde ganz normal mit einem Spiel. Ein Sanitäter, der vorher schon unmotiviert beim Eingang gestanden ist, kommt dazu. Er fragt die Leiter/innen, ob sie wissen, wo er den Pfarrer (oder andere Person) findet. Ob er wohl unpünktlich ist, oder ob die Leiter/innen sonst irgend etwas wissen bezüglich des Erste Hilfe Workshops, der heute stattfinden soll und den der Sanitäter leitet. Die Leiter/innen wissen leider nichts. Der Sanitäter geht wieder.</p> <p>Guides und Späher spielen weiter – plötzlich: Einer Leiterin wird schwindlig, sie ist dehydriert. Riesen Drama, große Panik, alle werden ein wenig nervös – eine Leiterin macht sich auf, um ein Glas Wasser und Hilfe zu holen. Zurück kommt die Leiterin mit dem Sanitäter, der erst die Lage abcheckt, dann gleich einen kleinen Exkurs über die Wichtigkeit von genügend Flüssigkeitsaufnahme hält, vor allem wenn es heiß ist Sommer, apropos Sommer Sommerlager!</p> <p>Im Gespräch fragt der Sanitäter, ob die Guides und Späher schon alle den „Grundkompetenzler“ in Erste Hilfe haben? Entsetzen macht sich breit, die meisten haben noch keine Ahnung! Noch immer ist niemand vom gebuchten Workshop gekommen – es wird wahrscheinlich ein Kommunikationsfehler passiert sein. Die Leiter/innen checken ab, was da los ist. Es stellt sich heraus, dass der Workshop der Pfarre nicht stattfindet. Aber der Sanitäter ist jetzt schon extra hergefahren, bietet an zu bleiben. Gemeinsam mit den Kids kommt es zum Beschluss, den „Grundkompetenzler“ zu machen.</p> <p>Die Fertigkeiten, die man dafür erwerben muss, werden in zwei Gruppen vermittelt. Die Aufteilung findet zwischen dem Sanitäter und den Leiter/innen statt. Der Sanitäter erwähnt, dass er die Leiter/innen schon von einem Erste Hilfe Kurs her kennt und sie somit auch die Befähigung zur Vermittlung von Grundkenntnissen der Ersten Hilfe haben. (Damit die Guides und Späher auch alle Themen für wichtig und ernst nehmen.)</p>	Einstieg (10 min)
	<p>Alle Kids erhalten am Ende der Heimstunde eine Erste Hilfe „Grundkompetenzler“ Urkunde durch den Sanitäter verliehen.</p> <p>Abschlusszeremonie: Die Kids bedanken sich beim Sanitäter und zeigen ihm eine typische Verabschiedung bei den Pfadis. Sie singen gemeinsam „Nun Freunde dieses Lebewohl“.</p>	Hauptteil (70 min)
Motto	Der Grundkompetenzler	Abschluss (10 min)
Material	Kindertelefone, Pannendreieck, Spielzeugautos, Eselsbrücke, Notrufe, Kapperln, Sonnencreme, Verbandszeug - Eine genaue Auflistung der Themen mit Materialliste findest du unter http://www.ppoec.at/pik8/idee.jsp?idee_id=279	

Nach-
besprechung

Heimstundenassistent



Datum/Zeit:

Ziel		
Inhalt		
Methode		Einstieg Zeit:
		Hauptteil Zeit:
		Abschluss Zeit:
Motto		
Material		

Nach-
besprechung



grün töne

Heimstundenassistent

PFADFINDER UND
PFADFINDERINNEN
ÖSTERREICH'S



Kategorien – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Spezial:Kategorien/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:32:43

Folgende Kategorien enthalten Seiten oder Dateien. [Verwaiste Kategorien](#) werden hier nicht aufgeführt. Siehe auch die Liste der [gewünschten Kategorien](#).

Spezial:Kategorien
<p>Kategorien Zeige Kategorien ab:</p> <input type="text"/> <input type="button" value="Anwenden"/>

(Anfang | Ende) Zeige (vorherige 50 | nächste 50) ([20](#) | [50](#) | [100](#) | [250](#) | [500](#))

- [1, 2 oder 3](#) (4 Einträge)
- [Abenteuer](#) (32 Einträge)
- [Aberglaube](#) (1 Eintrag)
- [Abzeichen](#) (1 Eintrag)
- [Acht Schwerpunkte](#) (1 Eintrag)
- [Adressen](#) (1 Eintrag)
- [Advent](#) (2 Einträge)
- [Akte X](#) (1 Eintrag)
- [Aktivität](#) (6 Einträge)
- [Aktivitätsteil](#) (1 Eintrag)
- [Aktivtipp](#) (10 Einträge)
- [Alkohol](#) (1 Eintrag)
- [Andachten](#) (1 Eintrag)
- [Argumentieren](#) (1 Eintrag)
- [Armzeichen](#) (1 Eintrag)
- [Artikel nach Art der Umsetzung](#) (14 Einträge)
- [Artikel nach Inhalt](#) (31 Einträge)
- [Artikel nach Rahmengeschichte](#) (3 Einträge)
- [Asterix](#) (1 Eintrag)
- [Auflockerung](#) (26 Einträge)
- [Aufsichtspflicht](#) (1 Eintrag)
- [Ausbeutung](#) (1 Eintrag)
- [Ausbildung](#) (1 Eintrag)
- [Ausbildungsgespräch](#) (3 Einträge)
- [Ausbildungsphasen](#) (6 Einträge)

- [Ausrüstung](#) (1 Eintrag)
- [Backen](#) (2 Einträge)
- [Baden-Powell](#) (21 Einträge)
- [Basteln](#) (27 Einträge)
- [Bauen](#) (3 Einträge)
- [Behelf](#) (1 Eintrag)
- [Behinderung](#) (8 Einträge)
- [Beobachten](#) (1 Eintrag)
- [Bereitschaft zum Abenteuer des Lebens](#) (75 Einträge)
- [Beruf](#) (1 Eintrag)
- [Berufe](#) (1 Eintrag)
- [Beten](#) (1 Eintrag)
- [Bewegung](#) (2 Einträge)
- [Bewegungsspiel](#) (2 Einträge)
- [Bibel](#) (4 Einträge)
- [Bildung](#) (1 Eintrag)
- [Bingo](#) (1 Eintrag)
- [Blind](#) (1 Eintrag)
- [Blindheit](#) (4 Einträge)
- [Brailleschrift](#) (1 Eintrag)
- [Brettspiel](#) (1 Eintrag)
- [Brief](#) (1 Eintrag)
- [Buleila](#) (1 Eintrag)
- [Börse](#) (1 Eintrag)
- [Bücher](#) (3 Einträge)

(Anfang | [Ende](#)) Zeige (vorherige 50 | nächste 50) ([20](#) | [50](#) | [100](#) | [250](#) | [500](#))

Kategorie:GuSp-Methode – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:GuSp-Methode/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:32:48

Diese Kategorie umfasst Artikel zu den "offiziellen" **Guides-und-Späher-Methoden**.

Unterkategorien

Es werden 8 von insgesamt 8 Unterkategorien in dieser Kategorie angezeigt:

H	P	S
<ul style="list-style-type: none">Hike	<ul style="list-style-type: none">PatrouillePatrullenaktionPatrillenrat	<ul style="list-style-type: none">Schritt für Schritt
L		T
<ul style="list-style-type: none">Lager		<ul style="list-style-type: none">Trupprat
M		
<ul style="list-style-type: none">Meine Schritte zum Versprechen		

Seiten in der Kategorie „GuSp-Methode“

Es werden 19 von insgesamt 19 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

	P <ul style="list-style-type: none"> • Patrouille • Patrullenaktion • Patrullenaufgaben • Patrullenrat • Patrillenämter 	S (Fortsetzung) <ul style="list-style-type: none"> • Spiel
A <ul style="list-style-type: none"> • Abenteuer 		T <ul style="list-style-type: none"> • Traditionen • Trupprat • Truppversammlung
F <ul style="list-style-type: none"> • Freizeit 	R <ul style="list-style-type: none"> • Rituale 	W <ul style="list-style-type: none"> • Wettbewerb
H <ul style="list-style-type: none"> • Heimstunde • Hike 	S <ul style="list-style-type: none"> • Schritt für Schritt 	
K <ul style="list-style-type: none"> • Kornett 		
L <ul style="list-style-type: none"> • Lager 		

Abenteuer "Ritter, Drache und Prinzessin" – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Abenteuer_%22Ritter,_Drache_und_Prinzessin%22/

Archiviert am: 2025-09-19 21:32:53

Ritter, Drache und Prinzessin ist ein Abenteuer, das in einer **Heimstunde** (in 90 Minuten) durchgeführt werden kann.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Material](#)
- [2 Zeitplan](#)
- [3 Geschichte](#)
 - [3.1 Stationen](#)

Material

- Bekleidung für die Akteure
- Material für Schwerter, Wappen, Schilder
- Material für Staffellauf
- Strohpuppe
- Belohnung, Urkunden

Abenteuer "Ritter, Drache und Prinzessin"	
Art:	Abenteuer
Ziel:	Erlernen typischer Mittelalter-Fähigkeiten (Schwertkampf, etc.) in Vorbereitung auf ein Sommerlager zum Thema Mittelalter
Inhalt:	
Teilnehmer:	mehrere Patroullen
Leiter:	
Ort:	
Material:	
Dauer:	90 min
Vorbereitung:	

Zeitplan

Geplant für 1,5 Stunden

- Einführung: Prinzessin wird entführt
- Hauptteil: Stationen
- Schluss: gemeinsame Rettung, Rittermahl (Belohnung)

Geschichte

1. Kinder gehen durch die Tür (Portal, geschmückt) und werden von Rittern (=Leitern) empfangen.
2. Grund des Treffens: Geburtstag des Königs

3. Die Prinzessin (verkleidet) wird entführt
4. König bittet um Hilfe – helfen können aber natürlich nur Ritter. Deswegen müssen die Kinder noch ausgebildet werden
5. Lehrer der Kinder (= die Leiter) werden vorgestellt.
6. Jetzt werden die Stationen durchgeführt (siehe unten)
7. Versammlung beim König: Kinder werden zu Rittern geschlagen
8. Prinzessin ist beim Drachen gefunden, kann nur gemeinsam mit Kampfruf besiegt werden.
9. Drache ist besiegt, Prinzessin gerettet.
10. Abschluss: Rittermahl (Belohnung), eventuell Urkunde

Stationen

- Geschicklichkeit (Schwertunterricht): z. B. Strohpuppe aufhängen
- Ausdauer (Staffellauf): z. B. Reiten lernen, Hindernislauf
- Kreativität (Schwert basteln, Wappen/Schild basteln)
- Intelligenz (Drachenkunde): z. B. wie besiege ich einen Drachen ohne Schwert (z. B. Kampfschrei)

Ausweg aus dem Zauberwald – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Ausweg_aus_dem_Zauberwald/

Archiviert am: 2025-09-19 21:32:59

Ausweg aus dem Zauberwald
ist ein Abenteuer, das in einer **Heimstunde** (in 90 Minuten) durchgeführt werden kann.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Material](#)
- [2 Zeitplan](#)
- [3 Geschichte](#)
- [4 Durchführung](#)
- [5 Anhang Material](#)

Material

- Morsealphabet (Anhang A)
pro Patrulle 1x gedruckt
- Für jede Patrulle sind die 5 zu entschlüsselnden Wörter ausgedruckt (Anhang B) und von Anhang A auseinandergeschnitten
- Der Plan für das Labyrinth (Anhang C) wird viermal ausgedruckt und auseinandergeschnitten. 4 Exemplare für die Labyrinthe, 4 für die Leiter, die neben dem Labyrinth stehen
- Die Hinweise für das Labyrinth (Anhang D) werden zweimal ausgedruckt und auseinandergeschnitten
- Für jedes Kind eine Stimmungskurve (Anhang E)
- Für jedes Kind einen Stift für die Stimmungskurve
- Pro Patrulle eine Taschenlampe
- Verkleidung für die Waldmagierin
- Knicklichter und Seile zum Abstecken der 4 Spielfelder (Labyrinthe)
- Mindestens 4 Leiter (für jedes Labyrinth eine Aufsicht)

Ausweg aus dem Zauberwald	
Art:	Abenteuer
Ziel:	Am Ende der Heimstunde weiß jedes Kind, was morsen ist und wie man mit einer Taschenlampe morst. Jedes Kind kennt am Ende der Heimstunde zumindest die wichtigsten Morsezeichen (Punkte, Striche; also die Merkwörter EISH für die Punkte und TMOCH für die Striche)
Inhalt:	Morsezeichen, Merkwörter, Morsen mit Lichtsignal
Teilnehmer:	mind. 4 Patrullen
Leiter:	4-6
Ort:	Pfadfinderheim und Umgebung (Wiese, Waldstück)
Material:	siehe Materialliste
Dauer:	90 min
Vorbereitung:	

Zeitplan

Geplant für 2 Stunden (120 Min)

- Einstieg: 15 Min
- Hauptteil: 95 Min
- Schluss: 10 Min

Geschichte

Wir sind mit den Kindern durch den "Wald" gewandert, finden nun aber seit 3 Stunden keine Wege mehr auf der Karte. Wir erklären den Kindern, dass wir uns verlaufen haben und nicht mehr aus dem Wald herausfinden. Einer alten Legende nach kann man sich in solchen Situationen an die Magierin vom Wald wenden. Man erzählt sich allerdings, dass diese Magierin den Leuten Rätsel stellt, und erst nach deren Lösung gewährt sie die Hilfe. Vor 6 Jahren soll sie hilfesuchenden Wanderern das letzte Mal Taschenlampen gegeben haben und sie mussten sich gegenseitig Worte zuleuchten, wenn man den Erzählungen glauben mag. Auf der Lichtung, auf der wir uns jetzt befinden, sollten wir Halt machen und uns auf die Aufgaben der Magierin vorbereiten. Auch wenn wir vom Wald reden, befinden wir uns während der gesamten Heimstunde im Garten unseres Pfadiheims.

Durchführung

Einstiegsspiel - Ich finde beim Wandern im Wald.... (10 Min)

Alle Kinder und Leiter stellen sich im Kreis auf.

Der erste (Leiter) beginnt mit: „Ich finde beim Wandern im Wald einen Fliegenpilz“, geht zu einem anderen Mitspieler im Kreis und stellt sich auf dessen Platz. Dieser Mitspieler ist dann als nächstes dran, geht dorthin, wo der erste den „Fliegenpilz“ gefunden hat und macht weiter: „Ich finde beim Wandern im Wald einen Fliegenpilz und einen Ameisenhügel“ und stellt sich zu einem anderen Mitspieler. Der ist dann als nächstes dran und so weiter.

Man muss sich also nicht nur merken, was die anderen bereits gefunden haben, sondern auch, wo sie diese Dinge gefunden haben.

Einstieg in die Geschichte (5 Min)

Leiter 1: Und auch hier geht es nicht hinaus. Jetzt gehen wir schon drei Stunden und finden die Wege auf der Karte nicht mehr. Ich wusste nicht einmal, dass der Wald so groß war. Was machen wir jetzt bloß?

Leiter 2: So wie ich das sehe, gibt es jetzt nur noch eine Möglichkeit. Ihr kennt doch sicherlich die Geschichte von der Magierin vom Wald?

Leiter 1: Nein, nie gehört.

Leiter 2: Auch nicht von den vielen Wanderern, die sich verirrt haben, und denen sie geholfen hat? Und von ihren seltsamen Aufgaben?

Leiter 1: Sie hilft Wanderern in Not? Das wäre doch genau das, was wir jetzt brauchen! Was für Aufgaben stellt sie den Leuten, die Hilfe suchen?

Leiter 2: Rätsel, der Legende nach. Zwei Wanderern soll sie mal Taschenlampen gegeben haben, und sie mussten sich gegenseitig Wörter zuleuchten!

Leiter 1: Meinst du Morsen?

Leiter 2: Durchaus möglich. Bevor wir sie also mit dem uralten Ruf um Hilfe bitten, sollten wir uns also vorbereiten.

Hauptteil - Erklärung Morsen (10 Min)

Erklärung für alle Kinder, danach Zusammenfinden in Patrullen. Früher waren Morsezeichen eine schnelle Art, Nachrichten über weite Distanzen zu übermitteln.

Morse besteht aus Punkten (kurz) und Strichen (lang). Jeder Buchstabe besteht nun aus einer Kombination aus Punkten und Strichen.

Für die Buchstaben, die nur aus Punkten und Strichen bestehen, gibt es einfache Merkwörter: Punkte: E-I-S-H- Striche: T-M-O-CH

Also E besteht aus einem Punkt – I aus 2 Punkten, S aus 3 Punkten usw. T aus einem Strich, M aus 2 Strichen ...

Für die restlichen Buchstaben gibt es Merkwörter - jede Silbe, die ein O-enthält, ist lang. Das Merkwort für A ist zum Beispiel An-ton. Die erste Silbe An enthält kein O und ist daher kurz (Punkt). Die zweite Silbe ton enthält ein O und ist daher lang (Strich). Das Morsezeichen für A ist daher: .- (Punkt Strich)

Siehe Anhang A. Jede Patrulle erhält das Morsealphabet (Anhang A)

Merken der Buchstaben (15 MIN.)

Die GuSp finden sich in ihren Patrullen zusammen und erhalten als Aufgabe, dass sie sich in der Patrulle gemeinsam das Morsealphabet merken. Wenn man die Buchstaben, die alle können sollten (EISH, TMOCH) abzieht, bleiben bei 6 GuSp pro Patrulle pro GuSp 3 Merkwörter über. ZB merkt sich GuSp 1 „Anton, Bodenbelag und Coca-Cola“. GuSp 2 merkt sich dann „Dorfkirche, Feldkanone und Großglockner“ usw. Das Wort Eis kann man auslassen, da es bei den beiden Merkwörtern EISH und TMOCH dabei ist.

Wörter des Rufes - Entschlüsseln einer Botschaft (10 MIN.) Jede Patrulle erhält eine Botschaft in Morseschrift und soll sie entschlüsseln, wenn möglich ohne dem Zettel mit dem Morsealphabet :-) -> Anhang B

Angeblich kommen mindestens 2 dieser 5 Wörter in dem Ruf vor, mit dem man die Waldmagierin herbeiruft...

Gegenseitiges zumorsen (10 Min) Welches Wort könnte noch in der Anrufung enthalten sein?

Jede Patrulle denkt sich ein Wort aus und morst dieses dann einer anderen Patrulle (die auch bereits so weit ist, im Idealfall, wenn alle Patrullen gleich schnell sind, morst man nach links das Wort und empfängt das Wort von rechts.)

Der uralte Ruf (10 Min) Nun muss jede Patrulle versuchen, den uralten Ruf herauszufinden. Es müssen 2 von den 5 Wörtern aus Anhang B verwendet werden und das Wort, das ihnen die andere Patrulle gegeben hat. Je kreativer der Ruf ist, desto wahrscheinlicher ist, dass uns die Waldmagierin wohlgesonnen ist! :-)

Präsentation der Rufe und Erscheinen der Waldmagierin (5 Min) Genug vorbereitet, es ist Zeit, dass wir die Waldmagierin rufen und sie bitten, uns zu helfen.

Leiter 2: Bevor wir die Waldmagierin anrufen, muss ich euch noch folgendes sagen: Wenn sie da ist, redet nur leise und verschreckt sie nicht, sonst könnte sie uns in die Irre führen!

Die Patrullen werden zusammengerufen und tragen ihre Rufe vor.

Die Waldmagierin erscheint (Ein Leiter/Eine Leiterin ist verkleidet)

Waldmagierin: Wer ruft mich noch so spät mit dem uralten Ruf?

Leiter 2: Kannst du uns den Weg hinaus aus diesem verzauberten Wald zeigen?

Waldmagierin lacht: Einen Weg werde ich euch zeigen, aber nicht euren eigenen. Kommt mit und teilt euch auf.

Das Labyrinth (35 Min) Die Waldmagierin teilt die GuSp in vier Gruppen (=Patrullen) auf und führt jede zu einem eigenen Spielfeld. 2 Gruppen sind immer in Sichtweite, aber doch relativ weit auseinander, sodass sie sich nicht gegenseitig hören können, sie gehören zusammen. Die anderen 2 Gruppen sieht man nicht oder nur sehr schlecht. Ab jetzt ist schreien verboten. Jede Gruppe erhält eine Taschenlampe. Je 2 Gruppen gehören zusammen. (Gruppe A und Gruppe B)

Das Spielfeld für Gruppe A ist ein 4x3 bzw. ein 5x3 Raster für Gruppe B. Im Anhang C ist ein Plan für das Labyrinth von Gruppe A und Gruppe B.

Hinweise und Zettel bei Gruppe A: Neben dem Labyrinth liegt ein Zettel mit „Labyrinth A“ Daneben liegt der Plan für Labyrinth B: Anhang C. zusätzlich ein verschlüsselter Hinweis (Anhang D): „Nehmt den Schlüssel “Kochtopf” und legt ihn in das letzte Feld, um das Labyrinth zu verlassen. Jeder hat nur 3 Versuche“ Gegenstände bei Gruppe A: Kompass, Karte, Hammer, Spaten, Taschentuchpacker!

Hinweise und Zettel bei Gruppe B: Neben dem Labyrinth liegt ein Zettel mit „Labyrinth B“ Daneben liegt der Plan für Labyrinth A: Anhang C. zusätzlich ein verschlüsselter Hinweis (Anhang D): Nehmt den Schlüssel “Taschentuchpackerl” und legt ihn in das letzte Feld, um das Labyrinth zu verlassen. Jeder hat nur 3 Versuche ... Gegenstände bei Gruppe A: Kompass, Karte, Hammer, Spaten, Kochtopf

Bei jeder Gruppe liegt also der Plan für das jeweils andere Labyrinth.

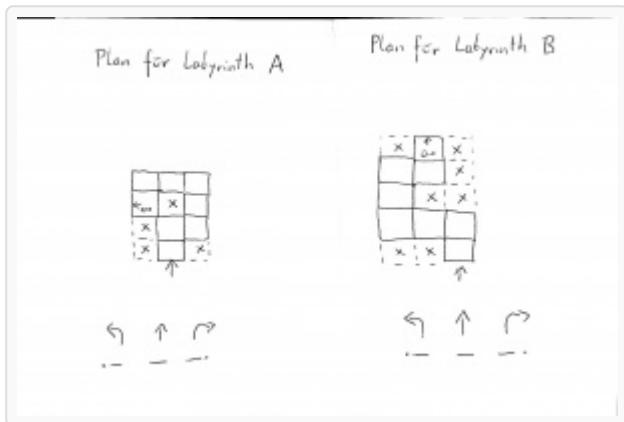
Bei jedem Labyrinth steht ein Leiter, der den Plan für das Labyrinth hat (und ihn den Kindern nicht zeigt). Der Leiter erklärt das Spiel: *Ziel ist es, dass jeder von euch durch den Raster geht, aber nur in die erlaubten Felder steigt. Kein Feld darf man überspringen. Ins letzte Feld müsst ihr den Schlüssel legen, nur dann könnt ihr das Labyrinth verlassen. Wenn ihr auf ein falsches Feld steigt, verliert ihr einen Versuch und müsst das Labyrinth verlassen. Jeder von euch hat drei Versuche!*

Spielablauf für die Kinder: Die Kinder überlegen, was zu tun ist. Sie sehen, dass sie einen Plan und Hinweis für ein Labyrinth haben, das nicht das ihre ist. Sie haben guten Sichtkontakt zu genau einer weiteren Gruppe. Sie finden auf dem Plan des Labyrinths Morsezeichen für „gerade aus“ und „rechts“ und „links“. Sie morsen der anderen Gruppe den richtigen Weg. Sie finden heraus, in welcher „Geheimschrift“ der Hinweis „verschlüsselt“ ist (rückwärts) und morsen den anderen den Schlüssel. Sie erhalten anschließend von den anderen ihren Weg und ihren Hinweis

Abschluss - Aus dem Wald finden (5 Min) Die Waldmagierin bedankt sich bei den Kindern, dass sie so gut zusammengearbeitet haben und aus dem Labyrinth herausgefunden haben. Sie will uns nun zeigen, wie wir wieder herauskommen. Alle stellen sich hintereinander auf und legen ihre Hände auf die Schultern des Vordermanns/der Vorderfrau. Die Waldmagierin führt die Kette im Zick-Zack aus dem Wald und vor unser Pfadiheim.

Reflexion (5 Min) Stimmungskurve: Jedes Kind bekommt einen Zettel, auf dem die Achsen eines Diagramms vorgezeichnet sind und soll seine Stimmung im Verlauf des Abenteuers einzeichnen.

Anhang Material



Anhang C - Plan der Labyrinththe

Anhang A - Morsealphabet aus dem Joker Seite 203

Anhang B - Wörter des Rufes

```
.--/.-./.---/-.//---/.-/.../  
-.../.-/.-//.---/..//-.-/..../-///  
-.-/.-/.-./---/..//---/---/-.-/..
```

Anhang C - Plan der Labyrinththe

siehe [Bild](#)

Anhang D - Botschaften am Labyrinth

```
TMHEN NED LESSÜLHCS "LREKCAPHCUTNEHCSAT"  
DNU TGEL NHI NI SAD ETZTEL DLEF,  
MU SAD HTNIRYBAL A UZ NESSALREV.
```

Jeder hat nur 3 Versuche!

Baden Powells Orden – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Baden_Powells_Orden/

Archiviert am: 2025-09-19 21:33:08

In diesem Abenteuer **Der BiPi Orden** müssen die Kinder sich vor einem Orden, die in der Zukunft das letzte Exemplar des Buchs "Scouting for Boys" bewachen, beweisen.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Einstieg](#)
- [2 Hauptteil](#)
- [3 Schluss](#)
 - [3.1 Spireinheit](#)
 - [3.1.1 Einstieg](#)
 - [3.1.2 Hauptteil](#)
 - [3.1.3 Ende](#)
- [4 Weblinks](#)

Baden Powells Orden	
Art:	Abenteuer
Ziel:	Die Kinder wissen wer BiPi ist, was er getan hat und was "Scouting for Boys" Ist.
Inhalt:	Baden Powell
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	
Dauer:	120 Minuten
Vorbereitung:	

Einstieg

Der Orden "ich habe meine Aufgabe erledigt und bin nach Hause gegangen" kommt zu uns mit dem Testament von *Edward T. Skorzak* und berichtet uns, dass er ein letztes Exemplar von "Scouting for Boys" dem Orden anvertraut hat und dieser das Buch nur an einen würdevollen Nachfolger weiter geben darf. Dieser muss folgende Tests bewältigen.

Hauptteil

Die Prüfungen referieren zu verschiedenen Aspekten aus BiPis Leben. Jede Gruppe fängt bei einer Station an und wird dann zur nächsten weiter geleitet. Nach positiver Absolvierung der Aufgabe erhalten die Patroullen Informationen über BiPi. Diese Informationen benötigen sie um dem Buch würdig zu sein.

Stationen: Militär (Heimgarten/Guten Brunner Park) Hindernisparcours + Info über BiPis Militär Karriere

Natur (Keller) Kinder müssen eine Geräuschkulisse des Waldes nachahmen. + Info England während BiPis Kindheit und seine Liebe zur Natur [Datei:Baden Powell Facts.pdf](#)

Reisen (grüner Truppräum) Kleine Schnitzeljagd + Info über BiPis Reisen

Olave (Bude) Zeichne eine Zeichnung nach. Schwierigkeit dabei der Stift wird mit Fäden gehalten. + Info über Olave und Girl Guides

Over view (grüner Truppräum) Kinder bekommen einen Lückentext, den sie anhand einer Aufnahme ausfüllen sollen.
[Datei:Baden Powel Quiz.pdf](#)

Schluss

Jugendarbeit (Alle zusammen) Orden prüft kurz wissen ab und überreicht dann dass das Buch. Übergang in Spirieinheit

Spirieinheit

[Datei:Done.pdf](#)

Einstieg

- Diese Einheit eignet sich zum Beispiel als Abschluss einer Baden Powell Heimstunde.
- Zuerst ist es wichtig den richtigen Rahmen zu schaffen. Zünde ein paar Kerzen an. Drucke das Zeichen aus der Abbildung 1 aus und stelle eine Kerze darauf.
- Singe "I've got the BiPi's spirit")

Hauptteil

Wirf ein paar Fragen in den Raum:

- Was ist der "BiPi Spirit"?
- Was ist der Geist Baden-Powells?
- Was ist der Geist des Pfadfindertums?
- Wie hängt der Geist der Pfadfinder mit dem Heiligen Geist zusammen?

Lass die GuSp über die Fragen nachdenken. Und ein paar Antworten geben.

Fahre dann fort mit einem Zitat von Baden Powell aus der Schlussrede des ersten internationalen Jamboree in London aus dem Jahr 1920:

Pfadfinderbrüder! Ihr müsst Elite sein. Unstimmigkeiten bestehen zwischen den Völkern der Welt. Das Jamboree hat uns aber gelehrt: Wo gegenseitige Achtung und Toleranz herrschen, da entsteht Achtung und Harmonie. Lasst uns hier fortgehen mit dem ungeteilten Willen, Kameradschaft zu fördern durch den weltweiten Geist der pfadfinderischen Brüderlichkeit. Mögen wir mithelfen am Wachstum des Wohlwollens unter den Menschen.

Wieder redet Baden Powell von dem weltweiten Geist der pfadfinderischen Brüderlichkeit, welcher die Kameradschaft fördern soll.

Jeder GuSp soll sich jetzt einen Partner suchen und kann mit diesem bis zum Ende der Einheit einen Spaziergang machen und sich mit den 4 obrigen Leitfragen über den Geist des Pfadfindertums Gedanken machen.

Ende

Wenn jemand seine Gedanken ins Plenum tragen will, kann dies jetzt geschehen. Man könnte an dieser Stelle noch einmal das Lied [BiPi-Spirit](#) singen.

-



-



Weblinks

- [Bericht über die Heimstunde](#)
-

Autoren: David Pfahler

Beispielheimstunde Versprechensfeier – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Beispielheimstunde_Versprechensfeier/

Archiviert am: 2025-09-19 21:33:17

Diese **Beispielheimstunde Versprechensfeier** gibt den Teilnehmern die Möglichkeit das **Pfadfinderversprechen** abzulegen und beschäftigt sich mit philosophischen Fragen mit Versprechen.

Inhaltsverzeichnis

- 1 Durchführung
 - 1.1 Einstieg
 - 1.2 Hauptteil
 - 1.2.1 Wanderung zu Ruine Rauenstein
 - 1.2.1.1 Textstellen
 - 1.2.2 Versprechen im Turm
 - 1.2.3 Feier beim Feuer
 - 1.3 Schluss

Beispielheimstunde Versprechensfeier	
Art:	Heimstunde
Ziel:	Wir haben den Jugendlichen den Rahmen geboten bei einer Feier ihr Versprechen zu erneuern oder ihr erstes Versprechen abzulegen,
Inhalt:	Versprechen, Feier, Pfadfindergruß , Wanderung, Impulsfragen
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	
Material:	Fackeln, Abzeichen, Halstücher, Zettel
Dauer:	eine Heimstunde (120 Minuten)
Vorbereitung:	

Durchführung

Einstieg

Kinder können schon um 17:00 Uhr zur Hütte kommen um die letzten Sachen abzulegen.

Auf der Hütte wird der Überblick über die Heimstunde gegeben:

- Wanderung zur Ruine mit Stationen
- Versprechensfeier auf der Ruine

- Absteigen von der Ruine zum Hotel Sacher.

Hauptteil

Wanderung zu Ruine Rauhenstein

- **Station 1: Hütte** Wir werden über mehrer Stationen zur Ruine gehen und uns mit mehreren Fasseten von Versprechen befassen. Die Stationen werden kurz sein und geben die Möglichkeit aufeinander zu warten.

Input: **Versprechen muss man halten: Im Alltag**

Impulse:

- Was unterscheidet dieses Versprechen von dem Pfadfinderversprechen?
- Wie oft gebt ihr solche Versprechen im Alltag?

- **Station 2: Faaber Höhe** Input: **Versprechen muss man halten: Der Zwang**

Input: **Versprechen muss man halten: Das Gesetz**

Impulse:

- Was bindet euch daran euer Versprechen zu halten?
- Habt ihr ein Versprechen schon einmal gebrochen?
- Wie unterscheidet sich das Pfadfinderversprechen von einem Eid oder einem Schwur?

- **Station 3: bei dem Glander dorthin**

Input: **Die Vier Großen Gelübde**

Impulse:

- Was sagt uns unser Glaubensbekenntnis?
- Ist es ein Versprechen?

- **Station 4: bei der schönen Aussicht zur Rauhenstein und Rauheneck**

Input: **Warnung vor dem Schwören**

Input: **Was man versprechen kann**

Impulse:

- Was meint Jakobus mit "euer ja soll ein ja sein und euer nein ein nein"?
- Nietzsche sagt man kann nicht eine immerwährende Empfindung Versprechen. Siehst du das auch so?

- **Station 5: vor der Ruine** Nur mit den Versprechlingen

Was bedeutet der Pfadfindergruß?

Die drei aufrechten Finger stehen für die drei Punkte des Pfadfinderversprechens (Verpflichtung gegenüber Gott, Verpflichtung gegenüber Anderen und Verpflichtung gegenüber sich selbst/dem Pfadfindergesetz) und für die drei Blätter der Lilie beziehungsweise des Kleeblatts (welche jeweils für dieselbe Bedeutung stehen). In einigen

Pfadfinderbünden existiert auch die Interpretation „treu, ehrlich und hilfsbereit“. Der Daumen (der Starke) schützt den kleinen Finger (der Schwache).

Also ist es eine Erinnerung für uns selbst das wir uns selbst ein Versprechen gegeben haben.

Textstellen

• **Warnung vor dem Schwören** Jak 5,12 Vor allem, meine Brüder, schwört nicht, weder beim Himmel noch bei der Erde noch irgendeinen anderen Eid. Euer Ja soll ein Ja sein und euer Nein ein Nein, damit ihr nicht dem Gericht verfallt.

• **Die Vier Großen Gelübde** Die Zahl der Wesen ist unendlich; ich gelobe, sie alle zu erlösen

Gier, Hass und Unwissenheit entstehen unaufhörlich; ich gelobe, sie zu überwinden

Die Tore des Dharmas sind zahllos; ich gelobe, sie alle zu durchschreiten

Der Weg des Buddha ist unvergleichlich; ich gelobe, ihn zu verwirklichen

• **Was man versprechen kann.** Nietzsche Man kann Handlungen versprechen, aber keine Empfindungen; denn diese sind unwillkürlich. Wer Jemandem verspricht, ihn immer zu lieben oder immer zu hassen oder ihm immer treu zu sein, verspricht Etwas, das nicht in seiner Macht steht; wohl aber kann er solche Handlungen versprechen, welche zwar gewöhnlich die Folgen der Liebe, des Hasses, der Treue sind, aber auch aus anderen Motiven entspringen können: denn zu einer Handlung führen mehrere Wege und Motive. Das Versprechen, Jemanden immer zu lieben, heißt also: so lange ich dich liebe, werde ich dir die Handlungen der Liebe erweisen; liebe ich dich nicht mehr, so wirst du doch die selben Handlungen, wenn auch aus anderen Motiven, immerfort von mir empfangen: so dass der Schein in den Köpfen der Mitmenschen bestehen bleibt, dass die Liebe unverändert und immer noch die selbe sei. — Man verspricht also die Andauer des Anscheines der Liebe, wenn man ohne Selbstverblendung Jemandem immerwährende Liebe gelobt.

• **Versprechen muss man halten: Der Zwang Rumpelstielzchen** Als das Mädchen allein war, kam das Männlein zum drittenmal wieder und sprach: "Was gibst du mir, wenn ich dir noch diesmal das Stroh spinne?" -- "Ich habe nichts mehr", antwortete das Mädchen. "So versprich mir, wann du Königin wirst, dein erstes Kind." Wer weiß, wie das noch geht, dachte die Müllerstochter und wusste sich auch in der Not nicht anders zu helfen, so dass sie es dem Männchen versprach und das Männchen spann noch einmal das Stroh zu Gold.

• **Versprechen muss man halten: Das Gesetz Österreichischer Eid vor Gericht** Ich schwöre bei Gott dem Allmächtigen und Allwissenden einen reinen Eid, dass ich über Alles, worüber ich von dem Gerichte befragt worden bin (werde befragt werden), die reine und volle Wahrheit und nichts als die Wahrheit ausgesagt habe (aussagen werde); so wahr mir Gott helfe!

• **Versprechen muss man halten: Im Alltag Mama** Ich verspreche dir morgen gibt es Kaiserschmarren.

Versprechen im Turm

- Die schon ein Versprechen abgelegt haben bereiten mit den Leitern die Feier vor.
- Einer bleibt bei den Versprechens Kandidaten und geht mit ihnen Station 5 durch.
- Wir führen die Kandidaten durch die mit Fackelschein beleuchtete Ruine in den Turm oder zum Lagerfeuer.
- eineflammende Rede über das Versprechen und den Trupp Rauhenstein wird gehalten 
- Versprechen
- Die Kids erhalten Urkunde, Abzeichen und Halstuch

Feier beim Feuer

- Die älteren Kids haben eine Feier vorbereitet.

Schluss

Abstieg zum Hotel Sacher

Autoren: David Pfahler

BiPis Grabstein – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/BiPis_Grabstein/

Archiviert am: 2025-09-19 21:33:23

BiPis Grabstein ist eine Methode zum Beschäftigen mit BiPis wichtigsten Lebensabschnitten.

Ziel

Die GuSp sollen erfahren, das BP der Gründer der Pfadfinder ist und sie sollen die (für die Pfadfinder) wichtigsten Lebensabschnitte von BP kennenlernen.

Beschreibung

Inhalt

Erprobungen über BP vom Versprechen

Methoden

Stadtgeländespiel

Motto

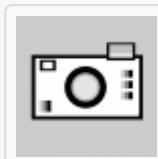
Die Inschrift am Grabstein von BiPi ist durch den sauren Regen mit den Jahren weggewaschen worden. Die GuSp sind Detektive, die nun BiPis vollständigen Namen, sein Geburts- und sein Sterbedatum herausfinden müssen. Dazu können sie in 4 Archiven in der Stadt alte Radiogeschichten über das Leben BiPis anhören. Auf einem Zettel mit Lückentext sollen sie Ihre Ergebnisse der Untersuchung festhalten. Am Ende des Spiel soll der Grabstein neu beschriftet werden.

Ablauf der gesamten Heimstunde

- Anfangskreis.
- Spiel [Halstuch fangen](#).
- Staffellauf: Grabstein ausschneiden aus Karton. Am Grabsteine ist nur das [Bodenzeichen](#) für "Ich habe meine Aufgabe erfüll...".
- [Geheimschrift](#) "Wer war der Gründer der Pfadfinderbewegung?"

BiPis Grabstein	
Art:	Abenteuer
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	
Dauer:	120 Minuten
Vorbereitung:	

- Gemeinsames Gehen in die Stadt und Einstieg ins Abenteuer "Die fehlende Inschrift".
- Abenteuer: Jede Detektei (= Patrulle) bekommt eine Ermittlungsakte (= Lückentext und Landkarte von England und Afrika) und einen Plan wo die 4 Archive eingezeichnet sind. Die Detektive müssen nun zu den Archiven und sich die einzelnen Tonbandaufnahmen über das Leben BiPis anhören. Sie sollen dadurch den Lückentext ausfüllen, die Karten beschriften (Mafeking, London, Ostafrika) und die vollständige Inschrift (=ganzer Name, Geburts- und Sterbedatum) von BiPis Grabstein herausfinden.
- Im Heim zurück: Bei einem Staffellauf sollen die Detektive ihre Grabsteine richtig ausfüllen.
- Als Dankeschön der Auftraggeber gibt es eine abschließende Feier mit Essen, Trinken und einer Reflexion der Heimstunde.
- Abschlusskreis.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemachte Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Daten im Internet – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Daten_im_Internet/

Archiviert am: 2025-09-19 21:33:27

"Daten im Internet" ist eine Programmidee für eine Heimstunde oder ein Programmpunkt am Lager für Guides und Späher um sich mit den im Internet vorhandenen personenbezogenen Daten auseinanderzusetzen. Diese Planung wurde am OÖ-Landeslager HOME2018 im GuSp-Unterlager Pressing im Rahmen des Unterlagertags geplant und umgesetzt.

Ziel

Die Kinder sind sich bewusst geworden, welche personenbezogenen Daten im Internet ganz leicht verfügbar sind.

Daten im Internet	
Art:	Programmidee
Ziel:	Aufzeigen welche Daten im Internet verfügbar sind, wie "gläsern" ist eine Person
Inhalt:	Digitale Spuren, DSGVO, Soziale Medien
Teilnehmer:	mehrere Patrullen, Kinder
Leiter:	3-4
Ort:	egal
Material:	GPS-Gerät, Facebookprofile, Instawall und Inhalt, Amazonbestellungen
Dauer:	60 min / kann je nach Inhalt und Aufgaben ausgebaut werden
Vorbereitung:	Ausdrucke der Facebookprofile, Instawall, Amazonbestellungen

Anleitung

Der Gruppe wurde die Fahne gestohlen. Grund genug für die Leiter der Gruppe den Dieb ausfindig zu machen. Einziger Anhaltspunkt den die Leiter zu nächst haben, ist ein belastender Chatverlauf, bei dem sich der Täter damit schmückt die Fahne entwendet zu haben und auch die andere Gruppe beleidigt (mobbt – Cyber Mobbing). Das Ziel der Kinder ist es den Täter nur anhand von Spuren im Internet zu stellen.

Stationen

Startpunkt: Die Kinder tun sich in Patrouillen zusammen. Ein Leiter zeigt ihnen einen Chatverlauf, indem der Täter zu gibt die Fahne gestohlen zu haben. Zudem beleidigt der Täter die Opfergruppe und mobbt sie damit. Die Leiter haben lediglich ein GPS-Gerät mit Standort eines Hinweises über den Täter gefunden.

Variante 1: Kinder müssen ein Rätsel bzw. eine Aufgabe lösen, damit sie das Gerät mit den GPS-Koordinaten bekommen. Variante 2: Die Kinder müssen den Leitern helfen die Koordinaten einzugeben.

Material: GPS-Geräte, GPS-Koordinaten, Chatverläufe, Gefakte Facebook-Profile

Station 2: Die Kinder kommen zum Lagerplatz, der zu den GPS-Koordinaten passt. Auf diesem finden sie ein gefaktes Facebook-Profil des Täters mit diversen Informationen über die Person, doch leider kein Foto. Was jedoch aus dem Facebook-Profil ersichtlich wird, ist, dass der Täter zu dieser Zeit auf dem Lagerplatz ständiger Lagerteilnehmer ist und seine Tatgegenstände auf Amazon gekauft hat. Variante 1: Eine weitere GPS-Koordinate führt die Kinder zu den verstreuten Amazon-Ausdrucken. Es sind viele verschiedene Ausdrucke verstreut, anhand des angemeldeten Benutzers können die Kinder erkennen, welche Tatgegenstände der Täter gekauft hat. Variante 2: Kinder laufen zu dem jeweiligen Leiter zurück. Es sind viele verschiedene Ausdrucke verstreut, anhand des angemeldeten Benutzers können die Kinder erkennen, welche Tatgegenstände der Täter gekauft hat.

Material: Facebook Profil, Amazon-Screenshots von den Tatwaffen, evtl. neue GPS-Koordinate

Station 3: Die Kinder laufen zu den Leitern zurück und zeigen ihnen nun die 3 Tatwaffen, die der Täter zum Fahnenklau benutzt hat. Das einzige, was den Kindern noch fehlt, ist das Aussehen des Täters, doch wo gibt man das Preis? Auf Instagram natürlich! Auf der Instawall müssen die Kinder den Täter suchen, der auf die Beschreibung der Facebook-Seite zutrifft, auch werden die Tatwerkzeuge auf dem Foto (natürlich leicht versteckt) abgebildet.

Material: Profilbilder des Täters mit den Tatgegenständen

Fazit: Was könnte die Lektion aus dieser Station gewesen sein? Was fällt den Kindern an den Hinweisen auf? kurze Nachbesprechung zum Thema Datenschutz im Internet und wie wichtig er ist!

Autoren: W88/22

Die Urlaubsinsel Tropico – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Die_Urlaubsinsel_Tropico/

Archiviert am: 2025-09-19 21:33:42

Material

- Verkleidung für Leiter
(Hawaii Hemd, Sonnenhut, Aufseher, alter Mann)
- Bananen
- Schriftstücke
(Wegbeschreibung
Keilschrift, zerteilter Plan)
siehe Hauptteil - Story Teil 1
- Plan vom Palast - siehe
Story Teil 2
- Rätsel, Güter Kärtchen -
siehe Story Teil 3
- Belohnung

Zeitplan

Geplant für 1,5 Stunden

- Einstieg 10 Min
- Hauptteil 65 Min
- Schluss 15 Min

Die Urlaubsinsel Tropico	
Art:	Abenteuer
Ziel:	Die GuSp haben erlebt, wie es in ärmeren Ländern zugeht, unter welchen Umständen manche Menschen leben müssen und dass oft eine Ausbeutung der Ärmsten durch Reiche stattfindet. Nach dem Abenteuer sollen sich die GuSp bewusst sein, wie unterschiedlich die Verhältnisse auf unserer Welt sind und dass es nötig ist zu helfen.
Inhalt:	Weltweite Verbundenheit, Gemeinschaft, Freundschaft, Mitbestimmung
Teilnehmer:	ganzer GuSp Trupp, nur ein Spiel innerhalb der Patrouille
Leiter:	5-9
Ort:	Lagerplatz, Wiese
Material:	siehe Liste
Dauer:	90 min
Vorbereitung:	aufwendig

Geschichte

Einstieg - ca. 10 Min

Ein Leiter kommt zu den GuSp und überbringt ihnen die tolle Nachricht, dass sie nach der harten Arbeit nun einen verdienten Urlaub auf der Insel Tropico machen dürfen und die Abreise kurz bevorsteht. Nachdem sich die GuSp mit gepackten Rucksäcken zusammengefunden haben und der Leiter mit Hawaii-Hemd und Sonnenhut bereitsteht, geht die Reise zum naheliegenden Wald los. (kurzer Weg) Dort angekommen wird die Gruppe überfallen, der Leiter wird gekidnappt und die GuSp werden zusammengetrieben. Die zwei Bösen stellen sich als Aufseher einer Bananenplantage

vor und verdonnern die Kinder zum Arbeiten auf dieser Plantage, um genug Geld zu verdienen, damit sie gemeinsam mit dem Leiter wieder nach Hause kommen.

Hauptteil - ca. 65 Min

Spiel 1 (20 Min.)

Die GuSp werden in zwei Arbeitskollektive (Patrullen) aufgeteilt. Die Kinder müssen nun Bananen in der Umgebung suchen und zu den Aufsehern bringen. Je nachdem, wieviele Bananen in einer gewissen Zeit gefunden werden, wird ihnen eine dementsprechende Bezahlung versprochen. Bananen sind auf Bäumen, unter Brücken, im Boden, im Bach, im Gebüsch, etc. versteckt. Das Spielgelände wird den GuSp durch optische Grenzen, wie Wege erkennbar gemacht. Einige Bananen können nur mit Hilfe von Teamarbeit der Patrulle erreicht werden. Nach Ablauf der 20 Minuten werden alle zurückgerufen, die Bananen gezählt und die Aufseher lachen und sagen den Kindern, dass sie gar keine Bezahlung bekommen.

Story Teil 1 (10 Min.)

Die GuSp dürfen sich laut Aufsehern kurz ausruhen. In dieser Zeit kommt ein junger Aufseher (Leiter) zu ihnen, stellt sich als Tony vor und erzählt ihnen von der Legende eines alten, ehemaligen Arbeiters, der es geschafft hat zu entkommen und der ihnen vielleicht helfen könnte. Tony meint er habe ein Schriftstück gefunden, welches angeblich Informationen zu dem Alten enthalten soll, aber er kann es leider nicht lesen und braucht jetzt ihre Hilfe. Es besteht aus 2 Teilen, deswegen schlägt er vor, die Teile pro Arbeitskollektiv zu lösen, um schneller fertig zu sein.

Schriftstück 1: Text in Keilschrift, der eine Wegbeschreibung in Textform darstellt. Schriftstück 2: Plan, der in mehrere Teile zerstückelt wurde und nun wieder zusammengesetzt werden muss.

Story Teil 2 (10 Min.)

Nachdem beide Schriftstücke gelöst wurden, brechen die GuSp gemeinsam mit Tony auf. Die Informationen zusammen ergeben sowohl einen Plan als auch eine zusätzliche Beschreibung, wie sie zu dem Versteck des alten Arbeiters kommen. Gemeinsam bewältigen sie den Weg, während immer wieder Aufseher vorbeigehen, vor denen sie sich verstecken bzw. an denen sie sich vorbeischleichen müssen. Schlussendlich finden sie den alten Arbeiter (Leiter), der sich als Ben vorstellt und ihnen alles vom bösen Bananenkönig Banana Joe auf Tropico erzählt. Er herrscht über alle Arbeiter auf seinen Plantagen und nimmt sie aus. Der König ist sehr reich und versteckt seinen ganzen Reichtum in einem Tresor in seinem Palast. Ben erzählt den Kindern auch von einem Verlies, welches sich im Palast befindet, in dem wahrscheinlich ihr Leiter gefangen gehalten wird. Er schlägt vor, dass sie zum Palast gehen, um den Leiter zu befreien. Die Arbeiter (Ben und Tony) haben aber beide zu viel Angst davor erkannt zu werden und schicken deswegen die GuSp mit einem Plan vom Palast alleine los. Er sagt noch einmal dazu, dass sie unbedingt in einer Gruppe zusammenbleiben müssen, weil sie so viel stärker sind und sie unbedingt mit dem Leiter wieder zu ihm zurückkehren sollen.

Spiel 2 (10 Min.)

Nun folgt ein Anschleichspiel. Das Verlies hinter dem Palast wird durch mehrere Aufseher bewacht. Die Aufseher sind Einheimische von Tropico, die eine besondere Eigenschaft haben, nämlich, dass sie nur Bewegungen als Gefahr erkennen. Sofern sich nichts bewegt, wittern sie auch keine Gefahr. Die Kinder müssen sich also so leise wie möglich an ihnen vorbeischleichen und immer versteinern, sobald ein Aufseher hinsieht.

Story Teil 3 (15 Min)

Beim Verlies angelangt, müssen die GuSp noch einem im Sitzen schlafenden Aufseher die Verlies-Schlüssel abnehmen und finden dann ihren Leiter, der ihnen gleich erzählt, dass er gesehen hat, wie der König in seinen Tresor gegangen ist, der gleich nebenan ist. Er meint, die Tür ist mit vier Rätseln gesichert, die man einem blinden Bewacher beantworten muss. Er hat leider nur die Fragstellungen und nicht die Antworten gehört.

Rätsel 1: Dem Reichen bin ich nie, dem Armen oft beschieden, doch weiß kein Sterblicher mir Dank. Wenn du mich hast, so bist du unzufrieden; hast du mich nicht, so bist du krank. (Lösung = Hunger)

Rätsel 2: Von Wild lebe ich und gehe nicht in den Wald. Netze stelle ich auf und bin doch kein Fischer. Bei den Armen lebe ich und leide nicht Armut. Mit kleinen Dingen fülle ich meinen Bauch. (Lösung = Spinne)

Rätsel 3: Will man vieles von mir haben, muss man mich zuerst begraben. (Lösung = Samen)

Rätsel 4: Je mehr du wegnimmst, desto größer werde ich. Je mehr du hinzutust, desto kleiner werde ich. (Lösung = Loch)

Die GuSp kommen in den Tresor, in dem eine große Kiste steht, wo verschiedene Güter drin sind (auf Kärtchen aufgeschrieben). Zum Beispiel: Lehrbücher, Saatgut, Wasser, Werkzeug, Kleidung, etc. Nun schleichen sie damit zurück zum ausgemachten Treffpunkt.

Abschluss - ca. 15 Min.

Die GuSp zeigen Ben die Güter. Der junge und alte Arbeiter beschließen gemeinsam um die Welt zu reisen und diese Güter dorthin zu bringen, wo sie am meisten gebraucht werden. Sie haben eine Weltkarte und bitten nun die Kinder, ihnen zu helfen die Güter zu den Ländern bzw. Gegenden zuzuordnen und gerecht zu verteilen. Ben gibt dabei zwischendurch Informationen über die Länder, die ihnen dabei helfen die Aufgabe zu lösen. Die Güter werden auf beide Patroullen aufgeteilt und jede Patroulle überlegt für sich. Dann brechen sie auf, um gemeinsam wieder nach Hause zu reisen und am halben Weg verabschieden sich Ben und Tony schließlich und gehen in eine andere Richtung weiter.

Dinner in the Dark – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Dinner_in_the_Dark/

Archiviert am: 2025-09-19 21:33:47

Dinner in the Dark ist eine Heimstunde in der Kinder erleben wie es ist plötzlich nichts mehr zu sehen und welche Probleme dies beim Essen bereitet

Inhaltsverzeichnis

- [1 Essen](#)
- [2 Beschreibung](#)
 - [2.1 Einstieg](#)
 - [2.2 Hauptteil](#)
 - [2.3 Ausstieg](#)
- [3 Tipps](#)

Essen

Bevor ein Dinner stattfinden kann, muss entschieden werden

was die Kinder zu essen bekommen. Dabei besonders wichtig ist vorerst zu entscheiden wie viele Gänge das Menü umfasst. Empfehlenswert sind mindestens 2 Gänge aber auch 3 Gänge sind möglich. Besonders gut zum Essen eignet sich Suppe mit diverser Einlagen als Vorspeise, als Hauptspeise Spaghetti mit Sugo und als Nachspeise Eis mit Schlagobers und Schokoladensoße. Zum Trinken dazu reicht ein Krug mit Wasser.

Dinner in the Dark	
Art:	Heimstunde
Ziel:	Kinder lassen sich darauf ein
Inhalt:	GuSp erleben wie es ist nichts zu sehen
Teilnehmer:	je nach Raumgröße
Leiter:	mindestens 2
Ort:	Heim
Material:	Geschirr nach teilnehmender Kinderanzahl, Essen, Kerzen, Augenbinden
Dauer:	90 Minuten
Vorbereitung:	Tisch decken, Essen zubereiten, Fenster Lichtdicht verschließen (Jalousie, verhängen, zukleben,...)

Beschreibung

In dieser Heimstunde sollen sich die Kinder darauf einlassen, dass sie etwas Essen, dass sie nicht sehen können. Sie sollen erleben wie es ist blind zu sein.

Einstieg

Den Kindern werden Augenbinden angelegt und dann werden sie nacheinander in den dunklen Raum geführt und zu einem Sessel gebracht auf den sie sich setzen können. Vor ihnen am Tisch ist bereits der Platz gedeckt. Wenn alle Kinder sitzen erzählen wir den Kindern was wir heute vorhaben.

Hauptteil

Nun beginnt das Dinner. Je nach vorher ausgewählten Gängen beginnt jetzt die Vorspeise oder schon die Hauptspeise. Dabei werden die Töpfe in die Tischmitte gestellt und die Kinder sollen sich selber nehmen. Dies ist schon die erste Schwierigkeit. Die Kinder müssen viel reden um an ihr Essen zu gelangen. Jede Kindergruppe löst die Essenverteilung anders. Wenn alle Kinder mit dem ersten Gang fertig sind wird dieser einmal abserviert. Dies übernimmt ein Leiter. Danach kann der zweite Gang starten. Es wird das Essen wieder in die Tischmitte gestellt und die Essenverteilung startet von neuen. Möchte ein Kind etwas zu Trinken kann ein Krug mit Wasser gereicht werden damit sich das Kind selber einschenken kann.

Ausstieg

Wenn alle Kinder mit dem Essen fertig sind. Gibt es zwei Möglichkeiten um es zu beenden entweder bekommt jedes Kind ein Teelicht und jedes darf es reihum selber anzünden oder aber es wird eine Kerze in die Mitte gestellt. Beim Anzünden der Kerzen können die Kinder nacheinader kurz berichten was ihnen besonders schwer fiel. Wenn alle fertig erzählt haben wird das Raumlicht eingeschalten und alle können schauen wie der Tisch und sie selbst nachdem Essen aussehen.

Tipps

Diese Heimstunde erfordert besonders viel Vorbereitung und viel Zeit danach um alles zu putzen.

Bevor das Dinner starten kann sollte alles in der Küche einen Platz bekommen so dass die Leiter servieren und abservieren können ohne dass diese etwas sehen. Dabei sollte auch daran gedacht werden, dass Kinder das Besteck unter den Tisch fällt, Gläser umkippen oder dass es sogar Scherben geben kann.

Bevor ihr mit dem Dinner startet schaut ob der Raum wirklich dunkel ist, Ofen-bzw Mikrowellenuhr leuchten meist im Dunkeln.

Du spielst wie ein Mädchen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Du_spielst_wie_ein_M%C3%A4dchen/

Archiviert am: 2025-09-19 21:33:55

Du spielst wie ein Mädchen ist eine **Heimstunde** zur Sensibilisierung des Rollenverständnisses (Geschlechterrollen).

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Ablauf
 - \[2.1 1. Typisch Mädchen, typisch Bub\]\(#\)
 - \[2.2 2. Identitätsblume\]\(#\)](#)

Ziel

Die GuSp haben sich im Rahmen des Heimabendblockes mit den gesellschaftlich vorherrschenden Geschlechterrollen auseinandergesetzt und ihre eigene Vielfalt festgehalten.

Du spielst wie ein Mädchen	
Art:	Heimstunde
Ziel:	Auseinandersetzung mit Geschlechterrollen
Inhalt:	Typisch Mann/Frau, Identitätsblume basteln
Teilnehmer:	beliebig viele Patrullen
Leiter:	ideal einer pro Patrouille
Ort:	
Material:	Plakate, A4 Zettel (bedruckt oder unbedruckt), Stifte
Dauer:	ca. 50-60 Minuten
Vorbereitung:	

Ablauf

Die beiden Aktivitäten funktionieren am besten in kleineren Gruppen von 1-2 Patrullen. Bei mehr Teilnehmern können mehrere Gruppen parallel betreut werden.

1. Typisch Mädchen, typisch Bub

- Dauer: 20-30 Minuten
- Anzahl der GuSp: max 10-12

Ablauf: Auf einem Plakat werden zwei Spalten gezeichnet. Eine mit Mädchen und eine mit Burschen. Die GuSp sollen sagen was ihnen typischerweise zu den zwei Spalten einfällt. "Typisch für einen Burschen ist, dass ...". Anschließend wird besprochen was gesammelt wurde. Optimalerweise wird erkannt, dass Eigenschaften und Merkmale vom Geschlecht unabhängig sind.

2. Identitätsblume

- Dauer: 20-30 Minuten
- Anzahl der GuSp: max. 10-12 (wenn man die Blumen danach vorstellen will mehrere kleinere Gruppen)

Jede_r bekommt ein A4-Blatt, auf dem die Blüte entstehen soll. In der Mitte wird ein Kreis gezeichnet, indem der eigene Name hineingeschrieben wird. Rund herum werden acht Blätter gezeichnet, in die jeweils die Antwort einer der folgenden Fragen geschrieben wird.

Die Blätter:

1. Blatt: Geburtsort
2. Blatt: Augenfarbe, Haarfarbe oder Hautfarbe
3. Blatt: Muttersprache/ Fremdsprache
4. Blatt: Alter
5. Blatt: gefühltes Geschlecht
6. Blatt: Lieblingsfarbe
7. Blatt: Geschwister Rang (Ältere_r/Jüngste_r, Einzelkind)
8. Blatt: Liebstes Hobby

Variante

die Blume kann auch vorgedruckt sein, das würde Zeit sparen, wäre allerdings nicht so individuell.

Am Ende können noch alle die wollen ihre Blumen vorstellen. Je nach Gruppe kann thematisiert werden, dass jede_r individuell ist und es viele Merkmale/ Kennzeichen/ Eigenschaften/... gibt die jemanden ausmachen.

Autoren: Conny Kröpfl, Wien 80

Einführungsheimstunde Versprechen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Einf%C3%BChrungsheimstunde_Versprechen/

Archiviert am: 2025-09-19 21:34:00

Diese Einführungsheimstunde zum Versprechen stellt den Teilnehmern das Pfadfinderversprechen vor und führt sie in die Methode Meine Schritte zum Versprechen (kurz: MSzV) ein.

Inhaltsverzeichnis

- 1 Ablauf
 - 1.1 Startstation - Schritte zum Versprechen (30 Minuten)
 - 1.1.1 TEIL 1 (15 Minuten)
 - 1.1.2 TEIL 2 (15 Minuten)
 - 1.2 Station: Pfadfinder_innengesetz (30 Minuten)
 - 1.3 Station Pfadfinder_innengesetz (30 Minuten)
 - 1.3.1 TEIL 1 Methode - Activity (Erklären oder Pantomime)
 - 1.3.2 TEIL 2 - Methode "Schwarzer Sack"

Einführungsheimstunde Versprechen	
Art:	Heimstunde
Ziel:	Kennenlernen des Versprechens und der Methode Meine Schritte zum Versprechen
Inhalt:	Versprechen, Versprechenstext, drei Duties,
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	
Material:	
Dauer:	eine Heimstunde (90 Minuten)
Vorbereitung:	

Ablauf

Startstation - Schritte zum Versprechen (30 Minuten)

Ziel: Die GuSp haben erfahren was grobe Inhalte im System MSzV sind und haben das Heft aktiv durchgeschaut und kennen gelernt.

TEIL 1 (15 Minuten)

Methode: Hindernislauf

Ablauf: die KG steht auf einer Seite des Raumes. Sie sollen einzeln über die Hindernisse zur anderen Seite gelangen. Dort steht ein Korb mit ausgeschnittenen Fußabdrücken. Sie sollen sich einen raus nehmen und aus dem Bauch heraus aufschreiben was sie denken was er/sie bis zur Versprechensverleihung erfahren/ gemacht haben sollte („Was denkst du ist wichtig kennen zu lernen bis du das Versprechen der Pfadfinder_innen ablegst?“). Die vollgeschriebenen Fußabdrücke sollen sie in einen leeren Korb daneben legen. Wenn alle GuSp der KG gelaufen sind und niemandem mehr was einfällt, werden die Fußabdrücke heraus genommen und besprochen was ihnen eingefallen ist.

Wesentliche Inhalte sind:

- Kennenlernen in der Patrulle
- Verstehen des Pfadfinder_innenversprechens
- Auseinandersetzung mit den [Pfadfinder_innengesetzen](#)
- Bereitschaft zum Versprechen
- Versprechensfeier (wird nicht von ihnen kommen, kann dazu gesagt werden) #

Wichtig ist, dass diese Punkte im Gespräch danach angesprochen werden und den GuSp danach bewusst sind. Knoten/Bünde, Geheimschriften, Erste Hilfe, Zeltaufbauen, ... sind nur Methoden und Inhalte die sie lernen um es am Lager oder für sich anwenden zu können, die brauchen sie aber nicht um das Versprechen ablegen zu können. Wichtig ist, dass sie die Bereitschaft haben es abzulegen, sich bewusst sind was sie Versprechen und erfahren was die Pfadfinder_innengesetze für sie im Alltag bedeuten könnten.

TEIL 2 (15 Minuten)

MSzV Heft anschauen, erklären, durchblättern, kennen lernen Danach soll jede_r sein/ihr MSzV-Heft anschauen und sich Gedanken machen was er/sie schon erfahren hat. (Kennenzlernen in der Patrulle)

Wir erklären auch, dass jede_r selbst entscheiden darf was er wann, wo rein schreibt. Sie dürfen selbstständig im Leparello vermerken, anmalen, schreiben, was sie schon für sich erledigt haben.

Station: Pfadfinder_innengesetz (30 Minuten)

Ziel: *Die GuSp haben sich mit dem Inhalt des Pfadfinder_innengesetzes auseinander gesetzt. Sie haben die Teile für sich verstanden und die Möglichkeit bekommen diese für sich zu interpretieren.*

Methode: aufbauendes 3er Memory

Teil 1 - Versprechenstext

Auf dem Boden liegen 4 A4 Zettel mit den Teilen des Versprechens. Die KG soll die vier Zettel in die richtige Reihenfolge bringen.

Ich verspreche bei meiner Ehre,
dass ich mein Bestes tun will,
Gott und meinem Land zu dienen,
Meinen Mitmenschen zu helfen,
Und nach dem Pfadfinder_innengesetz zu leben

(diese Lösung ist beim Memory nicht dabei!)

Teil 2 - die drei "Duties"

Jetzt werden die drei Elemente besprochen (was heißen die Elemente für dich?) und auf die 3 Dutys (Verpflichtungen) hingewiesen.

- Duty to your self (Ehre, nach dem Gesetz zu leben, das Beste tun will - für meine Verhältnisse, Lebenseinstellung, vor mir und für mich Versprechen)
- Duty to god (Gott, Spiritualität des Lebens, Sinnlichkeit, Woran glaubst du?)
- Duty to others (Mitmenschen, Gesellschaft)

Teil 3 - Umlegen auf den Alltag

Anschließend wird überlegt wie die Teile des Versprechens auf den Alltag umgelegt werden können. Einige Ideen stehen schon auf A4 Zettel und können noch ergänzt werden.

Ich verspreche bei meiner Ehre, dass ich das beste tun will ... Verpflichtung vor mir selbst ... (zB: Ich lebe gesund und schaue, dass es mir gut geht... Was kann ich gut, was noch nicht so gut... Ehrlich sein zu sich selbst... Ich selbst will halten was ich verspreche .. ich verzichte selbst auf etwas) Gott und meinem Land zu dienen ... Verpflichtung vor meinem Glauben, meinem Land ... (zB: Umwelt schützen, Mülltrennung, Überlegen- woran glaube ich?, Sich mit den verschiedenen Religionen beschäftigen,...) Meinen Mitmenschen zu helfen ... Verpflichtung vor Anderen, vor der Gesellschaft ... (zB: ich helfe einer Freundin bei der Hausübung, ich helfe im Haushalt mit, ich übernehme in einer Gruppe/ in der Klasse Verantwortung (Kornett_in/Klassensprecher_in), ich tröste meinen Bruder, ich spende Spielzeug für Kinder die keines haben, ..) Und nach dem Pfadfinder_innengesetz zu leben.

Memory

Der letzte Teil ist das Memory. Es werden alle A4-Zettel umgedreht auf den Boden gelegt. (9 Zettel - je 3 pro besprochenen Teil) In 2er Teams werden nun immer 3 Zettel umgedreht. Es müssen die 3 zueinander passenden Teile gefunden werden.

Versprechens-Text-Teil	Duty	Beschreibung
Ich verspreche bei meiner Ehre, dass ich mein Bestes tun will	Die Verpflichtung vor mir	Ich lebe gesund und schaue, dass es mir gut geht... Was kann ich gut, was noch nicht so gut... Ehrlich sein zu sich selbst sein... Ich selbst will halten was ich verspreche .. ich verzichte selbst auf etwas
Gott und meinem Land zu dienen	Die Verpflichtung vor meinem Glauben/ meiner Spiritualität, meinem Land	Ich schütze die Umwelt- Mülltrennung, Ich überlege woran ich glaube, Ich beschäftige mich mit anderen Religionen, mir ist meine Umgebung wichtig, ich passe auf meine Sachen gut auf
Meinen Mitmenschen zu helfen	Die Verpflichtung vor anderen Menschen	ich helfe einer Freundin bei der Hausübung, ich helfe im Haushalt mit, ich übernehme in einer Gruppe/ in der Klasse Verantwortung (Kornett_in/ Klassensprecher_in), ich tröste meinen Bruder, ich spende Spielzeug für Kinder die keines haben

Station Pfadfinder_innengesetz (30 Minuten)

Ziel: Die Guides und Späher haben die Pfadfinder_innen Gesetze kennen gelernt oder wiederholt. Sie haben sich mit ihren eigenen Gedanken zu den Gesetzen auseinander gesetzt und die ersten Schritte gemacht, die Gesetze mit ihrem Alltag zu verknüpfen.

TEIL 1 Methode - Activity (Erklären oder Pantomime)

Eine/r stellt den Begriff dar oder erklärt ihn, die anderen raten was es sein könnte. Die Begriffe haben etwas mit den Gesetzen zu tun, das wissen die GuSp aber noch nicht.

10 Begriffe, E- Erklären, P- Pantomime

Hilfsbereit (P)	Eine Entscheidung treffen (E)	Etwas gut können (E)	Sport machen (P)	Fröhlich sein (P)
Respekt (E)	Spirituelle Einheit (E)	Müll trennen (P)	Positiv denken (E)	Im Zelt schlafen (P)

Danach kommen alle Zettel wieder in den Sack und es werden 8 Zettel in einer Reihe auf den Boden gelegt, auf denen die Gesetze groß drauf stehen. Nach der Reihe zieht wieder jede/r einen Begriff und stellt ihn erneut dar/ erklärt ihn. Dieses Mal müssen nicht die Begriffe erraten werden, sondern der Gesetzespunkt gefunden um den es gehen könnte. Nach jedem Gesetzespunkt werden kurz ein paar weitere Beispiele gesucht.

Der Pfadfinder/ Die Pfadfinderin

1. sucht den Weg zu Gott.
2. ist treu und hilft, wo er/sie kann.
3. achtet alle Menschen und sucht sie zu verstehen.
4. überlegt, entscheidet sich und handelt danach.
5. lebt einfach und schützt die Natur.
6. ist fröhlich und unverzagt.
7. nützt seine/ihre Fähigkeiten.
8. führt ein gesundes Leben.

(siehe auch: [Pfadfindergesetz](#)).

TEIL 2 - Methode "Schwarzer Sack"

Jede_r bekommt eine rote und eine grüne Kugel. Der/die Leiter_in hat einen schwarzen kleinen Sack in der Hand. Es wird immer eine Frage gestellt die mit ja oder nein beantwortet werden kann und je nachdem was wer antworten will schmeißt er/sie für ja eine grüne und für nein eine rote Kugel in den Sack. Danach wird geschaut wie viele Personen ja und wie viele nein gesagt haben. Die Antwort ist somit anonym gibt aber einen Abriss über die Meinungen/Einstellungen in der Runde. Wenn es sich ergibt können auch die GuSp Fragen stellen.

Fragen:

1. Warst du schon einmal in einem Gebetshaus einer anderen Religion als deiner?
2. Trennt ihr den Müll bei euch zu Hause?
3. Lasst du manchmal das Wasser weiterrinnen während dem Zähneputzen, anstatt es ab zu drehen?
4. Findest du ein Lagerfeuer beruhigend oder anders gesagt spirituell?
5. Hast du schon mal jemanden nicht geholfen, obwohl er/sie deine Hilfe gebraucht hätte?
6. Hast du schon einmal schnell entschieden und danach fest gestellt, dass es falsch war?
7. Ist es dir schon einmal gelungen trotz großem Ärger was positives an einer Sache zu finden?
8. Denkst du manchmal darüber nach was du gut kannst und worin du dich noch verbessern möchtest?
9. Hast du schon einmal jemanden aus einem anderen Land kennen gelernt?

10. Hast du schon einmal bewusst dein Handy eine Zeit lang nicht verwendet?

Autoren: GuSp der Pfadfindergruppe Wien 80, u.a. Conny Kröpfl

Expedition gegen die Großkonzerne – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Expedition_gegen_die_Gro%C3%9Fkonzerne/

Archiviert am: 2025-09-19 21:34:07

Expedition gegen die Großkonzerne ist ein Abenteuer, das in einer [Heimstunde](#) (in 120 Minuten) durchgeführt werden kann.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Material](#)
- [2 Zeitplan](#)
- [3 Motto](#)
- [4 Programm](#)

Material

- 5 Rollenkarten (Karten mit Beschreibungen der einzelnen Rollen)
- Verkleidungen für Leiter
- 5 Bandanas
- 5 Krawatten
- 5 Sportshirts
- 5 bunte T-Shirts
- 5 Hüte
- 5 Schilder „Rettet die Wale“
- 5 Ponchos
- 5 Karten mit eingezeichneten Stationen
- Seile
- Rundlinge
- Löffel
- Ei
- Weiteres Material für Hindernislauf
- Stoppuhr

Expedition gegen die Großkonzerne	
Art:	Abenteuer
Ziel:	Jedes Kind ist in eine neue Rolle geschlüpft und hat der eigenen Patroulle dabei geholfen, eine der Stationen zu lösen und sich dabei mit den acht Schwerpunkten auseinander gesetzt.
Inhalt:	
Teilnehmer:	5 Patroullen
Leiter:	
Ort:	Heim
Material:	siehe Liste links
Dauer:	120 min
Vorbereitung:	siehe Materialliste

- Lavoir
- Gatschwasser
- Laminierte Fotos von „Nachhaltigen Produkte“
- Fernsehbildschirm aus Karton
- Bastelmaterial
- Filzstifte
- Kleber
- Schere
- Stifte
- Scheren
- Globus
- Landkarte
- Holz
- Feuerzeug
- Zeitungspapier
- Zunder
- Zettel mit Impulswörtern für Rede des Politikers
- Kamera

Zeitplan

Geplant für 2 Stunden

- Einführung: 20 Min
- Hauptteil: Stationen 80 Min
- Schluss: 20 Min Ausstieg & Reflexion

Motto

Leiter möchte mithilfe der GuSp den Großkonzernen, die im Jahre 2100 die Regierung unterdrücken und die Wirtschaft kontrollieren, ihre wichtigste Produktionsressource stehlen, damit die Konzerne nichts mehr produzieren und damit keine Umweltverschmutzung mehr anrichten können. Da die Mitglieder vom Leiterteam aber von den Großkonzernen gesucht werden, müssen die Kinder in ihren Patrullen Expeditionsteams bilden und sich auf diese wichtige Mission begeben.

Programm

Einstieg (20 Minuten): Die Patrullen sollen sich für diese Mission als Expeditionsteam tarnen, damit sie als Pfadfinder nicht auffallen. Jedes Kind bekommt eine Rolle, die durch eine extra Verkleidung/Schminke und durch Eigenschaften gekennzeichnet wird. Rollen: *Jede Rolle verkörpert einen der sieben Schwerpunkte (Leben aus dem Glauben wurde*

weggelassen) und übernimmt mit dieser Rolle gewisse Eigenschaften. Die Kinder sollen sich demokratisch darauf einigen, welches Kind, welche Rolle übernimmt.

Rolle: Expeditionsleiter *Schwerpunkt:* Verantwortungsbewusstes Leben in der Gemeinschaft *Eigenschaften:* Als Expeditionsleiter bist du sehr verantwortungsvoll und sorgst dafür, dass es allen Expeditionsmitgliedern gut geht. Du achtest auf die Einhaltung der Gesprächsregeln und übernimmst die Leitung der Patrouille. Du hast die Karte in der Hand und weißt, wo Patrouille als nächstes hin muss. *Verkleidung:* Bandana

Rolle: Politiker *Schwerpunkt:* Kritisches Auseinandersetzen mit sich selbst und der Umwelt *Eigenschaften:* Du hilfst dem Expeditionsleiter bei seiner Aufgabe. Du denkst nach, bevor du etwas tust und schllichtest Streit in der Patrouille. Du redest gerne und viel und hast zu vielen Punkten eine eigene Meinung und vertrittst gerne deinen Standpunkt *Verkleidung:* Krawatte

Rolle: Künstler *Schwerpunkt:* Schöpferisches Tun *Eigenschaften:* Du bist sehr kreativ und zeichnest, bastelst oder malst sehr gerne. Du schaust gerne Filme, spielst gerne Spiele oder schauspielerst gerne. *Verkleidung:* Farbbekleckertes T-Shirt

Rolle: Leistungssportler *Schwerpunkt:* Körperbewusstsein und gesundes Leben *Eigenschaften:* Du bist sportlich und bewegst dich sehr gerne und viel. Du kannst schnell laufen und fühlst dich fit und körperlich gesund. *Verkleidung:* Sportshirt

Rolle: Reiseleiter *Schwerpunkt:* Weltweite Verbundenheit *Eigenschaften:* Du reist sehr gerne und interessierst dich für andere Länder. Du bist weltoffen und kennst dich mit unterschiedlichsten Ländern und Geographie aus. *Verkleidung:* Sonnenhut

Rolle: Umweltschützer *Schwerpunkt:* Einfaches und naturverbundenes Leben *Eigenschaften:* Du bist naturverbunden, kennst Dich mit Tieren und Pflanzen aus und beobachtest gerne die Natur. Dir ist Umweltschutz sehr wichtig und du versuchst, ein umweltfreundliches Leben zu führen. *Verkleidung:* Schild: „Rettet die Wale“

Rolle: Forscher *Schwerpunkt:* Bereitschaft zum Abenteuer des Lebens *Eigenschaften:* Du bist neugierig, mutig und furchtlos. Du bist stets gut ausgerüstet, bist gerne in der Natur unterwegs und kannst gut Feuer machen. *Verkleidung:* Regenponcho

Rolle: Buddhistischer Mönch *Schwerpunkt:* Spirituelles Leben *Eigenschaften:* Du bist großzügig, geduldig, und weise. Du versuchst anderen bei allen Taten so gut zu helfen, wie du kannst *Verkleidung:* Mönchskutte

Hauptteil (80 Minuten):

Nachdem sich die Kinder für eine Rolle entschieden und ihre Verkleidung bekommen haben, beginnen sie mit dem Stationenlauf. Sie bekommen eine Karte mit markierten Stationen und müssen diese in einer gewissen Reihenfolge ablaufen. Bei jeder Station treffen sie auf ein Mitglied vom Leiterteam, das ihnen erklärt, was bei dieser Station zu tun ist. Bei jeder Station ist die Rolle eines anderen Kindes wichtig. Der Buddhist hat keine eigene Station, ist aber die einzige Person, die den anderen während ihren Aufgaben zur Hilfe kommen darf. Das bedeutet, dass, wenn ein Kind Schwierigkeiten hat, eine Station zu bewältigen, nur der Buddhist mithelfen darf.

Konzern: Nestle *Schwerpunkt:* Körperbewusstsein und gesundes Leben *Ressource:* Zucker *Rolle:* Leistungssportler *Story:* Nestle hebt ihre Zuckerquelle gut in einem sicheren Versteck auf, das nur über einen schweren Hindernislauf erreichbar ist. Aufgabe Der Leistungssportler muss den Hindernislauf absolvieren. Dies muss er außerdem in einer gewissen Zeit tun, da sonst der Alarm angeht und die Nestle-Wachen alarmiert werden.

Konzern: General Motors Schwerpunkt: Einfaches und Naturverbundenes Leben Ressource: Öl, Treibstoff Rolle: Umweltschützer Story: General Motors hat alle Seen und Flüsse mit ihrem Öl verpestet. Der Umweltschützer muss in den öligen Gewässern nach umweltfreundlichen Möglichkeiten suchen, damit keine Gewässer mehr verpestet werden. Aufgabe Der Forscher sucht in einem Dreckwasser nach nachhaltigem Shampoo, Duschgel, einem Elektrofahrrad etc. Wenn alles draußen ist, darf er das Becken ausleeren und frisches Wasser hineinfüllen.

Konzern: Vivendis Schwerpunkt: Schöpferisches Tun Ressource: Fernseher/Bildschirm Rolle: Künstler Story: Vivendis ist dafür verantwortlich, was die Menschen im Fernsehen sehen und denken. Der Künstler muss das Fernsehprogramm „umgestalten“, damit die Menschen wieder sehen können, was wahre Kreativität ist. Aufgabe Der Künstler muss ein Bild malen, gestalten oder basteln, das er dann in den Fernseher klebt.

Konzern: China State Construction Engineering Schwerpunkt: Weltweite Verbundenheit Ressource: Billige Arbeitskräfte Rolle: Botschafter aus China Story: China State Constrution Engineering kann nur deswegen so viel bauen, weil die Arbeitskräfte so billig sind. Der Botschafter aus China muss nach China reisen und den Arbeitskräften sagen, dass sie sich dort nicht ausbeuten lassen sollen. Da die Fluglinien nicht direkt nach China fliegen, muss er über Umwege dorthin reisen. Aufgabe Der chinesische Botschafter muss sich in ein Cockpit schleichen und auf einem Globus die Länder finden, die ihm angesagt werden.

Konzern: Allianz Schwerpunkt: Bereitschaft zum Abenteuer des Lebens Ressource: Menschen Rolle: Forscher Story: Die Menschen haben Angst davor, dass ihnen etwas passiert. Sie wissen nicht, wie man in der Wildnis alleine überlebt. Aus Angst, dass sie sich verletzen können, haben sie alle eine Versicherung bei Allianz abgeschlossen, die sie aber von oben bis unten ausbeutet. Der Forscher muss die Menschen davon überzeugen, dass das Leben in der Natur sicher ist und man mit den richtigen Skills gut überleben kann. Aufgabe Der Forscher muss ein schönes Blockhaus bauen und dieses anzünden, damit die Menschen sehen, dass sie mit diesem Feuer in der Wildnis überleben können und auch darauf kochen können.

Konzern: Regierung Schwerpunkt: Kritisches Auseinandersetzen mit sich selbst und der Umwelt Ressource: Angst Rolle: Politiker Story: Die Regierung hat Angst, dass ohne die Großkonzerne die gesamte Welt zusammenbricht. Der Politiker hat die Aufgabe eine Rede zu halten, die alle Politiker davon überzeugt, dass sie auch ohne das Geld der Konzerne das Land sicher regieren können. Aufgabe Der Politiker beginnt mit der Rede und bekommt willkürlich Wörter vorgehalten, die er in seine Rede einbauen muss. Die restlichen Patrouillenmitglieder haben die Aufgabe jedes Mal zu jubeln, wenn der Politiker ins stottern gerät, damit der Regierung nicht auffällt, dass er zögert.

Abschluss & Reflexion (20 Minuten): Wenn die Kinder jede Station absolviert haben, treffen sich alle mit dem Leiter und der Regierung wieder. Die Regierung bedankt sich, dass sie ihnen die Augen geöffnet haben und Leiter bedankt sich, dass sie nun nicht mehr als Terroristen gelten. Die Expedition wird offiziell beendet, die Kinder geben ihre Verkleidungen zurück und sind wieder ‚GuSp‘ und nicht mehr die Expeditionsgruppe.

Reflexionsmethode Den Kinder werden Fragen gestellt und sie sollen sich, je nach Antwort, an eine gewisse Stelle im Raum stellen:

- Ich habe mich in meiner Rolle wohl gefühlt
- Ich hatte das Gefühl, meine Aufgabe erfolgreich gelöst zu haben
- Ich habe erkannt, dass ich in meiner Patrouille eine wichtige Rolle gespielt habe
- Ich hatte heute Spaß
- Ich habe mich in meiner Patrouille wohl gefühlt

Geheimschriften Heimstunde – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Geheimschriften_Heimstunde/

Archiviert am: 2025-09-19 21:34:16

Geheimschriften ist eine Heimstunde die den Kindern verschiedene Geheimschriften näher bringen soll.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Inhalte](#)
- [3 Beschreibung](#)
 - [3.1 Vorbereitung](#)
 - [3.2 Einstieg](#)
 - [3.3 Stationen](#)
 - [3.4 Abschluss](#)
- [4 Download](#)

Ziel

- Die GuSp haben eine Einführung in das Thema Geheimschriften bekommen und sind damit für Lager/ Aktionen vorbereitet.
- Sie haben Botschaften mit mindestens einer Geheimschrift entschlüsselt

Geheimschriften Heimstunde	
Art:	Heimstunde
Ziel:	Die Kinder haben sich mit Geheimschriften auseinander gesetzt
Inhalt:	Geheimschriften
Teilnehmer:	15 - 20
Leiter:	3
Ort:	Egal
Material:	"Bombe" Eieruhr digital Draht Batterie/Akku Klemmen Schuhsschachtel Maleranzug Helme Anzug Video Geheimschriftennachrichten Absperrband
Dauer:	60 - 90 Minuten
Vorbereitung:	60 Minuten

Inhalte

- Verschiedene Geheimschriften

Beschreibung

Vorbereitung

- Video des Erpressers aufnehmen
- "Bombe" basteln
- Botschaften im Spielgelände verstecken

Einstieg

(Dauer Einstieg: 10 - 15 min)

Rollen:

- ein Geheimagent
- ein oder mehrere Kontaktpersonen (verteilt im Spielgelände)
- Bombenentschärfungsteam
- GuSp Leiter

Wir beginnen die Heimstunde ganz normal mit einem Spiel. Nachdem Anfangsspiel kommt ein Geheimagent der SIA (Scout Intelligence Agency) in die Heimstunde stellt sich vor und spielt den Kindern auf seinem Laptop/ Tablet/ Beamer die Videobotschaft des Superschurken (der vorhat die weltweite Pfadfinderbewegung auszulöschen) vor. Oh Schreck er hat eine Bombe im Heim platziert, jedoch wird sich die Bombe entschärfen lassen wenn man seine Botschaften entschlüsseln kann. Der Agent überreicht jeder Patrouille einen Zettel mit einer Botschaft aber, diese sind ja nicht lesbar was machen wir da nur? Ein Leiter hat aber die richtigen Schlüssel für die Botschaften. Die Kinder entschlüsseln die Botschaft und folgen den Anweisungen. Nachdem die letzte Botschaft entschlüsselt wurde kann mit dem Entschärfen der Bombe begonnen werden (auf die Reihenfolge achten).

Stationen

Kontaktpersonen

- geben neue Botschaften aus und helfen wenn notwendig bei Übersetzungsfehler

Bombe entschärfen

- Das Bombenentschärfungsteam der SIA sperrt den Bereich um die Bombe "großräumig" ab und es darf niemand diesen Bereich betreten sofern er nicht die Schutzausrüstung (Helm, etc.) trägt.

Abschluss

(Dauer 10 min.)

- alle erhalten dann eine Belohnung der SIA (Schokolade, Gummibären). Danksagung durch den Agenten und zb.: über Video vom Direktor der SIA

Abschlussspiel

Download

- [Beschreibung der Heimstunde \(DOC\)](#)
- [Grober Schaltplan \(PNG\)](#)



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: GuSp-Team Ried

Gewürze anbauen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Gew%C3%BCrze_anbauen/

Archiviert am: 2025-09-19 21:34:23

Im Rahmen dieser Heimstundenidee können GuSp **Gewürze für das Sommerlager selber anbauen**. Während die erste Aktivität in einer Heimstunde durchgeführt werden kann, können die GuSp in den folgenden Heimstunden die Gewürze gießen und schließlich Ernten und verkochen (z.B. am Sommerlager).

Beschreibung

Ungefähr ein bis zwei Monate vor dem Sommerlager bauen die GuSp ihre Gewürze fürs Kochen selber an.

Jede Patrulle bekommt dazu ein Kisterl, Blumenerde, Samen, die sie einpflanzen.

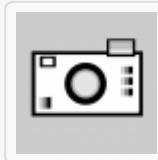
Vorschlag:

- Petersilie, Schnittlauch, Dill und Majoran
- kurz vor dem Sommerlager: Kresse

Mit dem Joghurtbecher werden kleine Schildchen in Pfeilform geschnitten, können auch nur Streifen sein, die dann mit den Plakatstiften beschrieben werden.

In den folgenden Heimstunden müssen die GuSp selbstständig daran denken, die Gewürze zu gießen.

Gewürze anbauen	
Art:	Heimstunde
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	beliebig, in Patrullen
Leiter:	mindestens einer
Ort:	
Material:	(jeweils pro Patrolle) Blumenkisterl, Samen, Blumenerde, Joghurtbecher, Plastikstifte
Dauer:	eine Heimstunde (ca. 60 Minuten)
Vorbereitung:	



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Heimstunde über Flüchtlinge – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Heimstunde_%C3%BCber_Fl%C3%BCchtlinge/

Archiviert am: 2025-09-19 21:34:32

In dieser **Heimstunde über Flüchtlinge** setzen sich die GuSp mit dem Thema Migration, Flucht, Flüchtlinge (in Österreich), u.s.w. auseinander. Was wissen wie? Was kennen sie aus den Medien? Welche positiven oder negativen Erlebnisse hatten sie?

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Methoden](#)
- [3 Ablauf](#)
 - [3.1 Einstieg](#)
 - [3.2 Hauptteil - Das Flüchtlingsspiel](#)
 - [3.3 Abschluss](#)

Heimstunde über Flüchtlinge	
Art:	Heimstunde
Ziel:	Auseinandersetzen mit dem Thema Migration, Flüchtlinge
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	
Material:	Flipcharts, Spielfiguren, Würfel
Dauer:	
Vorbereitung:	

Ziel

Erfahren was die Kinder so aus den Medien etc. schon wissen und über Unklarheiten aufklären.

Methoden

Fragen beantworten mit Flipchart und anschließendem selbst gebasteltem Flüchtlingsspiel.

Ablauf

Einstieg

Anfangskreis mit anschließenden [Klopfspiel](#) (Dauer: 30min.)

Zu beginn die Kinder Fragen was wissen sie über Flüchtlinge, woher haben sie Ihre Informationen? Danach gemeinsam mittels Flipchart Fragen zum Thema Flüchtlinge beantworten. (Dauer: 45min.)

- Aus welchen Ländern kommen die Flüchtlinge?
- Wann gilt man als Flüchtlings?
- Welche Strecke legen sie zurück?
- Welches Ziel haben die Flüchtlinge?
- U.s.w.

Hauptteil - Das Flüchtlingsspiel

Material

- Ein Plakat zum Spiel basteln
- Spielfiguren und einen Würfel zum Spielen

Ich habe es selbst gebastelt. Ich habe auf ein großes Plakat die Umrisse von Iran/Irak in eine Ecke und von Italien/Griechenland in die gegenüberliegende Ecke geklebt. Danach habe ich zwei Wege mit Feldern eingezeichnet.

Bevor wir mit dem Spiel begonnen haben, durften die Kinder ein paar gute und böse Aktionsfelder einzeichnen. Nach dem Einzeichnen mussten sie sich selbst gute und böse Aktionen ausdenken wie z. Bsp. "du gerätst in See Not pausiere eine Runde" oder "Als blinder Passagier nimmst du den Zug! Gehe 3 Felder vor"

Anschließend wird gespielt. (Dauer: 30min)

Abschluss

- Mit den Kindern noch Offene Fragen beantworten (Dauer: 15min.)
- Heimzimmer zusammenräumen
- Anschließend reflektieren (wie, kann jeder selbst entscheiden)
- Abschlusskreis

Autoren: [David GuSp K2](#)

Helikopter Teil1 – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Helikopter_Teil1/

Archiviert am: 2025-09-19 21:34:40

Helikopter Absturz-Teil 1 ist Abenteuer, das in einer **Heimstunde** (in 90 Minuten) durchgeführt werden kann.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Materialliste](#)
- [3 Zeitplan](#)
- [4 Beschreibung](#)
- [5 Durchführung](#)

Ziel

Ziel dieser Methode ist es, den Kindern eine spannende Heimstunde zu bieten. Mit Hilfe des Abenteuer sollen die Kinder in ihrer Rolle wachsen, Morsen und Navigieren erlernen.

Helikopter Teil1	
Art:	Abenteuer
Ziel:	spannende Heimstunde, Morsen und Navigieren verbessern
Inhalt:	Patroullen stürzen mit ihrem Helikopter ab
Teilnehmer:	mindestens eine Patrouille
Leiter:	mindestens 2. LeiterInnen(Funkzentrale und „Aufpasser“)
Ort:	Heim
Material:	Siehe Materialliste
Dauer:	1h
Vorbereitung:	*Raum herrichten, sollen verschiedene Helikopter darstellen *Charakterkarten

Materialliste

- Knicklichter(Helikopter Beleuchtung)
- 1x Taschenlampen für jede Patroulle/Helikopter...(2 Patroullen-> 2xTaschenlampe)
- 1x Kompass für jede Patroulle/Helikopter.....(2Patroullen-> 2xTaschenlampe)
- Warenwesten(Fallschirm), für jeden Passagier
- Startbrief
- Computer, Beamer (ist kein Muss)
- Lautsprecher
- Decken zur Darstellung der Insel
- Charakterkarten (Hier werden diverse Aufgaben, des jeweiligen Charakters beschrieben)

*PilotInn: Du bist für dein Team verantwortlich, ihr müsst zusammenarbeiten! Du bist die Kontaktperson
*SignalsenderInn: Falls der Funk zur Zentrale ausfällt, bist du für die Morsezeichen verantwortlich.
*FunkerInn: Du verschlüsselst „HILFE ABSTURZ AB“ in Morsezeichen und unterstützt den/die Signalsender
*Flugschreiber: Zeichnet alle Lichtsignale der Zentrale auf und entschlüsselt sie.

Weitere Personen können auf Wunsch hinzugefügt werden

Zeitplan

Geplant für 1,5 Stunden

- Anfangsspiel:10 min
- Anmeldung: 5 min
- Einstieg: 15 min
- Hauptteil:40 min
- Schluss:10 min

Beschreibung

Die Geschichte wird als kleine Serie durchgeführt, nach der ersten Folge(Heimstunde) wird zu Beginn „Was zuvor geschah“ und am Ende eine Abspannmelodie eingespielt. Die Kinder bekommen kleine Charakterkarten und wissen was sie spielen sollen bzw. was ihre Charakter für Aufgaben hat. Das Abenteuer streckt sich in unserem Fall über 3 Heimstunden, kann natürlich auch gekürzt und nur für eine Heimstunde verwendet werden!

Durchführung

Einstieg in die Geschichte (15 Min)

(Wir hatten letztes Winterlager als Motto „Agenten“ somit werden wir das Motto wieder auffrischen.)

Da sich die GuSp beim letzten Auftrag besonders ausgezeichnet haben, werden sie für den nächsten Auftrag angeworben. Die Kinder bekommen eine verschlüsselte Nachricht(einfache). Nach dem Lösen startet jede Partulle sofort mit ihrem Helikopter ins Abenteuer.

Auftragsbeschreibung(Brief):

Liebe GuSp,

bei eurem letzten Auftrag habt ihr euch besonders von den anderen Kindern herausgehoben und als würdige Agenten erwiesen. Deshalb benötigen wir ein weiteres Mal eure Hilfe! Unser Direktor ist seit Wochen verschwunden! Da

momentan die Hölle los ist, haben wir keine Zeit um uns auf die Suche nach unserem Direktor zu begeben. Der letzte erfasse Kontakt war irgendwo im Indischen Ozean (5°38'23.8"N 61°58'35.2"E). Bitte macht euch sofort auf den Weg, eure Helikopter stehen bereits bereit!

Im Kuvert findet ihr Spezialaufgaben, diese sind vertraulich und sollen nicht verraten werden!

Viel Glück, Eure Zentrale!

Verschlüsselt:

!elartneZ eruE ,kcüLG leiv

!nedrew netarrev thcin nellos dnu hciluartrev dnis eseid ,nebagfualizaepS rhi tednif trevuK ml

!tireb stiereb nehets retpokileH erue ,geW ned fua trofos hcue thcam ettiB .)E"2.53'85°16 N"8.32'83°5(naezO nehcsidnl mi owdnegri raw tkatnoK essafr etztel reD .nebegebz uz rotkeriD meresnu hcan ehcuS eid fua snu mu tieZ eniek riw nebah ,tsi sol ellöH eid natnemom aD !nednuwhcsrev nehcoW ties tsi rotkeriD resnU !efliH erue laM seretiew nie riw negitöneb blahseD .neseiwre netnegA egidrüw sla dnu nebohegsuareh nredniK neredita ned nov srednoseb hcue rhi tbah gartfuA netztel merue ieb

,pSuG ebeiL

Hauptteil – Flug+ Absturz (45 Min)

Die Piloten/innen sollen zu Beginn zusammen die bekannten Koordinaten im Cockpit eingeben. (Über einen Beamer wird Google Earth gezeigt und sie erkennen den ersten Zielort.)

Helikopterstart: Kinder bekommen Knicklichter und sitzen in „Formation“. Um das Abenteuer echter zu gestalten, werden zum Abheben Helikoptergeräusche eingespielt.

Sie fliegen eine Weile, können ihren Knicklichtern drehen und sehen über einen Beamer eine Hubschrauber Simulation.
<https://www.youtube.com/watch?v=SCPYThE7DgQ>

Plötzlich gibt es technische Probleme und das Bild ist weg. Die Zentrale (LeiterInnen) funken jeden Helikopter an und verlangt eine Standortbeschreibung.

1.Aufgabe: PilotInn, soll mithilfe eines Kompass die Grad zur Hauptinsel (Tisch/Abgrenzung in der Mitte des Raumes) durchgeben.

Anschließend wird das Unwetter immer schlimmer, Funkverbindung bricht komplett ab, daher soll der/die SignalsenderInn der Zentrale Morsesignale senden (zB. HILFE, UNWETTER oder ABSTURTZ,...).

Die Patrullen bekommen anschließend Morsezeichen von der Funkzentrale (Leiter) gesendet (VERSTANDEN, HILFE IST UNTER....)

Das Unwetter wir immer schlimmer...

Schluss (5 Min)

Schlussendlich kann die Zentrale doch noch Funken und gibt folgende Botschaft durch: „Ihr befindet euch in einer gefährlichen Situation, wir können euch leider nicht zur Helfen kommen! Ihr müsst es alleine schaffen und dem Unwetter entkommen. Noch eine letzte Anordnung, falls ihr Boden/Land sieht, schnappt euch eure Fallschirme unterhalb eures Sitzes und springt ab!“

„Abspannmusik... Nächste Woche geht's weiter“

Reflexion (5 Min) Stimmungsbarometer: Alle Kinder schließen die Augen und zeigen mit ihrem Daumen, ob ihnen der heutige Heimabend gefallen hat oder nicht.

Kochen auf offenem Feuer – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Kochen_auf_offenem_Feuer/

Archiviert am: 2025-09-19 21:34:57

Inhaltsverzeichnis

- [1 Material](#)
- [2 Zeitplan](#)
- [3 Motto](#)
- [4 Programmplanung](#)
- [5 Vorbereitung/Rezept](#)

Material

- 5 Töpfe
- 5 Kochlöffel
- 5 Schmarrnschaufeln
- 5 Lavoirs
- Spülmittel
- Schwämme
- 5 Schneidbretter
- 5 Schneidmesser
- 5 Schüsseln
- 5 Teller
- Öl
- Gewürze
- 5 Rezeptanleitungen
- Karten mit Aufgaben
- Schokobananen
- Verkleidungen für Leiter
- Jokerkarten

Kochen auf offenem Feuer	
Art:	Heimstunde
Ziel:	Die Patrouille hat es durch die Mitarbeit jedes einzelnen Patrullenmitglieds bis zum Ende der Heimstunde geschafft, ein Feuer zu machen, auf offenem Feuer eine Speise zu kochen und diese zu essen.
Inhalt:	Feuer machen, kochen
Teilnehmer:	5 Patrullen
Leiter:	
Ort:	Outdoor, Heimgelände
Material:	siehe Liste links
Dauer:	min. 2 Stunden
Vorbereitung:	siehe Materialliste

Zeitplan

Geplant für 1,5 Stunden

- Einführung: Prinzessin wird entführt
- Hauptteil: Stationen
- Schluss: gemeinsame Rettung, Rittermahl (Belohnung)

Motto

Die Systemkritiker sind wütend. Sie haben sich total zerstritten, weil sich niemand aus der Gruppe an seine Aufgaben hält, sondern einfach immer irgendwas macht. Alle haben Hunger, weil keiner mehr für die anderen kochen möchte und sie sind frustriert, weil ihre Mission nicht weiter geht. Der fröhliche Hippie bittet die GuSp, den Systemkritikern zu zeigen, wie richtig gutes Teamwork aussieht. (Motto kann jederzeit ausgetauscht werden).

Programmplanung

Einstieg (15 Minuten) Nach dem Mottoeinstieg bekommen der Kornett und der Hilfskornett Karten, auf denen Aufgaben stehen, die für das Kochen relevant und in verschiedene Kategorien aufgeteilt sind. Hier ein paar Beispiele:

A - Feuer machen:

1. Spähne/Zunder schnitzen
2. Scheite zu Futterholz spalten
3. Holz zum Nachlegen hacken
4. Blockhaus aufbauen
5. Feuer anzünden

B - Kochen:

1. Rezept genau durchlesen
2. Topf mit Schmierseife einschmieren
3. Zutaten schneiden
4. Kochschritte durchführen
5. Lavoirs mit Wasser füllen
6. Abwasch machen

Der Kornett soll diese Karten nun auf seine Patrullenmitglieder aufteilen. Wenn die Patrullenmitglieder der Meinung sind, dass ihre Aufgabe erledigt wurde, dann sollen sie sich vom Kornetten oder Hilfskornetten eine neue Karte holen. Die Patrullen bekommen außerdem drei Joker, die sie einlösen können, um Leiter um Rat zu fragen. Die Joker sind allerdings zwei Schokobananen wert. Wenn sie die Joker also am Ende der Heimstunde noch haben, bekommen sie dafür Schokobananen. Ohne Joker geben die Leiter ihnen keine Hilfestellung, sondern beobachten lediglich den Kochvorgang.

Durch diese Methode soll der Kornett lernen, konkrete Arbeitsverteilungen zu vergeben und die Patrullenmitglieder sollen erkennen, welche Aufgaben getan werden müssen und wann diese erledigt sind.

Hauptteil (90 Minuten): Kochen & Essen & Abwaschen: Die Kinder beginnen zu kochen und erfüllen die Aufgaben, die auf der Karte steht, die der Kornett ihnen gegeben hat. Die Leiter beobachten die Vorgangsweise und helfen, wenn sie von einer Patrulle einen Joker bekommen haben. Jeder Leiter entscheidet am Ende für sich selbst in welcher Patrulle das Teamwork am Besten funktioniert hat.

Abschluss & Reflexion (15 Minuten): Mottoaussieg: Leiter hat sich endlich mal wieder satt essen können und erkannt, dass Teamwork sehr hilfreich sein kann. Die Patrullen können ihre übrig gebliebenen Joker gegen Schokobananen eintauschen.

Reflexionsmethode Zielscheibe: Jede Patrulle bekommt ein Tier als Pickerl. Jetzt klebt jedes Patrullenmitglied sein Pickerl dorthin auf die Zielscheibe, wo sie glaubt, dass das Teamwork der Patrulle momentan ist.

Vorbereitung/Rezept

Chili con Carne (Pro Patrulle):

- 800 dag Faschiertes
- 2 Zwiebel
- 1 Dose Paradeiser
- 1 Tomatensauce
- 3 Dosen Mais
- 2 Dosen Kidney-Bohnen
- Paprika, Taco/Chiligewürz
- Salz, Pfeffer
- Brot

Mein Körper und Ich – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Mein_Körper_und_Ich/

Archiviert am: 2025-09-19 21:35:04

Mein Körper und Ich ist eine Heimstunde, die sich mit dem Schwerpunkt **Körperbewusstsein und gesundes Leben** auseinander setzt.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ablauf
 - \[1.1 Einstiegsspiel Lauf Tic Tac Toe\]\(#\)
 - \[1.2 Hauptteil\]\(#\)
 - \[1.3 Abschlusskreis\]\(#\)](#)

Ablauf

Einstiegsspiel Lauf

Tic Tac Toe

Mit schnüren werden 6 Felder gebildet. Die Kids bilden 2 Gruppen. Jede Gruppe bekommt 3 Tücher oder etwas Ähnliches. Je ein Kind pro Gruppe läuft mit seinem Tuch zu den Kästchen und legt es in ein freies Feld hinein. Beim zurücklaufen klatscht es mit dem nächsten Kind aus seiner Gruppe ab. Erst dann darf der nächste loslaufen. Ziel ist es 3 Gleiche Tücher in einer Reihe (Diagonal, Waag- oder Senkrecht) zu legen. Die Gruppe die das als erstes schafft hat gewonnen. Da man meist mehr als 3 Kinder in der Gruppe hat und nicht sofort zu 3 gleichen Tüchern in einer Reihe hat. Dürfen die anderen Kids die kein Tuch bekommen haben, die Tücher der Gruppe in freie Felder verschieben. Bis es einen Sieger gibt.

Hauptteil

Mit den Kindern über folgende Themen sprechen:

Wie funktioniert mein Körper?

- z.B. Herz, Lunge, Muskeln,

Mein Körper und Ich	
Art:	Heimstunde
Ziel:	Auseinandersetzen mit dem Schwerpunkt Körperbewusstsein und gesundes Leben
Inhalt:	Fragen der GuSp zum Schwerpunkt diskutieren
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	
Material:	
Dauer:	
Vorbereitung:	

Worauf muss ich achten, um meinen Körper fit zu halten?

- z.B. gesunde Ernährung, Sport, Bewegung, ausreichend Schlafen, richtig sitzen, Lesen und schreiben

Welche Sportarten kennst du und wo kann ich diese ausüben?

z.B. Fußball, Eishockey, Laufen, SKI fahren UW.

Ab wann darf ich mit Muskeltraining beginnen??

- Frühestens ab den 16. Lebensjahr. Da zuvor der Körper sich stark verändert.

Was verstehst du unter Gesunder Ernährung?

- z.B. Obst, Gemüse, frisch kochen,

Wie verändert sich unser Körper mit der Zeit?

- z.B. man wächst, man isst mehr, Haare wachsen nicht nur am Kopf.
- Jungen bekommen Pickel und einen Stimmbuch, bei Mädchen wächst die Brust.

Warum verhalten sich Jungs und Mädels anders?

- z.B. andere Interessen, anderes Aussehen,

Welche Bedürfnisse hat mein Körper?

- z.B. Essen und Trinken, ausreichende Bewegung,

Was können Menschen mit einer Behinderung machen um sich wohlzufühlen und fit zu halten?

- Kinder überlegen lassen.

Abschlusskreis

Der übliche Abschluss einer Heimstunde

Autoren: [David GuSp K2](#)

Meine Schritte zum Versprechen - Musterheimstunde – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Meine_Schritte_zum_Versprechen_-_Musterheimstunde/

Archiviert am: 2025-09-19 21:35:13

Meine Schritte zum
Versprechen -
Musterheimstunde soll den
Teilnehmern den Einstieg in Ihre
Schritte zum Versprechen
ermöglichen.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Ablauf
 - \[2.1 Einstiegsspiel \\(15 min\\)\]\(#\)
 - \[2.2 Pfadfindergesetz \\(10 min\\)\]\(#\)
 - \[2.3 Erfahrungsaustausch \\(15 min\\)\]\(#\)
 - \[2.4 Pflückbaum \\(35 min\\)\]\(#\)
 - \[2.5 Abschlussspiel \\(15 min\\)\]\(#\)](#)

Meine Schritte zum Versprechen - Musterheimstunde	
Art:	Heimstunde
Ziel:	Kennenlernen des Pfadfindergesetzes, Verknüpfung mit dem eigenen Leben
Inhalt:	Gesetzespunkte, Pflückbaum
Teilnehmer:	mehrere Patrullen
Leiter:	1 Leiterin pro Patrulle
Ort:	
Material:	Pfadfindergesetz, Post-Its, Pflückbaum, Moderationskärtchen für Pflückbaum (Vorschläge)
Dauer:	eine Heimstunde (90 Minuten)
Vorbereitung:	ev. Pflückbaum gestalten, Vorschläge für Verknüpfungen

Ziel

Die GuSp haben in der Heimstunde das [Pfadfindergesetz](#) kennengelernt und Verknüpfungen zwischen einzelnen Gesetzespunkten und dem eigenen Leben hergestellt.

Ablauf

Einstiegsspiel (15 min)

Kommando Pimperle Alle sitzen gemeinsam am Tisch und trommeln mit gestreckten Zeigefingern auf die Tischkante. Der Spielleiter gibt Kommandos. Nur wenn diese mit dem Wort „Kommando“ eingeleitet werden müssen alle Mitspieler diese nachmachen. Wer das ohne „Kommando“ auch tut hat einen Fehler gemacht.

Es gibt folgende Kommandos (und noch viele mehr):

- „Dach“ – alle formen ein Dach mit den Händen auf der Tischkante
- „Flach“ – Hände flach auf den Tisch legen
- „Steil“ – Handkanten am Tisch aufstellen
- „Pimperle“ – da wird weitergetrommelt

Das Spiel verdeutlicht, dass es festgelegte Regeln gibt.

Pfadfindergesetz (10 min)

Leiter liefert folgenden Input:

Gesetze sind Regeln, die eine Gemeinschaft aufgestellt hat. Pfadfindergesetze sind ebenfalls eine Auflistung von Regeln, jedoch kann man sich frei entscheiden ob man versprechen will nach diesen Gesetzen zu leben. Die Pfadfindergesetze sind kluge Regeln, die auf Baden-Powell zurückgehen und wir PfadfinderInnen versuchen immer wieder nach diesen Gesetzen zu leben.

Wenn man diese Regeln übertritt, wird man von niemandem dafür bestraft. Das Pfadfindergesetz gleicht eher einer Lebenseinstellung, bei der es dem Einzelnen selbst wichtig ist, sein Bestes zu geben.

Impulsfragen

- Welche Gesetze oder Regeln kennt ihr noch?
- In welchen anderen Lebensbereich gelten Gesetze?
- Wer überprüft die Einhaltung der Regeln/Gesetze? Bei den Pfadfindern und in anderen Lebensbereichen.
- Habt ihr schon einmal Regeln gebrochen?
- Was waren die Konsequenzen?

Erfahrungsaustausch (15 min)

LeiterIn moderiert einen Erfahrungsaustausch und gibt als Input die Gesetze.

- Der/Die Pfadfinderin sucht den Weg zu Gott
- Der/Die Pfadfinderin ist treu und hilft wo er/sie kann.
- Der/Die Pfadfinderin achtet alle Menschen und sucht sie zu verstehen.

- Der/Die Pfadfinderin überlegt, entscheidet sich und handelt danach.
- Der/Die Pfadfinderin lebt einfach und schützt die Natur.
- Der/Die Pfadfinderin ist fröhlich und unverzagt.
- Der/Die Pfadfinderin nutzt ihre/seine Fähigkeiten.
- Der/Die Pfadfinderin führt ein gesundes Leben.

Kinder sollen im Gespräch Verknüpfungen zwischen ihrem Alltag und den einzelnen Gesetzen herstellen. Diese Verknüpfungen werden gesammelt (auf Post-Ist oder ähnlichem) und später noch einmal verwendet.

Pflückbaum (35 min)

Der Pflückbaum dient dazu, um zu veranschaulichen welche Taten im Alltag der GuSp schon mit dem Pfadfindergesetz verknüpft sind bzw. soll er als Ideenpool für die Kids dienen, wie sie sich mit den Gesetzespunkten beschäftigen können.

Der Pflückbaum kann entweder aus der Vorlage entnommen, oder aber von den Kids selber entworfen und gestaltet werden.

Es gibt Vorschläge (die Früchte des Baumes), welche einem Gesetzespunkt zugeordnet werden. Im der Gesprächsrunde von vorher sind sicher noch mehr Ideen von den Kindern gekommen. Diese werden am Pflückbaum ergänzt.

Der Pflückbaum soll gut sichtbar in der Patrullenecke angebracht werden. Die GuSp können sich, während sie ihre Schritte zum Versprechen gehen einzelne Kärtchen/Früchte wählen, die sie bearbeitet haben oder die sich bearbeiten möchten. Es können natürlich im Laufe der Zeit noch weitere Früchte auf den Baum gehängt werden.

Haben die GuSp einen Vorschlag umgesetzt, kommt der Gedanke wieder zurück auf den Baum und die Guides und Späher können einen Stern in der Faltkarte ausmalen. Vergiss nicht die Kids zu loben und gleich für den nächsten Schritt zu motivieren.

Abschlussspiel (15 min)

Lasst eurer Kreativität freien Lauf!

Autoren: AG Meine Schritte zum Versprechen des GuSp-Bundes-AK

Schritt für Schritt Einführungsheimstunde – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Schritt_f%C3%BCr_Schritt_Einf%C3%BChrungsheimstunde/

Archiviert am: 2025-09-19 21:35:22

Die Schritt für Schritt - Einführungsheimstunde soll den Hintergrund des Schritt für Schritt-Systemes den Kindern gegenüber motivieren.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel der Heimstunde](#)

- [1.1](#)

Schritt für Schritt Einführungsheimstunde	
Art:	Heimstunde
Ziel:	Erleben einer Herausforderung; Erkennen der unterschiedlichen Voraussetzungen
Inhalt:	HHH in unterschiedlichen Aufgaben
Teilnehmer:	mehrere Patrullen
Leiter:	mind. 1 Leiter / Patrulle
Ort:	Pfadfinderheim
Material:	(siehe #Material)
Dauer:	90 Minuten
Vorbereitung:	

Hintergrundinformationen

- [2 Inhalte](#)
- [3 Methode](#)
- [4 Motto](#)
- [5 Programmablauf](#)

- [5.1 Einstieg \(5-10 min.\)](#)
 - [5.2 Hauptteil \(60 min.\)](#)
 - [5.3 Abschluss \(20 min.\)](#)

- [5.3.1 Reflexion](#)

- [6 Material](#)
- [7 Unterlagen](#)

- [7.1 Stationsbeschreibungen](#)
 - [7.2 Punktematrix](#)

Ziel der Heimstunde

Die GuSp haben eine Herausforderung erlebt und haben erkannt, dass jede/r von ihnen unterschiedliche Voraussetzungen mitbringt.

Hintergrundinformationen

Im SfS suchen sich die GuSp immer wieder neue Herausforderungen. Dazu ist es relevant, dass die GuSp wissen, was eine Herausforderung ist und dass für jede/n andere Voraussetzungen gelten. Die gleiche Aufgabe kann für den einen/die eine sehr leicht sein und für jemand anderen sehr schwer. Das sollen die GuSp in der Reflexion nach dieser Heimstunde selbst erkannt haben.

Inhalte

Herz, Hirn, Hand in verschiedenen Aufgaben verpackt

Methode

Stationenlauf

Motto

Game Show – Die große Herausforderung

Programmablauf

Einstieg (5-10 min.)

Showmaster und AssistentInnen begrüßen die TeilnehmerInnen der neuen Game Show – Die große Herausforderung. Die Game Show sucht den/die TeilnehmerIn, der/die die anstehenden Herausforderungen am besten meistert - ede/r für sich selbst.

Das Punktesystem wird vorgestellt. Dabei gibt es eine zweigeteilte Bewertung der Stationen. (Punktematrix mit Erklärung im Anhang.)

Hauptteil (60 min.)

10 Stationen, die verschiedene Ziele verfolgen: - 1. Unterforderung - 2. Überforderungen bzw. absolut nicht schaffbar - 3. Selbsteinschätzung - 4. Nur von einem Teil der GuSp schaffbar -> abhängig von Voraussetzungen, die die Kinder mitbringen Diese Stationen sind unbedingt in dieser Art und Weise durchzuführen und genau nach Anleitung, damit der Effekt der Stationen spätestens bei der Reflexion zu Tragen kommt. (Stationsbeschreibung und Ablauf im Anhang.) Nachdem die Kids eine Station absolviert haben, wird in der Punktematrix entsprechend eingetragen -> Diese ist im

Idealfall für alle sichtbar aufgestellt. Empfehlenswert ist es, eine Wartezone einzurichten, da es zwischendurch für einige GuSp zu Wartezeiten kommt. Dort evtl. Getränke, Erfrischungen anbieten und die Möglichkeit zur Erholung. Diese ist zwar nicht unbedingt notwendig, aber es wirkt einfach gut.

Ablauf:

- Die Reihenfolge, in der die Kinder die Stationen absolvieren, ist egal. Die Kinder werden von der Wartezone zu den Stationen geschickt oder abgeholt, je nach Betreuungsverhältnis LeiterInnen – Kinder.
- Es ist notwendig, dass jede/r LeiterIn mehrere Stationen betreut.
- Es ist nicht notwendig, dass alle Stationen gleichzeitig zur Verfügung stehen.
- Die Stationen können von mehreren Kindern gleichzeitig absolviert werden, Material muss entsprechen mehrfach vorhanden sein.

ACHTUNG: Bei den Stationen 1, 4 und 6 sollen die Kinder gegenseitig nicht mitbekommen, wie die Selbsteinschätzung bzw. das Ergebnis der anderen sind.

Abschluss (20 min.)

Siegerehrung und Belohnung Hier bekommt jedes Kind für geschaffte Stationen eine kleine Belohnung. Dabei sollen unbedingt alle mitbekommen, wer wie viele Belohnungen bekommt – Großgruppe.

Reflexion

Die Reflexion ist ein wesentlicher Teil dieser Heimstunde, damit die entstandene Unzufriedenheit bei einigen Kindern aufgenommen wird und so die Begründung für das SfS geschaffen wird. Vorweg sollen die GuSp äußern dürfen, was sie als fair/unfair empfunden haben.

Fragestellung

Was habt ihr bei der Game-show als fair/unfair empfunden? Und wenn möglich begründen.

Dann sollen die GuSp bewerten, bei welchen drei Stationen sie mit ihrer Leistung besonders zufrieden waren. Jede/r bekommt drei Klebepunkte (selbe Farbe) und klebt diese in die Punktematrix.

Aufgabenstellung

Klebt einen Klebepunkt zu den drei Stationen, wo ihr mit eurer Leistung besonders zufrieden seid.

Material

- 1x Punktematrix und Stifte in verschiedenen Farben
- Anzahl Kids x Fehlersuchbild
- 1x Wasserkanister
- 50 Gegenstände
- 50 Stifte
- Mindestens 4 Jonglierbälle/Keulen
- Gegenstände unterschiedlicher Farbe (5-10 von jeder Farbe)
- Maßband

- Englischer Satz

Unterlagen

Stationsbeschreibungen

Wichtig ist, dass die Kinder bei den Stationen 1, 4 und 6 die Selbsteinschätzung und das Geschaffte von den anderen nicht mitbekommen.

1. Die GuSp sollen einschätzen, wie hoch sie cm-mäßig springen können und es dann versuchen. Hier zählt die Leistung unabhängig der Körpergröße (auch als „Jump and Reach“ bekannt). (Markieren, wie hoch sie reichen können und dann kennzeichnen, wo sie mit springen hinreichen - Differenz = Sprunghöhe.) Wenn Sie ungefähr die geschätzte Sprunghöhe erreichen, gilt die Station als geschafft.
2. Wer reicht hoch genug? -> Egal wie groß die Kinder sind, wer eine gewisse Höhe mit Springen erreicht, bekommt eine Belohnung. -> Das zielt auf die unterschiedlichen körperlichen Voraussetzungen ab, die jede/r mitbringt. Die Höhe muss so gewählt sein, dass einige der GuSp es mit Springen erreichen und andere sicher nicht.
3. Simple Zählen Station (50 Stk. Stifte): Totlangweilig, keine Herausforderung -> sie bekommen trotzdem eine Belohnung.
4. Station einen Wasserkanister tragen: Sie sollen zuerst schätzen, wie weit sie es schaffen, einen Kanister mit ca. 15l Wasser zu tragen. WICHTIG: Der

Kanister darf vorab nicht gehoben werden – das ist ein bewusster Unsicherheitsfaktor für die Selbsteinschätzung. Dann ausprobieren. Selbsteinschätzung und Ergebnis. Selber Effekt wie Station 1. Bei denen, die ungefähr richtig geschätzt haben, gilt die Station als geschafft. Die eigene Einschätzung soll nach Meinung der Kinder auch eine Herausforderung darstellen. Wichtig bei der Stationsbetreuung ist, die GuSp zu einer Einschätzung zu bewegen, die sie auch herausfordert.

1. Farblich sortieren. Verschiedene Gegenstände (rote, grüne, gelbe, blaue), die sie farblich sortieren sollen -> Selber Effekt wie Station 3.
2. Kim-Spiel: Sie sollen abschätzen, wie viele von 50 Gegenständen sie sich innerhalb von 2 Minuten merken können. Dann werden sie vor die Gegenstände geführt und versuchen sich so viele wie möglich zu merken. Danach werden die Gegenstände entfernt und die Kinder schreiben auf, welche sie sich gemerkt haben. Selber Effekt wie 1 und 4.
3. Liegestütze: Die Kids sollen 100 Liegestütze machen. Zielt darauf ab, dass sie es gar nicht erst versuchen, weil nicht möglich.
4. Ein Fehlersuchbild lösen: Ein einfaches Fehlersuchbild soll gelöst werden. Selber Effekt wie Station 3 und 5.
5. Jonglieren: Die Kinder sollen mit 4 Bällen jonglieren. Belohnung nur, wenn 30 Sekunden geschafft. Selber Effekt wie Station 7. Wenn GuSp dabei sind, die diese Aufgabe schaffen würden, dann entsprechend schwerer gestalten.
6. Übersetzung: Die Kinder müssen einen englischen Satz ins Deutsche übersetzen. Sollen die älteren Kids schaffen, aber die jüngeren nicht. Selber Effekt wie Station 2.

Punktematrix

Für die Punktematrix eignet sich eine große Tafel, Whiteboard oder mehrere FlipCharts.

Kids/Stationen	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
----------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Maria	----	----	1	----	5	----	----	----	----	----	----
Anna	----	3	----	----	----	----	----	----	----	----	----
Thomas	----	----	----	----	----	----	----	4	----	----	----

Es gibt pro Station und Kind ein Feld, in diesem Feld werden zwei Werte festgehalten:

Geschafft/Nicht geschafft

Es wird vermerkt, ob das Kind die Station „geschafft“, „nicht geschafft aber versucht“ oder „nicht versucht“ hat. Dazu bieten sich folgende Symbole an:

- Geschafft: Hakerl
- Nicht Geschafft aber versucht: X und Hakerl
- Nicht Versucht: X

Selbsteinschätzung

Die zweite Wertung, die in die Matrix kommt, ist eine Selbsteinschätzung darüber, ob sie für diese Station eine Belohnung verdient haben oder nicht.

Skala für Selbsteinschätzung:

- 1 - „ja sehr verdient“ bis zu 5 – „nein gar nicht“

WICHTIG: Die Selbsteinschätzung hat nichts mit der tatsächlichen Belohnung zu tun. Vor der Reflexion bekommen alle GuSp eine kleine Belohnung für jede geschaffte Station, unabhängig von der Selbsteinschätzung, die die GuSp abgegeben haben.

Autoren: Taskforce Schritt für Schritt des GuSp-Bundes-Arbeitskreises

Spiri Wanderung – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Spiri_Wanderung/

Archiviert am: 2025-09-19 21:35:30

Material

- 5 Zettel mit Impulsfragen zum jeweiligen Begriff
- Karten mit der jeweiligen Route für die Patrullen
- Feuerholz für das Lagerfeuer

Zeitplan

Geplant für 2 Stunden

- Einführung: 15 Min
- Hauptteil: 60 Min
- Schluss: 15 Min Ausstieg & Reflexion

Spiri Wanderung	
Art:	Heimstunde
Ziel:	Die Patrullen beschäftigen sich während einer Wanderung mit der Bedeutung von Freundschaft und Gemeinschaft.
Inhalt:	
Teilnehmer:	5 Patrullen
Leiter:	
Ort:	Heim
Material:	siehe Liste links
Dauer:	120 min
Vorbereitung:	siehe Materialliste

Programm

Einstieg (15 Minuten): Jede Patrolle startet mit einem Leiter an einem anderen Punkt in der Stadt und wandert von dort durch den Wiener Wald auf die Pfadfinderhütte.

Hauptteil (60 Minuten):

Jede Patrolle soll sich während der Wanderung mit einem anderen Begriff zum Thema Gemeinschaft auseinandersetzen. Dafür stellt der Leiter Impulsfragen, die während der Wanderung besprochen werden. Die Patrolle soll außerdem einen Text, Tanz, ein Lied, ein Theaterstück oder ein Gedicht vorbereiten, das es den anderen Kindern zu diesem Begriff vorzeigen will. Dabei ist es wichtig, dass diese Vorführung eine gewisse Kernaussage hat, die die Kinder mit dem Leiter vorher erarbeitet haben.

1) Gemeinschaft Was ist eine Gemeinschaft? Was unterscheidet eine Gemeinschaft bei den Pfadfindern von einer Klassengemeinschaft oder der Gemeinschaft eines Teams beim Sport? Woran erkennt man eine Gemeinschaft? Woran merke ich, dass ich Teil einer Gemeinschaft bin? Ist unsere Patrolle eine Gemeinschaft?

2) Freundschaft Wo liegt der Unterschied zwischen Freunden und Familienmitgliedern? Wieso ist Freundschaft in unserem Leben wichtig? Was macht einen guten Freund aus? Sind alle Pfadfinder automatisch Freunde? Sind wir in der Patrouille alle Freunde?

3) Teamwork Was bedeutet Teamwork? Wieso ist Teamwork besonders bei den Pfadfindern so wichtig? Wie funktioniert das Teamwork in unserer Patrouille? Was könnte noch besser funktionieren? Was kann ich dazu beitragen, dass das Teamwork besser funktioniert?

4) Trupp Was ist das besondere an unserem Trupp? Was ist wichtig, damit ein Pfadfindertrupp funktioniert? Welche Rolle habe ich in diesem Trupp? Fühle ich mich dazugehörig? Welche Rolle spielt eure Patrouille in eurem Trupp? Wie funktioniert die Zusammenarbeit im Trupp? Was könnt ihr als Patrouille dazu beitragen, dass unser Trupp gut funktioniert?

5) Patrouille Was ist das besondere an eurer Patrouille? Wie fühlt ihr euch in eurer Patrouille? Wie funktioniert die Zusammenarbeit in eurer Patrouille? Wie wird die Zusammenarbeit am Sommerlager funktionieren? Was ist das Tollste, das ihr als Patrouille bis jetzt geschafft oder erlebt habt?

Abschluss & Reflexion (45 Minuten): Alle Patroullen treffen auf der Pfadfinderhütte zusammen und sammeln sich um ein Lagerfeuer. Jede Patrouille präsentiert die Darstellung zu ihrem Stück und der begleitende Leiter fasst kurz die Gespräche der Wanderung zusammen. Abschließend wird ein gemeinsames BiPi Spirit gesungen, um die Kinder daran zu erinnern, dass es der Pfadfindergedanke ist, der uns alle zu einer großen Gemeinschaft gemacht hat.

Reflexionsmethode Zielscheibe: Wie schon in der ersten Heimstunde bekommt jede Patrouille ein Tier als Pickerl. Jetzt klebt jedes Patroullenmitglied sein Pickerl dorthin auf die Zielscheibe, wo sie glaubt, dass das Teamwork der Patrouille mittlerweile ist

Staats- und Regierungsformen kennenlernen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Staats-_und_Regierungsformen_kennenlernen/

Archiviert am: 2025-09-19 21:35:38

Staats- und Regierungsformen
kennenlernen ist eine
Programmidee für eine
[Heimstunde](#).

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
 - [2.1 1. Spiel \(5 min\)](#)
 - [2.2 2. Nachbesprechung \(5 min\)](#)
 - [2.3 3. Selbst überlegen \(5 min\)](#)
 - [2.4 4. Kurzes Schauspiel \(10 min\)](#)
 - [2.5 5. Nachbesprechen \(10 min\)](#)

Staats- und Regierungsformen kennenlernen	
Art:	Heimstunde
Ziel:	Die GuSp haben 3 Staats-/Regierungsformen kennengelernt. Sie können diese 3 Formen grob unterscheiden.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	
Dauer:	30 Minuten
Vorbereitung:	

- [3 Variation](#)
- [4 Bemerkungen](#)

Ziel

Die GuSp haben 3 Staats-/Regierungsformen kennengelernt. Sie können diese 3 Formen grob unterscheiden.

Beschreibung

Die Heimstunde ist in fünf Blöcke aufgeteilt. Zusätzlich kommen die in der Gruppe üblichen Ein- und Ausstiege!

1. Spiel (5 min)

Als Einstieg: das [Toasterspiel](#) in abgewandelter Form.

Alle stehen im Kreis, eine Person in der Mitte. Die Person in der Mitte zeigt auf eine Person im Kreis und sagt eine der 3 Staatsformen. Die Person im Kreis muss so schnell wie möglich die Bewegung dazu machen. Ihr rechter (und linker) Nachbar ebenfalls. Ist einer von den drei nicht schnell genug (oder macht eine falsche Bewegung) so wechselt diese Person in den Kreis.

Die drei Figuren sind:

- **Diktatur:** Person in der Mitte ist ein Diktator der mit seinem Daumen eine unterdrückende Handbewegung macht. Sein linker und rechter Nachbar stehen "Habt acht", wie wenn sie mit einem Gewehr den Diktator in der Mitte bewachen. (Hintergrund: Ein Diktator unterdrückt meist mit Militärgewalt seine Untertanen.)
- **Monarchie:** Person in der Mitte stellt einen König dar, der auf seinem Thron sitzt. Nachbarn knien nieder und beten ihren König an. (Hintergrund: Ein König regiert, ist oft "von Gott gewollt").
- **Demokratie:** Alle drei reichen sich die Hände. (Hintergrund: In einer Demokratie sind die Regierenden und das Volk gleichgestellt.)

2. Nachbesprechung (5 min)

Kurze Nachbesprechung des Spiels: Was bedeuten die einzelnen Darstellungen? Was bedeutet Staats-/Regierungsform?

3. Selbst überlegen (5 min)

Die GuSp sollen überlegen, welche Länder, die sie kennen, welche Staats-/Regierungsform haben.

4. Kurzes Schauspiel (10 min)

Die GuSp bekommen folgende Aufgabenstellung: "Sucht Euch eine Staatsform aus. Eure Patrouille ist nun ein Staat mit dieser Staatsform. Wie könnte es vor sich gehen, wenn ihr euch entscheiden müsstet, welchen Kinofilm ihr euch am Abend ansehen wollt? Überlegt Euch eine kurze (1-2min) Szene dazu und spielt sie den anderen vor!"

5. Nachbesprechen (10 min)

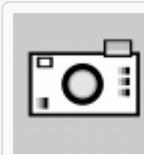
Was sind die Vorteile der einzelnen Staatsformen? Wie läuft es eigentlich bei euch in der Patrouille / im Trupp ab?

Variation

Nur das Spiel und die Nachbesprechung machen, am Ende das Spiel noch einmal, Spielszene als Pantomime.

Bemerkungen

Informationen über Demokratie, Diktatur, Monarchie, Staatsform, Regierungsform noch hinzufügen



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Teamwork – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Teamwork/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:35:44

Teamwork fördern ist ein Stationenlauf, der in einer **Heimstunde** (in 90 Minuten) durchgeführt werden kann.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Material](#)
- [2 Zeitplan](#)
- [3 Motto](#)
- [4 Programm](#)

Material

- 5 Karten mit eingezeichneten Stationen
- 31 Moosgummischilder (in unterschiedlichen Farben, jede Patrulle eine eigene)
- Pins für die Schilder (Im Idealfall gleich an das Moosgummischild angepickt)
- Eddings
- Teppich/Stoff
- 5 rohe Eier
- 5 Luftballons
- Zeitungen
- Papier
- 5 Holzstäbchen
- 5 Schnüre
- viel Kleber
- viel Tixo
- Brot
- Brotmesser
- Teller

Teamwork	
Art:	Wettbewerb
Ziel:	Bis zum Ende der Heimstunde hat jede Patrulle sechs Stationen absolviert bei denen ihr Teamwork gefördert wurde.
Inhalt:	
Teilnehmer:	5 Patrullen
Leiter:	
Ort:	Heim
Material:	siehe Liste links
Dauer:	120 min
Vorbereitung:	siehe Materialliste

- Butter
- Käse
- Buntpapier
- Filmdosen
- Weiteres Bastelmaterial für den Traumlagerplatz
- Filzstifte
- Buntstifte
- Fragen für die Station „Mit vollem Mund spricht man nicht“
- Reflexionszettel
- Verkleidungen für Leiter

Zeitplan

Geplant für 2 Stunden

- Einführung: 30 Min
- Hauptteil: Stationen 75 Min
- Schluss: 15 Min Ausstieg & Reflexion

Motto

Leiter möchte mit dem Trupp eine Mission starten, um die Großkonzerne des Jahres 2100 zu besiegen. Dafür will er/sie sich aber sicher sein, dass alle Patrullen gut zusammenarbeiten können und ein gutes Teamwork an den Tag legen. Er/Sie sucht die Patrulle, die das beste Teamwork entwickeln kann.

Programm

Einstieg (30 Minuten): Nach dem Mottoeinstieg bekommen die Kinder eine Karte auf der die sechs Stationen eingezeichnet sind und bekommen eine Station zugeteilt, bei der sie starten sollen. Der Leiter, der die jeweilige Station übernommen hat, nimmt die erste Patrulle mit zu ihrer Station. Mit der ersten Patrulle machen alle Leiter das Gleiche, bevor sie mit der eigentlichen Station beginnen:

Wert finden & Ruf überlegen Ziel dieser Übung ist es, dass die Patrulle einen gemeinsamen Wert für sich definiert. Die Patrulle erhält ein Plakat mit Wertvorschlägen. Jedes Kind schreibt auf ein kleines Schild den Wert, der ihm in der Patrulle am wichtigsten ist. Die Kinder drehen ihre Karten dann um und jedes Kind erklärt in ein paar Sätzen, wieso sie finden, dass dieser Wert für ihre Patrulle am wichtigsten ist. Gemeinsam entscheiden sich die Kinder dann für ihren „Patrullenwert“. Dies soll demokratisch erfolgen, jedes Kind soll sich mit diesem Wert identifizieren können. Die Kinder schreiben diesen Wert dann auf ein Moosgummi und pinnen es sich aufs Halstuch. Der Wert soll sie in jeder Heimstunde daran erinnern, wofür ihre Patrulle steht. Zusätzlich soll sich die Patrulle einen Ruf überlegen, den sie bei jeder Station rufen sollen, um sich bei den Stationsleitern anzumelden.

Hauptteil (75 Minuten):

Station 1: Teambuildingspiele Teppich umdrehen: Alle Kinder stehen auf einem Teppich, der komplett umgedreht werden muss. Beim Umdrehen darf keiner den Boden berühren oder auf andere Gegenstände ausweichen.

Jurtenkreis: Die Kinder stehen in einem Kreis, halten sich an den Händen und gehören abwechselnd dem Team A bzw. B an. Auf Kommando lehnen sich die Kinder mit dem Buchstaben A in den Kreis und mit Buchstaben B gleichzeitig nach außen. Funktioniert das, ohne dass jemand kippt, war die Übung erfolgreich.

Station 2: UFO bauen: Die Kinder bekommen die Aufgabe, ein Flugobjekt zu bauen, das ein rohes Ei transportieren kann, ohne dass das Ei dabei kaputt geht. Jede Patrulle erhält die gleiche Menge an Materialien: ein rohes Ei, Luftballons, Zeitung, Papier, Stäbchen, Schnüre, Kleber und Tixo. Bei der Verwendung der Materialien sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt. Die Flugtauglichkeit wird getestet, indem der Flugkörper mit dem Ei von hoch oben heruntergeworfen wird.

Station 3: Im Baum Essen: Die Kinder bekommen die Aufgabe, auf einem Baum gemeinsam ein Butter- oder Käsebrot zu essen. So müssen alle Patrullenmitglieder sowie eine Scheibe Brot, ein Buttermesser und ein Teller auf den Baum transportiert werden. Erst, wenn alle oben sind und jeder einen Bissen von dem Brot hatte, ist die Aufgabe erledigt. (Wenn sie wollen, dürfen sie auch zwei oder drei Brote schmieren)

Station 4: Der perfekte Lagerplatz: Der ganze Trupp soll gemeinsam den perfekten Lagerplatz bauen und jede Patrulle soll dazu ihren Beitrag leisten. Mit Bastelmaterialien sollen die Kinder Zelte, Jurten, Kochstellen etc. in Miniatur nachbasteln. Bevor die Kinder anfangen, soll jedes Kind eine Sache sagen, die der perfekte Lagerplatz unbedingt braucht. Keine Idee ist blöd, alles ist erlaubt. Die Kinder sollen versuchen, ihr Patrullentier oder etwas anderes von ihrer Patrulle in den Lagerplatz einzubauen.

Station 5: Mit vollem Munde spricht man nicht! Ein Kind nimmt einen großen Schluck Wasser in den Mund und der Leiter stellt dem Kind eine Frage (z.B. Was ist dein Lieblingsessen?) und die anderen Patrullenmitglieder müssen erraten, was das Kind mit dem Wasser im Mund sagen will. Das Kind muss versuchen, sich mit Handzeichen etc. zu erklären. Jedes Kind kommt einmal dran und bekommt eine Frage gestellt. Wenn die Kinder schnell fertig sind, können auch mehrere Fragen gestellt werden.

Punktesystem: Der Leiter der jeweiligen Station gibt den Kindern nach der absolvierten Aufgabe Punkte (Spielsteine). Dabei bewertet er nicht nur, ob die Station gelückt ist, sondern wie gut das Teamwork in der Patrulle funktioniert hat. Pro Station kann eine Patrulle maximal 5 Steine und mindestens 0 Steine bekommen. Wenn die Punkte besonders schlecht ausfallen, sollte der Leiter der Patrulle erklären, was nicht gut funktioniert hat und wie die Patrulle besser zusammenarbeiten könnte.

Abschluss & Reflexion (15 Minuten): Wenn alle Stationen absolviert wurden, bedankt sich Leiter bei den GuSp und ist froh gesehen zu haben, dass das Teamwork bei diesem Trupp so gut funktioniert. Die Patrulle mit den meisten Steinen bekommt von Leiter eine Packung Schokobananen. Alle anderen Kinder dürfen sich als Trostpreis aus einer anderen Packung Schokobananen nehmen.

Reflexionsmethode Es werden Plakate aufgehängt mit den Sätzen „Heute habe ich...“....mit meinen Patrullenmitgliedern zusammen gearbeitet, ...mich ausgeschlossen gefühlt, ...mich gelangweilt, ...Verantwortung übernommen, ...den anderen zugehört, ...Spaß gehabt, ..Teamwork erlebt. Als Antwort gibt es: „Ja“, „Nein“ und „ein bisschen“. Die Kinder bekommen Klebepunkte und sollen ihre Punkte auf die Antworten kleben, die auf sie zutreffen.

Willkommen nach dem Sommer – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Willkommen_nach_dem_Sommer/

Archiviert am: 2025-09-19 21:35:50

Die Heimstunde **Willkommen nach dem Sommer** ist eine Idee zur Gestaltung des ersten Heimabends nach einer längeren Pause, typischerweise nach den Sommerferien.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziele](#)
- [2 Ablauf
 - \[2.1 Einstieg\]\(#\)
 - \[2.2 Hauptteil\]\(#\)
 - \[2.3 Abschluss\]\(#\)](#)

Ziele

Der Heimabend soll einen guten Einstieg ins neue Jahr bieten:

- Abholen der Teilnehmer: Die Teilnehmer berichten von ihren Sommerferien
- Rückschau: Das Sommerlager wird reflektiert
- Vorschau: Das kommende Jahr wird vorbereitet

Willkommen nach dem Sommer	
Art:	Heimstunde
Ziel:	Einstieg ins neue Jahr, Rückblick auf den Sommer
Inhalt:	Reflexion Sommerlager, Ideenfindung für Programm im kommenden Jahr
Teilnehmer:	beliebig
Leiter:	keine besonderen Voraussetzungen
Ort:	
Material:	Papier, Stifte, Schatzkiste und Mistkübel
Dauer:	eine Heimstunde (90 Minuten)
Vorbereitung:	

Ablauf

Einstieg

Begrüßung

Begrüßungsrituale wie in der Gruppe üblich (Fahnengruß, Startkreis, Willkommensworte, etc.)

Einstiegsspiel

Zum Beispiel [Ameisenspiel](#) oder [Atomspiel](#). Die Spiele können auch so abgewandelt werden, dass sich jeweils die Gruppen finden müssen, für die die Antworten auf die folgenden Fragen gleich sind:

- wo wart ihr auf Urlaub (gar nicht, Österreich, Europa, Übersee)
- wart ihr auf Sommerlager mit (ja, nein)
- Welches Verkehrsmittel habt ihr benutzt (Auto, Bus, Bahn, Flugzeug, Schiff)
- u.S.W.

Hauptteil

Spiel zur Sommerlager-Reflexion

Die Sommerlager-Reflexion wird in Abwandlung des Spieles [packe in meinen Koffer {{2}}](#) gespielt: jeder Teilnehmer sagt seinen Namen und eine kurze Erinnerung an das Sommerlager.

Inhaltliche Sommerlager-Reflexion (Allgemeine Themen, bei einem Gruppenlager)

Methode: Sympathie und Antipathie zu den einzelnen Punkten werden durch die Körperhaltung ausgedrückt:

- Hocken entspricht "schlecht"
- Stehen entspricht "mittel"
- Hände in die Höhe entspricht "super"

Abgefragt werden relevante Themen vom Sommerlager (Motto, Ein-/Ausstieg, Ausflug, Olympiade, Speiseplan, Lagerfeuer, etc.)

Inhaltliche Sommerlager-Reflexion (GuSp-spezifische Themen)

Methode: Schatzkiste und Mistkübel zeigen "gut" und "schlecht" an, dazwischen können sich die Teilnehmer aufstellen. Themen zum Beispiel:

- GuSp-Olympiade
- Nachtwache
- Patrullenwettbewerb
- Zeltaufteilung
- GuSp-Programm
- etc.

Planen des kommenden Jahres ([Partizipation](#))

GuSp notieren in Kleingruppen (Patrullen) welche Dinge im kommenden in den Heimstunden und Sonderaktionen gemacht werden sollen: spezielle Programmfpunkte, spezielle Themen, Kinobesuch, Workshops, etc. Alternativ (oder zusätzlich) können Patrullen auch gleich kommende Aktivitäten (im Sinne einer [Patrullenaktion](#)) planen.

Abschluss

Abschlussspiel

Abschlussritual

Abschlussritual, wie es bei euch in der Gruppe üblich ist, z.B. Abschlusskreis.

Autoren: Conny Kröpfl und die GuSp Wien 80

Wintersport-Olympiade – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Wintersport-Olympiade/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:35:57

Bei der **Wintersport-Olympiade** können die Teilnehmer ihre Kondition und Geschicklichkeit unter Beweis stellen. Die Heimstunde entspricht einer **Sportolympiade** mit Bezug zu Wintersportarten. Die einzelnen Stationen sind großteils auch ohne (viel) Schnee umsetzbar!

Inhaltsverzeichnis

- 1 Ablauf
 - 1.1 Einstieg
 - 1.2 Station: Skispringen
 - 1.3 Station: Rodeln
 - 1.4 Station: Schifahren-Abfahrt
 - 1.5 Station: Schifahren-Slalom
 - 1.6 Station: Eiskunstlaufen
 - 1.7 Punktewertung

Wintersport-Olympiade	
Art:	Heimstunde, Wettbewerb
Ziel:	Messen und Trainieren von Kondition und Geschicklichkeit; Teamwork in den Patroullen stärken
Inhalt:	Wintersportarten, umgesetzt ohne Schnee
Teilnehmer:	beliebig, in Patroullen
Leiter:	mindestens einer pro Station
Ort:	im Freien
Material:	Sprungpodest; Bob oder Schlitten; Holzbretter oder Seile, Löffel und Eier, Kartoffel oder Tischtennisbälle; Maßband; Uhren; Notizzettel und Stifte
Dauer:	eine Heimstunde (ca. 90 Minuten)
Vorbereitung:	

Ablauf

Einstieg

Als Rahmengeschichte können die "aktuell schlechten Leistungen" der österreichischen Wintersportler zitiert werden. Aufgrund ist der Wintersportverband auf der Suche nach Nachwuchstalenten in mehreren Sportarten.

Station: Skispringen

Von einem niedrigen Podest (Geländestufe, gestapelte Holzpaletten, etc.) springen die Teilnehmer aus dem Stand nach vorne. Es werden verschiedene Landezonen markiert oder die exakte Sprungweite gemessen. Die Teilnehmer dürfen zuerst zwei Testsprünge machen, anschließend wird gewertet.

Bewertung

die Summe von drei Sprüngen wird gezählt.

Station: Rodeln

Steht ein Rodelhang zur Verfügung, wird dieser genutzt. Bei fehlendem Schnee kann auch ein Bob/Schlitten genutzt werden, der über eine (feuchte) Wiese gezogen wird. Jeweils zwei Gups arbeiten dabei zusammen: während einer im Bob sitzt, zieht der andere.

Bewertung

Eine gewisse Distanz ist vorgegeben. Wie oft schafft es das Team in vorgegebener Zeit (z.B. 2 Minuten), diese Distanz zu überwinden?

Station: Schifahren-Abfahrt

Die Teilnehmer gehen in *Abfahrerhocke*. Diese soll so lange wie möglich gehalten werden.

Bewertung

Die Summe der in der Abfahrerhocke verbrachten Sekunden.

Station: Schifahren-Slalom

Ähnlich Eierlauf: Mit Holzbrettern oder Seilen wird ein Slalomkurs ausgelegt, eventuell sogar mit Hindernissen. Dieser Parcours ist in möglichst kurzer Zeit zu absolvieren - dabei wird ein Löffel in der Hand gehalten, auf dem ein Ei (oder eine Kartoffel oder ein Tischtennisball) liegt. Bei mehreren Zwischenstationen müssen Zusatzaufgaben gelöst werden, etwa Luftsprünge, Kniebeugen, etc.

Bewertung

Wie viele Sekunden braucht ein Teilnehmer/eine Teilnehmerin für 3 Runden?

Station: Eiskunstlaufen

Die Patrouille erstellt gemeinsam ein Kür-Programm, welches auf einer freien Fläche aufgeführt wird. Die Vorführung soll beinhalten: Sprünge, Pirouetten, Tanzschritte, Hebefiguren. Die Patrouille präsentiert diese Kür anschließend zweimal in identischer Weise.

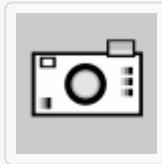
Bewertung

Punkte durch die Jury, die folgendes bewertet: Schwierigkeit der Figuren, Kreativität, Wiederholgenauigkeit beim zweiten Versuch.

Punktwertung

Um die Punkte der Gruppen auszugleichen ist zu beachten:

- Die Anzahl der Punkte bei jeder Station ist durch die jeweilige Personenanzahl in der Gruppe zu dividieren.
- Entsprechend dieses Ergebnisses reiht jede Station die teilnehmenden Patrullen. Die jeweils schwächste Patrulle erhält einen Punkt, die zweit-schwächste zwei Punkte, ... bis zur besten Patrulle. (Werden Stationsbewertungen genutzt, bei denen "weniger besser ist", z.B.: "wie lange braucht ein Teilnehmer für 5 Runden", dann bekommt natürlich die Patrulle mit der kürzesten Zeit die meisten Punkte).



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: GuSp Langholzfeld, Conny Schmidt u.a.

Kategorie:Aktivität – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Aktivit%C3%A4t/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:36:02

Diese Kategorie umfasst die in der PIK8 eingetragenen Arten von Aktivitäten.

Unterkategorien

Es werden 6 von insgesamt 6 Unterkategorien in dieser Kategorie angezeigt:

A

- [Abenteuer](#)

H

- [Heimstunde](#)

P

- [Programmidee](#)

S

- [Spiel](#)

W

- [Wanderung](#)
- [Wettbewerb](#)

Abenteuer zum Judentum – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Abenteuer_zum_Judentum/

Archiviert am: 2025-09-19 21:36:11

Dieses Abenteuer zum Judentum bringt den Teilnehmern die Geschichte und Grundlagen des Judentums näher.

Ziel

1. Die Patrulle hat einen Beitrag zu einer Meditation gestaltet und diese erlebt. 2. Die Patrulle hat sich überlegt, wann religiöses Leben im Trupp sinnvoll ist und welche Möglichkeiten der Gestaltung es gibt. 3. Die Patrulle hat über die Religionsgemeinschaften der Patrullenmitglieder gesprochen und die wesentlichen Elemente dieser Religionsgemeinschaften herausgearbeitet.

Beschreibung

Einstieg

Die Patrulle malt eine Landkarte Israels auf ein Plakat und zeichnet die wichtigsten Städte ein (auch die Stationen, die sie auf ihrer Reise besuchen wird)

- Die Negev Wüste (Mediation)
- Der Marktplatz von Akko (Die verschiedenen Religionsgemeinschaften)
- Im Wadi Quelt zwischen Jerusalem und Jericho (Beitrag für Mediation gestalten)
- Jerusalem (Religiöses Leben im Trupp)

Die Pilgerfahrt

Abenteuer zum Judentum	
Art:	Abenteuer
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Draußen
Material:	Israelkarte Plakate Stifte CD-Player CD mit jüdischer Musik Diaprojektor Stadtplan des Orts an dem das Spiel durchgeführt wird Jüdischer und christlicher Festkalender Israel Dias Buch "... wenn du meinst, lieber Gott" Buch "Behüte mich auf meinen Wegen" Joker
Dauer:	
Vorbereitung:	

- Akko - Die verschiedenen Religionsgemeinschaften
- Aktivtip Joker: Kalender mit Festen des Judentums und des Christentums gestalten und Patrullenmitglieder über diese Feste erzählen lassen. Die Sippe macht sich Gedanken darüber, welche Feste im Laufe des Jahres gefeiert werden und was sie für die Patrulle bedeuten
- Motto: im Gemeinderat von Akko
- Wanderung durch das Wadi Quelt - Beitrag für die Mediation
- Aufgabenstellung für Mediation an einem Brunnen (En Quelt): Gestaltet für eine Mediation ein Gebet/einen Text zum Thema "Was bedeutet mir Freundschaft? Warum ist Freundschaft wichtig?"
- Motto: auf Pilgerfahrt

Der Negev - Meditation

- Meditation zum Thema "Gemeinschaft - Freundschaft" Der zentrale Auftrag des Christentums/des Judentums!
- Ins Gras legen - gemütlich machen - Augen schließen
- Geschichte "Xaverl und der Rotschopf" (... wenn du meinst, lieber Gott; Seite 13)
- Im Kreis sitzend: Input - Was hat diese Geschichte Religion zu tun? Wieso ist Freundschaft Teil der Religion (Rabbi Jesus: "Was ihr dem Geringsten meiner Brüder getan habt...")
- Patrulle erzählt Erfahrungen/Überlegungen
- Gebet "Laß uns immer Freunde bleiben" (Behüte mich auf meinen Wegen; Seite 76)
- Motto: Rast und Gebet auf der Pilgerfahrt

Jerusalem - Religiöses Leben im Trupp

- Stationenlauf: Plakate mit Anlässen des Pfadfinderjahres in der Umgebung der Station. Patrullenmitglieder wandern umher und tragen Ideen ein. (SOLA, WOLA, Heimstunden, Pfadfindermesse)
- Was könnte da passieren (Mediation, Messe, Mittagsgebet...)?
- Motto: Sippenrat - Wie soll das religiöse Leben der Sippe in Zukunft aussehen

Ausstieg

Israel-Fotos zeigen

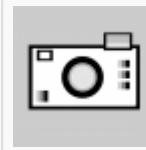
Spiel für zwischendurch

- Fangen (Motto: Israel stand zur Zeit Jesu unter römischer Besatzung. Hütet Euch vor den römischen Soldaten)

Bemerkungen

Das Spiel ist als Wanderung konzipiert (Reise durch Israel)

Die Patrulle ist eine Sippe, die durch das Heilige Land reist. Sie sind Pilger und auf dem Weg nach Jerusalem, wie es besonders zum Pessachfest (zur Zeit Jesu) üblich war. Dabei kommen sie an verschiedenen Orten in Israel vorbei.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Baustein 1 - Erster Kontakt mit dem Versprechen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Baustein_1_-_Erster_Kontakt_mit_dem_Versprechen/

Archiviert am: 2025-09-19 21:36:15

Der **Baustein 1 - Erster Kontakt mit dem Versprechen** ist eine **Programmidee** für eine **Heimstunde** für Guides und Späher die sich gerade mit dem **Meine Schritte zum Versprechen** beschäftigen.

Ziel

Die Kinder sollen den Versprechenstext zumindest einmal gehört/gelesen/gesehen haben, bevor sie sich zu einem späteren Zeitpunkt mit diesem tiefergehend beschäftigen.

Anleitung

Baustein 1 - Erster Kontakt mit dem Versprechen	
Art:	Programmidee
Ziel:	Erstkontakt mit dem Versprechenstext
Inhalt:	Zusammensetzen und Lesen des Versprechenstextes
Teilnehmer:	mehrere Patrullen, Kinder, die das Versprechen ablegen wollen
Leiter:	ideal ein Leiter pro Patrouille
Ort:	egal
Material:	Versprechenstext in Teilen
Dauer:	20 min
Vorbereitung:	Ausdrucke des Versprechenstextes

Die Leiter legen den Kindern den Versprechenstext in mehrere Teile geschnitten vor (pro Patrouille ein ganzer Text). Beispiel der Textteile (jede Zeile ist ein Teil):

Ich verspreche
bei meiner Ehre
dass ich
mein Bestes tun will
Gott und
meinem Land zu dienen
meinen Mitmenschen
zu helfen
und nach unserem
Gesetz zu leben

Dann sollen die einzelnen Teile von den Leitern versteckt werden (im Pfadfinderheim, im Garten, in der näheren Umgebung des Heimstundenortes).

Die Patrullen sollen im Rahmen eines kleinen Abenteuers die Textbestandteile suchen und wenn alle gefunden sind, nach ihrem Gefühl zusammenbauen.

Wichtig ist, dass bei diesem Heimstundenteil keine Bewertung der Schnelligkeit und Richtigkeit stattfindet. Es geht nur darum, dass die Kinder den ersten Kontakt mit dem Text bekommen.

Weitere Bausteine (Meine Schritte zum Versprechen)

- **Baustein 1 - Erster Kontakt mit dem Versprechen**
 - [Baustein 2 - Die drei Prinzipien](#)
 - [Baustein 3 - Erklärung des Textes](#)
 - [Baustein 4 - Das Bereitschaftsgespräch](#)
-

Autoren: AG Meine Schritte zum Versprechen des GuSp-Bundes-AK

Bergungseinsatz – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Bergungseinsatz/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:36:21

Bergungseinsatz ist ein Abenteuer. Ideal funktioniert es in der Dämmerung / am Abend.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Beschreibung
 - \[1.1 Einstieg\]\(#\)
 - \[1.2 Hauptteil\]\(#\)](#)
- [2 Bemerkungen
 - \[2.1 Bemerkungen zum Ort\]\(#\)](#)

Beschreibung

Einstieg

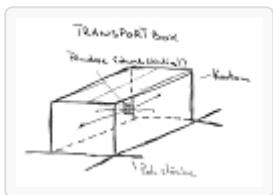
Ein Flugobjekt (je nach konkretem Motto) ist in einem nahe gelegenen Waldstück abgestürzt; den Absturz kann als Startsignal für das Geländespiel eine Silvesterrakete symbolisieren.

Bergungseinsatz	
Art:	Abenteuer
Ziel:	ein Abenteuer erleben
Inhalt:	Bergung eines abgestützten Flugobjektes
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Draußen
Material:	Silvesterrakete Schutzkleidung Karton Schnur Filmdose Klebeband durchsichtige Behälter Baustellenband viele Knicklichter
Dauer:	45 Minuten
Vorbereitung:	

Hauptteil

Pro Patrouille gibt es Schutzkleidung, Transportbox und eine Lagerstätte (durchsichtig) für radioaktive Abfälle. Die Patrouillen schnappen sich ihre Schutzkleidung - sollte bereits vorher gebastelt/hergestellt worden sein / der Phantasie ist hier keine Grenze gesetzt - und ihre Transportbox und eilen zur mit Baustellenband gekennzeichneten Absturzstelle. Dort sind die einzelnen Reaktorteilchen (Knicklichter) beliebig innerhalb des gekennzeichneten Bereiches verteilt. Die Patrouillen geben je ein Reaktorteilchen in ihre Transportbox - in die durchsichtige Filmdose - und laufen dann zur Basisstation zurück. Bei der Basisstation geben sie ihr geborgenes Reaktorteilchen in ihre Lagerstätte für radioaktiven Abfall; dann geht es gleich wieder zurück zur Absturzstelle.

Bemerkungen



Skizze der
Transportbox

Leuchtstäbchen leuchten nur in der Nacht schön!

Bemerkungen zum Ort

Ideal ist ein nicht zu dichtes, eher flaches Waldstück.

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

BiPi feiert Geburtstag – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/BiPi_feiert_Geburtstag/

Archiviert am: 2025-09-19 21:36:31

BiPi feiert Geburtstag ist ein Abenteuer um den Umgang mit Karte und Kompass anlässlich des Thinking Days zu wiederholen. Es ist als Schnitzeljagd gestaltet.

Ziel

Spiel zum Thinkingday bei dem die GuSp den Umgang mit Karte und Kompass wiederholen können.

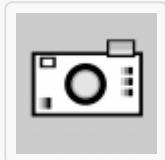
Beschreibung

In einigen Tagen feiert Baden Powell seinen 135. Geburtstag !

BiPi feiert Geburtstag	
Art:	Abenteuer
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Draußen
Material:	Thinkingday Grußkarten
Dauer:	30 Minuten
Vorbereitung:	10 Minuten

- Leider hat er aufgrund seines betagten Alters alle Glückwunschtelegramme die er auf der ganzen Welt zu diesem Anlass bekommen hat irgendwo in seinem Garten verlegt. Auch seine Frau Olave - immerhin schon stattliche 103 Jahre alt ! - kann ihm natürlich auch kaum noch helfen, sie meint aber, dass sie von einem bestimmten Punkt im Garten aus das Säckchen mit den Postkarten gesehen hätte.
- Nach einer naturgemäß langsam, aber ausgiebigen Beratung der beiden, meint Baden Powell, der noch immer das Feuer des Boy-Scoutman in sich trägt, dass dies eigentlich nur von einer einzigen Position im Garten aus sein kann, nämlich der folgenden: XXXXX
- Von dort aus müsste Olave die Postkarten, wenn er ihrer Beschreibung trauen kann, in der folgenden Richtung, wahrscheinlich in einer Entfernung von etwa XXXXX gesehen haben.
- BP überlegt sich den ganzen Fall noch einmal und macht sich mit seinem Kompass auf die Suche nach seinen verlegten Postkarten. Trotz seines hohen Alters ist er noch recht schnell auf den Beinen, aber Ihr werdet uns die Postkarten vielleicht doch schneller bringen !?
- Bravo, Ihr habt die Postkarten, kommt damit so schnell wie möglich ins Heim zurück !
- Wie Ihr wahrscheinlich gesehen habt, sind diese Postkarten noch nicht beschrieben, schreibt daher, wie das am Thinking Day so üblich ist, an Euch bekannte Pfadfinder oder Freunde der Pfadfinder [Thinking-Day-Karten!](#)

Der Kurs ist dabei an die Gegenheiten beim Heim anzupassen. Zwischen mehreren (besetzten oder unbesetzten) Station müssen die GuSp dabei mittels Marschzahlen, Entfernungsangaben, Hinweisen auf Karten ("beim nächsten Marterl", ...) bis zum Ziel finden.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Siehe auch

Methoden zum Thema Karte und Kompass

- [Aktivtipp aus dem JOKER - Kartenzeichenmemory](#)
- [Archäologie](#)
- [Bahnstrecken auf der Landkarte](#)
- [**BiPi feiert Geburtstag**](#)
- [Die Abschlusswanderung](#)
- [Die Schatzinsel](#)
- [Ein geheimer Bote](#)
- [Fotos von Kartenzeichen in der Wirklichkeit](#)
- [Gehen nach dem Kompass](#)
- [Ja-Nein-Schatzsuche](#)
- [Kompass-Reigen](#)
- [Kompass-Spiel](#)
- [Kartenzeichen-Bewegungsspiel](#)
- [Kartenzeichen-Domino](#)
- [Kartenzeichen-Kim](#)
- [Kartenzeichen-Quartett](#)
- [Modell mit Höhenschichtlinien](#)
- [Punkte im Gelände finden](#)
- [Schatzsche](#)
- [Schatzsche am Papier mit der Windrose](#)
- [Scotland Yard auf der Landkarte](#)
- [Scotland Yard in Real Life](#)
- [Windrosen-Kim](#)
- [Windrosenspiel](#)
- [Wo steht der Fotograf](#)

COOKIES oder Brot backen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/COOKIES_oder_Brot_backen/

Archiviert am: 2025-09-19 21:36:39

COOKIES oder Brot backen ist eine Programmidee, bei denen die Teilnehmer selber etwas backen.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
 - [2.1 Einstieg](#)
 - [2.2 Hauptteil](#)
 - [2.3 Abschluss](#)
 - [2.4 Kochgelegenheiten](#)
 - [2.5 Rezepte](#)

Ziel

Die Kindern haben mit einfachen Mittel aber dennoch realitätsnah etwas Essbares selbst produziert und haben gelernt selbst eine dafür geeignete Kochgelegenheit zu bauen.

COOKIES oder Brot backen	
Art:	Programmidee
Ziel:	Die Kindern haben mit einfachen Mittel aber dennoch realitätsnah etwas essbares selbst produziert und haben gelernt selbst eine dafür geeignete Kochgelegenheit zu bauen.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Draußen
Material:	Steine Brennholz Strohballen oder Jurte 1 große Plane Waldrand
Dauer:	180 Minuten
Vorbereitung:	60 Minuten

Beschreibung

Dieses Abenteuer entstand für das freelite-Jamboree 2003 und verbindet die beiden Erprobungspunkte D2 und D3 miteinander.

Einstieg

Spiel zur Einleitung ins Thema (irgendwas mit Gemeinschaft). Je nach Anzahl der Kinder kann das Spiel variieren.

Hauptteil

Sie bekommen patrullenweise den Auftrag einen **Patrullenrat** abzuhalten und zu entscheiden welches Gericht (aus einem vorgegebenen Pool) sie auf welcher Kochgelegenheit (aus einem Pool) machen wollen.

Die Patrulle muss nun die Kochgelegenheit errichten und vorbereiten. Anschließend wird das zu Kochende / Backende zubereitet.

Abschluss

Das Gericht wird gemeinsam verzehrt.

Kochgelegenheiten

- **Heißer Stein:** Legt einen großen flachen Stein in die Glut eines Lagerfeuers und wartet bis er heiß ist. Darauf kann man dann ganz toll Fisch, Fleisch oder Gemüse braten.
- **Erdofen:** (Kochen ohne Pott) Grube mit glatten Steinen auslegen und darauf ein Feuer entzünden. Ist Glut vorhanden, weitere Steine einlegen und weiter das Feuer schüren. Nach abbrennen des Feuers, obere Steine, Glut und Feuerreste entfernen. Das Kochgut nun in angefeuchtete grüne Blätter oder Alufolie einwickeln und auf die untere Steinschicht legen. Mit grünen Laub und den oberen Steinen abdecken und mit Erde den Ofen verschließen.
- **Kochkiste:** Das Prinzip der Kochkiste: Nach dem ersten Aufkochen wird das Kochgut in die Kochkiste gegeben und gart dort in der eigenen Hitze fertig. Eine Grube oder Küchenkiste, etwa doppelt so groß wie der Pott, wird ringsherum mit Isoliermaterial ausgeschlagen. Die Isolierung kann aus trockenem Heu, Stroh, Holzwolle, Wolle usw. bestehen und sollte möglichst kompakt sein. Die Abdeckung sollte unter Druck verschlossen werden. Bei einer Grube also zum Beispiel mit Ästen, die dann mit schweren Steinen Druck auf das Isoliermaterial ausüben.
- **Glutloch:** (Kochgrube zum Kochen ohne Topf) Boden und halbe Wandhöhe der Grube mit faustgroßen Steinen bedecken. Auf die Grube einen Rost legen und ein Pyramidenfeuer entzünden, nach dessen abbrennen nachlegen, bis die Grube mit Glut und Asche gefüllt ist (möglichst Hartholz benutzen). Das Kochgut wird dann in Alufolie oder nasse Blätter gewickelt und in die Glut eingegraben. Das Ganze wird dann mit Erde rauchdicht abgedeckt.

Rezepte

Brot (Fladenbrot)

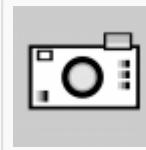
Das Grundrezept für Dein Brot : Mehl, Salz, Wasser, Hefe oder Backpulver. Dieser Teig lässt sich natürlich beliebig mit Zutaten verfeinern und dem persönlichen Geschmack anpassen, mit Zucker, Rosinen, Schokostückchen, Trockenfrüchten, Roggenschrot, Sesam und, und, und...bis hin zum Kuchenteig ist dabei alles möglich ! Natürlich könnt Ihr auch gleich fertige Backmischungen verwenden ! Ein kleiner Tipp noch : Behaltet immer etwas Mehl aus der Packung zurück , denn es könnte sein, dass Ihr im Laufe des Knetens feststellt, dass Ihr zuviel Wasser benutzt habt. Habt Ihr noch Mehl in Reserve könnt Ihr noch mal nachlegen !

Kartoffeln

- Kümmelkartoffeln

Reisgericht

- z.B. Gemüsereis



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Flo Juen (freelife 2003) [Vorlage:Erprobungspunkte](#)

Das Christkind hat sich verirrt – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Das_Christkind_hat_sich_verirrt/

Archiviert am: 2025-09-19 21:36:46

Das Christkind hat sich verirrt
ist ein Abenteuer.

Ziel

Weihnachtsaktion und
Unterstützung für [Meine Schritte zum Versprechen](#).

Beschreibung

Das Christkind hat sich verirrt, die GuSp sollen es wieder finden und befreien.

1. Station (unbesetzt) 15 min

Einleitender Brief vom Christkind sowie Rätsel mit weiterer Wegbeschreibung

Liebe GuSp!

Wie Ihr wisst ist bald Weihnachten.
Und ich, das Christkind bringe die Geschenke.
Ich habe mich aber verlaufen und weiß nicht wo ich bin
und kann so auch keine Geschenke austragen.
Bitte könnt Ihr mich suchen? Ich vertraue auf Eure Hilfe!
Ich habe auf meinem Weg den Osterhasen gefunden.
Vielleicht weiß der Osterhase wo ich mich befinde?
Ihr findet den Osterhasen, wenn ihr Euch nach Osten
aufmacht und Richtung "Lösungswort" geht.

Eurer Chriskind

2. Osterhase 10 min

Das Christkind hat sich verirrt	
Art:	Spiel
Ziel:	Weihnachtsaktion + Beitrag für Meine Schritte zum Versprechen
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Draußen
Material:	1 Kreuzworträtsel f. 1. Station mit Wegbeschreibung zum Osterhasen 1 Bastelanleitung + Material z.B. für Teelichthalter Osterhasenkostüm Schachtel und 10 Gegenstände aus der Natur Nikolauskostüm Pflaster etc. für Erste Hilfe Kostüm für dicken alten Waldbären 1 Kübel 5 Seile
Dauer:	60 Minuten
Vorbereitung:	60 Minuten

Der Osterhase ist ganz verwirrt, er sagt zwar, er hätte das Christkindal gesehen, könne sich aber nicht konzentrieren weil er unbedingt für Ostern Geschenke zusammenstellen muss. Er weiss aber nicht mehr, wo er die Geschenke her hat / welche es sind. Die GuSp sollen ihm dabei helfen. (KIM mit 10 Gegenständen aus der Natur) Zum Dank sagt der Osterhase den GuSp wo Christkindals Bastelstube ist.

- Material: Osterhasenverkleidung, 10 Gegenstände aus der Natur, Kiste

3. Christkindals Bastelstube (unbesetzt)

Die GuSp finden eine Bastelanleitung mit dem Hinweis, dass das Christkind leider nicht mehr dazu gekommen ist, die Geschenke fertig zu basteln. Es bittet die GuSp aber, die Arbeit fertig zu machen. Anschließend Wegbeschreibung zum Nikolaus Bastelanleitung kopiert

- Material: Bastelanleitung und Material oder [Halstuchknoten](#)-Anleitung

4. Nikolaus

Die GuSp treffen auf den Nikolaus, auch er hat das Christkind gesehen. Der Nikolaus hat sich aber verletzt und die GuSp sollen ihm helfen bevor er ihnen sagt wo das Christkind lang gegangen ist.

- Material: Verbandzeug, Nikolausverkleidung

5. Dicker Waldbär

Der Dicke Waldbär will unbedingt seinen Honigtopf vor den Ameisen in Sicherheit bringen, dazu muss er aber ein langes Seil haben. Die GuSp sollen ihm ein Seil verlängern. Zum Dank: weitere Wegbeschreibung (zum Heim)

- Material: Seile, Honigtopf mit Henkel, Waldbärenkostüm

6. Heim

Das Christkindal Brief vom Christkind mit Dank und Hinweis, dass es sich jetzt wieder auskennt und zum Dank Würste und Tee da gelassen hat.

Bemerkungen

je nach Belieben ist die Dauer von 1 Stunde durch längere Wegzeiten verlängerbar



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Astrid, Pfadfindergruppe Leoben

Das grosse Krabbeln – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Das_grosse_Krabbeln/

Archiviert am: 2025-09-19 21:36:52

Das grosse Krabbeln ist ein Abenteuer mit einer Rahmengeschichte im Reich der Ameisen. Die Patrouille muss dabei Aufgaben aus allen acht Schwerpunkten lösen.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Beschreibung](#)
 - [1.1 Spielgeschichte / Einstieg](#)
 - [1.2 Spielregeln](#)
 - [1.3 Stationen](#)
 - [1.4 Abschluss / Ausstieg](#)

Beschreibung

Das grosse Krabbeln	
Art:	Abenteuer
Ziel:	Kennenlernen der acht Schwerpunkte im Rahmen eines Abenteuers
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Hängt von den ausgewählten Aufgaben ab, auf jeden Fall aber viele Ameiseneier (zb.: gelbe Überraschungsei-Plastikeier)!
Dauer:	90 Minuten
Vorbereitung:	60 Minuten

Das Spiel bietet eine Rahmengeschichte, in der die Erledigung von Aufgaben aus allen acht Schwerpunkten möglich ist. Die Aufgaben, können je nach Wissen der Kinder gestaltet werden. Der Einzelne ist gefordert, Aufgaben müssen aber von der ganzen Patrouille erledigt werden.

Spielgeschichte / Einstieg

Ihr seid ab nun Ameisen!

Ihr alle lebt in einem wunderschönen Ameisenhaufen, bis eines Tages durch anthropogene Einflüssen (ein Mensch steigt mit seinen Füßen in Euren Ameisenhaufen) Euer Lebensraum zerstört wird. Nun seid Ihr gezwungen den Ameisenhaufen zu verlegen. Aus taktischen Gründen teilt die Ameisenkönigin den gesamten Ameisenstaat in mehrere Gruppen auf (Patrullen!). Der neue Haufen soll schöner und technisch viel ausgereifter sein als der Alte. Eure Aufgabe ist es daher nicht nur Eier vom alten zum neuen Ameisenhaufen zu befördern, sondern auch einige Aufgaben zu erledigen. Zum Ansporn ließ die Königin verlauten, dass die beste Gruppe im neuen Ameisenhaufen das Zimmer neben der Königin erhalten dürfen (Ameisenkenner wissen, welch eine Ehre dies ist!). Der Weg ist sehr beschwerlich, daher kann jede Ameise nur genau ein Ei tragen. Ihr solltet sehr vorsichtig sein, denn die anderen Gruppen und die gefährlichen Ameisenbären sind scharf auf Eure Eier.

Ameisen dürfen zwar alleine Eier transportieren, die Aufgaben aber müssen sie gemeinsam mit der ganzen Ameisenpatrouille erfüllen.

Spielregeln

1. Eier sind neutral, gehören also niemanden.
2. Jede Ameise kann genau nur ein Ei tragen.
3. Jede Ameise kann beliebig viele Eier bewachen. Eier gelten als bewacht, wenn sie neben der Ameise, innerhalb eines am Boden liegenden Halstuches sind.
4. Aufgaben erhält eine Patrouille, die vollständig ist, und beim Stationsleiter je Patrullenmitglied 2 Eier vorweisen kann.
5. Ameisenbären sind berechtigt jederzeit jede Menge von Eiern zu fressen. Sie können durch abtrennen des Lebensfadens Ameisen verletzen.
6. Verletzte Ameisen sind unverzüglich zur Heilung in die Sanität zu tragen (fachgerecht!).

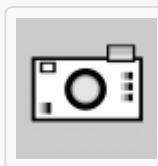
Stationen

(es müssen alle Stationen von allen Patrullen erledigt werden) die genauen Aufgaben muss jeder Leiter für seine GuSp auswählen, empfehlenswert ist die Auswahl unterschiedlicher Schwierigkeitsgrade, vor allem bei gleichaltrigen Patrullen.

- Bau einer Trage (Einfaches und naturverbundenes Leben)
- Labyrinth der Spinne (Verantwortungsbewusstes Leben in der Gemeinschaft)
- Ameisenkirche (Leben aus dem Glauben)
- Literatur (Weltweite Verbundenheit)
- Eierstaffel (Körperliche Leistungsfähigkeit)
- Umwelt (Kritisches Auseinandersetzen mit sich und der Umwelt)
- Sanität (Bereitschaft zum Abenteuer)
- Geschenk für die Königin (Schöpferische Tun)

Abschluss / Ausstieg

Das Eintreffen der Königin im neuen Bau wird durch Pfiff bekannt gegeben. Danach haben die Gruppen 10 Minuten Zeit, die Eier in den neuen Bau zu transportieren. Je Ei gibt es einen Punkt.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemachte Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: PfadfinderInnengruppe Bruck an der Leitha

Der Brettspielbasar – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Der_Brettspielbasar/

Archiviert am: 2025-09-19 21:36:57

Der Brettspielbasar ist ein Abenteuer zum Thema Kreativität. Es setzt sich dabei mit anderen Ländern, insbesondere mit der Dritten Welt (Schwerpunkt Afrika) und den dort herrschenden Problemen, auseinander.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung
 - \[2.1 Einstieg\]\(#\)
 - \[2.2 Hauptteil\]\(#\)
 - \[2.3 Ausstieg\]\(#\)](#)

Ziel

Kreativität in der Patrulle (Teamwork) umsetzen - jeder bringt seine Ideen ein, Kennenlernen aller Kontinente, Auswahlentscheidungen unter gr. Angebot an Informationen treffen - Heraussuchen von Themen, die den GuSp/der Patrille wichtig sind, Gestalten der Photocollage - sich kreativ mit dem Thema "Dritte Welt"/im besonderen Afrika auseinandersetzen;

Der Brettspielbasar	
Art:	Abenteuer
Ziel:	Kreativität in der Patrulle (Teamwork) umsetzen - jeder bringt seine Ideen ein, Kennenlernen aller Kontinente, Auswahlentscheidungen unter gr. Angebot an Informationen treffen - Heraussuchen von Themen, die den GuSp/der Patrille wichtig sind, Gestalten der Photocollage - sich kreativ mit dem Thema "Dritte Welt"/im besonderen Afrika auseinandersetzen;
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	<ul style="list-style-type: none">- Ölkreiden- Filzstifte- Buntstifte- Uhu- Tixo- Plakate/ Papierrolle- Baustellenband und ca.50 Erdnägel (Kontinente abstecken)- 10x Rundlinge (l=2m) und Schwartlinge für Plakatwand bzw. Infopoints- Photos/ Material zu Kontinenten, z.B. auch Gegenstände wie Boomerang, Stäbchen, Musikinstrumente, Kleidung etc...- einen (Schul-)atlas- Schuhsschachtel als Verpackung für Spiel;- Karton als Spielbrett
Dauer:	180 Minuten
Vorbereitung:	60 Minuten

Beschreibung

Dieses Abenteuer entstand für das freelife-Jamboree 2003 und verbindet die beiden Herausforderungen "Gestalte eine Photocollage zum Thema "Dritte Welt" und rede über die Problematik" sowie "Erfinde und spiele ein phantasievolles Brettspiel, in dem alle Kontinente vorkommen." (aus dem Schwerpunkt [Weltweite Verbundenheit](#)).

Einstieg

Einführung in die Geschichte: "Der Brettspielbazar": Ein/e als Händler/in (aus dem arabischen Raum) verkleidete/r Leiter/in begrüßt die GuSp und spricht dabei mit "arabischem" Akzent: "Ich bin so froh, dass ihr alle da seid, in meinem Bazar (-> kleiner Unterstand/ Hauszelt, der nachher auch für den Infopoint "Spiele und Konzepte" benutzt wird) ... es gibt keine Ideen für neue Spiele mehr ... wir brauchen aber neue Spiele, welche die Menschen auf der ganzen Welt interessieren könnten ... die Nachfrage ist groß ... der Mensch ist nämlich eine verspielte Spezies..." usw. "Wenn ihr mir helft, werde ich mich dankbar zeigen, und ihr bekommt ein Andenken an die Arbeit in diesem Bazar..."

Erklärung zu den Infopoints und Spezialpoint "Afrika" (insgesamt 6 Points - 5 Kontinente, 1 Infopoint "Spiele und Konzepte") durch den Händler/die Händlerin: Es gibt zu jedem Kontinent einen Infopoint, ein großes Plakat mit Facts und Bildern zum jeweiligen Kontinent. Die GuSp sollen Eindrücke und Ideen sammeln (zum Beispiel: (Quiz-)Fragen finden, Ideen für das Layout des Spielbretts, das Design der Figuren finden, Aufgaben für das Spiel ausdenken). Außerdem sollen sie beim Spezialpoint "Afrika" eine gemeinschaftliche Collage gestalten. Beim Infopoint "Spiele und Konzepte" können die Kids Einblick in vorhandene Spiele nehmen, um sich Spielkonzepte näher anzuschauen. Es sollte nach Möglichkeit bei jedem Infopoint ein/e Leiter/in sein.

Hauptteil

Kids werden losgeschickt, bekommen beim Bazar (vom Händler und Gehilfen) Schreibzeug und Papier; Hinweis: "Wenn ihr euch alle Kontinente angesehen habt, werdet ihr das Material für euer Spiel bekommen..." Infopoints besuchen, Material/ Informationen und Kontinente sammeln, ...

Spezialpoint "Afrika": kl. Quiz (Fragen zum Kontinent: zum Beispiel: Wie viele Leute leben auf diesem Kontinent...?) gr. Photocollage (vom ganzen FreeAc gemeinsam) mitgestalten ...

Infopoint: "Spiele und Konzepte": Spielkonzepte kennen lernen, evtl. kurz anspielen, sich für ein Konzept entscheiden bzw. ein eigenes erfinden, ...

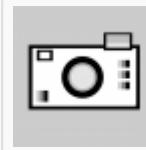
Material für das Spiel beim Bazar ausfassen (Ölkreiden, Filz- und Buntstifte) Spiel herstellen, so, dass es jemand anderer spielen kann ... dabei sollte - wenn notwendig - Hilfe von den Begleitleitern kommen...

Anspielen des eigenen Spieles, evtl. sich eine Verpackung überlegen (zum Beispiel Schuhsschachtel), damit sie ihr Spiel leichter mitnehmen können.

Ausstieg

Zusammenrufen aller Patrullen, gemeinsames Betrachten der "Afrika"-Collage

Der Händler bedankt sich ganz herzlich für die Arbeit der GuSp und schenkt Ihnen das Bazar-Abzeichen. "Ihr seid eine große Bereicherung für diesen bunten Bazar, und wie wäre es, wenn ihr eine andere Patrulle zu euch einlädt, ein bisschen Tee trinkt und euer neustes Spiel spielt? .."



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Ludwig Ebner (freelife 2003)

Der Spirisender VaTiVi+ sucht neue MitarbeiterInnen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Der_Spirisender_VaTiVi%2B_sucht_neue_MitarbeiterInnen/

Archiviert am: 2025-09-19 21:37:06

Der Spirisender VaTiVi+ sucht neue MitarbeiterInnen ist ein Abenteuer zum Schwerpunkt Spirituelles Leben.

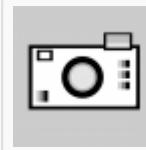
Beschreibung

Dieses Abenteuer entstand für das frelife-Jamboree 2003 und verbindet die beiden Herausforderungen "Lerne das Leben des [Hl. Georg](#) kennen und finde heraus, warum er der Patron der PfadfinderInnen ist" sowie "Welche Feiertage gibt es in deiner Religionsgemeinschaft? Welche Bedeutung haben sie?" (aus dem Schwerpunkt [Spirituelles Leben](#)). Der [Heilige Georg](#) ist das Hauptthema des gesamten Abenteuers, es gibt viele Infos dazu und die GuSp sollen daraus eine "Story" machen. Die religiösen Feiertage werden in Form eines Kreuzworträtsels mit Hinweisen umgesetzt. Dieser Teil kann natürlich auch losgelöst vom ganzen Abenteuer angeboten werden!

Der Spirisender VaTiVi+ sucht neue MitarbeiterInnen	
Art:	Abenteuer
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	(es ist nicht alles notwendig!) - Videokamera - Stativ - Adapter-Videokassette - Kassettenrecorder - Audio-Kassette - Batterien - Diccam - "Ausstattung für Studio" - Verkleidung (Chefredakteur, Informanten) - Regiesessel - Joker - Diverse Dokumente ausdrucken (siehe Dateien)
Dauer:	180 Minuten
Vorbereitung:	30 Minuten

Downloads

Alle notwendigen Dateien für die Vorbereitung und Durchführung findest du in: [Dateien für das Abenteuer Spirisender VaTiVi+](#).



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Andreas Furm (FreeAc 2003)

Die Suche nach den Edelsteinen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Die_Suche_nach_den_Edelsteinen/

Archiviert am: 2025-09-19 21:37:12

Die Suche nach den Edelsteinen ist ein Abenteuer. Es ist als Stationenlauf (Sternlauf) gestaltet. Es gibt acht Stationen, einige davon können jedoch auch ohne Betreuung durch einen Leiter durchgeführt werden.

Vorbereitung

- 8 Schatzkisten mit Aufgaben im Gelände verteilen.
- Schatzkarte zeichnen und Schatz hinterlassen.
- Material für die entsprechenden Aufgaben bereithalten. (Zeitungen, Luftballon, Schnur, Eimer mit Wasser, Erfrischung, Puzzle (evtl. Unterlage), Flaschenpost, Schreiber und Zettel, Wäscheklammern, Muscheln, Schatzkarte (gezeichnet))
- Spielleitung an zentraler Stelle
- Stationen vorbereiten:
 - Flasche mit Nachricht bei Nr. 3
 - Muscheln (ca. 30 Stück verstecken)

Die Suche nach den Edelsteinen	
Art:	Abenteuer
Ziel:	
Inhalt:	Schatzsuche als Stationenlauf
Teilnehmer:	geplant für vier Patroullen
Leiter:	
Ort:	im Freien
Material:	
Dauer:	
Vorbereitung:	(umfangreich, siehe Liste)

Ablauf

- GuSp laufen in 4 Patroullen
- Es sind 8 Schatzkisten im Gelände versteckt bzw. aufgehängt. Auf jeder Kiste steht eine Aufgabe, die die Gruppe erledigen muss. Dann erhält man einen Edelstein, den man im Lager beim Chef (zentraler Platz im Gelände) abholen kann.
- Hat man alle 12 Edelsteine gesammelt, kann man per Schatzkarte, die nun angesehen werden darf, den Hauptschatz finden!

- Die 12 Schatzkisten sind durchnummeriert. Auch die Edelsteine haben Nummern, so dass man nur den Edelstein der entsprechenden Schatzkiste finden kann. Man kann einfach mit der Nummer anfangen, die man findet. Insgesamt müssen eben die 12 verschiedenen Schatzkisten gefunden werden.
- Die Aufgaben müssen immer von der ganzen Gruppe erledigt werden.
- Bitte die Schatzkisten immer an dem Ort lassen, wo ihr sie vorfindet.
- Es geht nicht um Schnelligkeit, sondern alle 12 Edelsteine zu finden, um an den Hauptschatz zu gelangen.

Aufgaben für die Stationen

1. Während der Schatzsuche fängt es an zu regnen. Jeder muss sich aus Zeitungspapier einen Hut falten und ihn aufsetzen. Und weil ihr jetzt so schön beim Falten seid, soll sich noch jeder ein Schiff aus Zeitungspapier falten und in der Hand halten. Wenn ihr so gemeinsam zum Spielleiter kommt, erhaltet ihr den Edelstein mit der Nr. 1.
2. Will man bei einer Schatzsuche sich gut zurechtfinden, muss man sich auch in der Natur auskennen. Deshalb sucht und bringt 5 Dinge die in der Natur zu finden sind zu einer Leiterin, wofür ihr im Tausch einen Edelstein kriegt.
3. Auf Eurer Schatzsuche findet ihr eine Flaschenpost. Lest die Nachricht, versucht sie zu entschlüsseln und steckt sie dann wieder zurück in die Flasche.
4. Manchmal hat man auf einer Schatzsuche nur ein paar Hinweise und muss sich den Rest zusammenreimen oder selbst herausfinden. Deshalb löst ein Quiz, das ihr bei einer Leiterin abholen könnt. Nur dann gibt's den nächsten Edelstein.
5. Viel Phantasie braucht man, um auf Schatzsuche zu gehen. Und hinterher hat man was zu erzählen. Deshalb überlegt euch eine Geschichte, die ihr reihum erzählt (jeder ist mal dran!) in der die folgenden Wörter vorkommen sollen:
 - Schatz
 - Brille
 - Weltmeisterschaft
 - Prinzessin
 - Überfall
6. Auf einer Schatzsuche kann es gut sein, dass man sich tarnen muss, um nicht gleich entdeckt zu werden. Deshalb holt Euch beim Spielleiter Wäscheklammern. Mit denen behängt ihr einen aus Eurer Gruppe mit Naturmaterialien (Äste, Zweige, Blätter usw.) bis man ihn von einem Gebüsch nicht mehr unterscheiden kann. Dann zeigt Euch dem Spielleiter und ein weiterer Edelstein winkt Euch.
7. Unterwegs begegnet ihr einem Gegner. Ihr lenkt ihn ab, indem ihr ein Lied vorsingt und spielt. Überlegt euch ein Lied, singt es und spielt den Inhalt dazu (wie ein Theater) Danach führt es einer Leiterin vor.
8. Um euch auch in der Nacht erkennen zu können, müsst ihr wissen wie jeder von euch aussieht. Zeichnet deshalb ein Bild eurer Gruppe auf ein Blatt Papier. Achtung jeder von euch soll eine andere zeichnen und am Ende soll die ganze Gruppe auf dem Blatt zu sehen sein. Zeigt das Bild einem Leiter und holt euch dafür einen Edelstein ab.

Autoren: GuSp Wien 80, eingesendet von Conny Kröpfl

Erklärung zur Methode Abenteuer – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Erkl%C3%A4rung_zur_Methode_Abenteuer/

Archiviert am: 2025-09-19 21:37:18

Erklärung zur Methode Abenteuer beschreibt die Methode [Abenteuer](#).

Beschreibung

Das Abenteuer ist die Programm-Methode. Es darf bei Deiner Programmplanung nicht fehlen.

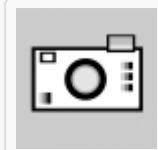
Das Abenteuer ist die ideale Methode um Inhalte (z.B. [Herausforderungen](#), thematischer Programmpunkt, [Patrullenrat](#), [Spiel](#), ...) anschaulich auf altersgerechte Weise zu vermitteln. Die GuSp und die LeiterInnen schlüpfen dabei in eine Rolle innerhalb einer Spielgeschichte.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, wie Du das Abenteuer einsetzen kannst:

- ein [Adventure Game](#), [Phantasy Game](#), [Stationenlauf](#), [Nachtaktion](#), ... Hier ist das Abenteuer eine abgeschlossene Geschichte, mit einem fixen Anfang und Schlusspunkt. Im Rahmen dieser Geschichte erleben die GuSp die Inhalte, die du vermitteln möchtest.
- Du kannst aber auch einen einzelnen Inhalt in eine abenteuerliche Verpackung stecken. So machst du es den GuSp schmackhaft sich aktiver darauf einzulassen. Es macht auch viel Spaß ein Sommerlager, eine oder mehrere Heimstunden, einen Grillabend etc. unter ein abenteuerliches Motto zu stellen...

Wo findest Du eine geeignete abenteuerliche Verpackungen? Es ist wichtig, daß Du das Abenteuer an das Alter, die Entwicklung und die Interessen Deiner GuSp anpaßt. Du findest Ideen in diversen Behelfen (Spielebücher, Joker...), durch den Erfahrungsaustausch mit anderen LeiterInnen oder indem Du "alte" Ideen herauskramst und adaptierst. Du kannst dich aber auch durch Zeitschriften, Werbung, Spiele (Computerspiele, Brettspiele...), Bücher, Filme, Fernsehserien, Bands, Trends usw., also alles was das GuSp-Herz erfreut, inspirieren lassen. Wie wärs denn mal mit einem Baseballspiel Kelly Family gegen Backstreet Boys, einer Trickjojo-Meisterschaft oder dem Diddel-adventure-game?

Dieser Artikel bedarf einer grundsätzlichen Überarbeitung. Wir sind mit dem aktuellen Inhalt nicht zufrieden - bitte schau in ein paar Tagen wieder vorbei, vielleicht haben wir diesen Artikel dann bereits verbessern können!



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Erste Hilfe bei den Holzfällern – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Erste_Hilfe_bei_den_Holzf%C3%A4llern/

Archiviert am: 2025-09-19 21:37:27

Erste Hilfe bei den Holzfällern
ist eine Programmidee, die leicht zu einem Abenteuer ausbaubar ist oder in ein solches integriert werden kann.

Beschreibung

Bei einem Unwetter fällt ein Baum auf einen Holzfäller. Er zieht sich eine Platzwunde am Hinterkopf zu und ist bewusstlos. Der herbeieilende Kollege tritt in eine Grube und verletzt sich ebenfalls und kann nicht mehr gehen. Zum Glück kommt ein Arbeitstrupp vorbei und kann den Kollegen helfen.

Vorbereiten: Eventuell Verletzungen schminken.

Erste Hilfe bei den Holzfällern	
Art:	Unknown
Ziel:	Erste Hilfe praktisch erleben
Inhalt:	In einem Notfall richtig reagieren, Verbände anlegen, Person bergen
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Pfadfinderstecken oder ähnliches, Decken oder Planen, Halstücher, eventuell Seile.
Dauer:	20 Minuten
Vorbereitung:	

Mit den Pfadfinderstecken und Gewand (oder Decken, Planen) soll eine Trage gebaut werden und mit den Halstüchern Verbände angelegt. Wenn eine Grube oder ein Abhang zur Verfügung steht kann die Trage auch hochgezogen werden.

Variation

Ohne Grube, die verletzte Person auf der Trage zu einen bestimmten Ort tragen.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Gruppe 31 Stadlau

Erste Hilfe Programmideen

- [Apotheken-Kim](#)
- [Der Grundkompetenzler](#)
- **Erste Hilfe bei den Holzfällern**
- [Erste Hilfe und Steckbrief einer Leiterin/eines Leiters](#)
- [Erste-Hilfe-Ja-Nein](#)
- [Literaturtipps zu Erste Hilfe](#)
- [Partnersuche](#)
- [Verband-Anlegen im Dunkeln](#)
- [Verletzungsmemory](#)
- [Zerschnittene Sätze zur Unfallverhütung](#)

FreeAcie Planets – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/FreeAcie_Planets/

Archiviert am: 2025-09-19 21:37:36

FreeAcie Planets ist ein Abenteuer.

Inhaltsverzeichnis

- 1 Ziel
- 2 Beschreibung
 - 2.1 Einstieg
 - 2.2 Aufbauphase
 - 2.3 Hauptteil: Spiel

Ziel

Die Kinder haben eine Umfrage durchgeführt und sich mit ihren Vorbildern im Rahmen einer "Planetenerfindung" auseinandergesetzt.

FreeAcie Planets	
Art:	Spiel
Ziel:	Die Kinder haben eine Umfrage durchgeführt und sich mit ihren Vorbildern im Rahmen einer "Planetenerfindung" auseinandergesetzt.
Inhalt:	
Teilnehmer:	mind. 2 Patroullen
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	
Dauer:	
Vorbereitung:	

Beschreibung

Dieses Abenteuer entstand für das freelife-Jamboree 2003 und verbindet die beiden Herausforderungen "Führe eine Umfrage durch" sowie "Wer sind dein Vorbilder und warum" (aus dem Schwerpunkt [Kritisches Auseinandersetzen mit sich selbst und der Umwelt](#)).

Einstieg

Gemeinsamer Einstiegstanz, gemeinsames Einstiegsspiel. Erklärung des Ablaufs in der Patrulle

Aufbauphase

In der Patrulle:

- Planetennamen aussuchen

- Schild / Wappen des Planeten basteln
- Verkleiden ("Wie sehen die Bewohner/ die Bewohnerinnen unseres Planeten aus?")

Was ist bei unserem Planeten wichtig?

- Gibt es bei eurem Planeten auch alte Menschen oder nur junge?
- welches politische System habt ihr auf eurem Planeten?
- wer beschließt bei euch Gesetze?
- Gibt es bei euch Schulen (Ausbildung)?
- Wie leben bei euch die Kinder?
- Wer vertritt welche Gruppe in der Öffentlichkeit?
- Welche berühmte Personen gibt es bei euch?
- Wie sehen die typischen Eltern aus?
- Welche Ressourcen gibt es bei euch? (= Puzzleteile)
- Wie heißen die Personen/die Person die immer am Planeten bleiben?

Umfrage vorbereiten:

- "Was wollen wir von den anderen Planeten wissen?"
- ca. 8 - 10 Fragen

Hauptteil: Spiel

Während des Spiels sind:

- Patrullen: jede Patrulle repräsentiert ihren Planeten
- Leiter/Leiterin: bleibt am Planeten
- FreeAcies (das waren die Abenteuer-Betreuer am Großlager; hier einfach weitere Leiter): Weltraumpiraten / - monster

Puzzle

Jede Patrulle bekommt eine bestimmte Anzahl an Puzzleteilen, auf denen div. Ressourcen stehen. Diese bauen sie in die "wichtigen Dinge" ihres Planeten ein. mit diesen Ressourcen sind sie zwar lebensfähig, müssen aber mit anderen Planeten eine Union eingehen, um das Puzzle zu vervollständigen; dann sind alle Planeten dieser Union optimal ausgerüstet. Allerdings darf kein Teil 2 Mal vorkommen! Die Planeten besitzen neben ihren Puzzleteilen auch einen Plan des gesamten Puzzles.

Puzzleplan

Auf diesem sind alle Teile abgebildet. Er kann zu den anderen Planeten mitgenommen werden, um zu vergleichen welche Teile passen und welche nicht! VORSICHT: es ist nicht nur ein Puzzle im Umlauf!

Besuch von anderen Planeten

ist nur möglich wenn sich die Planeten nahe genug stehen (wird durch Signal bekannt gegeben)! Während dieser Planetenkonstellation sind aber auch Weltraumpiraten aktiv, die den Kindern die erhaltenen FRIENDSHIPS wieder wegnehmen.

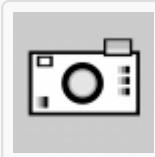
Friendships

Zeichen der Freundschaft eines Planeten; wird verteilt wenn sich eine Patrulle für einen anderen Planeten interessiert hat (nach durchgeföhrter Umfrage mit dem Leiter/d Leiterin, der/die am Planeten bleibt). Bei Verlust muss der Planet noch einmal besucht werden. Union: ist wichtig für die einzelnen Planeten; Ressourcen - Austausch

Ein Planet kann erst eine Union eingehen, wenn er alle anderen Planeten besucht hat (wenn er alle anderen Friendships hat).

Ziel des Spiels

Eingehen einer Union mit anderen Planeten, so dass die Teile der einzelnen Planeten ein vollständiges Puzzle ergeben. Jede Union bastelt gemeinsam eine Fahne von "ihrer" Union. Alle Planeten sollten in dieser Fahne vereint sein. Fahne sollte am Lager hängen bleiben!



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Markus "Make" Kandler (freelife 2003)

Gilden – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Gilden/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:37:44

Am **GuSp-Buleila 2014** war ein Abenteuer zum Thema **Gilden** einer der Programmhohepunkte. Das Abenteuer enthält auch Elemente eines [Wettbewerbs](#). Das Spiel dauerte den ganzen Tag (ca. drei Stunden Vormittags, drei Stunden Nachmittags).

Inhaltsverzeichnis

- [1 Grundidee](#)
- [2 Stationen / Gilden](#)
 - [2.1 Absolvierung einer Station](#)
- [3 Durchführung](#)

Grundidee

Die Teilnehmer sind in Gruppen zu jeweils rund 8 Teilnehmern eingeteilt. Sie bewegen sich frei durch die Stadt und laufen die verfügbaren Stationen an. Die Stationen repräsentieren jeweils eine Gilde (Schuster, Tischler, Fischer, ...). Die Gruppen können sich dort ausbilden lassen und so zum Lehrling, Gesellen und schließlich Meister aufsteigen.

Bei jeder Absolvierung einer Aufgabe erhält die Gruppe einen zur Gilde und zum Schwierigkeitsgrad der Ausbildung passenden Gegenstand. Tagesziel ist, möglichst viele Ausbildungen abzuschließen und mit den gesammelten Gegenständen ein eigenes Gildewappen zu gestalten. Die Siegergruppe wird von allen Gruppen gemeinsam per Punktevergabe gewählt - dabei sollen die Anzahl der absolvierten Stationen, die Gestaltung des Wappens und die Präsentation dessen in der Abschlussrunde gewertet werden.

Stationen / Gilden

Name	Lehrling	Geselle	Meister
Fischer	Kartonrollen-Angeln	Fischernetz knüpfen	Quartett zu bedrohten Fischarten
Schuster	Spiel Im Keller ist es duster	Schnürsenkel mit Strickliesl	Zeitungspapier-Pantoffeln
Tischler	Quartett zu heimischen Holzarten	Zunftwappen aus Pressspanplatte (Laubsägen)	Gestell für Zunftwappen bateln

Jäger				
Bäcker&Müller				
Dachdecker				
Maler				
Maurer				
Schneider				

Absolvierung einer Station

Gruppen können zunächst nur die erste Stufe einer Station, den "Lehrling", absolvieren. Erst wenn dieser erfolgreich durchgeführt wurde, kann - sofort oder später - die "Gesellen"-Aktivität umgesetzt werden. Als Dritte Stufe folgt schließlich der "Meister".

Um die Gruppen anzuhalten, möglichst viele verschiedene Gilden zu probieren, wurde als Zusatzregel eingeführt: Am Vormittag werden nur Lehrlings- und Gesellen-Stationen angeboten, am Nachmittag nur Gesellen- und Meister-Stationen. Dies bedeutet auch, dass Gruppen nur dann am Nachmittag eine Gilde besuchen konnten, wenn sie am Vormittag bereits den Lehrling dort absolviert hatten.

Durchführung

Das Spiel wurde Anfang 2014 am GuSp-Buleila in Trofaiach durchgeführt.

Kofferspiel – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kofferspiel/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:37:52

Das **Kofferspiel** ist eine Programmidee, die leicht in ein Abenteuer oder einen Wettbewerb ausbaubar ist.

Beschreibung

UMWELTKONFERENZ IN RIO DE JANEIRO GESCHEITERT !

Die UN-Umweltkonferenz in Rio de Janeiro ist also letztendlich doch gescheitert ! Verbittert, betrübt und nachdenklich sitzen die einzelnen Teilnehmergruppen in ihren Hotelzimmern und beraten darüber, wie sie das peinliche Ergebnis ihren Wählern im eigenen Land erklären sollen. Natürlich müssen die anderen Nationen die Schuldigen sein, selbst wollte man ja alles tun um die Konferenz zu einem guten Ende zu bringen ! Presseerklärungen werden vorbereitet, Sitzungsprotokolle verändert, überarbeitet, angepasst, und an die Zeitungen versandt, Berichte an die Regierung werden verfasst, und so weiter. Doch die kühle und hektische Atmosphäre in den Hotelzimmern wird plötzlich von einem Gerücht überschattet.

Ein brasilianischer Wissenschaftler hat soeben angeblich eine öko-, biologische, und ökonomische Forschungsstudie erarbeitet. Mit den Erkenntnissen dieser Studie könnte man alle Umweltprobleme mit einem Schlag beseitigen, ohne dabei wirtschaftliche oder soziale Einbußen zu erleiden. Regenwald-Abholzung, Treibhauseffekt, Ozonloch... - all diese Dinge könnten mit einem Schlag der Vergangenheit angehören. "Die brauchen wir !" - durch hunderte von Delegiertenköpfen schießt der gleich Gedanke zur selben Zeit. Allen ist klar, wer dieses Papier als erster in die Hände bekommt, ist der politische Sieger dieses Gipfels. Solch einer Studie müssten die anderen Nationen einfach zustimmen.

Doch wie so oft hat die Sache einen Haken! Der Professor ist bei einem Autounfall schwer verletzt worden, hat sein Gedächtnis verloren, und weiß nur mehr, dass er all seine Dokumente auf 10 Koffer und andere Gepäckstücke aufgeteilt, und diese irgendwo in Rio versteckt hat.

Der Zufall spielt Euch durch einen Informanten eine Karte in die Hände auf welcher mögliche Verstecke der Gepäckstücke eingezeichnet sind. Nun hält Euch nichts mehr in Euren Hotelzimmern! Ihr macht Euch sofort auf die Suche nach den geheimen Dossiers, Akten und Dokumenten des brasilianischen Professor.

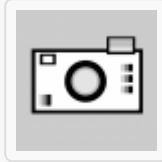
Kofferspiel	
Art:	Programmidee
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	bis zu 5
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	10 Koffer, Karte mit eingezeichneten Hotelzimmern, Kopien der "Gesetzestexte" für alle Patroullen, Geheimpolizisten
Dauer:	60 Minuten
Vorbereitung:	20 Minuten

Doch vorsichtig die anderen Konferenzteilnehmer schlafen auch nicht, sie sind ebenso wie die brasilianische Geheimpolizei (bekannt für ihre grausamen Foltermethoden !) hinter den Gepäckstücken mit den Dokumenten her.

Da Ihr alle Politiker und Diplomaten seid gibt es natürlich einige diplomatische Spielregeln die während der Koffersuche zu beachten sind (UN-Regelkatalog 757.3.1).

- § 1. Jede Konferenzgruppe hat 6 Stimmkarten mit verschiedenen Gewichten bei etwaigen Abstimmungen.
- § 2. Treffen 2 gegnerische Konferenzgruppen aufeinander, so können Sie, wenn zumindest eine der Parteien dies wünscht, um einen Koffer "kämpfen". Da wir uns hier in Rio aber trotz aller Probleme auf diplomatischem Parkett bewegen, wollen wir diesen Kampf auch dem entsprechend austragen. Den Koffer erhält jene Partei, deren Stimmkarten die größere Summe ergibt. Nach der Abstimmung gibt es eine Abstimmungspause von 3 Minuten, in der sich beide Parteien gegenseitig nicht angreifen dürfen.

§ 3. Trefft Ihr auf ein Mitglied der brasilianischen Geheimpolizei, so tritt § 2 sinngemäß (es wird um alle Koffer abgestimmt !) in Kraft. § 4. Lasst Euch möglichst nicht von der brasilianischen Geheimpolizei erwischen, jeder Kontakt wird mit einem Aktenvermerk geahndet. § 5. Alle Koffer die irgendwo in Rio gefunden werden, gehen in Besitz der Findergruppe über. § 6. Sieger ist, wer möglichst unbemerkt vom brasilianischen Geheimdienst agiert, kurz vor Abreise der Delegationen von Rio (Abflugzeit : _____ Uhr) am Flughafen ist, und die meisten Gepäckstücke mit Dokumenten bei sich hat. § 7. Mitglieder der brasilianischen Geheimpolizei haben immer Recht !



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: PfadfinderInnengruppe Bruck an der Leitha

Rahmengeschichte für ein Österreichquiz – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Rahmengeschichte_f%C3%BCr_ein_%C3%96sterreichquiz/

Archiviert am: 2025-09-19 21:37:57

Bei dieser Programmidee wird ein **Österreichquiz** in eine Rahmengeschichte eines [Wochenendlagers](#) rund um *Marty McFly - Zurück in die Zukunft* eingebunden.

Ziel

Die GuSp testen ihr eigenes Wissen über ihr Heimatland

Beschreibung

Marty McFly hat wieder einmal eine Zeitreise hinter sich. Diesmal ist er im Mittelalter gelandet, und zwar in Österreich. Da er als waschechter Amerikaner keine Ahnung von Österreich und schon gar keine vom Mittelalter

hat, braucht er Eure Hilfe, um sich hier zurecht zu finden. Die Fragen, die er hat, hat er in mehrere Kuverts gegeben, und diese bei folgenden Punkten versteckt:

XXX

XXX

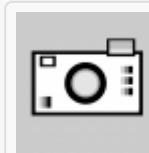
XXX

Eure Aufgabe ist es nun diese Kuverts zu finden und die Fragen, die Marty an Euch hat, zu beantworten.

1. Der Text der vor Euch liegt ist ein Bericht über eine Rundfahrt die vor einiger langer Zeit Ritter durch Österreich unternommen haben. Marty meint es könnte ihm sehr von nutzen sein, wenn Ihr die Lücken die durch Wind und Wetter im Laufe der Jahrhunderte entstanden sind ausbessern könntet.
2. Natürlich braucht Marty eine spezielle Landkarte um sich in Österreich zurecht zu finden. Zeichnet so gut es geht eine Karte (Größe A4) und zeichnet zur besseren Orientierung folgende Orte darauf ein :
 - WIEN, Hainburg, Bruck/L., die Donau, den Bodensee und den Brenner-Pass.

Rahmengeschichte für ein Österreichquiz	
Art:	Programmidee
Ziel:	Die GuSp testen ihr eigenes Wissen über ihr Heimatland
Inhalt:	mittels einer Schnitzeljagd müssen Aufgaben/Fragen gelöst werden
Teilnehmer:	mindestens eine Patrouille
Leiter:	mindestens drei LeiterInnen
Ort:	Egal
Material:	Stifte, Papier Fragen über Österreich einen Lückentext über Österreichs Geschichte
Dauer:	120 Minuten
Vorbereitung:	45 Minuten

3. In 2 Wochen werdet ihr am Wochenendlager selbst als Ritter verkleidet sein. In jeder Patrulle sollte ein Graf, ein Ritter, ein Knappe, ein Hofnarr und ein Mönch sein. Überlegt Euch wer sich als was verkleidet, und zeichnet auf wie ihr euch diese Verkleidung vorstellt.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Regenbogeninsel - Auseinandersetzen mit den Sinnen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Regenbogeninsel_-_Auseinandersetzen_mit_den_Sinnen/

Archiviert am: 2025-09-19 21:38:03

Regenbogeninsel ist ein Abenteuer zum Thema "Sinne".

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
 - [2.1 Einstieg](#)
 - [2.2 Hauptteil](#)
 - [2.3 Ausstieg](#)
- [3 Downloads](#)

Ziel

Die Kids haben sich bewusst mit ihren Sinnen auseinander gesetzt.

Beschreibung

Diese PIK8-Idee entstand als "Regentropfen" für das 4anaund

2004 (NÖ-Landeslager) und verbindet die Herausforderungen "Schärfe deine Sinne mit Hilfe verschiedener Kim-Spiele (Sehen, Hören, Riechen, Schmecken, Tasten, ...) (aus dem Schwerpunkt [Bereitschaft zum Abenteuer des Lebens](#)) und "Führe mit deiner Patrulle ein selbst erfundenen Tanz auf" (aus: [Schöpferisches Tun](#)).

Einstieg

- 15 min Willkommensgeschichte
- 20 min Spielfigur (Leiter) ausstatten

Willkommensgeschichte

Die Teilnehmer hat es auf die "Regenbogeninsel" verschlagen (gestrandet), wo sie den "Tipp" des Moderators (Rabe = Wächter des Regenbogens) bekommen, dass ein Schatz versteckt ist, den sie bekommen können, indem sie in "das Spiel" einsteigen.

Spielfigur ausstatten

Kids bekommen Stoffe, Wolle, Scheren, Sicherheitsnadeln,.. und "basteln" sich ihre Spielfigur. Die "Spielfigur" hat am Rücken ein Schild mit dem Patrullennamen.

Hauptteil

- 15 min Start mit genauen Spielregeln und Ausstattung
- 60 min Spiel mit Aufgaben (Leiter hat den Aufgabenkatalog und Wolle in 6 Farben)
- 20 min Tanz vorführen (zu Lied)

Spielregeln

Der Patrullenbegleiter ist die Spielfigur der Kinder. Start ist ein Feld am Rand. Die Patroulle würfelt, der Leiter geht die gewürfelte Augenzahl in die Richtung, die ihm die Kids vorgeben. Wechselt er dabei die Spielfeldfarbe, müssen die Kids eine Aufgabe aus dem Aufgabenkatalog erfüllen, bevor die "Spielfigur" den Farbwechsel durchführen darf. Wenn die Patroulle eine Aufgabe erfüllen muss, geht der Leiter zu den Kids und setzt einen Spielwimpel auf das Feld, wo er gestanden ist. Sobald die Patroulle eine Farbe durchlaufen hat, bekommt sie vom Leiter ein Stück Wolle in der dementsprechenden Farbe.

Ziel

Wer als erster seine Spielfigur bis zur Mitte bringt (es müssen alle Farben mindestens 1x durchlaufen werden), legt damit den "Schalter" um, der bewirkt, dass alle gemeinsam die Abschlussaufgabe (Tanz) beginnen, um zum Schatz zu gelangen.

Ausstieg

- 20 min

Insel gibt Schatz frei (Konfettikanone, Schatz ist im Übertopf der Palme versteckt). Zum Abschluss eine kurze "Freudensfeier".

Downloads

- [Aufgabenkatalog](#)

Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).



Kimspiele

- [Aktiv-Natur-Kim](#)
- [Aktivtipp aus dem JOKER - Waschbeutel packen](#)
- [Apotheken-Kim](#)
- [Gegenstände ertasten 2](#)
- [Gewürz-Kim](#)
- [Hörkim](#)
- [Kartenzeichen-Kim](#)
- [KIM der Sinne in der Natur](#)
- [Natur-Kim](#)
- [Regenbogen-Küche](#)
- [Regenbogeninsel](#)
- [Sehkim](#)
- [Wanderungs-Kim](#)
- [Windrosen-Kim](#)

Rubbish Rainbow – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Rubbish_Rainbow/

Archiviert am: 2025-09-19 21:38:08

Rubbish Rainbow ist ein Abenteuer zum Thema Umweltverschmutzung und Abfall.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
 - [2.1 Einstieg](#)
 - [2.2 Hauptteil](#)
 - [2.3 Ausstieg](#)
- [3 Downloads](#)
- [4 Variation](#)

Ziel

Die Kids haben sich mit Umweltverschmutzung beschäftigt und angefallenen Abfall sinnvoll verwertet. Als zweite Aufgabe fertigen die Kids eine große Collage mit dem gesammelten Müll, um aus diesem einen riesigen GuSp-Regenbogen zu machen.

Beschreibung

Diese PIK8-Idee entstand als **Regentropfen** für das 4anaund 2004 (NÖ-Landeslager) und verbindet die Erprobungspunkte A2 (aus: Einfaches und

Rubbish Rainbow	
Art:	Programmidee
Ziel:	Die Kids haben sich mit Umweltverschmutzung beschäftigt und angefallenen Abfall sinnvoll verwertet. Als zweite Aufgabe fertigen die Kids eine große Collage mit dem gesammelten Müll, um aus diesem einen riesigen GuSp-Regenbogen zu machen.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Draußen

Naturverbundenes Leben) und C1 (aus: Schöpferisches Tun).

Einstieg

- Auftritt des Maulwurfs:
Geschichte, Begrüßung und Übergabe des Brief des Mauwurfs
- Gemeinsame Begrüßung

Rahmengeschichte

Maulwurf tritt auf und beklagt sich darüber, dass seine "Wohnung", sein Lebensraum immer von den Menschen verschmutzt wird. Das mag er aber nicht, denn er kommt immer wieder an die Oberfläche, um den Regen und die Landschaft nachher zu sehen, doch Regenbogen hat er leider keinen gesehen, in seinem ganzen Leben noch nicht. Darum bittet er die Kids, ihm "aufräumen" zu helfen, da es schon so viel Schmutz gibt, dass er es alleine nicht schafft, und fragt sie, ob sie ihm nicht einen Regenbogen zeigen könnten. Er übergibt den Kindern einen Brief (verschlüsselt) mit Aufgaben von seiner Familie

Brief des Maulwurfs / Zum Verteilen pro Patrulle

Meine Lieben, Ich lebe nun seit vielen Jahren mit meiner großen Maulwurffamilie auf dieser großen Wiese. Wie ihr wisst sind Maulwürfe Nachttiere. Ich vertrage die Sonne nicht. Ich habe aber eine besondere Beziehung zu Regenbogen. Ich

liebe es aus meinem Loch zu kommen und ihm zu betrachten. Leider habe ich seit mehreren Tagen ein Problem. Es liegt so viel Müll hier in der Gegend dass meine Löcher verstopft werden und ich nicht raus kann. Ich habe schon seit Tagen den Regenbogen nicht mehr gesehen und werde immer trauriger. Bitte hilft mir!!! Geht zur Müllstation und erkündigt euch

	<p>Moderator:</p> <p>Maulwurfskostüm (schwarze Hose / TShirt / schwarze Nase / schwarze Brille / Schwarze Handschuhe) Schlüssel für oder ein Appointment in der Müllstation</p>
	<p>Ausstattung Teilnehmer:</p> <p>Handschuhe Müllsäcke Fragebogen / Patrulle Maulwurfbrief / Patrulle Antworthilfe für Fragebogen / Begleiter Verschlüsselungshilfe für Brief / Begleiter</p>
	<p>Ausstattung Collage:</p> <p>Pro Patrulle eine „Leinwand“ (Leintuch, etc, ...) Doppelseitiges Klebeband Heftklammern Klammermaschinen Farben Ölkreiden Müll vorbereitet (für Schlechtwetter oder Aufbessern) in den regenbogenfarben</p>
	<p>Sonstiges:</p> <p>Zelt für Einstieg / Ausstieg falls es regnet</p>
	<p>Farbraster Müllvorbereitung:</p> <p>Rot Coladosen, Kochschokolade (Verpackung) Orange O-Saft-Packungen Gelb Billasackerl, Knäckebrotetikett Grün Merkursackerl, Spritedosen, After-Eight-Schachteln, Römerquelle Blau Milchpackerl, Zielpunktsackerl, Niedermayersackerl, Hartlauersackerl Violett Milka-Verpackungen</p>
Dauer:	150 Minuten
Vorbereitung:	

wie die Mülltrennung am Lager funktioniert. Sammelt den Müll und macht aus ihm eine Regenbogen Collage. Versucht einen Zauberspruch für mich zu finden der mich vor dem Müll und den Müllmachern beschützen kann.

Danke Euer Maulwurf samt Familie

Hauptteil

- Entschlüsselung des Briefes in der Patroulle
- Weg zur Müllstation, Ausfüllen des Fragebogens (siehe Anhang), Müllsammelaktion, Vorbereitung des Zauberspruches
- Gestalten der Collage (pro Patroulle eine Collage)

Ausstieg

- Auftritt des Maulwurfs: Danksagung
- Vorstellung der Rufe in der Großgruppe (mit Übergabe der Collagen an Maulwurf)
- Nachdem jede Patrouille ihren Regenbogen fertig gemacht hat, schaut der Maulwurf wieder vorbei, ist komplett überrascht und erfreut und bedankt sich bei allen, dass er endlich einen Regenbogen sehen darf. Kinder übergeben ihm die Collagen damit er immer Regenbogen schauen kann und tragen ihm den Werbeslogan / Zauberspruch vor.
- Maulwurf entschwindet glücklich
- Reflexion

Downloads

- [Fragebogen \(DOC\)](#)
- [Geheimschrift \(DOC\)](#)

Variation

einfacher: Müll bereitstellen, schwieriger: mehr Vorgaben (Anforderungen an den Müll), Verschlüsselung, Anforderungen an den Zauberspruch



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemachte Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Jacha Percl (4anaund 2004)

Schatzsuche – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Schatzsuche/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:38:13

Schatzsuche ist ein [Abenteuer](#) in Form einer [Schnitzeljagd](#), in diesem Rahmen mehrere Seefahrerteams (Patrullen) einen Schatz finden müssen.

Beschreibung

Einstieg

Die Seefahrerteams kommen in den Besitz einer alten Schatzkarte.

Hauptteil

Die Teams folgen in Form einer Schnitzeljagd den Hinweisen, denn jeder Hinweis enthält zwei verschlüsselte (Geheimschrift) Richtungsangabe. Einmal wird diese auf der Schatzkarte eingetragen, bis schlussendlich

der letzte Hinweis die Position des Schatzes verrät. Die zweite Anweisung führt die Teams zum nächsten Hinweis. Die Karte muss nicht der tatsächlichen Umgebung entsprechen, das Spiele wäre aber dadurch noch interessanter. Weitere Aufgaben können bei den einzelnen Punkten eingebaut werden, etwa weitere Geheimschriften, Denksportaufgaben, mathematische Rätsel, oder mit Leitern besetzt Stationen.

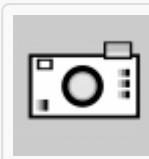
Abschluss

Die Patrullen finden den Schatz. Idealerweise tragen alle gemeinsam zur Lösung bei, indem jeder einen Teil eines Lösungswortes oder einen eigenen Schlüssel gefunden hat.

Schatzsuche	
Art:	Abenteuer
Ziel:	Abenteuerliche Beschäftigung mit unterschiedlichen Aufgaben
Inhalt:	Geheimschriften, Karte/Kompass, eventuell weitere Aufgaben.
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Schatzkarte Hinweiszetteln mit Geheimschrift "Schatz"
Dauer:	30 Minuten
Vorbereitung:	30 Minuten

Bemerkungen

Wenn mehrer Seefahrer-Teams an dem Abenteuer teilnehmen, müssen dies natürlich zeitversetzt starten, oder mehrere verschiedene Wege zum Schatz vorbereitet werden.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Gruppe 28 St. Georg

Siehe auch

Methoden zum Thema Karte und Kompass

- [Aktivtipp aus dem JOKER - Kartenzeichenmemory](#)
- [Archäologie](#)
- [Bahnstrecken auf der Landkarte](#)
- [BiPi feiert Geburtstag](#)
- [Die Abschlusswanderung](#)
- [Die Schatzinsel](#)
- [Ein geheimer Bote](#)
- [Fotos von Kartenzeichen in der Wirklichkeit](#)
- [Gehen nach dem Kompass](#)
- [Ja-Nein-Schatzsuche](#)
- [Kompass-Reigen](#)
- [Kompass-Spiel](#)
- [Kartenzeichen-Bewegungsspiel](#)
- [Kartenzeichen-Domino](#)
- [Kartenzeichen-Kim](#)
- [Kartenzeichen-Quartett](#)
- [Modell mit Höhenschichtlinien](#)
- [Punkte im Gelände finden](#)
- [**Schatzsuche**](#)
- [Schatzsuche am Papier mit der Windrose](#)
- [Scotland Yard auf der Landkarte](#)
- [Scotland Yard in Real Life](#)
- [Windrosen-Kim](#)
- [Windrosenspiel](#)
- [Wo steht der Fotograf](#)

Trollwald – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Trollwald/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:38:19

Trollwald ist ein Abenteuer.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
 - [2.1 Einstieg](#)
 - [2.2 Hauptteil - Stationen](#)
 - [2.3 Ausstieg](#)

Ziel

Die Kinder haben Wahrnehmungen in der Natur mit Sinnen gemacht, die sie sonst nicht so sehr einsetzen. Sie haben ihren Blickwinkel auf Ihre Umgebung bewusst geändert und so neue Erfahrungen gesammelt. Außerdem haben sie ein paar Pflanzen und Gewächse kennen gelernt.

Beschreibung

Dieses Abenteuer entstand für das freelite-Jamboree 2003 und verbindet die Herausforderungen "Besuche ein Naturschutzgebiet und erstelle eine Reportage darüber" sowie "Was weißt du über dein Patrullentier" (aus dem Schwerpunkt [Einfaches und naturverbundenes Leben](#)).

Einstieg

Gemeinsamer Beginn am Waldrand -> Versammlung dort wo die Trolle Jurte steht

Trollwald	
Art:	Programmidee
Ziel:	Die Kinder haben Wahrnehmungen in der Natur mit Sinnen gemacht, die sie sonst nicht so sehr einsetzen. Sie haben ihren Blickwinkel auf Ihre Umgebung bewusst geändert und so neue Erfahrungen gesammelt. Außerdem haben sie ein paar Pflanzen und Gewächse kennen gelernt.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Draußen
Material:	Augenbinden Scheren Wachskreiden Papier Kartonplatten für Farbpaletten Bleistifte Zeichenpapier Klebteig für Baumgesichter
Dauer:	180 Minuten
Vorbereitung:	

Spielgeschichte erzählen und übergeben der Übersichtskarte des Trollwaldes (Stationen sind nicht eingezeichnet, sondern müssen gefunden werden -> sind aber auf der Karte aufgelistet und kurz beschrieben und mit Symbolen gekennzeichnet). anschließend Auftrag zu

Spielgeschichte

Ihr dürft nun die Welt der Trolle kennen lernen, um als Ehrentrolle in ihre Gemeinschaft aufgenommen zu werden, wenn ihr das wollt. Trolle haben viele Eigenarten die euch vielleicht zunächst eigenartig vorkommen, aber das liegt daran, dass sie eben keine Menschen sind. Versucht euch in die Trollenwelt einzufühlen und einzuleben. Detaillierte Geschichte wird von uns (Trolle) erzählt!

Spiegelgang

Trolle können ihre Köpfe in alle Richtungen drehen -> nachdem wir in den Trollwald gehen müssen wir das auch können, deshalb hat jeder einen Spiegel um in alle Richtungen sehen zu können -> patroullenweise gehen !Spiegel und Anweisung kommt vom Trollenteam. Im Wald sind verschiedene Stationen die in beliebiger Reihenfolge und auch Anzahl angelaufen werden können !Anmerkung: Die Stationen werden von BegleitleiterInnen besetzt. Je nach Patrullenanzahl wird jede/r etwa zwei Stationen betreuen -> eine in der ersten Hälfte des Spiels, eine in der zweiten Hälfte. Jede/r ist ein Troll, was für einer ist egal. Was bei den Stationen genau zu tun ist. steht auf einem Zettel, den man davor bekommt und in 5 min. kapiert. Material kommt vom Trollenteam

Hauptteil - Stationen

1. Baumfinden

- Dauer: ca. 15 min.
- Bezug: wenn Trolle auf die Welt kommen wird ein Baum für sie gepflanzt. Wir suchen nun unseren Baum und machen uns mit ihm bekannt -> Baumbruder, Baumschwester
- Sinn: Tasten
- Material: Augenbinden
- Beschreibung: Die Kids gehen paarweise durch den Wald, einer hat die Augen verbunden, der andere führt ihn zu einem Baum. Diesen betastet der Blinde möglichst genau, bevor er wieder an den Ausgangspunkt zurückgeführt wird, wo ihm die Augenbinde abgenommen wird. Dann versucht er, seinen Baum anhand seiner Erinnerung wieder zu finden.

2. Blinde Raupe

- Dauer: ca. 10 min.
- Bezug: Trolle sehen nicht sehr gut und müssen beim gehen besonders aufpassen -> sie müssen mit den Füßen sehen. Verlorene Dinge suchen sie nicht mit den Augen sondern durch Tasten
- Sinn: Tasten
- Material: Augenbinden
- Beschreibung: Die Patrulle verbindet sich die Augen und fasst sich bei den Schultern, der Leiter spielt den Kopf der Raupe und führt die Patrulle langsam barfuß über verschiedene Untergründe, die sie nur mit den Füßen zu sehen versuchen.

3. Foto Klick

- Dauer: ca. 20 min.

- Bezug: Trolle können nicht alle Details wahrnehmen. Ihr müsst ihnen helfen auch kleine Dinge zu sehen indem ihr Fotos macht , die ihr für die Trolle vergrößert.
- Sinn: Sehen
- Material: Papier, Wachskreiden, Kartonunterlagen
- Beschreibung: Jede/r sucht sich einen Ausschnitt in seinen Sichtbereich und zeichnet.Beschreibung:Die Kids gehen paarweise zusammen, einer bekommt die Augen verbunden und spielt die Kamera, der andere ist der Fotograf, der seine Kamera zu verschiedenen schönen Details hinführt, dort auf den Auslöser drückt (z. B. Schulter klopfen), worauf die Kamera ganz kurz die Linse (Augen) öffnet, um eine Foto zu machen. Nach 3 Fotos werden die Rollen gewechselt. Dann finden sich alle im Fotostudio ein, um die Bilder zu entwickeln (malen mit Wachskreiden auf Papier), mit den fertigen Fotos wird eine kleine Ausstellung gemacht.

4. Naturdias (Talisman)

- Dauer: ca. 15 min.Bezug: Trolle reisen gerne, und wie wir Fotos machen, nehmen Trolle Gegenstände für ihre Freunde zum betasten mit, weil sie ja nicht allzu gut sehen.
- Sinn: Sehen
- Material: Kartondiarahmen, Schnur
- Beschreibung:Jedes Kind erhält einen Diarahmen aus Karton (10x10cm), begibt sich auf die Reise durch den Wald und sucht einen Naturgegenstand, der ihm besonders gut gefällt. Diesen klemmt er im Diarahmen ein. Dann treffen sich alle wieder und setzen sich zur Diashow im Kreis zusammen. Auf ein Signal hin gibt jeder sein Dia weiter, bis er alle gesehen hat und wieder beim eigenen angelangt ist.

5. Kimspiele

1. Blätter/Blumen beschreiben: Die Patrulle darf sich 15 verschiedene Pflanzen 1 min. lang anschauen, dann werden diese zudeckt und die Kids versuchen, möglichst viele Pflanzen aufzuzählen (Name ist nicht nötig, Beschreibung reicht).
 2. Gegenstand ertasten: Jede/r bekommt einen Naturgegenstand in einem Stoffsäckchen zum blind ertasten und muss ihn aus einer größeren Auswahl nachher wieder finden.
 3. **Geschmackskim:** Geschmackskim mit Obst und Gemüestücken. Der Begleitleiter gibt jedem ein Stückchen und die Kids sollen blind erraten, was es ist.
 4. **Geruchskim:** Jede/r bekommt 2 riechende Gegenstände (Doserl mit Gewürz, Kräutern, Duftöl) und muss versuchen, sie zu benennen.
- Dauer: bis zu 30 min.
 - Bezug: Trolle kennen keine Schrift und beschreiben sich deshalb alles. Ihre Sinne sind besonders gut ausgeprägt und sie geben gerne damit an. Deshalb spielen sie Kimspiele. Seid ihr auch so gut darin wie die Trolle?
 - Sinn: je nach Kimspiel
 - Material: Obst, Gemüestücke, Tuch zum Augenverbinden, Stoffsäckchen

6. Farbpalette

- Dauer: ca. 10 min.
- Bezug: Trolle sind farbenblind. Um ihnen zu zeigen was Farben sind erklärt es ihnen mit einer Farbpalette, damit sie es begreifen können
- Sinn: Hirn, Hand
- Material: Kartonplatten, Fotopickerl, Bleistift, Schere

- Beschreibung: Die Patrulle erhält eine Malerpalette aus Karton und sucht in der Natur möglichst viele verschiedenfarbige Gegenstände, die sie mit Hilfe von Fotopickerln auf die Palette klebt.

7. Geräuschkarte

- Dauer: ca. 15 min.
- Bezug: Damit die kleinen Trolle sich in der Nacht nicht vor den vielen Geräuschen des Waldes fürchten müssen, zeichnen ihnen die Eltern eine Geräuschelkarte und erklären, wer oder was diese Geräusche macht und woher sie kommen
- Sinn: Herz, Hand
- Material: Bleistift, Zeichenpapier
- Beschreibung: Jedes Kind sucht sich einen Platz, der ihm gefällt um dort ca. 5-10 min. zu sitzen. Es horcht ganz genau, welche Geräusche es hören kann und versucht, sie (mit für ihn selbst verständlichen Symbolen) auf einem Blatt Papier in der passenden Richtung einzulegen. Anschließend kommt die Patrulle wieder zusammen und zeigt sich gegenseitig, was sie gehört haben.

8. Troll Uni

- Dauer: ca. 15 min..
- Bezug: Trolle geben ihr Wissen mündlich weiter und weil sie im Wald leben sind die wichtigsten Fächer auf der Troll-Uni Baum- und Kräuterkunde (Nutzpflanzen, Baumkunde,)
- Sinn: Herz, Hand
- Material: -----
- Beschreibung: In der Troll-Uni liegen Beschreibungen (Bild, Nutzen) von in der Gegend wachsenden Heilpflanzen, essbaren Pflanzen und Bäumen auf. Die Patrulle soll 5 davon in der Natur finden und die Schilder dort aufhängen/hinlegen. Dann tauschen sich je 2 Patrouillen im Rahmen einer kurzen Führung darüber aus, was sie gefunden haben.

9. Spielplatz(Baumwechsel bzw. Fledermaus und Nachtfalter)

- Dauer: ca. 15 min..
- Bezug: Trolle gehen keiner geregelten Arbeit nach und haben daher sehr viel Zeit Streiche auszuhecken oder zu spielen. Sie machen fast alles gemeinsam
- Sinn: Herz
- Material: 4 Steine
- Beschreibung: Baumwechsel: Jeder sucht sich einen Baum, einer ist der Fänger. Der Fänger ruft „Baum wechseln!“ und während jeder seinen Baum verlässt und zu einem anderen Baum hinläuft, versucht der Fänger, einen Mitspieler zu fangen, der dann statt ihm Fänger ist. Bei jedem Baum darf nur 1 Spieler stehen. Fledermaus und Nachtfalter: Alle Kids stehen im Kreis, innen steht eine blinde Fledermaus und ein Nachtfalter jeweils mit zwei Steinen in der Hand. Die Fledermaus klopft mit den Steinen alle paar Sekunden ein Signal, das der Nachtfalter wie ein Echo sofort beantworten muss (ebenfalls klopfen). Allein durch diese Geräusche versucht die Fledermaus, ihre Beute zu orten und zu fangen. an einem definierten Zeitpunkt trifft man sich am Waldrand des Trollwaldes -> 1,5 h nach Beginn, etwa 1 Stunden nach Gang in den Trollwald und jede Patrulle macht dann ein Baumgesicht Dauer: ca. 20 min.. Bezug: Wie stellt ihr euch nun, nachdem ihr erfahren habt wie Trolle so leben einen Troll vor? Verpasst einem Baum aus Materialien des Waldes ein Trollgesicht
- Sinn: Herz, Hand
- Material: Klebteigbeschreibung:

Ausstieg

a) Aufnahmeritual als Ehrentroll

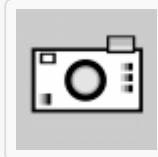
Ihr müsst folgende Aufgabe mit den Fähigkeiten der Trolle absolvieren: In einem begrenzten Feld sollt ihr ohne zu sehen und barfuß Puzzleteile finden, die ihr dann zusammensetzt -> große Aufnahmehrkunde aus Holz

b) Reflexion

Bezug: Die Trolle sind bekannt für ihre Gastfreundschaft und wollen natürlich wissen ob es euch bei ihnen gefallen hat.-> noch zu definierende Reflexionsmethode

c) Abschiedskreis

Teilnehmer stehen im Kreis und halten sich an den Händen, jeder zweite schaut nach innen die anderen nach aussen. Dann lehnen sich alle nach hinten kippen -> es entsteht ein Stern Bezug: Das Sternsymbol bei den Trollen heißt: "Möge euer Weg unter einem guten Stern stehen" - > daher ist das ihr Verabschiedungsritual



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Ursula & Flo Juen (freelife 2003)

Umweltalarm – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Umweltalarm/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:38:25

Umweltalarm ist ein Abenteuer zum Thema Mülltrennung.

Ziel

Die GuSp kennen sich mit Mülltrennung aus und wissen über das Abfalltrennsystem ihres Heimatorts bescheid.

Beschreibung

Wir schreiben das Jahr 2005, die Menschen versinken in ihrem eigenen Müll. Der einst so wunderbare blaue Planet auf dem sie vor einigen Jahren noch durch grüne Wiesen und Wälder spazieren konnten, ist zu einer einzigen Müllhalde geworden.

Umweltalarm	
Art:	Abenteuer
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Draußen
Material:	Müll
Dauer:	60 Minuten
Vorbereitung:	20 Minuten

Als einzigen Ausweg aus diesem Alptraum haben sich Regierungen aller Staaten dieser Erde entschlossen eine Umweltpolizei einzuführen, welche die Aufgabe hat unsere Welt vom Müll zu befreien.

Ihr seid ein Teil dieser Spezialeinheit, und wartet gerade in Eurer Müllentsorgungs- und Vermeidungszentrale (kurz MEuVZ) auf den nächsten Einsatzbefehl.

Alarm

"RRRRRIIIING !!!!"

Das Telefon in Eurer MEuVZ hat soeben geläutet. Ein aufgeregter Anrufer, erzählt Euch in wirren Sätzen von 2 riesigen Mülllagern die einen Park in Eurer Nähe verunreinigen. Nachdem Ihr den Anrufer beruhigt habt, könnte Ihr ihm folgende Informationen entlocken.

Das erste Müllager liegt von Eurem Hauptquartier aus in der Richtung _____° und in einer Entfernung von _____m. Wenn Ihr von dort aus in Richtung _____°, _____m geht, so kommt Ihr zum 2. Müllager.

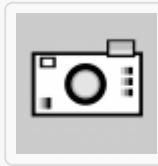
Natürlich macht Ihr Euch sofort auf den Weg, um die beiden Umweltverunreiniger in Eure MEuVZ zu bringen. In Eurer Zentrale geht Ihr dann nach Plan XVR27.66 vor (wird unten noch näher beschrieben!).

Viel Glück bei Eurer heiklen und wichtigen Mission und beeilt Euch !

PS : Solltet Ihr unterwegs noch andere Mülllager entdecken, so ist es Eure Pflicht diese ebenfalls in die

Plan XVR27.66

1. Der gesammelte Müll wird auf das Sortiergelände der MEuVZ gebracht und dort aufgelegt.
2. Jedes einzelne Müllstück wird dahingehend bewertet, ob es einer dieser Arten ist
 - wiederverwertbar
 - ein nicht-wiederverwertbarer Problemstoff
 - nicht-wiederverwertbar, aber kein Problemstoff
3. Müll der Kategorie a.) wird sortiert, und in den jeweiligen Sammelbehälter der MEuVZ geworfen.
4. Müll der Kategorie b.) wird zu der Problemstoffsammelstelle der MEuVZ gebracht, und dort von geschultem Personal sortiert und entsorgt.
5. Müll der Kategorie c.) wird in den allgemeinen Müllkontainer der MEuVZ geworfen.
6. Nach vollendeter Ausführung des Plans ist Meldung an die oberste MEuV-Behörde zu machen.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemachte Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Wir erfinden Spiele aus Naturmaterialien – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Wir_erfinden_Spiele_aus_Naturmaterialien/

Archiviert am: 2025-09-19 21:38:31

Wir erfinden Spiele aus Naturmaterialien ist eine Programmidee zur Entwicklung von Spielen und zum Befassen mit Naturmaterialien. Es lässt sich leicht in ein Abenteuer ausbauen.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
 - [2.1 Abschnitt 1: Vorgegebenes Spiel spielen](#)
 - [2.2 Abschnitt 2: Spielidee entwickeln](#)
 - [2.3 Abschnitt 3: Spielen und Bewerten](#)

Ziel

- Sie haben Methoden zur Entwicklung von Spielen kennengelernt.
- Sie kennen die Grundlagen für Spielregeln.
- Sie haben Spiele und Spielmaterial erfunden und aus Naturmaterialien gebastelt.

Beschreibung

Dieses Abenteuer entstand für das frelife-Jamboree 2003 und verbindet die beiden Herausforderungen "Stelle Spiele aus verschiedenen Materialien her" und "Bastle mit Naturfunden" (aus dem Schwerpunkt [Schöpferisches Tun](#)).

Wir erfinden Spiele aus Naturmaterialien	
Art:	Programmidee
Ziel:	Sie haben Methoden zur Entwicklung von Spielen kennengelernt. Sie kennen die Grundlagen für Spielregeln. Sie haben Spiele und Spielmaterial erfunden und aus Naturmaterialien gebastelt.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Spiele, sortiert nach einfachen und schwierigen Spielen Spielregelbausteine Spielideen ausformuliert Bastelwerkzeug Karton Speckstein Lacke Pinsel Laminiergerät + Folien
Dauer:	
Vorbereitung:	

Abschnitt 1: Vorgegebenes Spiel spielen

- Patrullen werden zu SpielleiterInnen (BegleitleiterInnen) zugeteilt. Diese haben von ihrem Spiel die Spielregeln zusammengefasst auf einem Zettel (FreeAcies)
- Spielothek wird vorgestellt: Welche Spiele haben wir da (FreeAcies)
- Jede Patrolle spielt ein Spiel an – wird ihnen zugeteilt (BegleitleiterInnen)

Abschnitt 2: Spielidee entwickeln

- Wir stellen verschiedene Spielideen und -geschichten vor.
- Die Patrolle entscheidet sich für eine Spielidee mit dem Punktklebeverfahren.
- Mit Hilfe von Kreativitätstechniken (Kärtchentechnik) entwickeln die Patrullen eine Spielgeschichte. Die BegleitleiterInnen erhalten dazu ein Kuvert mit dem Material.
- Mit Hilfe vorgegebener Spielregelbausteine werden die Spielregeln entwickelt.
- Es werden Ideen für ein Spielbrett gesucht und gefunden.
- Die Gruppe sucht das Material (aus der Natur) und bastelt das Spiel.

Abschnitt 3: Spielen und Bewerten

- Die Patrullen spielen ihr Spiel in der Patrolle an.
- Die Kornetten stellen ihr Spiel allen kurz vor.
- Es erfolgt die Wahl des Spiels des Tages.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Cris Sprachmann (freelife 2003)

Reflexion – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Reflexion/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:38:35

Reflexion ist das Nachdenken über eine vergangene Situation, wie zum Beispiel eine Heimstunde oder einen Lagertag. Du kannst eine Situation für dich selbst oder mit deinem Team reflektieren, und natürlich mit deinen Kindern und Jugendlichen.

Ziele

Wozu brauche ich das?

Die Reflexion soll dir helfen, das Erlebte zu verarbeiten. Einerseits kannst du überlegen, was gut funktioniert hat und ihr das nächste Mal wieder so machen wollt – andererseits kannst du schauen was nicht so toll geklappt hat und es also in Zukunft zu vermeiden gilt. Bei der Reflexion habt ihr natürlich auch die Möglichkeit euch auszutauschen, denn nicht jeder erlebt Situationen auf die gleiche Art und Weise.

Vergiss nicht bei der Planung einer Aktion, dir die Reflexion vom letzten Mal zur Hand zu nehmen! Denn Reflexionen sind kein Selbstzweck, sondern sollen auch dazu dienen, für die Zukunft zu lernen.

Feedback und Reflexionsmethoden

Methoden zur Reflexion

- [Ampel-Feed-back](#)
- [Auswertungsgalerie](#)
- [Blitzlicht](#)
- [Energiepegel-Anzeige](#)
- [Erwartungsposter](#)
- [Hand-Feed-back](#)
- [OE-Feed-back-Bögen](#)
- [Sektreflexion](#)
- [Theater](#)
- [Writer's Workshop](#)
- [Zettel auf dem Rücken](#)

Siehe Auch

[Fachwissen zu Reflexion](#)

Generationenduell Pfaditechnik – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Generationenduell_Pfaditechnik/

Archiviert am: 2025-09-19 21:38:43

Generationenduell Pfaditechnik
ist eine Möglichkeit, für die GuSp
ihre erlernten Fertigkeiten im
Bereich Pfaditechnik unter
Beweis zu stellen.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Inhalt](#)
- [3 Beschreibung](#)
 - [3.1 Vorbereitungen](#)
 - [3.2 Ablauf](#)
 - [3.3 Varianten](#)
 - [3.4 Bemerkungen](#)

Ziel

Generationenduell Pfaditechnik	
Art:	Programmidee
Ziel:	Pfaditechnik anwenden
Inhalt:	Pfaditechnik wie Knoten, Karte Kompass, etc...
Teilnehmer:	2 Gruppen, eine mit ehemaligen Pfadis, eine mit deinen GuSp
Leiter:	min. 2
Ort:	im Freien
Material:	Schnüre, Morsetabellen + Apparate, Bauholz, Karten und Kompass, Beil, Messer, Säge, Sternkarte, Planen, das Material sollte das selbe für jede Gruppe sein
Dauer:	min. 1 Heimstunde
Vorbereitung:	Aufgabenkarten, Preise organisieren,

- Die GuSp haben ihre erlernten Pfaditechnikfertigkeiten gezeigt und unter Beweis gestellt.

Inhalt

Die verschiedensten Pfaditechniken wie

- Pioniertätigkeiten, Knoten, Bünde, Bauten
- Orientierung, Karte, Kompass, Sterne, Kroki zeichnen
- Signalisieren, Morsen, ...
- Feuer machen
- Werkzeugkunde
- ...

Beschreibung

Vorbereitungen

Folgendes ist im Voraus zu organisieren:

- Ihr braucht eine Gruppe von ehemaligen Pfadis, zum Beispiel Elternratsmitglieder oder Gildemitglieder die sich noch treffen und sich mit den Pfaditechniken noch auskennen
- Einen gemeinsamen Termin finden. Hierzu bietet sich ein Besuchertag am Lager oder ein Jubiläumsfest der Gruppe oder ein Startfest an.
- Eventuell eine gemeinsame Heimstunde bzw. ein Vormittag, an dem die GuSp den "Veteranen" noch einmal einen Auffrischungskurs in Sachen Pfaditechnik geben.
- Die GuSp sollten natürlich in allen Pfaditechniken geschult worden sein.
- Aufgabenkarten erstellen und Material bereitstellen
- eventuell Einladungen versenden, Jause oder Verpflegung bereitstellen
- Preise organisieren

Ablauf

1. Jedes Team (GuSp Patrullen, "Veteranen Patrulle") macht sich bereit und geht an seinen Platz.
2. Der Spielleiter/ Showmaster stellt die einzelnen Teams vor. Patrullennamen der GuSp und ehemalige Patrullennamen der "Oldies".
3. Von Team A kommt der erste Spieler heraus, zieht eine Aufgabe aus einem Stapel von Aufgabenkarten und liest diese laut vor. Anschließend darf er oder sie entscheiden, ob er die Aufgabe selbst löst, oder ob ein Teammitglied antritt. Die gegnerischen Teams bestimmen auch jeweils jemanden der für diese Aufgabe antritt. Der Spielleiter überwacht nun das Ausführen der Aufgabe und achtet darauf, dass nicht geschummelt wird. Am Ende gibt es Punkte.
4. Nun zieht jemand vom Team B eine Aufgabe.
5. Dies geht so weiter, bis die Zeit um ist oder keine Aufgaben mehr da sind. Anschließend kommt es zur Siegerehrung und zu einem gemeinsamen Fest.

Varianten

- Das ganze kann auch einfach zwischen gemischten Patrullen (WiWö, GuSp, CaEx, RaRo) stattfinden.
- Jedes Team muss vor dem Ziehen der Aufgabe ein Mitglied bestimmen, das dann die Aufgabe meistern muss.
- ... eurer Kreativität sind keine Grenzen gesetzt

Bemerkungen

Diese Aktivität benötigt einiges an Vorbereitung. Auch ist es wichtig, dass sich die ehemaligen Pfadis wohlfühlen und das Gefühl haben, die Aufgaben auch meistern zu können. Es kann helfen, wenn einige von ihnen aber auch von den GuSp bei der Erstellung der Aufgabenkarten eingebunden werden.

Autoren: Fabian Bonetti, Gruppe Hard

Müllsortieren – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/M%C3%BCllsortieren/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:38:50

Müllsortieren ist ein [Spiel](#) oder [Wettbewerb](#) für mehrere Patrullen.

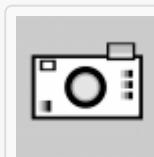
Ziel

Die Patrolle beschäftigt sich mit richtiger Mülltrennung.

Beschreibung

Jede Patrolle erhält einen Sack gemischten Müll. Wer ist am schnellsten mit dem fachgerechten Sortieren des Mülls fertig?

Müllsortieren	
Art:	Spiel
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	ab zwei Patrullen
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	nicht sortierter Müll, 1 Sack pro Patrolle
Dauer:	15 Minuten
Vorbereitung:	



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Wandelndes A – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Wandelndes_A/

Archiviert am: 2025-09-19 21:38:58

Wandelndes A ist eine Programmidee zur Verbindung von Knoten und Bünden sowie Geschicklichkeit. Es kann als Wettbewerb mehrerer Patrullen gestaltet sein.

Ziel

Die Kinder wiederholen und festigen den Kreuz- und den Diagonabund sowie die dazugehörigen Knoten. Die Kinder erlernen den praktischen Umgang mit Bünden und wissen, worauf es beim Anfertigen eines Bundes ankommt. Die Kinder fertigen ein Spielgerät, dass sie anschließend selbst benutzen. Die Kinder lernen spielerisch, wie sie zusammen helfen und sich koordinieren müssen, um eine Aufgabe zu bewältigen

Wandelndes A	
Art:	Programmidee
Ziel:	Die Kinder wiederholen und festigen den Kreuz- und den Diagonabund sowie die dazugehörigen Knoten. Die Kinder erlernen den praktischen Umgang mit Bünden und wissen, worauf es beim Anfertigen eines Bundes ankommt. Die Kinder fertigen ein Spielgerät, dass sie anschließend selbst benutzen. Die Kinder lernen spielerisch, wie sie zusammen helfen und sich koordinieren müssen, um eine Aufgabe zu bewältigen
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Seile Stangenholz (pro Patrolle 2x 2,50m + 1x 1,50 m)
Dauer:	90 Minuten
Vorbereitung:	10 Minuten

Beschreibung

Situation 1

Instruktion - mit den Kindern gemeinsam Bünde wiederholen (noch einmal vorzeigen)

Situation 2

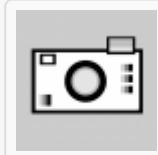
Jede Patrouille erhält den Auftrag aus drei Stangen ein A-förmiges Gebilde zu bauen unter Verwendung der angeführten Bünde. Der Leiter kontrolliert ob die Bünde fest genug sind - ein Kind soll auf dem Querbalken stehen können, ohne dass sich das Ding verzieht.

Situation 3 Das wandelnde A

An die obere Spitze des As werden vier lange Seile geknüpft. Ein Kind stellt sich auf den Querbalken und die anderen versuchen zunächst durch Ziehen an den Seilen das stehende A im Gleichgewicht zu halten. Anschließend wird versucht, mit dem A Gehbewegungen zu machen. Wenn sie das Gefühl dafür bekommen haben, können zwei Patrullen ein kleines Rennen veranstalten.

Bemerkungen

Für das Kind, das im A steht, empfiehlt es sich, einen Fahrradhelm zu organisieren - es ist zwar noch nie was passiert, weil die Kinder meist abspringen, wenn sie merken, dass sie aus dem Gleichgewicht kommen - aber - man weiß ja nie!



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Klaus Hollinetz

Heimstunde – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Heimstunden/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:39:05

Die **Heimstunde** (oder **Heimabend**) ist eine der zentralen GuSp-[Methoden](#).

Beschreibung

Einmal in der Woche treffen sich alle [Patrullen](#) eines [Trupps](#), um gemeinsam ca. zwei Stunden [Spiritualität](#), [Internationalität](#), Natur, Mut, Kritik, Körperbewusstsein, [Abenteuer](#) und Kreativität zu erleben, um zu plaudern und zu lachen - eben, um eine Heimstunde zu erleben. Du als [Leiter/in](#) bist in dieser Zeit für die Guides und Späher verantwortlich. Eine Heimstunde folgt einer [Spannungskurve](#) (Einstieg, Hauptteil, Ausstieg) und sollte nach [ZIMM](#) (Ziel, Inhalt, Methode, Motto) geplant sein.

Heimstunden in der PIK8

Die in der PIK8 eingetragenen Heimstunden findest du in der [Kategorie:Heimstunde](#).

Speziell für Online-Heimstunden, wie sie zum Beispiel im Rahmen der Coronavirus-Pandemie notwendig waren, gibt es die [Kategorie:Online-Heimstunde](#).

Weblinks



[Heimstunde](#)

Kern-[Methoden](#) der GuSp-Stufe

Patrullensystem	<ul style="list-style-type: none">• Patrolle• Patrullenrat• Patrillenaktion• Patrillenaufgaben• Kornettln• Patrillenämter
---------------------------------	--

Programmmethoden	<ul style="list-style-type: none"> • Heimstunde • Lager • Hike • Abenteuer • Wettbewerb • Schritt für Schritt • Spiel • Freizeit am Lager • Zeremonien, Traditionen, Rituale • Meine Schritte zum Versprechen • Überstellung zu CaEx
Trupp	<ul style="list-style-type: none"> • Trupprat • Truppversammlung

Kategorie:Programmsplitter – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Programmsplitter/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:39:10

Diese Kategorie listet alle **Programmsplitter** der PIK8 auf.

Seiten in der Kategorie „Programmsplitter“

Diese Kategorie enthält folgende Seite:

V

- [Programmsplitter zum Verständigungsplan](#)

Abergläubische Holzfäller – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Aberg%C3%A4ubische_Holzf%C3%A4ller/

Archiviert am: 2025-09-19 21:39:18

Abergläubische Holzfäller ist eine Programmidee zur Schöpferischen Betätigung mit Naturmaterialien.

Beschreibung

Die Holzfäller sind sehr abergläubische Menschen, daher möchten sie vor jedem Holzfällen die Waldgeister gütig stimmen. Sie bauen je nach Geschicklichkeit mit Naturmaterialien größere oder kleinere Opfergaben.

Einen Ort suchen wo es viele Naturmaterialien gibt.

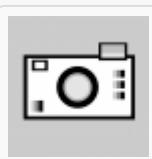
Mit den selbstgesuchten Naturmaterialien sollen selbst erfunden (oder vorgegebene) Gegenstände, Figuren gebastelt werden.

Nur mit Materialien die sie mithaben (Pfadfinderrucksack) etwas basteln.

Abergläubische Holzfäller	
Art:	Programmidee
Ziel:	Schöpferisch tätig sein
Inhalt:	Basteln mit Naturmaterialien
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Klebstoff Spagat eventuell kl. Holzblätte
Dauer:	30 Minuten
Vorbereitung:	

Bemerkungen

Im Haus müssen die Materialien bereitgestellt werden.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Gruppe 31 Stadlau

Adventfeier – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Adventfeier/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:39:26

Adventfeier ist eine Programmidee, wie eine solche Feier im Advent gestaltet sein könnte.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
- [3 Variation](#)
- [4 Bemerkungen](#)
 - [4.1 Bemerkungen zum Ort](#)
- [5 Literatur](#)

Ziel

- Die Kinder erleben eine gemeinsame besinnliche Feier.
- Durch eine kurze Aktivität im Freien sollen sie den warmen umgestalteten Raum bewusster wahrnehmen.
- Sie erleben körperliche Entspannung und sollen sich für besinnliche Gedanken öffnen.
- Einstimmung auf das Weihnachtsfest oder auf den Advent

Adventfeier	
Art:	Programmidee
Ziel:	Die Kinder erleben eine gemeinsame besinnliche Feier. Durch eine kurze Aktivität im Freien sollen sie den warmen umgestalteten Raum bewusster wahrnehmen. Sie erleben körperliche Entspannung und sollen sich für besinnliche Gedanken öffnen. Einstimmung auf das Weihnachtsfest bzw. auf den Advent
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	Utensilien, um einen Raum gemütlich zu gestalten, ev. Decken für den Boden, Teelichter, Duftlampen, Pölsterchen, Teppichfliesen, CD-Player mit ruhiger Musik, Tee und Kekse
Dauer:	90 Minuten
Vorbereitung:	

Beschreibung

Situation 1

Ein/e Leiter/in schnappt die Kinder und geht mit ihnen hinaus. Spiel: Bärenjagd: Ein/e Leiter/in legt eine Spur im Schnee, die Kinder folgen der Spur und müssen versuchen den/die Leiterin zu aufzustören. Ein/e andere/ Leiter/in bereitet inzwischen den Gruppenraum

Situation 2

Die Kinder kommen in den warmen vorbereiteten Gruppenraum und suchen sich ein gemütliches Plätzchen. Sie sollen versuchen eine möglichst entspannte Haltung einzunehmen (vorzugsweise liegend).

Körperübung Es handelt sich um eine umfangreiche Übung zum Abbau von Anspannungen. Folgenden Text langsam vorgetragen:

Schließe bitte deine Augen. Pause
Atme tief ein und l a n g s a m wieder aus. Pause
Spüre, ob du bequem liegst. Wenn nicht, verändere jetzt deine Haltung . Pause
Spanne die Zehen- und die Fußmuskeln an. Zähle wieder still bis fünf. Entspanne alle Muskeln wieder. Paus
Spanne Zehen, Füße und Beine an. Zähle wieder. Entspanne alle Muskeln wieder. Pause
Spanne die Handmuskeln an. Zähle wieder. Entspanne alle Muskeln wieder. Pause
Spanne die Handmuskeln und die Arme an. Zähle wieder. Entspanne alle Muskeln wieder. Pause
Spanne den Nacken an. Zähle wieder. Entspanne alle Muskeln wieder. Pause
Spanne den Bauch an. Zähle wieder. Entspanne alle Muskeln wieder. Pause
Und jetzt werden alle Muskeln wieder entspannt. Locker lassen, ganz locker!

Situation 3

Besinnliche Geschichte vortragen: (nach Alter der Kinder) "Die vier Lichter des Hirten Simon" (Kinderbuch) oder "Ottokar und der Stern" (siehe Literatur).

Situation 4

Gemütliches beisammensitzen bei Tee und Keksen

Variation

Die Körperübung und die Texte sind natürlich frei variierbar, ebenso das Spiel zu Beginn, die Erfahrung einer Aktivität im Freien mit einer besinnlichen Feier zu kombinieren, hat sich allenfalls gut bewährt.

Bemerkungen

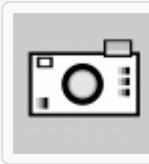
Meine Kinder haben auf diesen Ablauf durchwegs positiv reagiert (sowohl in der Heimstunde, als auch in der Schule!) - gerade auch Kinder, denen es sonst schwer fällt, einmal ruhig zu werden... meist war eine derartige Feier auch der Abschluss des Kaldenderjahres, was gut gepasst hat.

Bemerkungen zum Ort

Anfang wenn möglich im Freien

Literatur

- Die vier Lichter des Hirten Simon, [ISBN 3314100531](#)
 - Ottokar und der Stern



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Klaus Hollinetz

Agentur Rainbow – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Agentur_Rainbow/

Archiviert am: 2025-09-19 21:39:33

Agentur Rainbow ist eine Programmidee zum Thema Werbung.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
 - [2.1 Einstieg](#)
 - [2.2 Hauptteil](#)
 - [2.3 Ausstieg](#)

Ziel

Sie haben gemeinsam an einer Werbekampagne mitgewirkt, können mit Erlagschein, Fahrplan etc umgehen.

Beschreibung

Diese PIK8-Idee entstand als "Regentropfen" für das 4anaund 2004 (NÖ-Landeslager) und verbindet die Herausforderungen "Kannst du mit Fahrplan, Lexikon, Telegramm, Erlagschein, einem Rezept umgehen" (aus: Verantwortungsbewusstes Leben in der Gemeinschaft) und "Dichte Werbetexte und illustriere sie" (aus: Schöpferisches Tun).

Die Agentur, die für den World

Wide Fund For Nature Österreich (WWF) eine Werbekampagne ausrichtet trägt den Namen Rainbow, Regenbogen,

Agentur Rainbow	
Art:	Programmidée
Ziel:	Sie haben gemeinsam an einer Werbekampagne mitgewirkt, können mit Erlagschein, Fahrplan etc umgehen.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Namensschilder 1 großes Kuvert /Patrouille div. Angaben Kärtchen mit Methoden Papier 3 Zeichenblöcke A 3 Viele verschiedene bunte StifteKassettenrecorder, Kassetten, Batterien, Mikrofon (?) Verkleidung für die div. Personen Bsp. für Werbeslogans Plakate Fahrpläne Botenschild TelegrammvorlagenPostzeichen Mehrere Lexika KuvertinfoAdresse WWFZuschlag des WWF WWF-Gimmicks Namensschild für Direktor, Assistenten, Verkleidung: cooles Sakko, eventuell Rainbow-Kapperl
Dauer:	
Vorbereitung:	

insbesondere Wasser, Gewässer eines der Themen, für die sich der World Wide Fund For Nature Österreich (WWF) einsetzt.

Inhalte

Werbung, Umweltthemen wie Artenschutz, Treibhauseffekt, Tierschutz etc.

Rahmengeschichte

Patrullen sind Teams einer Werbeagentur, die an einer Ausschreibung für die Gestaltung der World Wildlife Found Österreich (WWF)-Kampagne "4diFisch und andere Viecher" teilnimmt.

Einstieg

Begrüßung durch den Direktor der Werbeagentur "Rainbow", die Agentur mit den bunten Ideen: Direktor erklärt kurz seinen Plan, dass die Agentur nun durch die einzelnen Teams an der Ausschreibung für die neue World Wildlife Found Österreich (WWF)-Kampagne "GreenRain" teilnimmt. Frage an die GusP: was wisst ihr über den WWF?

Spiel

Eisbär und Pinguin: Da die Teams der Agentur aus kreativen Köpfen bestehen, beginnen sie jeden Tag mit einem Spiel, das zum Thema passt. Bei World Wildlife Found Österreich (WWF) geht es ja um Tiere, die Natur, sodass der heutige Tag mit dem Spiel "Eisbär und Pinguin" (Frage: gibt es diese Tiere in Österreich? wo lebt der Eisbär, wo der Pinguin? Können die beiden jemals zusammenkommen?) begonnen wird.

Wahl des Werbemittels

Die Teams haben nun die Möglichkeit eine Werbemethode auszuwählen (Plakat, Radio, Zeitung, TV/Kinospot). Wichtig ist, dass die Teams sich für einen Hauptwunsch und eine Alternative entscheiden. Ihre Entscheidung teilen sie dem Assistenten mit. M: Aufgabentext, Kärtchen, Beispiele für Werbung (Die Anzahl der einzelnen Methoden hängt vom vorhandenen Material ab, sollte gemischt sein, bei Überschneidungen Entscheidung im Kornettenrat)

Telegramm

nun müssen die Teams dem World Wildlife Found Österreich (WWF) mitteilen, welche Methode sie gewählt haben, indem sie World Wildlife Found Österreich (WWF) ein Telegramm schicken:M: Telegramm, Stifte, ev. Adresse: (Die Älteren: morsen) P: Post

Hauptteil

Vorbereitung/Thema

wie jede andere Agentur müssen sich die Teams zuerst einmal mit dem Thema der Werbekampagne auseinandersetzen. Dazu sollen sie folgende Begriffe im Lexikon nachschlagen: Artenschutz, Regenbogen, Regenwald, Gewässer, Evolution, Urwald, NationalparkM: Lexika, Papier, Stifte, schriftl. Aufgabe

Interview

Bevor ihr beginnt, ist es wichtig zu wissen, was die Leute denken, wenn sie die einzelnen Begriffe hören. Befragt 2 (die Älteren 4) Personen.

Werbelogan

und jetzt geht's los: Die Vorbereitungen sind abgeschlossen, nun können die Teams mit der Gestaltung ihres Werbeslogans beginnen. Dazu haben sie Zeit bis xy, dann Begutachtung durch den Direktor, der dann je nach Zeit und Alter der Teams noch ein Änderung anregen kann, Die Übergabe der Slogans an den Boten muss bis xy erfolgen.M:
AufgabeRadio: Cassettenrecorder, Stifte, PapierTV: SketchPlakat/Zeitung/Internetbanner: Papier, Stifte,

Check durch den Direktor (der immer von seinem Assistenten unterstützt wird). hier kann die Dauer des WS noch ein wenig je nach verbleibender Zeit gesteuert werden (bessere Gestaltung der Slogans, etc.) wenn OK, dann: muss der Slogan verschickt werden.Info: 1 großes Kuvert/Patrulle, Stift,, WWF Österreich, z. Hd. Leiter der Marketingabteilung Alex Buchinger, Ottakringer Str. 114, 1160 Wien

Kuvert richtig beschriften, wenn ok

Info von Ass: das Kuvert muss nun von einem Boten zu World Wildlife Found Österreich (WWF) Österreich gebracht werden. Dieser ist vorher mit Erlagschein zu bezahlen, Kosten: € 43;-.M: Erlagschein, StiftP: Ass., Bank

Übergabe an Boten. Dieser kennt den Weg nicht, Teams müssen optimale Verbindung auf Fahrplan nachsehen.M:
FahrplanP: BoteWenn ok, Übergabe an Bote

Ausstieg

Präsentation

Direktor lobt Teams, dass alle die Unterlagen rechtzeitig abgeschickt haben, die Teams so kreativ waren und die Frist eingehalten werden konnte. Nun ist endlich Gelegenheit, dass alle sich die Vorschläge ansehen können, am Ende der Präsentationen sollte die Information über das Ergebnis vorliegen. Der Direktor hat daher alle Mitglieder der Firma eingeladen, sich die Werbeslogans anzusehen.Teams präsentieren ihre Slogans:Spot: als Sketch darstellen.Plakat: kurze Erklärung des Teams,

Assistent bringt dem Direktor ein Telegramm: Direktor liest. Hurra, die Rainbow Agentur hat den Zuschlag erhalten.

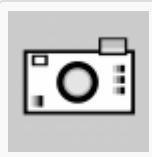
Als Dankeschön erhält jedes Team eine Bestätigung von World Wildlife Found Österreich (WWF).

Personen

- Direktor
- Assistent
- Postschalterbeamter (für Telegramm), Bank für Erlagschein
- Bote

Am Schluss lauschen alle Begleitführer den Präsentationen der Patrullen

Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).



Autoren: Andrea Hazivar (4anaund 2004)

Aktiv-Natur-Kim – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Aktiv-Natur-Kim/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:39:38

Aktiv-Natur-Kim ist eine Variante des [Kim-Spiels](#) zum Thema "Natur".

Ziel

Die Kinder schärfen ihr Gedächtnis und ihren Blick für die Natur.

Beschreibung

Vor Beginn, sammelst Du - ohne dass es die Guides und Späher merken - zehn natürliche Gegenstände, wie Steine, Eicheln, Tannenzapfen, Blätter, Blumen, Schneckengehäuse, Federn und dergleichen. Lege sie auf ein Tablett und bedecke sie mit einem Tuch.

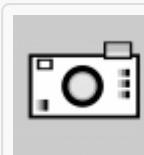
Nun rufe die GuSp zusammen und sage ihnen: "Unter diesem Tuch liegen zehn Dinge, die ihr in der Natur finden könnt. Schaut genau hin, wenn ich das Tuch einige Augenblicke hochhebe (etwa 30 Sekunden), und behaltet möglichst alles im Kopf."

Nun ziehen die Kinder patrullenweise los und suchen nach gleichen Gegenständen. Nach fünf Minuten rufst Du sie zurück. Wenn alle da sind, ziehst du jeden Gegenstand einzeln hervor, fragst, wer etwas Gleichtes gefunden hat, und erzählst interessante Geschichten darüber, oder lässt sie erzählen, was ihnen zu dem Gegenstand einfällt.

Aktiv-Natur-Kim	
Art:	Programmidee
Ziel:	Die Kinder schärfen ihr Gedächtnis und ihren Blick für die Natur.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Tablett oder ähnliches (z.B.: flache Schachtel) Tuch 10 Gegenstände aus der Natur
Dauer:	30 Minuten
Vorbereitung:	15 Minuten

Bemerkungen

Die Kinder sind immer mit großer Begeisterung dabei. Vor allem in unbekanntem Gelände (zum Beispiel am Ankunftstag am SoLa) gibt es ihnen die Möglichkeit eines ersten Erkundungsganges. Den Schwierigkeitsgrad kann man durch die Auswahl (nur verschiedene Blätter sind eher etwas für Geübte) und die Anzahl der Gegenstände variieren.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Kimspiele

- [Aktiv-Natur-Kim](#)
- [Aktivtipp aus dem JOKER - Waschbeutel packen](#)
- [Apotheken-Kim](#)
- [Gegenstände ertasten 2](#)
- [Gewürz-Kim](#)
- [Hörkim](#)
- [Kartenzeichen-Kim](#)
- [KIM der Sinne in der Natur](#)
- [Natur-Kim](#)
- [Regenbogen-Küche](#)
- [Regenbogeninsel](#)
- [Sehkim](#)
- [Wanderungs-Kim](#)
- [Windrosen-Kim](#)

Aktivtipp aus dem JOKER - BiPis Reisen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Aktivtipp_aus_dem_JOKER_-_BiPis_Reisen/

Archiviert am: 2025-09-19 21:39:45

BiPis Reisen ist ein [Aktivtipp](#) aus dem [Joker](#) (Seite 12). Die Teilnehmer befassen sich dabei mit den Reisen von [Baden-Powell](#).

Beschreibung

Aktivtipp aus dem JOKER - BiPis Reisen	
Art:	Programmidee
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	Atlas
Dauer:	30 Minuten
Vorbereitung:	

Diese Programmidee kennt ihr vielleicht schon aus dem [Joker](#) (Seite 12)! Unterstützung für die Umsetzung erhaltet ihr sicher bei euren LeiterInnen.



Nehmt einen Atlas von zuhause in die nächste Heimstunde mit oder schaut, ob Ihr einen in der Gruppenbibliothek findet. Versucht die Länder zu finden, in denen B.P. unterwegs war. Was wisst Ihr von diesen Ländern? Bittet Eure LeiterInnen, Euch etwas von diesen Ländern zu erzählen.

Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).



Autoren: Joker

Aktivtipp aus dem JOKER - Bücher über BiPi – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Aktivtipp_aus_dem_JOKER_-_B%C3%BCcher_%C3%BCber_BiPi/

Archiviert am: 2025-09-19 21:39:54

Bücher über Baden-Powell ist ein [Aktivtipp](#) aus dem [Joker](#) (Seite 16). Die Kinder befassen sich mit Literatur über [Baden Powell](#).

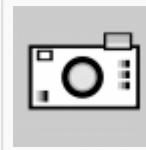
Beschreibung

Aktivtipp aus dem JOKER - Bücher über BiPi	
Art:	Programmidee
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	Papier Schreibzeug Stifte
Dauer:	60 Minuten
Vorbereitung:	



Diese Programmidee kennt ihr vielleicht schon aus dem [Joker](#) (Seite 16)! Unterstützung für die Umsetzung erhaltet ihr sicher bei euren LeiterInnen.

Vergleicht: Welche Bücher über [Baden-Powell](#) werden im Scout Shop angeboten, welche habt Ihr in Eurer Heimbibliothek, welche findet ihr im Internet? Sucht Euch ein interessantes Kapitel im Buch "Wie man Pfadfindfinderin und Pfadfinder wird"! Macht dazu eine einfache Bildgeschichte als Quiz für andere [Patrullen](#).



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Joker

Aktivtipp aus dem JOKER - Das PfadfinderInnengesetz in meinem täglichen Leben – PIK8

URL:

http://www.pik8.at/wiki/Aktivtipp_aus_dem_JOKER_-_Das_PfadfinderInnengesetz_in_meinem_t%C3%A4glichen_Leben/

Archiviert am: 2025-09-19 21:40:03

Aktivtipp aus dem JOKER - Das PfadfinderInnengesetz in meinem täglichen Leben ...

Ziel

Sinn und konkrete Anwendung des PfadfinderInnen-Gesetzes überdenken.

Beschreibung

Aktivtipp aus dem JOKER - Das PfadfinderInnengesetz in meinem täglichen Leben

Art:	Programmidee
Ziel:	Sinn und konkrete Anwendung des PfadfinderInnen-Gesetzes überdenken.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	Schreibzeug Plakatpapier Stifte
Dauer:	30 Minuten
Vorbereitung:	



Diese Programmidee kennt ihr vielleicht schon aus dem [Joker](#) (Seite 132)! Unterstützung für die Umsetzung erhaltet ihr sicher bei euren LeiterInnen.

Nehmt ein großes Plakat, teilt es in 8 Felder ein und schreibt in jedes Feld einen Gesetzespunkt. Setzt Euch nun alle rund um das Plakat, und jedeR zeichnet in die Felder, wie die einzelnen Punkte daheim, in Schule und Freizeit Gültigkeit haben können. Wenn Euch nichts mehr einfällt, besprecht die Zeichnungen und überlegt, was Ihr in nächster Zeit

besonders beachten wollt. Ihr könnt nach einiger Zeit das Plakat wieder aus dem Kasten holen und nachschauen, was Euch wirklich gelungen ist. Andere Ideen dazu findet Ihr im Themenkreis A dieses Schwerpunkts im [Erprobungssystem](#) (z.B. Zeitungsausschnitte sammeln, einen Sketch/eine Pantomime zu einem Gesetzespunkt machen, etc.).



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Joker

Aktivtipp aus dem JOKER - Mein Patrullenstammbuch – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Aktivtipp_aus_dem_JOKER_-_Mein_Patrullenstammbuch/

Archiviert am: 2025-09-19 21:40:09

Mein Patrullenstammbuch ist ein Aktivtipp aus dem Joker (Seite 22).

Ziel

Die Patrolle füllt die Seiten aus dem Joker gemeinsam aus oder erstellt gemeinsam ein eigenes Buch, das alle Patrullenmitglieder beschreibt.

Beschreibung

Aktivtipp aus dem JOKER - Mein Patrullenstammbuch	
Art:	Programmidee
Ziel:	Es soll gemeinsam ein Buch entstehen das alle Patrullenmitglieder beschreibt
Inhalt:	gemeinsam werden die einzelnen Patrullenmitglieder beschrieben und verschriftlicht
Teilnehmer:	1 Patrolle
Leiter:	egal
Ort:	Drinnen
Material:	1 JOKER pro GuSp Schreibzeug Papier Malstifte
Dauer:	45 Minuten
Vorbereitung:	-

Diese Programmidee kennt ihr vielleicht schon aus dem Joker (Seite 22)! Unterstützung für die Umsetzung erhaltet ihr sicher bei euren LeiterInnen.



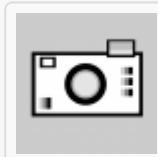
Damit Du Deine Patrullenmitglieder besser kennenzulernen kannst, könnt Ihr folgende Seiten gemeinsam in einer Heimstunde ausfüllen:

Mein Patrullenstammbuch

- Mit Informationen über Hobbies, Schule, Geburtsdatum, Geschwister, Adresse, Berufswunsch,
- Lieblingsbuch, -essen, -song, -gruppe, -gegenstand, -lehrerInnen...
- mich interessiert am meisten...
- ich kann besonders gut...
- ich mag überhaupt nicht...
- besondere Eigenschaften...
- Berufswunsch

Als Anpassung kann ein eigenes Stammbuch erstellt werden. Dafür werden die o.a. Punkte in ein leeres Buch geschrieben und jedes Patrullenmitglied beschreibt sich selbst darin.

Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).



Autoren: Joker

Aktivtipp aus dem JOKER - Ortserkundung – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Aktivtipp_aus_dem_JOKER_-_Ortserkundung/

Archiviert am: 2025-09-19 21:40:17

Aktivtipp aus dem JOKER -
Ortserkundung ...

Ziel

Seine Heimatstadt besser
kennenlernen.

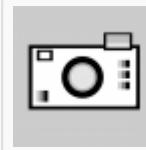
Beschreibung

Aktivtipp aus dem JOKER - Ortserkundung	
Art:	Programmidee
Ziel:	Seine Heimatstadt besser kennenlernen.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Draußen
Material:	Schreibzeug Papier ev. Fotoapparat
Dauer:	60 Minuten
Vorbereitung:	



Diese Programmidee kennt ihr vielleicht schon aus dem [Joker](#) (Seite 124)! Unterstützung für die Umsetzung erhaltet ihr sicher bei euren LeiterInnen.

Wenn Du einmal Deinen Heimatort, Deinen Sommerlagerort oder einen Ort, durch den Du gerade mit Deiner Patrulle auf einer Wanderung kommst, genauer kennenlernen willst, so kannst Du eine Ortserkundung machen. Gemeinsam mit Deiner Patrulle kannst Du versuchen, jene Dinge über den Ort herauszufinden, die Dir wichtig, interessant, lustig oder charakteristisch erscheinen. Versuche immer, alle Ergebnisse und Informationen schriftlich festzuhalten, denn je mehr Du in Erfahrung bringst, um so mehr vergisst Du wieder, wenn Du es nicht aufschreibst.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Joker

Aktivtipp aus dem JOKER - Patrullen in eurer Gruppe – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Aktivtipp_aus_dem_JOKER_-_Patrullen_in_eurer_Gruppe/

Archiviert am: 2025-09-19 21:40:24

Patrullen in eurer Gruppe ist ein Aktivtipp aus dem [Joker](#) (Seite 31). Die [Patrullen](#) erheben dabei die Geschichte der Patrullen in deiner Pfadfindergruppe.

Beschreibung

Aktivtipp aus dem JOKER - Patrullen in eurer Gruppe	
Art:	Programmidee
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	
Dauer:	60 Minuten
Vorbereitung:	



Diese Programmidee kennt ihr vielleicht schon aus dem [Joker](#) (Seite 31)! Unterstützung für die Umsetzung erhaltet ihr sicher bei euren LeiterInnen.

Entdeckt gemeinsam Eure Patrullengeschichte:

- Hat es schon einmal eine Patrulle mit Eurem Namen gegeben?
- Seit wann gibt es Eure Patrulle schon?
- Wer waren frühere Mitglieder - wo sind diese Leute jetzt?
- Wer waren die [KornettInnen](#)?
- Wie alt und von wo ist der Wimpel?
- Wo war Eure Patrulle schon überall dabei?

- Gibt es alte [Logbücher](#)? Schmökert einmal darin!



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemachte Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Joker

Archäologie – PIK8

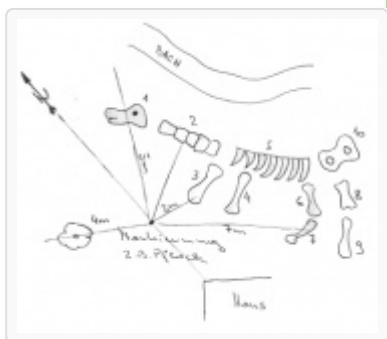
URL: <http://www.pik8.at/wiki/Arch%C3%A4ologie/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:40:31

Archäologie ist eine Programmidee, die beispielsweise eine Station in einem Geländespiel ([Abenteuer](#)) sein kann.

Beschreibung

Archäologie	
Art:	Programmidee
Ziel:	Beschäftigen mit den Aufgaben eines Archäologen
Inhalt:	Karte erstellen; Arbeitsteilung in der Patrouille
Teilnehmer:	1
Leiter:	
Ort:	Draußen
Material:	Bussole Maßbänder mottobezogene Fundstücke Pflock (Ausgangspunkt) Papier Schreibzeug
Dauer:	45 Minuten
Vorbereitung:	10 Minuten



Skizze eines möglichen Skelettes

Aufgabe der Patrulle ist es, einen Lageplan mit den 10 eingemessenen Gegenständen (mottobezogen z.B. Saurierknochen) von einem bestimmten Punkt aus (Pflock, ...) zu zeichnen; die Karte sollte natürlich auch einen Nordpfeil, eine kleine Legende und einige "Geländeteile" (z.B. Baum, Strauch, Bach, ...) enthalten. Die Patrulle soll sich zuerst über eine mögliche Arbeitsteilung Gedanken machen; erst dann sollen die einzelnen Arbeiten aufgeteilt werden. Ein Saurierfund besteht z.B. aus: Schädel, Beckenknochen, Hand (2), Fuß (2), Schwanz, Rippen, Oberschenkel, Unterarm.

Im [JOKER](#) findest du ab Seite 201 Informationen zum Vermessen.

Varianten

- Weitere Aufgaben eines Archäologen können hinzugefügt werden, z.B. das freilegen mittels kleiner Besen.
- Auch kann die Fundstelle versteckt sein und erst mittels z.B. Karte und Kompass oder Metalldetektor gefunden werden.

Autoren: Gruppe 36 St. Stanislaus Kostka

Siehe auch

Methoden zum Thema Karte und Kompass

- Aktivtipp aus dem JOKER - Kartenzeichenmemory
- **Archäologie**
- Bahnstrecken auf der Landkarte
- BiPi feiert Geburtstag
- Die Abschlusswanderung
- Die Schatzinsel
- Ein geheimer Bote
- Fotos von Kartenzeichen in der Wirklichkeit
- Gehen nach dem Kompass
- Ja-Nein-Schatzsuche
- Kompass-Reigen
- Kompass-Spiel
- Kartenzeichen-Bewegungsspiel
- Kartenzeichen-Domino
- Kartenzeichen-Kim
- Kartenzeichen-Quartett
- Modell mit Höhenschichtlinien
- Punkte im Gelände finden
- Schatzsuche
- Schatzsuche am Papier mit der Windrose
- Scotland Yard auf der Landkarte
- Scotland Yard in Real Life
- Windrosen-Kim
- Windrosenspiel
- Wo steht der Fotograf

Au ja! – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Au_ja!/

Archiviert am: 2025-09-19 21:40:37

Au ja! ist ein [Auflockerungsspiel](#)

Inhaltsverzeichnis

- [1 Wir brauchen dazu:](#)
- [2 So geht es:](#)
- [3 Varianten:](#)
- [4 Wann einsetzen:](#)
- [5 Weblinks](#)

Wir brauchen dazu:

So geht es:

Alle stehen im Kreis. Wer anfängt, sagt "Wir machen jetzt alle". Alle rufen "Au ja! Au ja!" und machen das Gesagte. So geht es reihum.

Beispiele: "Wir machen jetzt alle eine Grimasse.", "Wir klopfen uns alle auf den Bauch (den eigenen)." oder "Wir küssen uns alle auf die linke Schulter."

Das Spiel ist beendet, wenn eine Tutorin sagt: "Wir arbeiten jetzt alle weiter."

Varianten:

Margarete (s. u.)

Wann einsetzen:

Wenn die Gruppe lange sehr ernsthaft gearbeitet hat. Oder wenn sie ganz viel Albernheit herauslassen muss.

Weblinks

- [Spielereader von Oliver Klee](#)

Auflockerungsspiele

- Au ja!
- Bewegungskanon
- Daumenwrestling
- Die Milch kocht über!
- Ich fühle mich jetzt so ...
- Im Kreis hinsetzen
- Intelligenztest
- Jammern
- Knäuel weitergeben
- Labyrinth
- Margerite
- Maschine-Spiel
- Paranoia
- Pause
- Pärchenfangen
- Roboter parken
- Schlange und Hase
- Schuhsalat
- Smaug
- Taaa-Tung!
- Tropengewitter
- Wanderndes Klatschen
- Was machst du denn?
- Wäscheklammern
- Zauberwald
- Zulutanz

Auf den Spuren von Phileas Fogg durch... – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Auf_den_Spuren_von_Phileas_Fogg_durch.../

Archiviert am: 2025-09-19 21:40:46

Auf den Spuren von Phileas Fogg durch ... ist eine Programmidee zum Beschäftigen mit anderen Ländern.

Ziel

Ein Land näher Kennenlernen und präsentieren

Beschreibung

Auf einer [Karte](#) ist die Reiseroute von Phileas Fogg (in 80 Tagen um die Welt) eingezeichnet (schemenhaft). Die [Patrolle](#) wählt durch Werfen eines Dartpfeiles das Land aus, das sie genauer kennen lernen sollen. Anschließend erhalten sie Informationsmaterial

Auf den Spuren von Phileas Fogg durch...	
Art:	Programmidee
Ziel:	Ein Land näher kennenlernen
Inhalt:	Sammeln von Informationen über ein Land und Vorbereiten einer Präsentation
Teilnehmer:	eine oder mehrere Patroullen
Leiter:	mind. 1 Leiter
Ort:	Drinnen
Material:	Landkarte (gezeichnet), Reiseprospekt-Kopien aus Lexika, Dartpfeil, Packpapier, Scheren, Kleber, ev. Kassettenrekorder oder Videokamera
Dauer:	30 Minuten
Vorbereitung:	-

(Reiseprospekte, Kopien aus Lexika) zu dem Land. Es soll nun aus den vorhandenen Informationen ein Werbespot, ein Radiospot oder ein Plakat gestaltet werden, das das Land beschreibt (Zahlen und Fakten) und anpreist (schöne Landschaft, Gastfreundlichkeit...). Das Ergebnis wird dann den anderen Patroullen präsentiert.

Siehe auch

- [Mit 200 Rupien durch Indien](#)
- [Die Reise um die Erde in 80 Tagen](#)



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Kolonne Transdanubia

Auf der Spur des Schokolade-Diebes – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Auf_der_Spur_des_Schokolade-Diebes/

Archiviert am: 2025-09-19 21:40:52

Auf der Spur des Schokolade-Diebes ist eine Programmidee zum Kennenlernen der eigenen LeiterInnen. Es kann leicht in ein heimstunden-füllendes **Abenteuer** erweitert werden.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
- [3 Variation](#)
- [4 Bemerkungen](#)

Ziel

Auf spielerische und kreative Art und Weise die eigenen LeiterInnen besser kennenlernen.

Auf der Spur des Schokolade-Diebes	
Art:	Programmidee
Ziel:	Auf spielerische und kreative Art und Weise die eigenen LeiterInnen besser kennenlernen.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Profil/Steckbrief eines Leiters/einer Leiterin
Dauer:	60 Minuten
Vorbereitung:	20 Minuten

Beschreibung

Ein kleines Abenteuer: Schokolade ist aus dem Heim entwendet worden! Der berühmte österreichische Kriminalpsychologe Xaver Y. hat ein genaues Täterprofil erstellt. Inspektor Navratil ist bereit den Täter zu verhaften, er will aber auf Nummer sicher gehen, und bittet, seine Assistenten (=die GuSp) auch ein Profil aller Tatverdächtigen zu erstellen. Diese will er dann mit dem Profil von Xaver Y. vergleichen!

Er gibt seinen Assistenten folgende Aufgabe: "Versucht, durch Befragung möglichst viel über die Tatverdächtigen herauszufinden und erstellt für jeden Tatverdächtigen ein überschaubares und herzeigbares Personenprofil. Sobald ihr alle Profile erstellt habt, meldet euch wieder beim mir! Ihr könnete dann das Profil das Xaver Y. erstellt hat mit euren vergleichen, und dann den Täter entlarven!"

Variation

Die konkrete Aufgabe: "Erstellen der Täterprofile..." eventuell als Geheimschrift oder normale Botschaft an einer entfernten Stelle geben.

Bemerkungen

Für alle Patrullen, welche die Täterprofile erstellen und so den Täter überführen gibt es natürlich ein Belohnung, in Form der gestohlenen Schokolade.

Kennenlernspiele

- [Alle in einer Reihe](#)
- **Auf der Spur des Schokolade-Diebes**
- [Bankräuber-Steckbriefe](#)
- [Besetzt](#)
- [Chaosrunde](#)
- [Gegenstand aussuchen](#)
- [Interview](#)
- [Kennenlern-Bingo](#)
- [Kennenlern-Obstsalat](#)
- [Kennenlernspiel](#)
- [Kettenreaktion](#)
- [Koffer packen](#)
- [LeiterInnen-Domino](#)
- [Lügen-Porträt](#)
- [Mirko Mondsüchtig](#)
- [Miteinander reden](#)
- [Namensschreck](#)
- [Partnerinneninterview](#)
- [Pöstchenvergabe](#)
- [Sortieren](#)
- [Spinnennetz](#)
- [Standpunkte](#)
- [Streichholzvorstellung](#)
- [Zipp-Zapp](#)



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Auf der Walz – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Auf_der_Walz/

Archiviert am: 2025-09-19 21:41:01

Auf der Walz ist eine Programmidee zur Beschäftigung mit Berufen.

Ziel

Die Kids haben sich mit einem Beruf genauer auseinander gesetzt und ihn näher kennen gelernt. Sie haben Kontakt zu anderen LagerteilnehmerInnen aufgenommen. Die Kids haben sich überlegt, wo sie helfen können ([Gute Tat](#)) und das im Rahmen ihrer Möglichkeiten auch getan.

Beschreibung

Dieses Abenteuer entstand für das frelife-Jamboree 2003 und verbindet die beiden

Herausforderungen "Organisiere eine Gute Tat mit Deiner Patrouille" und "Spricht über deine eigenen Berufswünsche und die dazugehörige Ausbildung" (aus: [Kritisches Auseinandersetzen mit sich selbst und der Umwelt](#)) miteinander.

Auf der Walz	
Art:	Programmidee
Ziel:	Die Kids haben sich mit einem Beruf genauer auseinander gesetzt und ihn näher kennen gelernt. Sie haben Kontakt zu anderen LagerteilnehmerInnen aufgenommen. Die Kids haben sich überlegt, wo sie helfen können und das im Rahmen ihrer Möglichkeiten auch getan.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	
Dauer:	
Vorbereitung:	

Downloads

Alle notwendigen Dateien für die Vorbereitung und Durchführung findest du unter: [Dateien für Auf der Walz \(ZIP\)](#)



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Sandra Diwoky & Michael Peter (FreeAc 2003)

Augen zu – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Augen_zu/

Archiviert am: 2025-09-19 21:41:08

Augen zu ist eine Programmidee, um die Kooperation in der Patrulle zu verstärken.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
- [3 Bemerkungen](#)
 - [3.1 Bemerkungen zur Dauer](#)

Ziel

Gemeinsam Aufgaben lösen, soziales Verhalten üben.

Augen zu	
Art:	Programmidee
Ziel:	Gemeinsam Aufgaben lösen, soziales Verhalten üben.
Inhalt:	
Teilnehmer:	mindestens 5
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Halstücher, etc. zum Augen verbinden
Dauer:	15 Minuten
Vorbereitung:	

Beschreibung

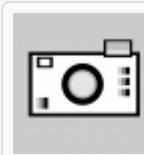
Die Augen werden verschlossen und die Kinder müssen verschiedene Aufgaben erfüllen, wie zum Beispiel:

- der Größe nach Aufstellen,
- in einem Dreieck aufstellen,
- Personen durch Tasten erkennen.

Bemerkungen

Bemerkungen zur Dauer

Die Dauer kann je nach Ausdauer der Teilnehmer und Gruppengröße angepasst werden.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

B.P. als Comic – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/B.P._als_Comic/

Archiviert am: 2025-09-19 21:41:14

B.P. als Comic ist eine Programmidee zur Beschäftigung mit Baden Powell.

Ziel

Sich selber über B.P. informieren (lesen) und anderen darüber berichten.

Beschreibung

Das Buch, besser jedoch ein Kapitel oder ein Teil, wird gelesen, alles wichtige markiert. Die einzelnen Patrullenmitglieder überlegen sich dann eine bestimmte Situation, die sie zeichnerisch darstellen wollen.

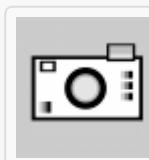
Ein Bild nach dem anderen ergibt dann eine kurze "Comic"-Geschichte. Diese kann dann den anderen Patrullen vorgestellt werden.

Die Comics werden im Truppräum aufgehängt, so dass die Geschichten auch später noch angesehen werden können.

B.P. als Comic	
Art:	Programmidee
Ziel:	Sich selber über B.P. informieren (lesen) und anderen darüber berichten.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	Buch von/über Baden Powell oder seiner Frau
Dauer:	
Vorbereitung:	

Bemerkungen

Durch das selber lesen, auswählen und zeichnen bzw. dann noch erklären prägen sich die Kinder diese Geschichte sehr gut ein. Hinweis: eventuell Unterstützung anbieten, was wesentlich ist. Manche Kinder haben noch wenig Umgang damit, zum Beispiel wird am Beginn sehr viel als Wichtig erachtet.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemachte Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

B.P. Memory zum selber machen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/B.P._Memory_zum_selber_machen/

Archiviert am: 2025-09-19 21:41:22

B.P. Memory zum selber machen ist eine Möglichkeit der Beschäftigung mit [Baden Powell](#).

Ziel

Einblick ins Leben von B.P.

Beschreibung

Bücher und Joker nach konkreten Fragen durchsuchen, z.B. Insel Brownsea - 1907; jede Patrulle sammelt die für sie interessanten Fakten und bespricht sie im Plenum - es gibt immer 2 Teile pro Faktum und es kann herausgearbeitet werden, wie die Karten beschriftet werden sollen (z.B. Insel Brownsea - 1907 oder 1. Pfadilager) dann alles auf die

B.P. Memory zum selber machen	
Art:	Programmidee
Ziel:	Einblick ins Leben von B.P.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	Bücher über B.P. Joker Papier und Bleistifte 60 quadratische Kärtchen 3x3 cm
Dauer:	
Vorbereitung:	

Kärtchen schreiben und los kann es gehen mit dem Memory spielen!



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

B.P.-Millionenshow – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/B.P.-Millionenshow/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:41:31

B.P.-Millionenshow ist eine Programmidee zur Beschäftigung mit Baden Powell.

Beschreibung

Wurde als Abenteuer konzipiert:

Am Anfang Kommentator begrüßt die Leute-> Sendeausfall der Rechner ist defekt. Kinder müssen über Joker fragen und antworten heraussuchen und diese über Kärtchen in den Rechner (Kartonschachtel etc.) schieben. System fährt hoch und die Milionenshow beginnt. Joker können je nach Lust und Laune gewählt werden (z.B. 50:50 oder Telefonjoker über zwei Handys etc.). Pro Richtig beantworteter

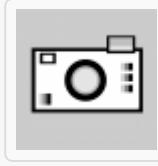
Frage gibt es für die Patrulle, Zuckerl, Punkte etc. Am Schluss bedankt sich Quizmaster bei den Patrullen. System immer

weiter mit Tastenklick. Fragen können beliebig getauscht werden.

B.P.-Millionenshow	
Art:	Programmidee
Ziel:	Beschäftigen mit Baden Powell
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	
Dauer:	30 Minuten
Vorbereitung:	15 Minuten

Bemerkungen

- Datei: [Bipi millionenshow awwwa7 6.zip](#) Powerpoint-Präsentation mit Fragen



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Markus Gross

Bahnstrecken auf der Landkarte – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Bahnstrecken_auf_der_Landkarte/

Archiviert am: 2025-09-19 21:41:36

Bahnstrecken auf der Landkarte ist eine Programmidee zur Beschäftigung mit Karten, mit Eisenbahnen, und zum Lernen des Abschätzens.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
- [3 Variation](#)
- [4 Siehe auch](#)

Ziel

Die Kids können sich auf den sie betreffenden Bahnstrecken der näheren Umgebung orientieren und lernen Distanzen zu schätzen

Bahnstrecken auf der Landkarte	
Art:	Programmidee
Ziel:	Die Kids können sich auf den sie betreffenden Bahnstrecken der näheren Umgebung orientieren und lernen Distanzen zu schätzen
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	selbstgebastelte Bahnkarte Stifte Impulsfragen für Nachbesprechung
Dauer:	45 Minuten
Vorbereitung:	20 Minuten

Beschreibung

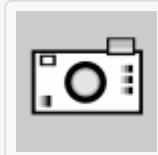
Der/Die Leiter/In hat von einer Landkarte auf durchsichtigem Papier mit Rotstift die Bahnlinien nachgezeichnet. Zur besseren Orientierung sind die größeren Flüsse und die Grenzen auch noch eingefügt. Jede Patrouille erhält nun so ein Blatt und soll die wichtigsten Bahnstationen einzeichnen. (Genaue Spielregeln, eine Anleitung sind zu empfehlen: "Ihr habt 15 Minuten Zeit um die Bahnstationen der xxx-Linie in diese Karte einzulegen. Überlegt euch vorher gemeinsam welche Stationen ihr beachten müsst, und auch wo sie ungefähr liegen.") Zum Schluss schauen sich alle gemeinsam den korrekten Verlauf auf der Originalkarte an und/oder zeichnen korrekten Verlauf ein. Die Ergebnisse werden in der Patrouille besprochen:

- Warum war es schwierig die Bahnstationen und ihre Entfernung voneinander einzulegen?
- Welche Bahnhöfe der Umgebung kenne ich?
- Bleiben alle Züge in allen Stationen stehen? In welchen schon, in welchen nicht?

- EinE GuSp beschreibt dem Rest der Patrulle einen weiter entfernten Weg (mit Umsteigen, welcher Bahnsteig, Erfahrungen...)?
- Sprecht über die Fahrkosten, für Fahrten die ihr schon unternommen habt!
- ...

Variation

Busverbindungen, die die Kids betreffen, thematisieren!



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemachte Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Siehe auch

Methoden zum Thema Karte und Kompass

- Aktivtipp aus dem JOKER - Kartenzeichenmemory
- Archäologie
- **Bahnstrecken auf der Landkarte**
- BiPi feiert Geburtstag
- Die Abschlusswanderung
- Die Schatzinsel
- Ein geheimer Bote
- Fotos von Kartenzeichen in der Wirklichkeit
- Gehen nach dem Kompass
- Ja-Nein-Schatzsuche
- Kompass-Reigen
- Kompass-Spiel
- Kartenzeichen-Bewegungsspiel
- Kartenzeichen-Domino
- Kartenzeichen-Kim
- Kartenzeichen-Quartett
- Modell mit Höhenschichtlinien
- Punkte im Gelände finden
- Schatzsuche
- Schatzsuche am Papier mit der Windrose
- Scotland Yard auf der Landkarte
- Scotland Yard in Real Life
- Windrosen-Kim
- Windrosenspiel
- Wo steht der Fotograf

Bankräuber-Steckbriefe – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Bankr%C3%A4uber-Steckbriefe/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:41:42

Bankräuber-Steckbriefe ist eine abenteuerliche Erarbeitung von "Steckbriefen" der LeiterInnen, zum Kennenlernen dieser.

Beschreibung

Die Bank von "Dornbach City" wurde von mehreren sehr gefährlichen BankräuberInnen (GuSp-LeiterInnen) überfallen. Deshalb werden alle GuSp zu Hilfssheriffs ernannt und losgeschickt die anwesenden ZeugInnen des Banküberfalls zu befragen (können je nach Leiterzahl variiert werden). Die ZeugInnen geben ihre Infos schön langsam preis, während die Patroullen bei ihnen eine kleine Aufgabe bewältigen (=je nach Station ca. 2-3 Infos pro

Bankräuber-Steckbriefe	
Art:	Programmidee
Ziel:	Kennenlernen der eigenen Leiter
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	gelber Karton und Stecknadeln für Sheriffsterne Steckbriefe Material für verschiedene Aufgaben
Dauer:	
Vorbereitung:	30 Minuten

BankräuberIn) -> es muss abgesprochen werden, wer welche Infos hergibt. Am Ende sollten die GuSp einen vollständigen Steckbrief von jedem ihrer LeiterInnen haben und können so die BankräuberInnen verhaften.

Variation

Die Aufgaben können auf das Jahresprogramm abgestimmt werden, man kann auch andere LeiterInnen der Gruppe oder GL's oder ER/AR beschreiben.

Es können auch berühmte Persönlichkeiten des Wilden Westens sein.

Bemerkungen zur Dauer

10 Minuten pro Station

Kennenlernspiele

- [Alle in einer Reihe](#)
- [Auf der Spur des Schokolade-Diebes](#)
- **Bankräuber-Steckbriefe**
- [Besetzt](#)
- [Chaosrunde](#)
- [Gegenstand aussuchen](#)
- [Interview](#)
- [Kennenlern-Bingo](#)
- [Kennenlern-Obstsalat](#)
- [Kennenlernspiel](#)
- [Kettenreaktion](#)
- [Koffer packen](#)
- [LeiterInnen-Domino](#)
- [Lügen-Porträt](#)
- [Mirko Mondsüchtig](#)
- [Miteinander reden](#)
- [Namensschreck](#)
- [Partnerinneninterview](#)
- [Pöstchenvergabe](#)
- [Sortieren](#)
- [Spinnennetz](#)
- [Standpunkte](#)
- [Streichholzvorstellung](#)
- [Zipp-Zapp](#)

Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).



Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Basteln mit Perlen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Basteln_mit_Perlen/

Archiviert am: 2025-09-19 21:41:49

Basteln mit Perlen ist eine kreative Programmidee.

Beschreibung

Mit Perlen kann man viele hübsche und nützliche Dinge basteln. Ganz beliebt sind Perlentiere, aber ihr könnt auch Schmuck, Freundschaftsbänder, Tischschmuck uvm. herstellen. Man benutzt dazu Rocailles, oder auch Indianerperlen genannt.

Rocailles gibt es in verschiedenen Farben, Größen und Designs. Das Angebot an Perlen ist groß! Die Perlen sind im Fachhandel oder in jedem gutgeführten Bastelshop erhältlich bzw. natürlich auch im Internet bestellbar.

Basteln mit Perlen	
Art:	Programmidée
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Perlen Nylonfaden/Messingdraht Bastelanleitungen
Dauer:	
Vorbereitung:	

ACHTUNG!

Beim Kauf unbedingt darauf achten, dass die Perlen und die Nylonschnüre/Messingdrähte die ihr verwenden wollt in der Größe zusammenpassen! Häufig verwendetet

Größen...

- für Perlentiere (kleine Tiere) Perlen ca. 2,5mm Durchmesser und 0,3mm Schnur/Draht oder (große Tiere) ca. 5mm Durchmesser und 0,6mm Schnur/Draht
- für Schmuck - je nach Schmuckstück! Hier steigt auf jeden Fall die Auswahl, weil ihr in Spezialgeschäften unvorstellbar viele verschiedene Schmuckperlen/Schmucksteine kaufen könnt!

Zur Herstellungstechnik der beliebten Perlentieren

Ein Perlentier besteht aus einzelnen Perlenreihen, die nach einander aufgefädelt werden. Am einfachsten sind die Tierchen natürlich nach Vorlage zu basteln! Natürlich besteht aber auch die Möglichkeit sich selbst als DesignerIn zu versuchen.

Dazu im Internet: [Perlenentiere](#).

Für Perlentiere, die in 3D gemacht werden, müssen immer zwei Reihen übereinander gelegt werden. Und zwar immer abwechselnd: erst unten und dann oben - das erfordert natürlich ein wenig mehr Geduld bei der Herstellung.

Bemerkungen

Zugluft vermeiden, Tische hilfreich

Bemerkungen zur Dauer

So lange es Spass macht



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl

Bedeutung des Osterfestes – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Bedeutung_des_Osterfestes/

Archiviert am: 2025-09-19 21:42:06

Bedeutung des Osterfestes	
Art:	Programmidee
Ziel:	Auseinandersetzen mit den inhalten eines religiösen Festes
Inhalt:	kurze Beschreibung des Osterfestes, Impulsfragen zur eigenen Suche.
Teilnehmer:	egal
Leiter:	mind. 1
Ort:	Egal
Material:	Literatur, Internet, ...
Dauer:	15-40 min
Vorbereitung:	



Die Auferstehung

Bedeutung des Osterfestes ist eine Programmidee zum Schwerpunkte [Spirituelles Leben](#).

Beschreibung

Ostern ist das wichtigste Fest der Christen. Gefeiert wird die Auferstehung Jesu Christi. Als Retter von allem Schlechten war er von den Juden seiner Zeit erwartet worden, wurde aber von seinen Feinden hingerichtet. Damit schien alle Hoffnung auf Rettung zunichte gemacht. Die Erzählungen von der Auferstehung, also von einem Wiederkommen nach seinem Tod, als derselbe Mensch, zeugen von einer Hoffnung der ersten Christen, dass der Tod nicht das Ende ist und Hoffnung immer weiter lebt. Sie sagen aus, dass wir Menschen gerettet sind und dass alles gut ist/wird.

Ideen zur eigenen Auseinandersetzung der GuSp mit den Inhalten des Osterfestes:

Untersucht in der Patrulle in dieser Heimstunde ein spezielles Fest (zum Beispiel Ostern) eurer Religionsgemeinschaft genauer. Folgende Fragen könnten spannend sein:

- Warum feiern wir dieses Fest?
- Woher kommen die Traditionen und Bräuche rund um dieses Fest? Welche gibt es? Welche regionalen Unterschiede gibt es?
- Gibt es Unterschiede im Osterfest der katholischen und der evangelischen Kirche?

Ihr könnt dazu Bücher, oder das Internet nutzen. Oder ihr führt ein [Interview mit einem Geistlichen](#).

Literatur

- Die Bibel: Mt 26,1-28,2; Mk 14,1-16,20; Lk 22,1-24,53; Joh 18,1-20,29
- Schneider-Stotzer, Franziska (2005, 2. Aufl.). Von Frühlingserwachen, Ostern und Himmelfahrt. Luzern: rex. ISBN [3-7252-0705-4](#)
- Bieritz, Karl-Heinrich (2014, 9. Aufl.). Das Kirchenjahr. Feste, Gedenk- und Feiertage in Geschichte und Gegenwart. München: C.H. Beck. ISBN [978-3-406-65900-3](#)

Weblinks

- <https://de.wikipedia.org/wiki/Ostern>
-

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Behinderte in der Patrulle – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Behinderte_in_der_Patrulle/

Archiviert am: 2025-09-19 21:42:12

"Behinderte" in der Patrulle ist eine Methode zum Einstieg in das Thema Behinderungen.

Beschreibung

Jede Patrulle hat eineN StummeN und eineN BlindeN, eineN ohne Hände und eineN die/der nicht gehen kann; die Patrulle geht von Station zu Station

- 1. Station: BlindeR muss Kegeln, andere sagen an
- 2. Station: StummeR muss pantomimisch darstellen, was sie/er vom Seh-Kim noch weiß
- 3. Station: die/der ohne Hände muss einen Begriff (vorgegeben) zeichnen, den die anderen erkennen müssen

Behinderte in der Patrulle	
Art:	Programmidee
Ziel:	Beschäftigen mit Behinderungen
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Draußen
Material:	Schnüre, Tücher (für jede Patrulle), Kegeln, Kugel, verschiedene Dinge für ein Seh-Kim, Papier, Stifte, div. Material für andere Stationen
Dauer:	120 Minuten
Vorbereitung:	

Das Programm wird mit einer SiegerInnenehrung abgeschlossen.

Bemerkungen

Variationsmöglichkeiten, andere Stationen, aber alle müssen drankommen



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Behördenwege – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Beh%C3%B6rdenwege/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:42:18

Behördenwege ist eine Programmidee zum Thema "Flüchtlinge", "Verständigungsprobleme".

Ziel

Vermittlung von Werten

Beschreibung

Jede Patroulle bildet eine Familie, die die Heimat verlassen muss. Idee: Die GuSp sollen in einer Fremdsprache (Englisch) erleben, was es heißt in ein anderes Land zu kommen und Verständigungsprobleme zu haben. Um eine Aufenthaltsgenehmigung zu bekommen, sind verschiedene Stationen zu bewältigen.

Stationen: Wohnungsnachweis, Arbeitsbestätigung, Ärztliches Attest...

Behördenwege	
Art:	Programmidee
Ziel:	Vermittlung von Werten
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Formular
Dauer:	90 Minuten
Vorbereitung:	90 Minuten

Bemerkungen

Gemeinsames Aufarbeiten des Erlebten nicht vergessen. Wichtig ist, dass die LeiterInnen bei diesem Spiel mit dem nötigen Ernst bei der Sache sind und keine platten Vorurteile geschürt werden.

Vorlage für Formulare als Inspiration bei diversen Behörden (Gemeinde, Arbeitsamt...) besorgen.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Beruferaten – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Beruferaten/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:42:27

Beruferaten ist ein Spiel zum Thematisieren unterschiedlicher Berufe.

Ziel

Kennen lernen von verschiedenen Berufen

Beschreibung

Alle sitzen im Kreis. Jedes Patrullenmitglied überlegt sich einen Beruf und notiert ihn geheim auf einem Post-it. Dieses wird dem Sitznachbar auf die Stirn geklebt. Ein GuSp beginnt über seinen Beruf Fragen zu stellen:

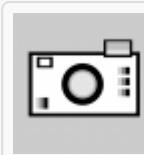
- Muss ich eine Lehre machen?
- arbeite ich mit Rohrzangen?
-

Die anderen Patrullenmitglieder antworten nur mit Ja oder Nein. Bei Ja darf weitergefragt werden, bei Nein kommt der nächste an die Reihe. Errät ein Kind seinen Beruf, so darf derjenige, der den Beruf aufgeschrieben hat, noch etwas über den Beruf erzählen. (zum Beispiel: Warum habe ich gerade diesen Beruf gewählt? Kenne ich jemanden, der diesen Beruf hat?)

Beruferaten	
Art:	Programmidee
Ziel:	Kennen lernen von verschiedenen Berufen
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Post-its, Stifte
Dauer:	20 Minuten
Vorbereitung:	

Ähnliche Ideen

- [Wer bin ich](#)



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Bewegungskanon – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Bewegungskanon/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:42:32

Bewegungskanon ist ein
Auflockerungsspiel

Inhaltsverzeichnis

- 1 Wir brauchen dazu:
- 2 So geht es:
- 3 Wann einsetzen:
- 4 Weblinks

Wir brauchen dazu:

Sitzkreis (ohne Stühle),
mindestens zwölf Leute

So geht es:

Bewegungskanon	
Art:	Spiel
Ziel:	Action – Schwitzen im Sitzen
Inhalt:	Rhythmisches Bewegungsspiel im Sitzen
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	
Dauer:	10–15 Minuten
Vorbereitung:	

Die OE-Tutorin bittet im ersten Durchgang alle, ihre Bewegungen nachzumachen:

1. 3x in die Hände klatschen
2. 3x auf die Oberschenkel schlagen
3. 3x die Hände in die Luft strecken
4. 3x mit beiden Füßen auf den Boden stampfen

Wenn der Grundablauf sitzt, wird es zunehmend schwieriger: Die Tutorin teilt die Gruppe in zwei Hälften. Dann beginnt der Kanon:

Die erste Hälfte beginnt mit dem Klatschen. Wenn sie sich zum ersten Mal auf die Schenkel schlägt, beginnt die zweite Gruppe mit dem In-die-Hände-Klatschen.

Wenn auch das sitzt, kommt die schwierigste Stufe: Die Tutorin teilt die Teilis in vier Gruppen und dirigiert.

Wann einsetzen:

Zur allgemeinen Auflockerung und Erheiterung

Weblinks

- [Spielereader von Oliver Klee](#)

Auflockerungsspiele

- [Au ja!](#)
- **Bewegungskanon**
- [Daumenwrestling](#)
- [Die Milch kocht über!](#)
- [Ich fühle mich jetzt so ...](#)
- [Im Kreis hinsetzen](#)
- [Intelligenztest](#)
- [Jammern](#)
- [Knäuel weitergeben](#)
- [Labyrinth](#)
- [Margerite](#)
- [Maschine-Spiel](#)
- [Paranoia](#)
- [Pause](#)
- [Pärchenfangen](#)
- [Roboter parken](#)
- [Schlange und Hase](#)
- [Schuhsalat](#)
- [Smaug](#)
- [Taaa-Tung!](#)
- [Tropengewitter](#)
- [Wanderndes Klatschen](#)
- [Was machst du denn?](#)
- [Wäscheklammern](#)
- [Zauberwald](#)
- [Zulutanz](#)

Bibeltriathlon - Iron man Jesus men?? – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Bibeltriathlon_-_Iron_man_Jesus_men%3F%3F/

Archiviert am: 2025-09-19 21:42:39

Bibeltriathlon - Iron man Jesus men?? ist eine Programmidee zum Kennenlernen der christlichen Bibel.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
 - [2.1 Einstieg](#)
 - [2.2 Hauptteil](#)
 - [2.3 Ausstieg](#)

Ziel

Sie kennen zumindest drei Bibelstellen aus dem neuen Testament und haben sich mit deren Bedeutung auseinandergesetzt. Sie wissen, dass das Teilen von Brot und Wein nicht nur dem Pfarrer in der Messe vorbehalten ist. Sie wissen, dass das Nachstellen von Bibelstellen nicht eine ernste ruhige Sache sein muss sondern durchaus Potential für nette Aktionen hat. Sie haben eine Verbindung zwischen Körper und Glauben erlebt. Sie haben einen wesentlichen Bestandteil ihres Glaubens aktiv selbst miterlebt.

Sie haben eine sportliche Aktivität für sich und andere gestaltet und durchgeführt.

Bibeltriathlon - Iron man Jesus men??	
Art:	Programmidee
Ziel:	Sie kennen zumindest drei Bibelstellen aus dem neuen Testament und haben sich mit deren Bedeutung auseinandergesetzt. Sie wissen, dass das Teilen von Brot und Wein nicht nur dem Pfarrer in der Messe vorbehalten ist. Sie wissen, dass das Nachstellen von Bibelstellen nicht eine ernste ruhige Sache sein muss sondern durchaus Potential für nette Aktionen hat. Sie haben eine Verbindung zwischen Körper und Glauben erlebt. Sie haben einen wesentlichen Bestandteil ihres Glaubens aktiv selbst miterlebt. Sie haben eine sportliche Aktivität für sich und andere gestaltet und durchgeführt.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Rollenspielanweisungen Brettl und Schnüre Seifen und Maßband Dosen und Bälle Eingewickelte Babypuppe Brot und Traubensaft, Becher oder Kelche Seile, ein Baum Zündkerze, Pfannen, Weihrauch Bibelstellen zum Mitnehmen
Dauer:	150 Minuten
Vorbereitung:	

Beschreibung

Diese PIK8-Idee entstand als **Regentropfen** für das 4anaund 2004 (NÖ-Landeslager) und verbindet die Erprobungspunkte C3 (aus: Leben aus dem Glauben) und B7 (aus: Körperbewusstsein und Körperliche Leistungsfähigkeit).

Einstieg

Dauer: 35 Minuten

- Gemeinsamer Einstieg mit allen
- Begrüßung und Hinweis, dass das nun ein etwas anderer Zugang zum Glauben, zur Bibel sein wird.
- Matt 2, 1-12 Einladung zum Triathlon. (Da gibt es an neuen König). Rollenspiel laut Beilage
- Die Kornetten treffen sich und es wird ihnen der Ablauf des Regentropfens erklärt. Dann müssen sie sich einigen, welche Patrulle zu welchem Regentropfen geht.

Hauptteil

Dauer: 85 Minuten

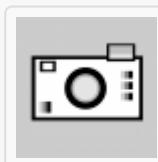
Beschreibung je Bibelstelle:

- Was ist die Bibel für uns?
- Vorlesen der Bibelstelle, Welche Bedeutung hat das für uns heute?
- Welche Möglichkeit der Umsetzung in einem Wettbewerb gäbe es?
- Vorbereiten der Wettbewerbsmaterialien
- Durchführen mit der eigenen Patrulle
- Durchführen mit allen Patrullen im Trupprahmen

Ausstieg

Dauer: 30 Minuten

- Joh 13, 33 - 35 als kurzes Rollenspiel (Das neue Gebot)
- Was war das jetzt? Welche Bedeutung hat das für uns?
- Mat 26, 26 - 29 Abschlussjause mit Bibelstelle (Tut dies zu meinem Gedächtnis)
- Reflexionsbogen austellen und ausfüllen
- Abschiedsrunde: 2 Kreise, jeder wünscht dem gegenüber Frieden und geht um eines weiter.
- Jeder bekommt eine Bibelstelle als Geschenk mit



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Chrisu Jähnl (4anaund 2004)

Biblischer Kuchen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Biblischer_Kuchen/

Archiviert am: 2025-09-19 21:42:47

Biblischer Kuchen ist eine Möglichkeit, das Lesen der Bibel mit dem Backen eines Kuchens zu verbinden.

Ziel

Die Patrulle setzt sich spielerisch mit der Bibel auseinander.

Beschreibung

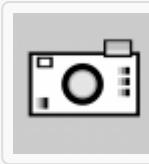
Wir backen einen Kuchen. Die Patrulle versucht mit der Bibel die "Zutaten" des Kuchens herauszufinden.

Rätsel:

- 6 Stück Jesaja 10,14b
- 2 Tassen Richter 14,18a
- 4 Tassen 1 Könige 5,2
- 2 Tassen 1 Samuel 30,12a
- 3/4 Tassen 1 Korinther 3,2
- 2 Tassen Nahum 3,12
- 1 Tasse Numeri 17,23b
- 1 Prise Leviticus 2,13
- 3-4 Löffel Jeremia 6,20
- 1 1/2 Tassen Deuteronomium 32,14

Dann ab in das Backrohr. - Mhhm schmeckt das gut. :-)

Biblischer Kuchen	
Art:	Programmidee
Ziel:	Die Patrulle setzt sich spielerisch mit der Bibel auseinander.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	mind. eine Bibel pro Patrulle Zettel mit dem Rätsel Zutaten für den Kuchen
Dauer:	45 Minuten
Vorbereitung:	



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Bildmorse – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Bildmorse/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:42:56

Bildmorse ist eine Möglichkeit, Morsezeichen etwas versteckt zu verpacken. Es kann als Station in z. B. ein Abenteuer eingebaut werden.

Beschreibung

Im Zuge eines Abenteuers wird eine geheime Botschaft entdeckt. GuSp sollen sie als **Morsezeichen** erkennen und anschließend - mit oder ohne Hilfe - entschlüsseln. Die Morsebotschaft - beginnend immer oben links - zieht sich wie eine Schlange durch das Bild. Durch die Größe zueinander kann zwischen Punkt (KLEIN) und Strich (GROSS) unterschieden werden.

Bildmorse	
Art:	Programmidee
Ziel:	Beschäftigung mit Morsezeichen
Inhalt:	Morsezeichen in einem Bild erkennen und übersetzen
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Vorlage Bildmorse Papier Stifte
Dauer:	10 Minuten
Vorbereitung:	5 Minuten

Beispiel

Hier ein Beispiel für ein Bildmorse:



Beispiel eines Textes in
Morseschrift - Die Größe der

dargestellten Zeichen stellt den Morsecode dar

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furr

Geheimschriften

- **Bildmorse**
- [Die Schatzinsel](#)
- [Musik wird zur Geheimschrift](#)
- [Windrosen-Geheimschrift](#)
- [Übersetzungsprogramm](#)

BiPi's Spirit – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/BiPi%27s_Spirit/

Archiviert am: 2025-09-19 21:43:04

BiPi's Spirit ist eine Programmidee (Abenteuer) zum Außeinandersetzen mit Behinderungen. Die Rahmengeschichte befasst sich mit Baden Powell.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
 - [2.1 Einstieg](#)
 - [2.2 Hauptteil](#)
 - [2.3 Ausstieg](#)
- [3 Download](#)

Ziel

Die Kids sollen sich damit auseinandergesetzt haben, wie es ist, verschiedenste Aufgaben mit Handicap zu erfüllen. Außerdem sollen sie ihr Wissen über BiPi und Olave aufgefrischt, vertieft bzw. erworben haben, indem sie deren Leben szenenweise "nacherleben".

BiPi's Spirit	
Art:	Programmidee
Ziel:	Die Kids sollen sich damit auseinandergesetzt haben, wie es ist, verschiedenste Aufgaben mit Handicap zu erfüllen. Außerdem sollen sie ihr Wissen über BiPi und Olave aufgefrischt, vertieft bzw. erworben haben, indem sie deren Leben szenenweise "nacherleben".
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Station 1: Handschuhe, bunte Lederriemen Station 2: Lebensband (Wolle), Feldbegrenzung, Schilder: "Wildschwein" & "Fang mich!", doppelseitiges Klebeband Station 3: Ohropax, Begriffskärtchen Station 4: Halstuch des Kindes Station 5: Mannerschnitten, Essig, Schüssel, Halstuch des Kindes
Dauer:	150 Minuten
Vorbereitung:	

Beschreibung

Diese PIK8-Idee entstand als **Regentropfen** für das 4anaund 2004 (NÖ-Landeslager) und verbindet die Erprobungspunkte C9 (aus: Verantwortungsbewusstes Leben in der Gemeinschaft) und A7 (aus: Weltweite Verbundenheit).

Einstieg

Hauptteil

Ein Stationenlauf

1. "Menschenfspuren": [Lippenlesen](#) (orange, Hören): ein Kind sagt ein vorgegebenes Wort, ein anderes Kind hat Ohropax und muss das Wort erraten. Geschichte: So wie jedes Tier seine Spur hat, so hat auch jeder Mensch seine eigene. => Begriffe: Hund, Elefant, Katze, Tiger, Hamster, Schlange, Braunbär, Kuckuck, Weinbergschnecke, Goldfisch, Blattlaus, Schmetterling, Erdmännchen, Regenwurm, Wildschwein, Känguru, Gelse
2. Fährte - Kim (gelb, Sehen): Parcours im Windschützgürtel. Geschichte: Afrika: Ausbildung der "Pfadfinder" damals: Zurechtfinden in der Natur
3. Wildschweinjagd (violett, Bewegung): [Fangen auf einem Fuß](#). Geschichte: Kadirkopal in Indien - bester Jäger
4. Zurück in England (blau, Schmecken): Mannerschnitten in Essig mit verbundenen Augen essen. Geschichte: Nach so langer Zeit unterwegs hat sich BiPi wieder an das heimische Essen in England gewöhnen müssen.
5. Basteln (rot, Tasten): Bau dir mit einem Lederriemen deinen eigenen Halstuchknoten. Du hast dabei Handschuhe an. Geschichte: Erstes Lager auf der Insel Brownsea 1907

Ausstieg

- Reflexionsgespräch mit Leiter über Handicap
- Verabschiedung

Download

- [Datei:Bipi spirit avlidgc9 10 3.doc](#) - Übersicht über Stationen (Microsoft-Word-Datei)



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemachte Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Werner Ulreich & Sandra Weil (4anaund 2004) [Vorlage:Erprobungspunkte](#)

BiPi-Comic darstellen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/BiPi-Comic_darstellen/

Archiviert am: 2025-09-19 21:43:12

B.P.-Comic darstellen ist eine kreative Methode der Auseinandersetzung mit dem Leben von [BiPi](#).

Ziel

Kennenlernen von BiPi.

Beschreibung

Jede Patrulle erhält einen Text über einen Lebensabschnitt von BiPi.

Die Aufgabe an die Patrulle ist: Texte durchlesen, interessante Textstellen markieren, jedes Kind sucht sich einen Abschnitt aus,

und zeichnet die Situation auf ein Blatt. Die Patrulle klebt die Zeichnungen in der richtigen Reihenfolge auf, sodass ein Comic entsteht.

Jede Patrulle stellt ihren Comic den anderen vor.

BiPi-Comic darstellen	
Art:	Programmidee
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	verschiedene Texte über BiPi, Zeichenblätter (A6), Zeichenstifte, Tixo
Dauer:	25 Minuten
Vorbereitung:	20 Minuten



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Blei gießen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Blei_gie%C3%9Fen/

Archiviert am: 2025-09-19 21:43:17

Blei gießen ist eine Programmidee .

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
- [3 Variation](#)
- [4 Bemerkungen](#)
 - [4.1 Bemerkungen zum Ort](#)

Ziel

Handwerkliches Geschick/
Umgang mit Feuer.

Beschreibung

Blei / Lötzinn in einem Löffel über der Flamme (Lötlampe oder offenes Feuer) schmelzen, anschließend das flüssige Metall rasch in die Holzform gießen. Sobald das Metall erstarrt und ausgekühlt ist (Form in Wasserbad legen!), kann es aus der Form genommen werden.

WICHTIG: Nachher unbedingt Hände waschen!!

Variation

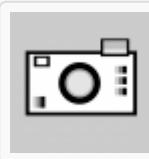
Patroullen können Form selber schnitzen; Silikonmasse (gibt's in jedem Baumarkt) zur Herstellung eines Negativs verwenden (funktioniert super!), Form braucht dann aber mindestens einen Tag Trocknungszeit

Bemerkungen

So lassen sich originelle (Lager)-Andenken herstellen.

Bemerkungen zum Ort

Feuerstelle



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Free Life J'M BOREE '03-GuSp-Abenteuerteam

Blindenführerin – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Blindenf%C3%BChrerin/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:43:24

Blindenführerin ist eine Programmidee um sich mit den Bedürfnissen blinder Menschen vertraut zu machen.

Ziel

Die Kinder sollen sich mit den Problemen blinder Menschen vertraut machen.

Beschreibung

Zuerst werden Zweiergruppen gebildet. EineR verbindet sich die Augen, der/die andere ist der/die Blindenführerin. Sie/er soll 4 Arten den/die BlindeN zu führen ausprobieren:

1. bei den Schultern
2. an der Hand
3. am Hemd nehmen
4. durch Zuruf.

Außerdem sollen die "Blinden" verschiedene Gegenstände befühlen und raten was es ist. Dann werden die Rollen vertauscht. In der Patrulle werden gemeinsam mit den LeiterInnen die Erfahrungen ausgetauscht.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Blumen-Karte aus Abfall – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Blumen-Karte_aus_Abfall/

Archiviert am: 2025-09-19 21:43:30

Blumen-Karte aus Abfall ist eine Bastelidee und ermöglicht den Einstieg in Themen wie

Beschreibung

Blumen-Karte aus Abfall	
Art:	Programmidee
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	halbiert ein Din A4 Karteikartenkarton (=2 Karten) Spitzer Buntstifte
Dauer:	
Vorbereitung:	



Ein mögliches Bastel-Ergebnis
der Programmidee

Nicht alles was wir wegwerfen ist überflüssig. Hier ein schönes Beispiel dafür.

Der Karton wird gefaltet und hat nun Postkartengröße zum aufklappen.

Hier braucht ihr nun etwas Geschick. Spitzt vorsichtig verschiedene Farben an, sodass ihr bunte Holz Kreise erhaltet. Nun klebt diese vorsichtig auf den oberen Teil der Vorderseite. Mit einem grünen Buntstift malt ihr nun noch die fehlenden Stiele und Blätter dazu und schon ist die Blumenkarte fertig.

Das ist mal ganz etwas anderes und für jeden Muttertag oder Geburtstag eine schöne Karte.

Quelle

- [Kidsaction](#)
-

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Braille-Schrift – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Braille-Schrift/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:43:36

Braille-Schrift ist eine Programmidee zur Beschäftigung mit dieser Schrift für Blinde und sehbeeinträchtigte Personen.

Beschreibung

Jedes GuSp bekommt einen Holzklotz. In jedem Holzklotz werden sechs Löcher gebohrt (::) - nicht ganz durchbohren! Die Holzstäbchen sollen in die Löcher passen. Nun können die einzelnen Buchstaben der Blindenschrift gesteckt werden. Mit verbunden Augen werden nun Buchstaben und Wörter ertastet.

Die Kinder können sich in der Patrouille gegenseitig Aufgaben geben: "Steck mir ein A!", "Was hab ich dir für einen Buchstaben gesteckt?"

Braille-Schrift	
Art:	Programmidee
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	1 Blindenalphabet, Holzklötze (10cm x 7cm x 5cm), Bohrmaschine mit Holzbohrer, Holzdübeln oder kleine Äste. Alternative: Karton und Schere.
Dauer:	
Vorbereitung:	



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Brücke bauen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Br%C3%BCcke_bauen/

Archiviert am: 2025-09-19 21:43:41

x Brücke bauen

Inhaltsverzeichnis

- [1 Art](#)
- [2 Ziel](#)
- [3 Dauer](#)
- [4 Wir brauchen dazu:](#)
- [5 So geht es](#)
- [6 Weblinks](#)

Art

Teamspiel

Ziel

im Team eine schwierige Aufgabe lösen

Dauer

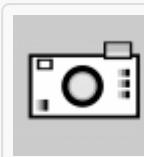
5–15 Minuten

Wir brauchen dazu:

insgesamt 1 Schere und 1 Rolle Krepp-Klebeband, pro Team ein paar Blatt Papier und 2 Tische

So geht es

Die Gruppe wird in Teams von drei bis fünf Mitgliedern aufgeteilt. Jedes Team soll möglichst schnell aus Papier und Klebeband eine tragfähige Brücke zwischen zwei Tischen bauen (je weiter auseinander, desto schwieriger – 50 cm sind ok). Die Brücke soll die Schere als Belastung aushalten können. Die Teams dürfen dabei die Schere zum Testen benutzen.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Weblinks

- [Spielereader von Oliver Klee](#)

Kommunikationsspiele

- [NASA-Spiel](#)
- [Schiffbruch](#)
- [Insel ohne Wiederkehr](#)
- [Zwei Euro](#)
- **Brücke bauen**
- [Schere-Spiel](#)
- [Mörder, äh, Mörderin](#)
- [Nacht in Palermo](#)
- [Kommunikationsmetaphern](#)
- [Trotzburg](#)
- [Die heimliche Freundin](#)
- [Kreisflucht](#)
- [Gummibärchenanalyse](#)

Buchtitel zu Bildern erfinden – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Buchtitel_zu_Bildern_erfinden/

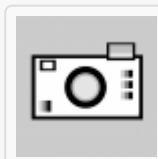
Archiviert am: 2025-09-19 21:43:48

Buchtitel zu Bildern erfinden.

Beschreibung

Die Patrulle bekommt die Aufgabe einen Buchtitel zu den Bildern zu finden. Eventuell können sich die Kinder auch noch einen AutorInnennamen überlegen.

Buchtitel zu Bildern erfinden	
Art:	Programmidee
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	Bilder, Buchtitel (ohne Titel)
Dauer:	15 Minuten
Vorbereitung:	



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Börsengeschäfte und Weltreligionen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/B%C3%B6rsengesch%C3%A4fte_und_Weltreligionen/

Archiviert am: 2025-09-19 21:43:57

Börsengeschäfte und Weltreligionen ist eine Programmidee, die sich leicht in ein Abenteuer ausbauen lässt.

Ziel

Einführung in die Weltreligionen

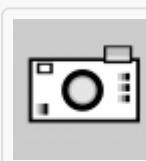
Beschreibung

Idee für ein Abenteuer

Es geht um Investitionen an den Börsen in Teheran, Bangkok, Neu Delhi, und Tel Aviv. Doch die Kaufempfehlungen der Consultingfirma wurden durch das Fax unkenntlich gemacht - durchgekommen ist nur eine Liste und Kurzbeschreibung sämtlicher Firmen die empfohlen wurden

Börsengeschäfte und Weltreligionen	
Art:	Programmidee
Ziel:	Einführung in die Weltreligionen
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Clipboards Stifte Wortsuchrätsel Empfehlungsblätter
Dauer:	20 Minuten
Vorbereitung:	15 Minuten

(jedoch nicht für welche Börse), sowie eine Auflistung der an der jeweiligen Börse kaufbaren Aktien, welche jedoch fast unlesbar ist. Die GuSp werden nun gebeten eine Liste mit Kaufempfehlungen für die jeweilige Börse zu erstellen. Die Kinder identifizieren die an der jeweiligen Börse erhältlichen Aktien aus einem Wörtersuchrätsel - bei der Erstellung der Kaufempfehlung hilft ihnen ein Zeitungsartikel zur jeweiligen Kultur oder "Kulturtipps für Reisende" oder ... - so entnehmen sie z.B. etwa de Infos zur Börse Teheran, dass im Islam weder Bilderverehrung noch Schweinefleisch erlaubt sind, die Gotteshäuser Moscheen, und das heilige Buch Koran genannt werden. Dementsprechend erfolgt eine Kaufempfehlung für die Aktien der Firmen Qu'ranprinters und Moscheemörtel AG, während Götterbilder Inc. und Das Saftige vom Schwein nicht auf der Liste landen.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemachte Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Free Life J'M BOREE '03-GuSp-Abenteuer

CD-Teelicht – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/CD-Teelicht/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:44:03

CD-Teelicht ist eine kreative Bastelidee.

Anleitung

CD-Teelicht	
Art:	Programmidee
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Alte CD Glassteinchen Teelichtgläschchen (aus Glas) Dekofixkleber
Dauer:	
Vorbereitung:	



CD-Teelicht aus durchsichtigen
Glassteinchen

1. CD mit der bedruckten Seite nach unten hinlegen, in der Mitte Dekofixkleber auftragen und das Glasteelicht mittig aufsetzen. Trocknen lassen.
2. Schicht für Schicht Dekokleber auftragen und Glassteinchen einstreuen. Jede Schicht trocknen lassen bevor man die neue beginnt. So lange weiter machen bis man mit dem Ergebnis zufrieden ist.

Sieht super aus wenn das Licht im dunklen Zimmer leuchtet ;-)

Quelle

von Katja Bewer, unter:

- <http://www.bastelfrau.de/>
-

Autoren: Lo Hufnagl

Chaosrunde – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Chaosrunde/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:44:09

Chaosrunde

Inhaltsverzeichnis

- [1 Art:](#)
- [2 Ziel:](#)
- [3 Dauer:](#)
- [4 Wir brauchen dazu:](#)
- [5 So geht es:](#)
- [6 Wann einsetzen:](#)

Art:

bewegtes Kennenlernspiel zu allen Aspekten

Ziel:

sich nacheinander kurz mit vielen anderen unterhalten

Dauer:

15–20 Minuten

Wir brauchen dazu:

—

So geht es:

Alle gehen kreuz und quer durch den Raum. Wenn die Moderatorin in die Hände klatscht, finden sich die Teilis zu zweit zusammen und fragen sich gegenseitig aus. Wenn die Moderatorin wieder klatscht, gehen alle weiter, bis sie sich beim nächsten Klatschen mit jemand anderem unterhalten.

Nach mehreren Durchgängen setzen sich alle wieder in den Kreis. Dann werden reihum die Teilis vorgestellt, indem alle erzählen, was sie (eventuell) in den Gesprächen von der Teilnehmerin erfahren haben.

Wann einsetzen:

Wenn die Gruppe die Namen halbwegs kennt.

Kennenlernspielee

- Alle in einer Reihe
- Auf der Spur des Schokolade-Diebes
- Bankräuber-Steckbriefe
- Besetzt
- **Chaosrunde**
- Gegenstand aussuchen
- Interview
- Kennenlern-Bingo
- Kennenlern-Obstsalat
- Kennenlernspiel
- Kettenreaktion
- Koffer packen
- LeiterInnen-Domino
- Lügen-Porträt
- Mirko Mondsüchtig
- Miteinander reden
- Namensschreck
- Partnerinneninterview
- Pöstchenvergabe
- Sortieren
- Spinnennetz
- Standpunkte
- Streichholzvorstellung
- Zipp-Zapp

Dartscheibe und Straßenverkehr – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Dartscheibe_und_Stra%C3%9Fenverkehr/

Archiviert am: 2025-09-19 21:44:18

Dartscheibe und Straßenverkehr ist eine Möglichkeit, das Thema Straßenverkehr spielerisch umzusetzen.

Ziel

Straßenverkehr (Verkehrsregeln, Verkehrszeichen, ...) thematisieren.

Beschreibung

Dartscheibe mit Symbolen aus dem Straßenverkehr; im Mittelpunkt Helmi.

Die Teilnehmer (Patrullen)

Dartscheibe und Straßenverkehr	
Art:	Programmidee
Ziel:	Straßenverkehr (Verkehrsregeln, Verkehrszeichen, ...) thematisieren
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	Dartscheibe, Symbole; Dartpfeile; Fragen zu den Symbolen
Dauer:	30 Minuten
Vorbereitung:	20 Minuten

schießen auf die Scheibe. Wenn ein Symbol getroffen wird, gibt es eine Frage dazu. Wird die Frage richtig beantwortet, dann gibt es Punkte. Beim Helmi gibt es nur Punkte und keine Fragen.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Das Ei des Kolumbus – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Das_Ei_des_Kolumbus/

Archiviert am: 2025-09-19 21:44:26

Das Ei des Kolumbus ist eine Programmidee zur Beschäftigung mit Lebensmitteln.

Ziel

Die Patrouille hat sich mit Lebensmitteln am Lager, ohne die Möglichkeiten eines Haushalts, auseinandergesetzt und mit deren Haltbarkeit und Verwendung.

Beschreibung

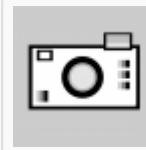
Dieses Abenteuer entstand für das frelife-Jamboree 2003 und verbindet die beiden Herausforderungen "du kennst dich mit Lebelsmittelhygiene aus und wendest deine Kenntnisse am Lager an" sowie "Erkläre den sinnvollen Einsatz von Kosmetika; was sind Gefahren?" (aus dem Schwerpunkt [Körperbewusstsein und gesundes Leben](#)). Einzelne Teile des Abenteuers können natürlich auch extra durchgeführt werden.

Bemerkungen

Die für die Programmidee notwendigen Dateien findest du unter: [notwendige Dateien für Vorbereitung und Durchführung \(ZIP\)](#).

Dort findest du auch einige Rezepte für Naturkosmetika und die Einleitung zum Bau eines Lagerkühlshanks.

Das Ei des Kolumbus	
Art:	Programmidee
Ziel:	- Die Patrouille hat sich mit Lebensmitteln am Lager (ohne die Möglichkeiten eines Haushalts) auseinandergesetzt und mit deren Haltbarkeit und Verwendung.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	1 Ei Kostüm für den verrückten Professor Tickets für die Zeitreise und -rückreise Schautafel mit Fotos Zeitleiste für Lebensmittellagerung Lebensmittel für den Kühlschrank Anleitung für den Kühlschrankbau Material für Kühlschrankbau Kochmütze (und -schürze?) Eierskala für Reflexion Rezepte für die Herstellung von Naturkosmetika Friseurkostüm bzw. -Accessoires Zutaten 2 Tipps zur Ei-des-Kolumbus-Geschichte
Dauer:	180 Minuten
Vorbereitung:	



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Katrin Puta und Paul Kubalek (FreeAcs 2003)

Das Jamboree Spiel – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Das_Jamboree_Spiel/

Archiviert am: 2025-09-19 21:44:35

Das Jamboree Spiel ist eine Programmidee zum Kennenlernen eines Jamborees.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
 - [2.1 Station Lösung](#)
 - [2.2 Station Fragen](#)
 - [2.3 Station Position](#)

Ziel

Die GuSp wissen was ein Jamboree ist. Sie haben einige allgemeine Informationen über verschiedene Jamborees erhalten. Die Zusammenarbeit in der Patrulle wird gefördert.

Das Jamboree Spiel	
Art:	Programmidee
Ziel:	Die GuSp wissen was ein Jamboree ist. Sie haben einige allgemeine Informationen über verschiedene Jamborees erhalten. Die Zusammenarbeit in der Patrulle wird gefördert.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	3 Zetteln mit den Stationen, "Joker"-Handbuch für Gu/Sp, Liederbuch, 2 Joker-Karten
Dauer:	30 Minuten
Vorbereitung:	5 Minuten

Beschreibung

Es gibt 3 Stationen (aufgehängte Zetteln) und eine JOKER-Station. Die Patrulle muss sich selber koordinieren, wie die Lösungsworte herausgefunden werden: An einer Station hängt der Raster für die Lösungsworte, an einer die Fragen und an der dritten die Angaben, wie/wo die Lösungsworte in den Raster eingetragen werden sollen!

Außerdem erhält die Patrulle 2 Joker-Karten, mit denen bei der Joker-Station jeweils ein Thema nachgeschlagen werden kann, das sie nicht wissen. An dieser Station liegt ein "Joker" und ein Liederbuch auf.

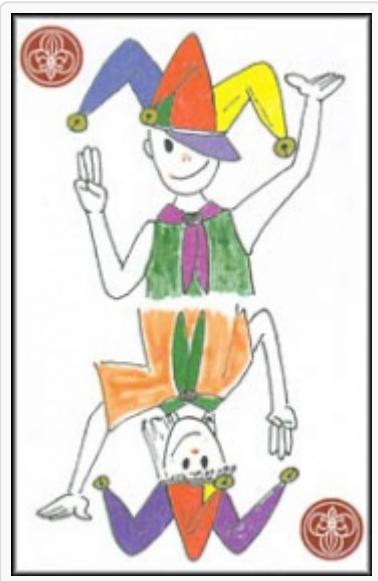
Ende ist, wenn das Lösungswort HOLLAND herauskommt und alle Zeilen ausgefüllt sind, die letzten 3 Wörter tragen nichts zum Lösungswort bei.

Station Lösung

z	o	o	*	r	o	i	o	*
?			J	S	M	R	R	E
J			-	R	A	L	E	
Q			T	H	A	L	A	H
S			E	R	C	A	R	D
B	R	E	I	N	D	X	H	
V			R	O	M	F	R	L
O							I	P
?			V	T	R	R		F
ZP			R	A	I	S	G	L



Spielraster



Joker-Karte

folgender Raster, in den dann die Lösungsworte eingetragen werden sollen:

Station Fragen

1. Wieviele Weltpfadfindertreffen hat es schon gegeben?
2. Die Weltpfadfindertreffen haben einen Namen, den Baden-Powell ihnen gegeben hat. Der Ausdruck kommt aus einer Sprache der Indianer und bedeutet "Friedliches Treffen aller Stämme". Wie heißt er?
3. Das letzte Weltpfadfindertreffen war zum Jahreswechsel 1998/1999 in einem Land in Südamerika. Wo genau? a) BRASILIEN, b) MEXIKO, c) CHILE
4. Wo wird das nächste Weltpfadfindertreffen im Jahr 2003 stattfinden? (asiatisches Land mit viiielen Pfadis): a) THAILAND, b) JAPAN, c) KOREA

5. Im Jahr 2007 wird es zum 100-Jahr-Jubiläum des Weltpfadfindertums ein Weltpfadfindertreffen in dem Land geben, in dem schon das allererste stattgefunden hat. Welches Land ist das? (Dort wurden auch die Pfadfinder gegründet!)
6. Weltpfadfindertreffen finden zu dem Zweck statt, unsere weltweite Gemeinschaft zu erleben und zu feiern. In fast allen Ländern der Erde gibt es Pfadfinder, die alle nach den Ideen unseres Gründers leben. Dazu zählt besonders Toleranz gegenüber Menschen mit anderer Hautfarbe und anderer Religion (die man ja auf solchen Veranstaltungen treffen kann). Was soll also ganz besonders (auch den vielen Besuchern) gezeigt werden? In welchem Zustand sollten wir mit den anderen Völkern leben? In !
7. Wie heißt das Lager-Lied vom österreichischen Weltpfadfindertreffen? a) "NUN BRUEDER DIESES LEBEOHOL", b) "LAND DER BERGE", oder c) "BRUEDER AUF"
8. In welchem Jahr hat das allererste Weltpfadfindertreffen bei London stattgefunden? (Das war 13 Jahre nach dem ersten Pfadfinderlager auf der Insel Brownsea)
9. Die Weltpfadfindertreffen finden im gleichen Abstand wie die Olympiaden statt. Alle wieviel Jahre ist das?
10. 1951 gab es sogar in Österreich so ein Weltpfadfindertreffen mit 15.000 Teilnehmern aus aller Welt. Wo war es genau? (Ort im Oberösterreichischen Salzkammergut, wo auch der Kaiser Franz Josef seinen Sommersitz gehabt hat)

Station Position

Tragt die Lösungswörter an folgenden Positionen im Raster ein:

1-a-2-c-3-d-4-c-5-c-6-a-7-c-8-i-9-e-10-d

Dieser Artikel bedarf einer grundsätzlichen Überarbeitung. Wir sind mit dem aktuellen Inhalt nicht zufrieden - bitte schau in ein paar Tagen wieder vorbei, vielleicht haben wir diesen Artikel dann bereits verbessern können!

Autoren: Paul Kubalek

Das Leben des BiPi darstellen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Das_Leben_des_BiPi_darstellen/

Archiviert am: 2025-09-19 21:44:41

Das Leben B.P. darstellen ist eine Möglichkeit der Beschäftigung mit dem Leben von BiPi.

Beschreibung

Die Patrullen erhalten einen Ausschnitt aus B.P.s Leben und sollen diesen als kurzes Theaterstück/Sketch/Pantomime oder dergleichen darstellen.

Tipps zur Aufführung

Während die GuSp die Szenen vorbereiten und proben, können die LeiterInnen ein "kleines Theater aufbauen": Eine Bühne, Zuschauerraum, ein Leintuch das von 2 Personen gehalten wird als Vorhang, eine Tafel die ankündigt was heute zu sehen ist, Eintrittskarten verteilen und abreißen, 3 Mal läuten bevor die Vorstellung beginnt...

Unsere Kids haben sich von unseren Inszenierungen immer stark anstecken lassen und es genossen ihren Beitrag in einem schönen Rahmen darstellen zu können.

Bei der Aufführung sind dann die LeiterInnen und abwechselnd die verschiedenen Patrullen Publikum! Es empfiehlt sich, die Szenen in ihrer chronologischen Reihenfolge aufführen zu lassen.

Das Leben des BiPi darstellen	
Art:	Programmidee
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	diverse Verkleidungen Uniformen JOKER ev. B.P.-Buch Eintrittskarten, Glocke, Vorhang
Dauer:	90 Minuten
Vorbereitung:	20 Minuten

Bemerkungen

Bemerkungen zur Dauer

Dauer sehr abhängig von Patrullenanzahl und Umfang der Geschichten.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Nini, Katrin, Lo (GuSp-Team Gablitz)

Das Viertellandfest – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Das_Viertellandfest/

Archiviert am: 2025-09-19 21:44:48

Das Viertellandfest ist eine Programmidee zum Erleben von Kulturzugehörigkeit und dem Wert von Vielfältigkeit.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
- [3 Bemerkungen zum Ort](#)
- [4 Download](#)

Ziel

Die GuSp erleben, dass sie einer Gruppe/Kultur angehören. Die GuSp erleben, dass sie neugierig auf andere sein können, keine Angst haben müssen und von anderen lernen können. Die GuSp erfahren, dass Vielfältigkeit wertvoll ist.

Das Viertellandfest	
Art:	Programmidee
Ziel:	Die GuSp erleben, dass sie einer Gruppe/Kultur angehören. Die GuSp erleben, dass sie neugierig auf andere sein können, keine Angst haben müssen und von anderen lernen können. Die GuSp erfahren, dass Vielfältigkeit wertvoll ist.
Inhalt:	
Teilnehmer:	4
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	Siehe Spielbeschreibung.
Dauer:	120 Minuten
Vorbereitung:	30 Minuten

Beschreibung

Nachbereitung: Nach dem Spiel, in einer der folgenden Heimstunden, kann nachbesprochen werden, was das Erlebte für die Kinder bedeutet hat. Wie lässt sich das Erlebte auf andere Lebensbereiche umlegen?: Im Leben im Trupp, im Leben in der Schule, für sie in der Freizeit, in der Gesellschaft, in Österreich... Die Nachbesprechung könnte folgende Werte aufarbeiten: Offenheit, Toleranz, Fähigkeit die Eigenheiten Anderer zu akzeptieren, eigene Rituale lustvoll erleben können und fremde Rituale nicht neiden oder schlechtmachen, Vielfältigkeit in Patrullen/Trupps/Gruppen/Gesellschaften...

Mögliche Nachbesprechungsfragen:

- Wie habt ihr euch mit eurer Farbe gefühlt?
- Wie habt ihr die anderen Farben wahrgenommen?

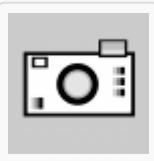
- Wie war die Zusammenarbeit zwischen den Farben?
- Wie wurde miteinander umgegangen? Innerhalb und zwischen den Farben?
- Welche Teile des Spiels fandet ihr besonders angenehm, welche waren euch nicht so angenehm? Warum?
- Erinnert ihr euch an Situationen aus eurem Leben, wo ihr ähnlich gefühlt oder gedacht habt wie beim Spiel? Woran, was ist passiert?

Bemerkungen zum Ort

- braucht genug Platz!

Download

- Genaue Beschreibung des Viertellandfest-Spiels (DOC).



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl

Daumenwrestling – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Daumenwrestling/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:44:56

Daumenwrestling

Daumenwrestling ist ein
Auflockerungsspiel

Inhaltsverzeichnis

- [1 Alias:](#)
- [2 Wir brauchen dazu:](#)
- [3 So geht es:](#)
- [4 Besondere Hinweise:](#)
- [5 Wann einsetzen:](#)
- [6 Varianten:](#)
- [7 Weblinks](#)

Alias:

monochroms massives
Multiplayer-Daumenwrestling

Daumenwrestling	
Art:	Spiel
Ziel:	mit dem eigenen Daumen einen anderen Daumen niederringen
Inhalt:	handfestes Daumenwrestling
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	
Dauer:	2–30 Minuten (je nach Anzahl der Runden)
Vorbereitung:	

Wir brauchen dazu:

2–12 Spielerinnen (geht auch mit mehr)

So geht es:

Die rechten Hände von zwei (oder mehr) Spielerinnen an den Fingerspitzen zusammen, dann die Finger zu einer Faust, Daumen hoch. Wer zuerst den Daumen der anderen runterdrückt und fixiert, hat gewonnen.

Bei sehr vielen Spielerinnen kann man die linke Hand dazu benutzen, verschiedene Netzwerkstrukturen zu bilden (sehr lustig für Informatikerinnen!).

Besondere Hinweise:

Aufwärmten per Fingergymnastik nicht vergessen. Achtet auf kurze Fingernägel und spielt fair!

Wann einsetzen:

zum Auflockern zwischendurch

Varianten:

siehe <http://www.monochrom.at/daumen/>

Weblinks

- [Spielereader von Oliver Klee](#)

Auflockerungsspiele
<ul style="list-style-type: none">• Au ja!• Bewegungskanon• Daumenwrestling• Die Milch kocht über!• Ich fühle mich jetzt so ...• Im Kreis hinsetzen• Intelligenztest• Jammern• Knäuel weitergeben• Labyrinth• Margerite• Maschine-Spiel• Paranoia• Pause• Pärchenfangen• Roboter parken• Schlange und Hase• Schuhsalat• Smaug• Taaa-Tung!• Tropengewitter• Wanderndes Klatschen• Was machst du denn?• Wäscheklammern• Zauberwald• Zulutanz

Der kleine Sinnesgarten – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Der_kleine_Sinnesgarten/

Archiviert am: 2025-09-19 21:45:03

Der kleine Sinnesgarten ist eine Programmidee zum Thema "Sinne", die leicht in ein Abenteuer ausbaubar ist oder in einer Heimstunde umgesetzt werden kann. Die Methode Bedarf allerdings ein wenig Vorbereitung.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
 - [2.1 Station 1: Erinnern](#)
 - [2.2 Station 2: Schmecken](#)
 - [2.3 Station 3: Riechen](#)
 - [2.4 Station 4: Sehen](#)
 - [2.5 Station 5: Tasten](#)
 - [2.6 Station 6: Hören](#)
 - [2.7 Station 7: Außersinnliche Wahrnehmung](#)
 - [2.8 Station 8: Koordination, Feinmotorik](#)
- [3 Bemerkungen](#)

Der kleine Sinnesgarten	
Art:	Spiel
Ziel:	Schärfen der Sinne
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Schachtel mit 10 Gegenständen, 4 Becher mit Deckel und 4 verschiedenen Säften, 1 Strohhalm pro TN, 4 Schraubgläser, darin ein mit Duftöl getränkter Wattebausch, 10 A5 Briefumschläge, in die beidseitig (A und B Seite) 1 Euro große Löcher geschnitten werden und in die Fotos gesteckt werden, 1 kleine Decke, 10 plastische Gegenstände, 10 Filmdöschen, die unterschiedlich gefüllt sind, 4 Könige aus einem Kartenspiel, Flaschen mit engem Hals, pro Flasche eine Schachtel Streichhölzer.
Dauer:	45 Minuten
Vorbereitung:	

Ziel

Schärfen der Sinne

Beschreibung

Der Sinnesgarten ist ein [Stationenlauf](#) mit 8 Stationen. Nur zwei davon (Stationen 1 und 7) müssen mit Leitern besetzt sein.

Station 1: Erinnern

Die GuSp prägen sich 10 Sekunden lang 10 Gegenstände ein. Von diesen 10 Gegenständen wird einer weggenommen. Welcher?

Station 2: Schmecken

Die GuSp trinken mit einem Strohhalm aus mit Deckeln verschlossenen Bechern verschiedene Säfte und sollten diese erkennen.

Station 3: Riechen

An mit Duftölen getränkten Wattebüschchen riechen.

Station 4: Sehen

Mehrere Bilder erkennen. Diese befinden sich in Briefumschlägen mit wenigen Öffnungen.

Station 5: Tasten

Verschiedene Gegenstände unter einer Decke ertasten.

Station 6: Hören

In Filmdöschen eingeschlossene Samen, Sand, Pulver etc. durch hören erkennen. Jeweils zwei Döschen werden immer mit dem selben Inhalt gefüllt.

Station 7: Außersinnliche Wahrnehmung

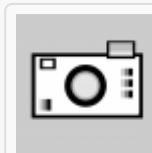
Von vier verdeckten Spielkarten soll eine bestimmte "gewusst" werden.

Station 8: Koordination, Feinmotorik

Auf einen Flaschenhals die Hölzer einer Streichholzschachtel schichten.

Bemerkungen

Durch einen Fragebogen wird "Der kleine Sinnesgarten" zu einem Selbstläufer. Nur die Stationen 1 und 7 müssen betreut werden. Am Ende sollte es auf jeden Fall eine Lösung der einzelnen Stationen geben.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Der Weg der Jeans – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Der_Weg_der_Jeans/

Archiviert am: 2025-09-19 21:45:10

Der Weg der Jeans ist eine Programmidee zum Beschäftigen mit der globalisierten Produktion von Waren.

Ablauf

Durchführung Die Gruppenmitglieder schätzen: Wie viele Kilometer legt eine Jeans von der Ernte der Baumwolle bis zu ihrem Verkauf im Laden zurück? (Antwort: Es sind mehr als 50.000 km).

Anschließend wird eine Weltkarte ausgebreitet und die vorbereiteten Karteikarten an die Teilnehmerinnen und Teilnehmer verteilt. Sie sollen nun

Der Weg der Jeans	
Art:	Programmidee
Ziel:	Auseinandersetzen mit der globalisierten Produktionswirtschaft
Inhalt:	wo kommt meine Jeans her?
Teilnehmer:	beliebig
Leiter:	beliebig
Ort:	
Material:	Weltkarte, Moderationskärtchen, eventuell Wolffaden
Dauer:	15-20 Minuten
Vorbereitung:	

gemeinsam herausfinden, wo der Weg der Jeans beginnt und wie er weitergeht. Wenn man die einzelnen Stationen mit einem Stift (oder Wolffaden) verbindet, gibt das schon ein beeindruckendes Gewirr über den Erdball. Wichtig ist, dass nicht jede Jeans genau diesen Weg zurücklegt, sondern dass er beispielhaft ist

Material

Karteikarten oder Moderationskarten mit jeweils folgenden Stichpunkten:

- **Kasachstan:** Hier fängt (z. B.) alles an. Die Baumwolle wird in großen Monokulturen angebaut. Sie wird von Hand oder mit der Maschine geerntet und anschließend zum Spinnen versendet.
- **Türkei:** Hier wird in einer Spinnerei aus Baumwolle Garn gesponnen.
- **Taiwan:** In der Weberei wird der Jeansstoff mit dem Baumwollgarn aus der Türkei gewebt.
- **Polen:** Hier wird die chemische Indigofarbe (blau) zum Einfärben des Jeansstoffes produziert.
- **Tunesien:** Hier werden das Garn aus der Türkei und der Jeansstoff aus Taiwan mit der Indigofarbe aus Polen eingefärbt.
- **China:** Hier wird die Jeans zusammengenäht, mit Knöpfen und Nieten aus Italien und Futterstoff aus der Schweiz
- **Bulgarien:** Jetzt wird der fertige Jeansstoff veredelt, d. h. weich und knitterarm gemacht.

- **Frankreich:** Jetzt bekommt die Jeans den letzten Schliff. Sie wird gewaschen, z. B. mit Bimsstein aus Griechenland oder der Türkei, wodurch sie den „Stone-washed-Effekt“ erhält.

Siehe auch

- [Meine Klamottenkiste](#)
-

Autoren: July Wanek, S4 Mülln

Die heimliche Freundin – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Die_heimliche_Freundin/

Archiviert am: 2025-09-19 21:45:15

x Die heimliche Freundin

Inhaltsverzeichnis

- [1 Art](#)
- [2 Ziel](#)
- [3 Dauer](#)
- [4 Wir brauchen dazu:](#)
- [5 So geht es](#)
- [6 Besondere Hinweise](#)
- [7 Wann einsetzen](#)
- [8 Weblinks](#)

Art

Nebenher-Spiel, bei dem jede Teilnehmerin eine heimliche Freundin hat, die ihr während der Veranstaltung immer wieder heimlich etwas Gutes tut

Ziel

eine positive und kooperative Stimmung während der Veranstaltung schaffen, das Kennenlernen fördern, die Gruppe näher zusammenbringen

Dauer

nebenher während der gesamten Veranstaltung, einen bis mehrere Tage lang

Wir brauchen dazu:

Loszettel mit den Namen aller Spielerinnen, eine Tüte, Schüssel o.Ä. für die Lose

So geht es

Die Vorbereitung:

Am ersten Tag der Veranstaltung werden Zettel mit den Namen aller Teilnehmerinnen in eine Tüte o.Ä. geworfen. Danach zieht jede einen Zettel. Sollte jemand den eigenen Namen ziehen, wird die ganze Prozedur wiederholt.

Das Spiel:

Danach kann das Spiel sofort losgehen: Jede Spielerin hat bis zum Ende der Veranstaltung die Aufgabe, der Spielerin, deren Namen sie gezogen hat, jeden Tag mindestens einmal etwas Gutes zu tun. Was das ist, bleibt ganz der Fantasie der Spielerinnen überlassen: Blumen auf dem Tisch vor dem Platz der Beglückten, eine Tafel Schokolade, ein Liebesbrief, ein frisch gemachtes Bett ...

Wichtig ist, dass die Beschenkte vor Spielende die Identität ihrer heimlichen Freundin nicht erfahren soll. Wer etwas Gutes tut, tut dies also heimlich. Natürlich ist es den Spielerinnen trotzdem erlaubt, zu knobeln und zu forschen, wer ihre heimliche Freundin sein könnte.

Die Auflösung:

Zum Ende der Veranstaltung wird das Spiel aufgelöst. Dafür bieten sich beispielsweise an:

Die Party:

Bei tanzbarer Musik geben sich alle heimlichem Freundinnen der entsprechenden Beschenkten zu erkennen.

Der heiße Stuhl:

Nacheinander wird jede Spielerin mit verbundenen Augen auf einen Stuhl in der Mitte des Raumes gesetzt. Jetzt tut ihr ihre heimliche Freundin noch ein letztes Mal etwas Gutes. Sie tut es so, dass die Beschenkte dabei die Chance hat, die Identität ihrer heimlichen Freundin herauszufinden.

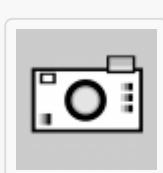
Besondere Hinweise

Mit Erwachsenen funktioniert dieses Spiel in der Regel sehr gut.

Das Spiel funktioniert nicht, wenn die Stimmung in der Gruppe sehr schlecht ist oder zwischen einzelnen Spielerinnen eine große Abneigung besteht.

Wann einsetzen

Um bestehende Gruppen näher zusammenzubringen. Und um (auch bei neu zusammengekommenen Gruppen) für die Veranstaltung eine sehr angenehme Atmosphäre zu schaffen.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Weblinks

- [Spielereader von Oliver Klee](#)

Kommunikationsspiele

- [NASA-Spiel](#)
- [Schiffbruch](#)
- [Insel ohne Wiederkehr](#)
- [Zwei Euro](#)
- [Brücke bauen](#)
- [Schere-Spiel](#)
- [Mörder, äh, Mörderin](#)
- [Nacht in Palermo](#)
- [Kommunikationsmetaphern](#)
- [Trotzburg](#)
- **Die heimliche Freundin**
- [Kreisflucht](#)
- [Gummibärchenanalyse](#)

Die Milch kocht über! – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Die_Milch_kocht_%C3%BCber!/

Archiviert am: 2025-09-19 21:45:22

Die Milch kocht über!

Die Milch kocht über! ist ein Auflockerungsspiel

Inhaltsverzeichnis

- [1 Alias:](#)
- [2 Wir brauchen dazu:](#)
- [3 So geht es:](#)
- [4 Varianten:](#)
- [5 Besondere Hinweise:](#)
- [6 Wann einsetzen:](#)
- [7 Weblinks](#)

Alias:

Kochende Milch

Die Milch kocht über!	
Art:	Spiel
Ziel:	zwei Gruppen brüllen sich immer lauter an
Inhalt:	heftiges Brüllspiel
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	
Dauer:	5 Minuten
Vorbereitung:	

Wir brauchen dazu:

So geht es:

Die Leute bilden zwei Gruppen, die sich gegenüberstehen. Die eine Gruppe sagt: "Die Milch kocht über!", worauf die andere Gruppe erwidert: "Dann hol du sie doch vom Feuer!", worauf die erste Gruppe wieder sagt: "Die Milch kocht über!" und so weiter. Da die jeweils andere Gruppe das eigene Anliegen offensichtlich nicht versteht, werden beide Gruppen nach und nach immer lauter, bis sich beide Gruppen schließlich anbrüllen. Das Spiel ist zu Ende, wenn es die Tutorin abbricht (oder wenn alle Teilnehmerinnen heiser sind).

Varianten:

Im Restaurant beim Kampf um einen Platz

"Sie stehen jetzt sofort auf!" – "Nein, ich werde jetzt nicht aufstehen!"

Kinder am Gartenzaun

“Nein!” – “Doch!”

Besondere Hinweise:

Es ist nicht weiter schlimm, wenn euch die Leute aus den Nebenräumen später etwas komisch angucken.

Wann einsetzen:

Wenn die Gruppe gefrustet ist und Dampf ablassen muss. Oder als Erfahrung, wie laut die eigene Stimme sein kann (z.B. bei einem Rhetorikseminar).

Weblinks

- [Spielereader von Oliver Klee](#)

Auflockerungsspiele

- Au ja!
- Bewegungskanon
- Daumenwrestling
- **Die Milch kocht über!**
- Ich fühle mich jetzt so ...
- Im Kreis hinsetzen
- Intelligenztest
- Jammern
- Knäuel weitergeben
- Labyrinth
- Margerite
- Maschine-Spiel
- Paranoia
- Pause
- Pärchenfangen
- Roboter parken
- Schlange und Hase
- Schuhsalat
- Smaug
- Taaa-Tung!
- Tropengewitter
- Wanderndes Klatschen
- Was machst du denn?
- Wäscheklammern
- Zauberwald
- Zulutanz

Die Organe des Körpers – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Die_Organe_des_K%C3%B6rpers/

Archiviert am: 2025-09-19 21:45:28

Die Organe des Körpers ist eine Methode zum Kennenlernen der Organe des menschlichen Körpers.

Ziel

Näherbringen des menschlichen Körpers.

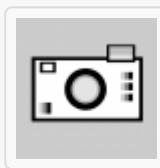
Beschreibung

Stafette. Jedes GuSp erhält einige Kärtchen auf denen jeweils ein menschliches Organ steht. Einige Meter weiter liegt auf einem Tisch ein großer Zettel, in mehrere Kästchen unterteilt. In diesen stehen Aussagen der einzelnen Organe:

- *Ich entnehme dem Blut Zucker und hebe ihn auf*
- *Ich arbeite wie eine Pumpe*

Die Organe des Körpers	
Art:	Programmidee
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Papier Zettel mit Aussagen der Organe Plakat mit den Organen (bzw. einem Raster)
Dauer:	30 Minuten
Vorbereitung:	15 Minuten

Jedes GuSp läuft nacheinander zu einem Zettel und legt jeweils ein Kärtchen auf die richtige Aussage ab.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Die Reise um die Erde in 80 Tagen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Die_Reise_um_die_Erde_in_80_Tagen/

Archiviert am: 2025-09-19 21:45:33

Die Reise um die Erde in 80 Tagen ist eine Programmidee zur Umsetzung des gleichnamigen Buches von Jules Verne.

Beschreibung

Für jede Station die bereist worden ist, wird ein Kärtchen ausgearbeitet. Dieses Kärtchen beinhaltet den Ort, den genauen Zeitpunkt des Ankommens und die zurückgelegte Entfernung bzw. die aufgewendete Zeit, sowie den Zeitpunkt der Abreise zur nächsten Station bzw. den Namen der nächsten Stadt. Es muss eine Frage beantwortet werden, erst dann kann der Teilnehmer dass nächste

Kärtchen erhalten. Der Schwierigkeitsgrad der Fragen ist eher gering, da es nicht der Sinn der Aufgabe ist, sein Wissen zu testen, sondern die Reise des Phileas Fogg nachzuvollziehen und die einzelnen Stationen kennenzulernen.

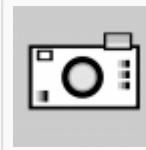
Beispielfrage

Von Allahabad fuhr Fogg und sein Diener mit dem Zug nach Calkutta. Da die Zuggleise noch nicht bis nach Calkutta ausgelegt waren, mußten sie für die restliche Strecke ein anderes Transportmittel wählen. War das ein a) Lastwagen, b) ein Elefant, c) ein Flugzeug.

In die Mappe kommt dann am Ende eine Kurzgeschichte dieser Reise, sowie eine Stationsliste beginnend mit London. Diese Mappe beinhaltet dies auch den genauen Zeitplan und die gereisten Kilometer. Ebenfalls enthalten sind auch die Fragen.

Siehe auch

- [Mit 200 Rupien durch Indien](#)



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Kolonne Transdanubia

Die Schatzinsel – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Die_Schatzinsel/

Archiviert am: 2025-09-19 21:45:41

Die Schatzinsel ist eine Programmidee, die leicht zu einem Abenteuer ausbaubar ist.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
- [3 Variation](#)
- [4 Bemerkungen](#)
- [5 Siehe auch](#)

Ziel

Geheimschrift, Morsen, Karte & Kompass

Beschreibung

Die Schatzinsel	
Art:	Programmidee
Ziel:	Geheimschrift, Morsen, Karte, Kompass
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	* Schatzkarte * Hinweiszetteln mit Geheimschrift * "Schatz"
Dauer:	15 Minuten
Vorbereitung:	15 Minuten

Die Seefahrerteams sind in den Besitz einer alten Schatzkarte gekommen. Darauf befindet sich der erste Hinweis, wie der Schatz gefunden werden kann. Die Teams folgen den Hinweisen ([Schnitzeljagd](#)), denn jeder Hinweis enthält zwei verschlüsselte (Geheimschrift) Richtungsangabe. Einmal wird diese auf der Schatzkarte eingetragen, bis schlussendlich der letzte Hinweis die Position des Schatzes verrät. Die zweite Anweisung führt die Teams zum nächsten Hinweis. Das heißt, die Karte müsste nicht der tatsächlichen Umgebung entsprechen, das Spiele wäre aber dadurch noch interessanter.

Variation

Kann zu jedem Motto dementsprechend geändert werden

Bemerkungen

Wenn mehrer Seefahrer-Teams an dem, müssen dies natürlich zeitversetzt starten, bzw. zwei Wege zum Schatz vorbereitet werden



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Kolonne Transdanubia

Geheimschriften

- [Bildmorse](#)
- [Die Schatzinsel](#)
- [Musik wird zur Geheimschrift](#)
- [Windrosen-Geheimschrift](#)
- [Übersetzungsprogramm](#)

Siehe auch

Methoden zum Thema Karte und Kompass

- Aktivtipp aus dem JOKER - Kartenzeichenmemory
- Archäologie
- Bahnstrecken auf der Landkarte
- BiPi feiert Geburtstag
- Die Abschlusswanderung
- **Die Schatzinsel**
- Ein geheimer Bote
- Fotos von Kartenzeichen in der Wirklichkeit
- Gehen nach dem Kompass
- Ja-Nein-Schatzsuche
- Kompass-Reigen
- Kompass-Spiel
- Kartenzeichen-Bewegungsspiel
- Kartenzeichen-Domino
- Kartenzeichen-Kim
- Kartenzeichen-Quartett
- Modell mit Höhenschichtlinien
- Punkte im Gelände finden
- Schatzsuche
- Schatzsuche am Papier mit der Windrose
- Scotland Yard auf der Landkarte
- Scotland Yard in Real Life
- Windrosen-Kim
- Windrosenspiel
- Wo steht der Fotograf

Draht biegen - hämmern - löten – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Draht_biegen_-_h%C3%A4mmern_-_l%C3%B6ten/

Archiviert am: 2025-09-19 21:45:46

Draht biegen - hämmern - löten

Beschreibung

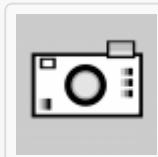
Kleine Kunstwerke wie dieser Skifahrer werden aus Draht und Metallteilen gebogen, gehämmert und gelötet. Entwerft doch selbst kleine Kunstwerke! Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt!

Bemerkungen

- [Bild und Quellenangabe](#)

Draht biegen - hämmern - löten

Art:	Programmidee
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	
Dauer:	
Vorbereitung:	



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl

Eavin - Because Beauty is Priceless – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Eavin_-_Because_Beauty_is_Priceless/

Archiviert am: 2025-09-19 21:45:52

Eavin - Because Beauty is Priceless ist eine Programmidee aus dem Bereich Kosmetik, Werbung, Gesundheit.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung
 - \[2.1 Einstieg\]\(#\)
 - \[2.2 Hauptteil\]\(#\)
 - \[2.3 Ausstieg\]\(#\)](#)
- [3 Anhang
 - \[3.1 Alphabetische Auflistung der möglichen Inhaltsstoffe\]\(#\)
 - \[3.2 Information für die Station: Inhaltsstoffe von Kosmetika\]\(#\)
 - \[3.3 Kosmetika\]\(#\)](#)
- [4 Variation](#)
- [5 Bemerkungen](#)

Ziel

- Die Patrulle hat Inserate zum Thema "Kosmetik" aus verschiedenen aktuellen Jugendzeitschriften herausgesucht ([Hand](#)).
- Die Patrulle hat beurteilt, welche Inserate sie positiv oder negativ ansprechen und

Eavin - Because Beauty is Priceless	
Art:	Programmidee
Ziel:	* Die Patrulle hat Inserate zum Thema "Kosmetik" aus verschiedenen aktuellen Jugendzeitschriften herausgesucht (Hand).* Die Patrulle hat beurteilt, welche Inserate sie positiv oder negativ ansprechen und welches Element im Inserat diese Wertung bewirkt (Hirn).* Die Patrulle weiss, welche Vorteile und Nachteile die Benutzung von Kosmetika fuer den Koerper darstellt und hat erkannt, dass die Nachteile von Kosmetika nicht Teil der Werbung sind (Hirn).* Die Patrulle hat einen Werbespot fuer ein selbst entworfenes Produkt kreiert und praesentiert (Herz & Hand)* Die Patrulle hat ein Kosmetikprodukt selbst hergestellt
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal

welches Element im Inserat diese Wertung bewirkt ([Hirn](#)).

- Die Patrulle weiß, welche Vorteile und Nachteile die Benutzung von Kosmetika für den Körper darstellt und hat erkannt, dass die Nachteile von Kosmetika nicht Teil der Werbung sind ([Hirn](#)).
- Die Patrulle hat einen Werbespot für ein selbst entworfenes Produkt kreiert und präsentiert ([Herz & Hand](#))
- Die Patrulle hat ein Kosmetikprodukt selbst hergestellt

	<ul style="list-style-type: none"> * Diverse Bravos, Maedchen,... * Plakate * Uhu * Stifte * Verkleidungskiste * Goodies (Zuckerln,...) * Kleine Klebeetiketten mit "Eavin" Logo und "Sunkissed" Namen * Kleine Chemiekastenausstattung * Verkleidung: Businesslook (fesch, fesch) * Verkleidung: Der Kreativlook * Verkleidung: Weisse Arbeitsmaentel & Handschuhe & Schutzbrillen * Material zur Entwicklung von Kosmetikprodukten * Demomaterial zur Salbenherstellung (Kathi?) * Klatschometer * Infos ueber Kosmetikspotgestaltung fuer die Kreativabteilung * Produktplakate fuer Deoderant und Handcreme * Optional: Kleine CD Sammlung mit CD Spieler (1 pro 4 Patrullen) fuer Werbespot * Kosmetikaprodukte aus dem Supermarkt oder aus der Waschtasche von Patrullenmitgliedern <p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Ausarbeitung der Stationsinhalte "Entwicklungsabors" * Infomaterial zur Kosmetikaentwicklung: (Testen, Allergiepotential, Tierversuche,...) - da ist noch einiges zu googlen, vielleicht weiss auch Kathi Bescheid und hat einschlaegige Literatur. Wenn ich suchen soll, dann lass es mich wissen * Materialbeschaffung * Ortswahl (mit Schlechtwetterhangars) <p>ToDo:</p>
Dauer:	150 Minuten
Vorbereitung:	

Beschreibung

Diese PIK8-Idee entstand als "Regentropfen" für das 4anaund 2004 (NÖ-Landeslager) und verbindet die Herausforderungen "Erkläre den sinnvollen Einsatz von Kosmetika; was sind Gefahren" (aus Schwerpunkt [Körperbewusstsein und gesundes Leben](#)) und "zeige die Bedeutung von Massenmedien an Hand von praktischen Beispielen auf" (aus Schwerpunkt [Kritisches Auseinandersetzen mit sich selbst und der Umwelt](#)).

Einstieg

Einstiegsspiel - Modifiziertes [Pferderennen](#) - "Busfahrt"

Alle Patrullen besteigen einen virtuellen Autobus (sie setzen sich "busartig" am Boden auf) und es beginnt eine kurze Begrüßung und Einführung durch die Reiseleitung:"Wir sind auf dem Weg zu einer Firmenbesichtigung der Firma "Eavin", um dort eine Marketingstrategie für zwei neue Produkte zu entwickeln. Da die GuSp die Zielgruppe für diese Produkte darstellt ist fuer die Firma die Meinung der GuSp besonders wichtig."Die Busfahrt beginnt und gemeinsam wird der Motor gestartet (die Patrullen übernehmen das Motorbrummen). Die Reiseleitung uebernimmt die Fahrtbeschreibung (Kurve, Beschleunigen, Bremsen,...) und die Kids legen sich entsprechend in die Kurve, Reifen quietschen,... (wie beim Pferderennen eben).Am Zielort angekommen, verlassen alle den Bus durch die Vordertür.

Das Firmengelaende wird durch das Aufstellen grosser Plakate markiert, die Werbungen diverser Kosmetikprodukte der Firma Eavin zeigen. EinE FirmenvertreterIn begrüßt die Kids (gekleidet im Businesslook, ebenso die BegleitleiterInnen) und erklärt, was die Patrullen so erwartet im Laufe der Besichtigung:

1. Besuch der Marketingabteilung (Präsentation der Werbelinien)
2. Besuch des Entwicklungslabors (Produktvorstellung)
3. Die Kreativabteilung (Entwicklung des Werbespots)

Hauptteil

Methode Collage - "In der Marketingabteilung"

Die BegleitleiterInnen präsentieren sich als VertreterInnen der Marketingabteilung. Sie wollen von den Kids wissen, was gute Werbung für sie ausmacht, welche Werbung sie gerne sehen und sympathisch finden, und welche Werbung sie nicht anspricht. Die GuSp erhalten verschiedene Jugendzeitschriften und schneiden dort einige Werbungen aus und gestalten eine Collage.

Methode

Patrullenrat

Unter Anleitung der BegleitleiterIn/FirmenvertreterIn (je nach Alter mehr oder weniger intensiv) werden nach Erstellung der Collagen die einzelnen Elemente der Werbungen besprochen und die Patrullen finden heraus, was sie anspricht und was nicht. Die Patrulle gestaltet ein Plus/Minus/Interessant Plakat, dass einzelne Elemente aus Werbungen wertet (z.B. Plus: Aufzählen der Vorteile nach Anwendung des Produkts; Minus: Es werden immer nur "schöne Leute" abgebildet).

Methode

Präsentation

In Runden zu je 4 Patrullen oder weniger werden die Plakate je fünf Minuten vorgestellt. Danach bedankt sie die/der VertreterIn der Marketingabteilung für den Input bei den Patrullen. EinE FirmenvertreterIn kündigt dann den Besuch der Entwicklungslabors an

Methode

Stationenlauf - "Die Entwicklungslabors"

Die Patrullen besuchen in einem Stationenlaufsystem eine Reihe von ForscherInnen, die in der Produktentwicklung tätig sind. EinE jedeR ForscherIn beleuchtet einen bestimmten Aspekt der Produktentwicklung (3x5 min und 5 min Wegzeit/Polster):

- Überblick und allgemeine Infos - inkl. Demonstration (Inhalte siehe kosmetika_ueberblick.doc)

Methode

Frontalvortrag & Selbermachen

Der/die ForscherIn gibt einen allgemeinen kurzen Überblick mit allgemeinen Informationen zu Kosmetika (evtl mit Plakatunterstützung; nur 2 min, denn sonst geht sich das Mischen nicht mehr aus!) Aspekte, die mir wichtig erscheinen - Was sind Kosmetika? - Inhaltsstoffe und Listen auf der Verpackung - Kosmetika für Kinder Demonstration: Zur Demonstration eignet sich z.B. das Hand-Pflegeöl: Fünfzig Milliliter Mandelöl in eine kleine Schüssel geben. Ein paar Tropfen frischen Zitronensaft in das Öl träufeln und gut verrühren. Das Öl so lange in die Haut einmassieren, bis es vollständig eingezogen ist. Rauhe und spröde Hände werden so wieder weich. Die Patrulle kann das Pflegeöl mischen und gleich ausprobieren* Allergiepotential (Inhalte siehe kosmetika_allergien.doc)

Methode

Puzzle

Infos zu Allergien werden stichwortartig auf ein Plakat geschrieben und dieses wird zerschnitten. Die Patrulle setzt das Plakat zusammen und der Plakatinhalt wird nachbesprochen

- Inhaltsstoffe und Vorschriften (Inhalte siehe kosmetika_inhaltsstoffe.doc)

Methode

Eigene Produkte anschauen.

Die Zutatenliste auf Kosmetikproduktion wird gemeinsam untersucht und mit der Liste wird versucht herauszufinden, wofür die einzelnen Zutaten notwendig sind. Dazu einige allgemeine Infos zu Inhaltsstoffen. Nach dem Stationenlauf sammeln sich die Patrullen wieder an einem vereinbarten Ort bei einem/r FirmenvertreterIn. Diese führt die Patrullen weiter in die Kreativabteilung (4 Patrullen pro Mitarbeiter der Kreativabteilung)

Methode

Theaterstück - "Die Kreativabteilung"

Die/Der MitarbeiterIn der Kreativabteilung begrüßt die Kids in einer leicht verrückten Art und bittet sie um Hilfe bei der Gestaltung eines Fernsehspots für eines von zwei neuen Produkten:

- Handcreme
- Deodorant

Die Produkte und ihre Eigenschaften werden kurz präsentiert und den Patrullen einen Startpunkt für ihren Spot zu geben (Infos auf Plakaten für alle sichtbar während der 20 minütigen Vorbereitungszeit). Dann sind 20 min Zeit für die Spotgestaltung. Die Patrullen gestalten einen Werbespot mit den Materialien aus der Verkleidungskiste, sowie mit Plakaten, Stiften,... eventuell eine CD Sammlung mit Musik, die während des Spots gespielt werden soll. Methode: Präsentation (20 min) In Runden zu je 4 Patrullen oder weniger werden die Spots je fünf Minuten vorgestellt und der beste Spot durch Klatschen gekürt. Die Anzeige erfolgt am Klatschometer: Skala mit Schiebepfeilen

Ausstieg

Die/Der FirmenvertreterIn verabschiedet sich und bedankt sich im Namen der Firma für die tatkräftige Mithilfe der Patrullen. Als kleines Dankeschön werden Probepackungen der neuen Anti-Sonnenbrand-Tablette ("Sunkissed") von Eavin verteilt (Goodies, die mit dem Eavin Logo und dem Produktnamen versehen sind). Es erfolgt die Rückfahrt mit dem Bus (siehe Einstiegsspiel)

Anhang

Kosmetikallergie

Wenn man bestimmte Pflegemittel nicht verträgt kann es sich dabei auch um eine allergische Reaktion auf die Inhaltsstoffe von Kosmetika handeln. Vor allem Menschen mit eher trockener und empfindlicher Haut neigen stärker zu mehr oder weniger ausgeprägten Hautreaktionen auf verschiedene Inhaltsstoffe. Die Beschwerden können von trockener, schuppender Haut über Rötungen, Reizungen und Hautjucken bis hin zum Kontakt-Ekzem reichen.

Was ist ein Kontakt-Ekzem?

Beim direkten Kontakt entsprechend empfindlicher Haut mit einem allergieauslösenden Stoff treten typische Beschwerden wie Rötung, Schwellung, Bläschen und Juckreiz auf. Im Gegensatz zu anderen Allergien, bei denen der gesamte Körper allergisch reagiert, reagiert beim Kontakt-Ekzem zunächst nur der Teil der Haut, der mit dem Allergen in Berührung gekommen ist. Nach einiger Zeit kann sich das Ekzem allerdings auch über die Kontaktstelle hinaus ausbreiten. Welche Inhaltsstoffe in Kosmetika lösen die allergische Reaktion aus? Kosmetika sind meist komplexe Gemische verschiedener Substanzklassen. Allergische Reaktionen werden vor allem auf Duftstoffe, Konservierungsmittel und bestimmte Inhaltsstoffe wie zum Beispiel Perubalsam und Paraben beobachtet. Diese Stoffe finden in Cremes und Lotions sehr oft Verwendung. Was macht man bei einem akuten Kontakt-Ekzem? Zur schnellen Linderung von akutem Juckreiz und Hauthausschlag gibt es wirkungsvolle Präparate. Meist kommen Cremes bzw. Lotions mit Hydrocortisonen oder Antihistaminika zur raschen Linderung der Hautreaktionen zum Einsatz. Diese Präparate kann Ihnen Ihr Arzt verschreiben. Langfristig wichtig ist natürlich das Meiden der allergieauslösenden Substanzen in Pflegemitteln und Kosmetika. Gute Kosmetikprodukte enthalten eine Liste aller Inhaltsstoffe auf der Verpackung. Beim Kauf sollten Sie hierauf achten. Kosmetikpräparate, die Sie nicht vertragen, sollten Sie keinesfalls noch aufbrauchen, sondern sofort entsorgen. Und nicht vergessen, auch auf teure Cremes kann man allergisch reagieren, alleine der Preis ist kein Qualitätsmerkmal.

Wie schützen Sie Ihre empfindliche Haut?

- Verwenden Sie am besten nur Pflegeprodukte, die dermatologisch und allergologisch geprüft sind. Für empfindliche Haut gut geeignete Pflegesysteme für Haut und Körper sind zum Beispiel in Apotheken erhältlich. Verwenden Sie möglichst nur Seifen und Lotions, die den natürlichen Hautschutz erhalten. Hierzu eignen sich besonders sogenannte pH-neutrale Seifen mit rückfettenden, feuchtigkeitsbindenden Zusätzen. Eine normale Seife ist für empfindliche Haut ungeeignet, da sie durch ihre alkalische Wirkung den natürlichen Fett- und Säureschutzfilm der Haut stört und die Haut zu stark austrocknet.
- Achten Sie bei pflegender Kosmetik, Make-ups und Sonnenschutzprodukten darauf, dass sie keine Parfümstoffe (heißt auf der Packung oft nur: Fragrance), Farb- und Konservierungsstoffe enthalten.
- Stressen Sie Ihre Haut nicht noch unnötig durch zu langes und zu häufiges, heißes Baden oder Duschen oder durch lange Sonnenbäder. Benutzen Sie auch keine stark desinfizierenden Waschmittel.
- Neue Kleidungsstücke sollten Sie vor dem ersten Tragen waschen, um Substanzen, die die Haut reizen könnten, zu entfernen.
- Tragen Sie bei jeder Benutzung von Haushaltsreinigern und Spülmitteln Gummihandschuhe zum Schutz.
- Lassen Sie sich bei der Auswahl Ihrer Haut- und Körperpflege fachgerecht beraten, zum Beispiel in Ihrer Apotheke oder von einer geschulten Kosmetikerin.

Alphabetische Auflistung der möglichen Inhaltsstoffe

A

Acetamine MEA-- Feuchtigkeitsspender

Acetic Acid --Essigsäure
Acrylate --Filmbildner

<http://www.HairWeb.de/hairweb-shop.htm> Algae ---Algen

Althea --reizlindernd, reizhemmend, reizmildernd
Amide --reguliert die Oberflächenspannung
Amino --Acids Aminosäuren

Aminomethyl --Propanol pH-Puffer
Ammonium Laureth Sulfate - reguliert die Oberflächenspannung
Anilin - Farbstoffbestandteil - steht im Verdacht, Krebs auszulösen
Apple --Apfel / Duftstoff
Aqua --Wasser / Lösungsmittel

B

Balm Mint Extract --Auszüge aus der Melisse Bentolite --Clay Tonerde Benzophenone-4 - UV-Breitbandfilter - stark allergisierend -(z.B. 4-MBC (4-Methylbenzylidencampher), OMC (Octyl-methoxycinnamat), Bp-3 (Benzophenon-3) - sind in Verdacht geraten, ähnlich wie das weibliche Hormon Östrogen zu wirken. UV Filter sind inzwischen in Muttermilch und in Fischen nachweisbar. In Testreihen wuchsen Brustkrebszellen, auf die 5 verschiedene UV-Filter aufgebracht wurden(Untersuchungen der Universität Zürich)

Butyl Ester of PVM/MA Copolymer --Filmbildner Butyl Maleate --Filmbildner Butylaminoethyl Methacrylates Copolymer-- Filmbildner

C

C 12-15 Alcohols Benzoate --Stukturverbesserer Carbon-- Kohle / Farbstoff Ceteareth 20 --Emulgator Cetearyl Alcohol -- Emulgator Cetyl Alcohol --Emulgator Climbazol - halogenorganische Verbindung, die gegen Bakterien und Pilze wirkt (Schuppen z.B.). Antischuppenwirkstoff, hauptsächlich in klaren Shampoos und Haarwässern eingesetzt. Chamomile – Kamille Citric Acid –Zitronensäure Cocamide DEA --Schaumbildner Cocamide MEA --pH-Puffer Cocamidopropyl Betaine --reguliert die Oberflächenspannung Cocoamphocarboxypropionate --reguliert die Oberflächenspannung Cocabetaine -- reguliert die Oberflächenspannung Cocodimonium Silk Amino Acids --Aminosäuren aus Seidenprotein Comfrey -- Schwarzwurzel Cornsilk --Maismehl Cyclomethicone --Silikonöle

D

D & C Green #5 --Farbstoff
D & C Red #33 --Farbstoff
D & C Red No. --40 Farbstoff
D & C Yellow #--10 Farbstoff
Deionized Water -- Destilliertes Wasser
Diethylphthalat - Vergällungsmittel
Diazolidinyl Urea -- Harnstoff
Dicetyldimonium Chloride -- verhindert statische Aufladungen
Dimethicone -- Wasserlösliche Silikone aus Mineralöl
Dimethicone Copolyol -- Wasserlösliche Silikone
Dimethyl Lauramide Isostearate -- reguliert die Oberflächenspannung
Dimethyl Oxide -- Stukturverbesserer
Dimethyl Stearamine -- Stukturverbesserer
Disodium Salt EDTA -- Bindemittel
Distearate - Trübungsmittel

E

EDTA Ethylene Diamin Tetra Acetic / -- Lösungsmittel für Eisen-, Kupfer- und Calcium-mineralien Emulsifying Wax NF -- Emulgator Ethyl Alcohol -- Lösungsmittel

F

FD&C Blue #1 – Farbstoff FD&C Blue No. 2 -- Farbstoff FD&C Yellow #5 -- Farbstoff FD&C Yellow No. 6 -- Farbstoff Fennel Extract -- Auszüge aus Fenchel

Fluorkohlenwasserstoffe - farbloses, nicht brennbares Gas oder Flüssigkeit, die manchmal leichte Reizungen der oberen Atemwege hervorruft. Sie werden häufig als Treibmittel in Haarsprays verwendet. Formaldehyd – Konservierungsmittel steht im Verdacht, Krebs auszulösen Fragance -- Duftstoff

G

Glycerine -- Feuchtigkeitsspender Glycol: Glycol wird auch als Lösungsmittel in Reinigungsmitteln und Klebstoffen verwendet. Glycerol Monothioglycolate -- Dauerwellwirkstoff / Reduktionsmittel

Glycol Distearate -- Perl-Emulgator

Glycol Stearate -- Perl-Emulgator

H

Honey - Honig Homomethylsalicylat (HMS) - Hops Extract -- Auszüge aus Hopfen

Hydantoin - wird meist als Konservierungsmittel eingesetzt, ist chemischer Herkunft, kann Allergien auslösen und steht im Verdacht, Erbgut sowie Eiweiße zu verändern Hydrogen -- Peroxide Sauerstofflieferant Hydrolized Hair Keratin -- verflüssigtes (gelöstes) Haarkeratin zur Stukturverbesserung Hydrolized Mucopolysacharides -- Feuchtigkeitsspender Hydrolized Silk -- verflüssigtes (gelöstes) Seidenprotein Hydrolized Wheat Protein -- verflüssigtes (gelöstes) Weizenprotein Hydroxyethylcellulose -- Füllstoff Hydroxypropyl Dimonium Chloride -- Feuchtigkeitsspender / Stukturverbesserer

I

Imidazolidinyl Urea -- Harnstoff Isobornyl Acrylate Copolymer -- Filmbildner Isobutane -- Treibmittel Isopropyl Alcohol -- Lösungsmittel

J

Jojoba Oil -- rückfettendes Jojobaöl

K

Keratin Amino Acids -- verhärtete Aminosäuren zur Stukturverbesserung

L

Lactamide MEA -- Feuchtigkeitsspender Laurylsulfate -- reguliert die Oberflächenspannung, aggressiver, stark entfettenden Schaumbildner Laurimide DEA -- Schaumbildner Lauryl Alcohol -- Emulgator Lauryl Methyl Gluceth-10 Hydroxypropyl Dimonium Chloride -- Feuchtigkeitsspender Lauryl Pyrrolidone -- reguliert die Oberflächenspannung Lavender Extract -- Lavendel Lecithine -- Stukturverbesserer Lemon Juice -- Zitronensaft (reduzierte Zitronensäure) Linoleamidopropyl Ethyl Dimonium Ethosulfate -- Stukturverbesserer

M

M-Aminophenol -- Farbstoff Magnesium Carbonate – Füllstoff Magnesium Hydroxide -- Füllstoff Masking Clay -- Tonerde / Füllstoff Matricaria Extract -- Stukturverbesserer Methyl Chloroisothiazolinone -- Konservierungsmittel Methyl Paraben -- Konservierungsmittel Methylisothiazolinone -- Konservierungsmittel Mica Dioxide -- Perlglanzmittel Milk -- Milch / Stukturverbesserer Mineral Oil -- Mineralöl / wirkt rückfettend Mistletoe Extract -- Auszüge aus der Mistel Monoethanolamine -- pH-Puffer Myristyl Alcohol -- Emulgator

N

N-Butane -- Teibmittel Natural Calcium Carbonate -- Füllstoff Natural Herbs Natürliche -- Kräuter Natural Oils -- Natürliche Öle Nettle -- Auszüge aus Nesseln / glätten die Oberfläche und stimulieren das Wachstum des Haares

O

Octyl-Dimethyl-Para-Amino-Benzoic-Acid (OD-PABA) - werden verdächtigt, wie Hormone zu wirken, Aufnahme über die Haut / nachweisbar i. d. Muttermilch Octylacrylamide -- Filmbildner Octyl Methoxycinnamate -- natürlicher UV-Filter Olealkonium Chloride -- Lösungsmittel Oleic Acid -- ungesättigte Fettsäuren / Vitaminträger Oleyl -- Weizenprotein Olive Oil -- Olivenöl / wirkt rückfettend Organic Pigment -- organisches Pigment / Farbstoff Oxybenzon - Lichschutzfilter - kann starke Allergien auslösen - (verbirgt sich auch hinter dem Namen Benzophenone-3)

P

PAB, PABA - "Schönheitsvitamin" soll volles farbkräftiges Haar verleihen. Sein Einsatz in Sonnenschutzmitteln ist jedoch problematisch, weil es zum einen Allergien auslösen kann und zum anderen nicht gegen die UV-B-induzierte Unterdrückung des Immunsystems schützt. p-Aminophenol -- Farbbildner p-Ammodiphenylamine -- Farbbildner p-Phenylenediamin -- Farbbildner Palmitoleamidopropyl -- Weizenprotein Palmitoyl -- Weizenprotein Panthenol -- Feuchtigkeitsspender PEG-2-Soyamine -- Emulgator PEG-12 Oleate -- Emulgator PEG-20 Oleate -- Emulgator PEG-75 Lanolin -- Stukturverbesserer Phenoxyethanol -- Konservierungsmittel Phenyl Trimethicone -- Hautschutzmittel / wasserabweisend Polyquaternium 11 -- Stukturverbesserer Polyquaternium 16 -- Stukturverbesserer Polysiloxane Copolymer -- Stukturverbesserer Polysorbate 20 -- Lösungsmittel Polyethylenglykole (PEG) - Schaumbildner- - können die Haut irritieren Potassium Persulfate -- weiße Kalium Kristalle PPG 20 Methyl Glucose Ether -- Lösungsmittel Propane -- Teibmittel Propyl Paraben -- Desinfektionsmittel Propylenglykol - Lösungsmittel/Emulgator - kosmetische Form des Mineralöls, die man auch in automatischer Brems- und Hydraulikflüssigkeit sowie in industriellen Frostschutzmitteln findet. In Haarpflegeprodukten wirkt Propylenglykol als Feuchthaltemittel, d.h. der Feuchtigkeitsgehalt von Haut oder kosmetischen Produkten bleibt aufrechterhalten, weil Propylenglykol das Entweichen von Feuchtigkeit oder Wasser verhindert. Es kann die Haut stark reizen und zu Leberanomalien und Nierenschäden führen kann. PVM/MA Decadiene Crosspolymer -- Filmbildner PVP -- Filmbildner PVP/VA Copolymer -- Filmbildner

Q

Quaternium 26 -- Stukturverbesserer

R

Retinyl Palmitate -- Vitamin A Resorcinol -- Farbbildner Rosemary -- Rosmarin / Duftstoff

S

Sage -- Salbei SD Alcohol 40B -- Lösungsmittel / Emulgator Silica Acid Disodium -- kieselsaures Salz / Hitzeaktivator Silicone -- Silikon / glättet die Oberfläche des Haares Silk -- Seide / Stukturverbesserer Silk Amino Acids -- Aminosäuren aus der Seide Silk Peptide -- Seidenpeptide / Stukturverbesserer Sodium Chloride -- Verdickungsmittel Sodium Laureth Sulfate (SLES) - reguliert die Oberflächenspannung - ist die alkoholische (ethoxylierte) Form des Sodium-lauryl-sulfats. Es ist etwas weniger reizend als Sodium-lauryl-sulfat, kann aber ein stärkeres Austrocknen bewirken. Sowohl Sodium-lauryl-sulfat als auch Sodium-laureth-sulfat können in Shampoos und Reinigungsmitteln durch Reaktion mit anderen Inhaltsstoffen möglicherweise zur Bildung von krebsfördernden Nitraten und Dioxinen beitragen. Sodium Sulfide -- reguliert die Oberflächenspannung Sodium Hydrosulfite -- reguliert die Oberflächenspannung Sodium Erythorbate -- verhindert eine schlechende Oxidation Sorbitol -- Feuchtigkeitsspender Stearamidopropyl Dimethylamine -- Stukturverbesserer Steareth-20 Methacrylate Copolymer -- Stukturverbesserer Steartrimonium Chloride -- verhindert statische Aufladungen und glättet die Oberfläche des Haares Stearyl Alcohol -- Emulgator Sulfated Castor Oil -- Stukturverbesserer Sulfide -- verhindert eine schlechende Oxidation

T

LAS-Tenside - stark hautreizend und in der Umwelt weniger gut abbaubar als moderne Tenside TEA Lauryl Sulfate -- reguliert die Oberflächenspannung Tetrasodium EDTA -- Bindemittel Thyme Extract -- Thymian Titanium Dioxide – Perlglanzmittel, Sonnenschutzmittel Tocopherol -- Vitamin E Tocopheryl Acetate -- durch Destillation gewonnenes Vitamin E Triethanolamine -- pH-Puffer Trimethylsilylamodimethicone -- Stukturverbesserer

V

VA -- Filmbildner Vegetable Protein -- pflanzliches Protein / Stukturverbesserer

W

Wheat Germ Oil -- Weizenkeimöl Wheat Hydroxypropylmonium Chloride -- Weizenprotein

Y

Yarrow Extract -- Auszüge aus der Schafgarbe

Z

Zinkpyrithione (Zinkpyrithion) - Hemmt die Zellteilung, gilt als allergen und führt zu Jucken, Ausschlag, Entzündungen der Haut, zu Augenreizungen und kann die Haare verfärbten. Antischuppenwirkstoffe auf Zinkbasis. Löst z.B. Schuppenbelege. Zeigt seine Wirkung meist erst nach einer bestimmten Einwirkzeit und wird daher in Intensivkuren zum Lösen von hartnäckigen Schuppenbelegen verwendet. 2-Methylresorcinol -- Farbbildner 2-Amino-4-Hydroxylaminoanisole Sulfate -- Farbbildner 4-Amino-2-Hydroxytoluene -- Farbbildner 4-Chlororesorcinol -- Farbbildner 5-Amino 2 Methylphenol -- Farbbildner

Information für die Station: Inhaltsstoffe von Kosmetika

Der Anwendung von K. und Körperpflegemitteln liegt der Wunsch zugrunde, die gesunde Frische der Jugend zu erhalten, besonders hervorzuheben oder auch nur vorzutäuschen.

Die Herstellung und der Verkauf dieser Mittel sind durch das Lebensmittelgesetz bzw. die K.-Verordnung, die 1978 herausgegeben und inzwischen neunmal geändert wurde, geregelt. K. sollen ihre Wirkung auf der Haut entfalten. Der Haut ist ein Film aus Schweiß, Talg und abgestorbenen Hornzellen aufgelagert, welcher zusammen mit den darunterliegenden Hautschichten eine wirksame Barriere gegen das Eindringen von schädlichen Stoffen in das Körperinnere darstellt und den Körper vor zu großen Wasserverlusten schützt. Eine natürliche Bakterienflora und der schwach saure pH-Wert von ca. 5 verhindern, daß sich schädliche Bakterien und Pilze auf der Haut ausbreiten können. Voraussetzung für einen störungsfreien Ablauf der Hautfunktionen ist eine ausreichende Versorgung mit Aufbaustoffen, die nur von innen, d.h. über die Blutbahn erfolgen kann.

Eine "Ernährung" der Haut, wie oft in der Werbung behauptet, ist von außen nicht möglich. Trotzdem können Stoffe über die Haut aufgenommen werden und im Körper ihre unter Umständen schädliche Wirkung entfalten. Besonders gut werden z.B. fettlösliche Stoffe (Lösemittel) oder organische Stoffe mit sehr kleinen Molekülen aufgenommen. Über die Schleimhäute oder über verletzte Haut können Stoffe besonders leicht in den Körper eindringen. Das Reinigen der Haut (Seife) bewirkt eine weitgehende Zerstörung des Wasser-Fett-Films, der sich jedoch je nach Alter innerhalb einer gewissen Zeitspanne wieder neu bildet. Bei trockener Haut oder nach längerem Kontakt mit Wasch- oder Lösemitteln kann das Auftragen von Hautcremes sinnvoll sein. Zusätzlich zu den Grundstoffen Wasser und Fett bringt man mit den Cremes noch eine Reihe weiterer Hilfs- und Wirkstoffe mit auf die Haut auf.

Dazu zählen:

- Emulgatoren, die bewirken, daß sich die Fett- und Wasserphase miteinander mischen,

- Stabilisatoren, welche ein spätes Auseinanderfallen der Phasen verhindern,
- Konservierungsmittel und Antioxidantien, die einem mikrobiellen Zerfall und einer Fettzerersetzung entgegenwirken,
- Gegebenenfalls Feuchthaltemittel, Verdickungsmittel und Parfümstoffe.

Neben diesen Grund- und Hilfsstoffen kommen noch verschiedene Wirkstoffe zum Einsatz: etherische Öle und Pflanzenextrakte, Eiweißstoffe, Fermente usw. Grundsätzlich muß befürchtet werden, daß jeder dieser zugesetzten Stoffe Allergien hervorrufen kann.

Dies gilt insb. beim Auftragen von K. auf wunde oder verletzte Haut. Während eine Reihe von Stoffen, die bei vielen Personen Allergien auslösten, jetzt nicht mehr verwendet werden, bleibt die Anwendung von Konservierungsstoffen problematisch. Konservierungsstoffe sind einerseits nötig, um K. vor Befall mit Mikroorganismen zu schützen. Andererseits können sie Allergien auslösen, die natürliche Bakterienflora der Haut angreifen und so unter Umständen die Widerstandskraft gegen Schadstoffe, Bakterien und Pilze herabsetzen. Als Konservierungsstoff werden meist Benzoesäureester (PHB-Ester) in einer Konzentration von 0,01-0,1% zugesetzt.

Nach derzeitigem Recht brauchen die K.-Hersteller die Inhaltsstoffe ihrer Produkte nicht auf den Packungen anzugeben. Dies ist jedoch für den Gesundheitsschutz unbedingt nötig. Dem Verbraucher würde die Auswahl erheblich erleichtert und die Beratung von Allergiepatienten wäre einfacher. Bis jetzt gibt es nur Auflagen zur Deklaration für bestimmte Stoffe; dies ist z.B. für Formaldehyd ab einer bestimmten Konzentration der Fall. Unterhalb dieser Konzentration darf es unerwähnt bleiben. Aufgrund der undurchsichtigen Zusammensetzung der K. und der Gefahr von Allergie oder sonstigen Nebenwirkungen gilt die Regel, möglichst wenig und nur gut bekannte Produkte anzuwenden.

Lit.: KATALYSE e.V. (Hrsg.): Kosmetik, Reinbek 1984

Kosmetika

Bei Kosmetika denken viele VerbraucherInnen zunächst einmal an alles, was "schön macht": Lippenstifte, Rouge und Haarfärbemittel zum Beispiel. Doch die meisten Kosmetika sollen Haut, Haare und Zähne vor allem pflegen und gesund erhalten. Sonnenmilch etwa verhindert Hautschäden und bei der Säuglingspflege kommt man nicht ohne Pflegeprodukte aus. Niemand kann auf Kosmetika heutzutage generell verzichten und oft lässt sich auch das Nützliche mit dem Dekorativen verbinden. In gut gepflegtem Zustand sehen Haut, Haar und Zähne einfach besser aus. Seit der Begriff "Wellness" bei uns Einzug gehalten hat, wird Pflege außerdem oft auch mit Wohlbefinden in Verbindung gebracht. Was sind eigentlich Kosmetika? Kosmetika sind Mittel, die auf der Haut oder den Haaren, den Nägeln, Lippen, Zähnen, den Schleimhäuten der Mundhöhle oder im Intimbereich angewendet werden. Sie müssen mindestens eine der folgenden Funktionen erfüllen: reinigen, parfümieren, das Aussehen verändern, schützen, in gutem Zustand erhalten, den Körpergeruch beeinflussen. Das griechische Wort kosmein, aus dem der Begriff hervorgegangen ist, bedeutet nichts anderes als "putzen, schmücken". Was darf enthalten sein? Damit VerbraucherInnen Kosmetika unbedenklich anwenden können, sorgt das Ministerium für Konsumentenschutz, Ernährung und Landwirtschaft durch den Erlass von Vorschriften dafür, dass sie beim Kauf von Kosmetika nicht geschädigt und nicht getäuscht werden dürfen. Das Lebensmittel- und Bedarfsgegenständegesetz verbietet, Kosmetika so herzustellen und auf den Markt zu bringen, dass sie bei ihrer Verwendung die Gesundheit von KonsumentInnen schädigen können. In der Kosmetik-Verordnung ist vorgeschrieben, welche Farbstoffe, Konservierungsstoffe und UV-Lichtfilterstoffe überhaupt in Kosmetika enthalten sein dürfen und welche nur eingeschränkt zugelassen sind. Außerdem gibt es eine Liste verbotener Stoffe. Diese Vorschriften werden mindestens einmal im Jahr dem aktuellen Stand wissenschaftlicher Erkenntnisse angepasst. Bei der Herstellung von Kosmetika werden zurzeit über 6 000 unterschiedliche Stoffe eingesetzt, hinzu kommen etwa 2 500 Duftstoffe. Nur ein Teil dieser Stoffe ist bisher ausreichend auf seine gesundheitliche Unbedenklichkeit geprüft worden. Die wissenschaftlichen Untersuchungen laufen weiter und man muss davon ausgehen, dass auch in Zukunft Bestandteile von Kosmetika aus Gründen des vorbeugenden Gesundheitsschutzes nur unter Einschränkungen zugelassen oder sogar verboten werden. Was Kosmetika angeht, herrscht EU-Gemeinschaftsrecht. Das heißt, die Bestimmungen zum

vorbeugenden Gesundheitsschutz erlässt nur die EU-Kommission. Sie berücksichtigt dabei auch die Vorschläge aus den Mitgliedstaaten. Was muss auf der Packung stehen? Hersteller müssen auf ihren Kosmetikprodukten angeben, was darin enthalten ist. Darüber hinaus haben sie weitere Pflichten: sie müssen in bestimmten Fällen ein Mindesthaltbarkeitsdatum angeben oder Warnhinweise aufdrucken und nachweisen, dass das Produkt die Wirkung, mit der sie dafür werben, tatsächlich hat. Auf der Packung muss stehen:

- Name und Anschrift des Herstellers
- Mindesthaltbarkeitsdatum, wenn das Produkt zweieinhalb Jahre oder kürzer haltbar ist
- Verwendungszweck, wenn er durch die Aufmachung nicht eindeutig erkennbar ist
- Inhalt bei Abfüllung
- Warnhinweise und besondere Anwendungsbedingungen, wenn erforderlich
- Herstellungsdatum, zum Beispiel die Chargennummer
- Liste der Bestandteile

Liste der Bestandteile

Kosmetika werden in vielen Staaten mit der gleichen Verpackung verkauft. Innerhalb der EU hat man deshalb einheitliche Begriffe für die über 6 000 Inhaltstoffe entwickelt, statt sie jeweils in der Landessprache auf die Verpackung zu drucken. Diese einheitlichen Begriffe sind in der Internationalen Nomenklatur für Kosmetische Ingredienzien (INCI) aufgelistet. Viele der Bezeichnungen klingen Englisch, viele sind auch aus der lateinischen Sprache übernommen. Aqua zum Beispiel steht für Wasser, cera alba für Bienenwachs, theobroma cacao für Kakaobutter. Die Inhaltstoffe werden in der Reihenfolge ihres Gewichtsanteils in dem Produkt aufgeführt. Also der Hauptbestandteil zuerst, dann die anderen Stoffe. Was ist eigentlich Naturkosmetik? Schon seit einigen Jahren wächst unter Verbrauchern die Nachfrage nach sogenannter Naturkosmetik. Allerdings gibt es zurzeit weder eine gesetzlich verbindliche Regelung darüber, was Naturkosmetik eigentlich ist, noch einen übergreifenden Branchenstandard. Die Bundesregierung hat 1993 mit Vertretern der Bundesländer, der Wirtschaft und der Verbraucherschaft eine Empfehlung für die Anforderungen an Naturkosmetika formuliert. Danach sollten entsprechende Produkte ausschließlich aus Naturstoffen hergestellt sein. Das heißt aus Substanzen, die pflanzlichen, tierischen oder mineralischen Ursprungs sind. Es können auch Gemische oder Reaktionsprodukte aus solchen Substanzen sein. Für die Gewinnung und Weiterverarbeitung dieser Stoffe sind nur physikalische oder enzymatische und mikrobiologische Verfahren zugelassen. Es dürfen dabei ausschließlich in der Natur vorkommende Enzyme oder Mikroorganismen verwendet werden und keine gentechnisch hergestellten. Auch die Riechstoffe in Naturkosmetika sollten natürliche Riechstoffe sein, keine synthetischen oder chemisch modifizierten natürlichen Rohstoffe. Die Empfehlung enthält außerdem Listen der Konservierungsstoffe und Emulgatoren, die in Naturkosmetika verwendet werden können. Seit die Empfehlung 1993 formuliert wurde, hat sich der Begriff "Naturkosmetik" allerdings weiterentwickelt. Deshalb haben einige Verbände und Hersteller eigene Anforderungen an Naturkosmetika erarbeitet. Das Bundesministerium für Verbraucherschutz, Ernährung und Landwirtschaft will diese verschiedenen Anforderungen und Gütesiegel zu einem einheitlichen Siegel zusammenführen, damit die Verbraucher nicht durch viele verschiedene Angaben irritiert werden. Kosmetika für Kinder Was die Anwendung von Kosmetika angeht, können Kinder nicht einfach als "kleine Erwachsene" betrachtet werden. Sie nehmen zum Beispiel über die Haut viel größere Mengen an chemischen Stoffen auf als Erwachsene, weil die Oberfläche ihrer Haut im Verhältnis zum Gesamtkörper fast dreimal größer ist als die von Erwachsenen. Für Kleinkinder und Säuglinge sollten nur solche Kosmetika verwendet werden, die auch für sie gedacht sind. Vor allem Körperpuder, Zahnpflegemittel und Lichtschutzmittel (etwa Sonnencreme) für Erwachsene sind nichts für die Säuglings- und Kinderpflege. Der Gehalt an karieshemmendem Fluorid ist beispielsweise in Kinderzahnpasten geringer als in Zahnpasten für Erwachsene, damit Kinder nicht zuviel von diesem Stoff aufnehmen. Vergiftungen durch Kosmetik Kinder, aber auch zum Beispiel ältere Menschen, die erkrankt sind, verschlucken manchmal aus Versehen Kosmetik-Produkte oder bringen sie in die Augen. Wenn so etwas passiert ist, sollte man sich sofort an eines der Giftinformationszentren wenden. Dort weiß man, welche Maßnahmen zur Ersten Hilfe sinnvoll sind, denn die Informationszentren kennen die Rezepturen aller Kosmetikartikel,

die vertrieben werden. Kosmetik und Tierversuche Tierversuche, die der Entwicklung neuer Kosmetika dienen, sind in Deutschland bereits seit einigen Jahren verboten. Auch unter Wissenschaftlern, Behörden und Industrie ist man sich im Prinzip einig darüber, dass kosmetische Fertigprodukte, also z.B. Lippenstifte, Haarshampoo oder Zahnpasta, nicht mehr in Tierversuchen getestet werden müssen, weil es ausreicht, wenn die gesundheitliche Bewertung der einzelnen Bestandteile eines Produktes vorliegt. Hierzu gibt es inzwischen für einige Fragestellungen alternative Methoden, um die Sicherheit der Produkte zu überprüfen. Die Methoden, auf die man sich als Alternativen zu Tierversuchen bereits auf EU-Ebene einigen konnte, sind in der Gefahrstoffverordnung und zum Teil in den Guidelines for the Testing of Chemicals der OECD angegeben. Mit diesen Methoden können die Ätzwirkung von Stoffen auf die menschliche Haut, die phototoxischen Eigenschaften und die Durchdringung von Stoffen durch die menschliche Haut ohne Tierversuche getestet werden. Allerdings konnte man sich in anderen Bereichen international noch nicht auf tierversuchsfreie Alternativmethoden einigen. Für einige Untersuchungsverfahren liegen noch keine Modelle für Ersatzmethoden vor, wie zum Beispiel bei der Beurteilung der systemischen Toxizität oder der krebserzeugenden Wirkung.

Da jedoch eine Verlagerung von Tierversuchen in andere Staaten dem Tierschutzgedanken nicht entspricht, ist es wichtig, weiterhin Druck auszuüben, damit neue Ersatzmethoden entwickelt und schließlich weltweit anerkannt werden. Wenn die Vermarktung von im Tierversuch getesteten Kosmetika in der EU zu einem bestimmten Termin endgültig verboten würde, dann bestünde international ein großes Interesse, neue Testmethoden zu entwickeln. Die Kosmetik-Richtlinie der EU sieht seit 1993 ein solches Vermarktungsverbot vor, aber bisher wurde das In-Kraft-Treten dieser Vorschrift seitdem alle zwei Jahre verschoben. Kosmetik oder Medizin? Cosmeceuticals Die Kosmetikindustrie ist ständig auf der Suche nach neuen Wirkstoffen für ihre Produkte. Immer häufiger kommen dabei auch Substanzen zum Einsatz, die ursprünglich bei der Suche nach neuen Arzneimitteln synthetisch hergestellt oder aus Pflanzen gewonnen wurden. Diese Produkte werden in der Literatur als Cosmeceuticals bezeichnet. Sie sind Kosmetika, ihre Inhaltsstoffe wirken aber zum Teil wie Pharmaka. Vor allem gegen Akne, gegen bestimmte Formen des Haarausfalls, gegen Haarschuppen, gegen Cellulite oder für Menschen, denen ihre Haut zu dunkel oder zu hell erscheint, werden entsprechende Artikel angeboten. Pharmakologisch wirksame Stoffe dürfen in Kosmetika verwendet werden, solange das fertige Produkt überwiegend der Pflege dient. Diese Kosmetika unterliegen allerdings nicht den Kontrollen des Arzneimittelgesetzes. Im Europarat wird derzeit diskutiert, wie diese Substanzen zu behandeln sind, ob es zum Beispiel eine Liste von Stoffen geben sollte, die ausreichend geprüft sind und daher verwendet werden dürfen (Positivliste).

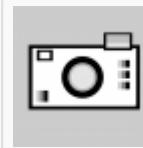
Quelle: <http://www.verbraucherministerium.de/>

Variation

- Intensität der Moderation bei der Collage adaptieren nach Selbstaendigkeit der Patrouille
- Mehr oder weniger Hilfestellung bei der Plakatgestaltung
- Input zur Ideen- und Entscheidungsfindung bei der Spotgestaltung

Bemerkungen

Anmerkung: Mir scheint, dass die Mottoumsetzung recht ueberzeugend sein muss, d.h. das Businessflair soll so richtig rüberkommen



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Gregor Kos (4anaund 2004)

Ein afrikanisches Musikinstrument – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Ein_afrikanisches_Musikinstrument/

Archiviert am: 2025-09-19 21:45:58

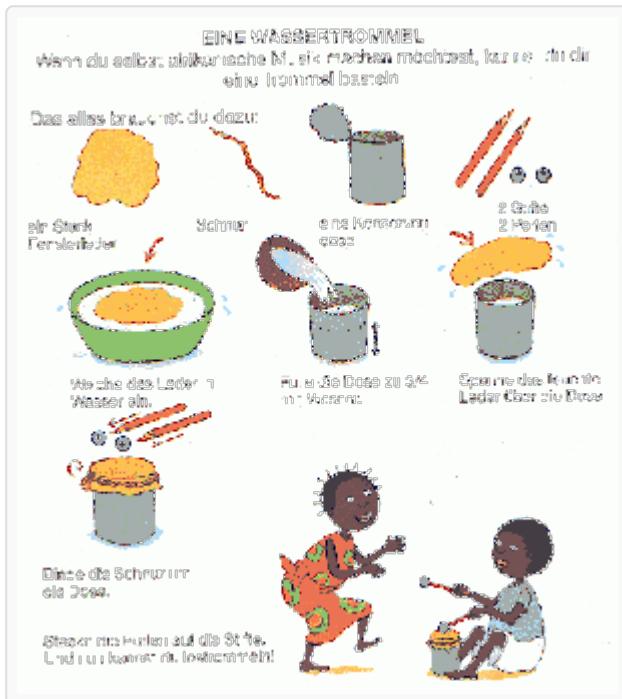
Ein afrikanisches Musikinstrument ist eine Programmidee zur Herstellung einer afrikanischen Wassertrommel.

Ziel

Herstellung eines kleinen afrikanischen Musikinstruments, einer Wassertrommel.

Beschreibung

Ein afrikanisches Musikinstrument	
Art:	Programmidee
Ziel:	Herstellung eines kleinen afrikanischen Musikinstruments = Wassertrommel
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	ein Stück Fensterleder, 1 Schnur, eine Konservendose, 2 Stifte, 2 Perlen, Wasser zum Einweichen des Leders und zum Befüllen der Dose
Dauer:	
Vorbereitung:	



Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Ein Gebet vertiefen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Ein_Gebet_vertiefen/

Archiviert am: 2025-09-19 21:46:06

Ein Gebet vertiefen ist eine Programmidee zum Beschäftigen mit einem Gebet.

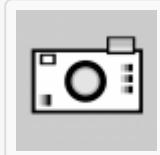
Ziel

Ein Gebet vertiefen.

Beschreibung

Jede Patrulle sucht aus Zeitschriften passende Bilder oder Textstellen zu einem Gebet. Diese werden als Collage auf ein großes Papier geklebt.

Ein Gebet vertiefen	
Art:	Programmidee
Ziel:	Ein Gebet vertiefen
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	Zeitungen und Zeitschriften Scheren Kleber Packpapier
Dauer:	40 Minuten
Vorbereitung:	2 Minuten



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Ein geheimer Bote – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Ein_geheimer_Bote/

Archiviert am: 2025-09-19 21:46:15

Ein geheimer Bote ist eine Programmidee zum Üben des Lesens von Karten.

Ziel

Den Maßstab einer Karte spielerisch erfahren. Vorbereitung für Orientierungslauf oder Geländespiel.

Beschreibung

Eine Spielfigur stellt den Boten dar, der eine **Geheimbotschaft** überbringen muss. Die anderen Spielfiguren werden in ausreichend großem Abstand auf der Landkarte platziert und versuchen den Boten einzukreisen. Der Bote darf sich

in jeder Runde um 200 Meter auf Wegen, Straßen, etc. der Landkarte fortbewegen, während die anderen nur 100 Meter weiterrücken dürfen. Die Spieler müssen jede Runde versuchen diese 200 oder 100 Meter korrekt abzumessen. Der Bote gilt als gefangen, wenn alle Wege um ihn besetzt sind.

Ein geheimer Bote	
Art:	Programmidee
Ziel:	Den Maßstab einer Karte spielerisch erfahren. Vorbereitung für Orientierungslauf oder Geländespiel.
Inhalt:	eine Spielfigur soll auf einer Landkarte durch Einkreisen von dieser gefangen werden.
Teilnehmer:	ab 3
Leiter:	1 als Beobachter und Helfer
Ort:	Drinnen
Material:	Landkarte, Spielfiguren
Dauer:	20 Minuten
Vorbereitung:	Material besorgen



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Siehe auch

Methoden zum Thema Karte und Kompass

- [Aktivtipp aus dem JOKER - Kartenzeichenmemory](#)
- [Archäologie](#)
- [Bahnstrecken auf der Landkarte](#)
- [BiPi feiert Geburtstag](#)
- [Die Abschlusswanderung](#)
- [Die Schatzinsel](#)
- **Ein geheimer Bote**
- [Fotos von Kartenzeichen in der Wirklichkeit](#)
- [Gehen nach dem Kompass](#)
- [Ja-Nein-Schatzsuche](#)
- [Kompass-Reigen](#)
- [Kompass-Spiel](#)
- [Kartenzeichen-Bewegungsspiel](#)
- [Kartenzeichen-Domino](#)
- [Kartenzeichen-Kim](#)
- [Kartenzeichen-Quartett](#)
- [Modell mit Höhenschichtlinien](#)
- [Punkte im Gelände finden](#)
- [Schatzsche](#)
- [Schatzsche am Papier mit der Windrose](#)
- [Scotland Yard auf der Landkarte](#)
- [Scotland Yard in Real Life](#)
- [Windrosen-Kim](#)
- [Windrosenspiel](#)
- [Wo steht der Fotograf](#)

Ein unkreativer Werbefachmann – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Ein_unkreativer_Werbefachmann/

Archiviert am: 2025-09-19 21:46:21

Ein unkreativer Werbefachmann ist eine Programmidee zum kritischen Betrachten von Werbebotschaften.

Beschreibung

Ein ausgepowter und deshalb sehr unkreativer Werbefachmann bittet die GuSp um Hilfe, weil ihm sonst der Werbeauftrag verloren geht. In der Zeitung ist das Produkt schon abgebildet (z.B. ein Massagesessel, Inkontinenzwindeln..), aber es fehlt der wichtige Text. Marktstudien haben ergeben, dass die Kunden vor allem auf 4 Worte ansprechen (z.B.: Handschellen, Eiche, Windel und Millionär) und die müssen im Werbetext vorkommen. Ob sich der Text reimt, 5 Seiten lang ist oder so, ist egal. Hauptsache möglichst reißerisch und fetzig. Und weil das ganze so gut funktioniert, sollen sie auch noch gleich den dazupassenden Werbespot kreieren!

WICHTIG: Im Anschluss mit bestehenden Werbebotschaften vergleichen, die in der Regel genauso wenig über das Produkt aussagen.

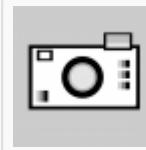
Ein unkreativer Werbefachmann	
Art:	Programmidee
Ziel:	Kritisch Werbebotschaften betrachten
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Zeitungsinserate ev. Papier und Stifte
Dauer:	15 Minuten
Vorbereitung:	5 Minuten

Variation

Schwierigkeitsgrad durch Wahl der Worte variieren; Mindestlänge für Werbespot.

Bemerkungen

Hat auch viel mit [Schöpferischem Tun](#) gemeinsam!



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Free Life J'M BOREE '03-GuSp-Abenteuerteam

Einkaufskorb – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Einkaufskorb/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:46:30

Einkaufskorb ist eine Methode zur Bewusstseinsbildung zum umweltfreundlichen Einkaufen.

Ziel

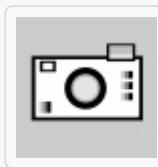
Umweltbewusstes einkaufen.

Beschreibung

Fülle einen Einkaufskorb mit vielen Dingen. Welche Produkte könnte man umweltfreundlich einkaufen? Wird der Korb dadurch leichter?

Bemerkungen

Die Patrouille könnte gemeinsam im Supermarkt einkaufen gehen. Sie könnte etwas die Nahrungsmittel für ein Wochenendlager oder eine Heimübernachtung erwerben.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

EMail-Verzeichnis der PPÖ – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/EMail-Verzeichnis_der_PP%C3%96/

Archiviert am: 2025-09-19 21:46:39

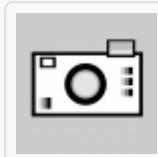
eMail-Verzeichnis der PPÖ ...

Beschreibung

Schaut einmal auf die Internetseite <http://www.scout.at> dort gibt es unter dem Link PUPEV ein eMail-Verzeichnis vieler PfadfinderInnen Österreichs. Steht ihr schon drinnen? Findet ihr Guides und Späher aus Nachbargruppen? Wen könntet ihr anschreiben?

Auf scout.at findet ihr auch viele Links zu Websites von österreichischen Pfadfindergruppen - Vielleicht gibt es ja bald ganz in eurer Nähe einen Pfadi-Flohmarkt, ein Spielfest... Und ihr habt Lust hinzuschauen.

EMail-Verzeichnis der PPÖ	
Art:	Programmidee
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	PC Internetanschluss
Dauer:	60 Minuten
Vorbereitung:	



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Dieser Artikel bedarf einer grundsätzlichen Überarbeitung. Wir sind mit dem aktuellen Inhalt nicht zufrieden - bitte schau in ein paar Tagen wieder vorbei, vielleicht haben wir diesen Artikel dann bereits verbessern können!

Entferungen schätzen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Entfernungen_sch%C3%A4tzen/

Archiviert am: 2025-09-19 21:46:44

Entferungen schätzen ist eine Programmidee zum Lernen und Trainieren des Abschätzens von Entfernen.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
- [3 Variation](#)
- [4 Bemerkungen](#)

Ziel

Entfernungen schätzen lernen

Beschreibung

Entfernungen schätzen	
Art:	Programmidee
Ziel:	Entfernungen schätzen lernen
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	Abschätzen von Entfernen
Ort:	Egal - zwei Strecken mit 10 Meter lange
Material:	Maßband
Dauer:	40 Minuten
Vorbereitung:	

Gemeinsam wird eine gerade Strecke von 10 Metern deutlich abgesteckt und abgeschriften. An einer anderen Stelle steckt die Patrouille nun diese Entfernung ohne Maßband ab. Danach gemeinsam abmessen.

Auf der 10 Meter Strecke legt nun jedes GuSp einen persönlichen Gegenstand entlang der Strecke hin und schätzt dann die Entfernung vom Anfangspunkt. Anschließend wieder gemeinsam messen.

Variation

Die Entfernung kann - wenn es schwieriger sein soll - natürlich erhöht werden.

Ihr könnt auch zunächst damit beginnen, dass jedes GuSp 10 Meter abschätzt, bevor gemeinsam eine Strecke von 10 Metern abgesteckt wird.

Mit Hilfsmittel: Jedes GuSp bekommt entweder eine Schnur mit der 1 Meter von einer bekannten Strecke abgetragen werden kann oder sie dürfen ihre Schrittänge messen und dann versuchen so die Länge von 10 Metern abzuschätzen.

Bemerkungen

Hier als Hilfe zum Schätzen einige bekannte Längen:

- Tennisplatz = 11m x 23m
- Fußballplatz = 90m x 120m
- Tischhöhe = 75-80 cm
- Sesselhöhe = 45 cm
- Es kann auch helfen, wenn die Kinder ihre Schrittlänge kennen, oder zuvor bestimmen dürfen.

Grundsätzlich ist es für die GuSp gut, wenn sie in der Lage sind, Längen abzuschätzen, da gerade beim Aufbauen von Lagerbauten oft kein Maßband vorhanden ist und die Balkenlänge dann abgeschätzt werden muss.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Etwas in der Patrulle unternehmen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Etwas_in_der_Patrulle_unternehmen/

Archiviert am: 2025-09-19 21:46:52

Etwas mit der Patrulle unternehmen listet einige Möglichkeiten auf, die in der Patrulle unternommen werden können.

Ziel

Gemeinsam mit der Patrulle etwas aktiv tun.

Beschreibung

Es muss nicht unbedingt eine Wanderung sein! Viele weitere Alternativen stehen zur Verfügung:

- ein gemeinsamer Fahrradausflug
- ein Ausflug mit den Inlineskates
- ein Schiwochenende
- [Geocachen](#)
- Schwimmbad-Besuch

Wichtig ist, dass sich die Patrulle gemeinsam körperlich betätigt und Spass dabei hat!



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Figuren aus dem Christentum – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Figuren_aus_dem_Christentum/

Archiviert am: 2025-09-19 21:46:58

Figuren aus dem Christentum
ist eine Programmidee zur Beschäftigung mit bekannten Persönlichkeiten des Christentums.

Ziel

Figuren aus dem Christentum wiedererkennen

Beschreibung

Ein Patrullenmitglied zieht eine Personenbeschreibung und liest sie vor, die anderen versuchen herauszufinden wer die jeweils gesuchte Person ist.

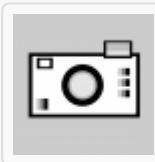
WER BIST DU?

Figuren aus dem Christentum	
Art:	Programmidee
Ziel:	Figuren aus dem Christentum wiedererkennen
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	unten stehende Geschichten ev. mehr Infos/Bücher zu den Personen
Dauer:	20 Minuten
Vorbereitung:	

- Ich war vor meiner Taufe nicht Jude, sondern Heide. Ich verkündete das Evangelium den Heiden. Ich war Mitarbeiter des Apostels Paulus. Später war ich dann auch Mitarbeiter des Apostels Petrus, der in Rom wirkte. Das Evangelium, das meinen Namen trägt, ist das älteste und kürzeste. Es wurde zwischen dem Jahr 65 und 70 n. Chr. geschrieben. Es schildert die Predigt, die Taten und Wunder, das Leiden und die Auferstehung Jesu. (*Markus*)
- Ich bin ein Christ und war vor meiner Taufe nicht Jude, sondern Heide. Ich schrieb zwischen 80 und 90 n. Chr. mein Evangelium von Jesus in griechischer Sprache, die ich sehr liebe. Die ersten Leser waren gebildete Heiden, die Christen geworden waren. In einer zweiten Schrift erzählte ich von der Verkündigung der neuen Botschaft über Jesus durch die Apostel. Ich schilderte den großen Einsatz der Apostel. Daher wird meine zweite Schrift Apostelgeschichte genannt. (*Lukas*)
- Ich war ein Schüler der Apostel und vor meiner Taufe Jude. Ich habe mein Evangelium zwischen 80 und 90 n. Chr. geschrieben. Die ersten Leser meines Evangeliums waren getaufte Juden. Für mein Evangelium benützte ich als Vorlage das Markus-evangelium und andere Überlieferungen. (*Matthäus*)
- Ich war ein Schüler des Apostels Johannes. Das Evangelium, das meinen Namen trägt, wurde von mir und meinen Freunden zwischen 95 und 100 n. Chr. im Sinne des großen Apostels geschrieben. Wir haben dabei viele Überlieferungen von Jesus gesammelt und zusammengefasst. (*Johannes*)

Bemerkungen

Frage deineN LeiterIn, ob er/sie noch mehr Informationen zu den gerade erratenen Personen hat!



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Fischen im See – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Fischen_im_See/

Archiviert am: 2025-09-19 21:47:07

Fischen im See ist eine Programmidee, um sich mit Verschmutzungen in Gewässern zu beschäftigen.

Ziel

Einstimmung auf das Untersuchen eines Gewässers auf Verschmutzung

Beschreibung

Auf dem Boden liegt ein großes, blaues Tuch (See). In diesem befinden sich die verschiedensten Dinge. (Fische, alte Schuhe, Scherben, Steine...) Jede Patroulle hat nun 1 Minute Zeit alle Dinge, die nicht in den See gehören, herauszufischen.

Fischen im See	
Art:	Programmidee
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	* "See" * Gegenstände die in/nicht in einen See gehören
Dauer:	10 Minuten
Vorbereitung:	5 Minuten

Bemerkungen

nur für den Einstieg



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Flüssiges Gold – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/F%C3%BCssiges_Gold/

Archiviert am: 2025-09-19 21:47:13

Flüssiges Gold ist eine Programmidee zum Thema Wasser. Sie ist leicht in ein Abenteuer ausbaubar.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
 - [2.1 Einstieg](#)
 - [2.2 Hauptteil](#)
 - [2.3 Abschluss](#)
 - [2.4 Unterlagen](#)

Ziel

Die GuSp haben den Wasserkreislauf am Lager erforscht, wissen etwas über die Versorgungsproblematik und werden zum bewussteren Umgang mit Wasser angeregt. Erleben: die GuSp testen das Wasser auf Verschmutzung und erleben hautnah, wieviel Wasser bestimmte Tätigkeiten verbrauchen

Flüssiges Gold	
Art:	Programmidee
Ziel:	Die GuSp haben den Wasserkreislauf am Lager erforscht, wissen etwas über die Versorgungsproblematik und werden zum bewussteren Umgang mit Wasser angeregt. Erleben: die GuSp testen das Wasser auf Verschmutzung und erleben hautnah, wieviel Wasser bestimmte Tätigkeiten verbrauchen
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	2 Messbecher, 5 Kübel, 1 Plastikbecher pro Kind, 1 leere Plastikflasche pro Pa Lagerplan (10x groß und pro Pa 1x klein), Papier, Kärtchen + Stifte 45 Messstreifen, Lebensmittelfarbe, 2 weiße Mäntel Fragen + Antworten für Einstiegsspiel "1,2 oder 3", Spielfelder markieren, Preise
Dauer:	
Vorbereitung:	

Beschreibung

Diese PIK8-Idee entstand als **Regentropfen** für das 4anaund 2004 (NÖ-Landeslager) und verbindet die Erprobungspunkte C4 (aus: Einfaches und Naturverbundenes Leben) und A2 (aus: Schöpferisches Tun).

Einstieg

Dauer: 20 Minuten

Die Patrullen (WasserforscherInnen) werden vom Team begrüßt, es hat in den letzten Tagen Probleme mit dem Wasser am Lager gegeben, daher ist die Lagerleitung sehr froh dass die Forscher eingetroffen sind und durch ihre Erkenntnisse sicherstellen werden dass es bis zum letzten Lagertag genug sauberes Wasser für alle TN gibt. Aufgaben werden sein: Wasser auf Verschmutzung untersuchen, den Versorgungsweg untersuchen, den Verbrauch messen, Wassersparmaßnahmen ausarbeiten. Zu Beginn müssen sie 2 Tests bestehen, damit die LL weiß dass es sich um die echten Forscher handelt:

- Wissen beweisen: 1, 2 oder 3 (Schätzfragen) Fü liest je 1 Frage + die 3 möglichen Antworten vor, die Patrulle muss sich in das richtige Feld stellen Fragen + Antworten (am Ende der Beschreibung)
- Geschicklichkeit beweisen: [Hindernisparcours](#) mit Wassertragen (Staffellauf). Jedes Pamitglied bekommt 1 Becher mit Wasser (immer gleiche Menge!), müssen ihn durch Balancieren am Handrücken möglichst voll ans andere Ende bringen -> vorher schätzen wie viel sie insgesamt in der Pa verlieren werden

Hauptteil

Dauer: 100 Minuten

Wasserkreislauf am Lager erforschen

jede Patrulle sucht sich einen Bereich des Lagers aus (Klos, Duschen, Wasserstellen, Zentralküche etc.) (es dürfen auch alle Patrullen den gleichen Bereich wählen) GuSp sollen mit einem der Verantwortlichen für den gewählten Bereich ein Interview führen (woher kommt das Wasser, wohin fließt es, wie wird es entsorgt, wird es vorher gereinigt, wie viele m Schlauch wurden gelegt, wie viele Klos gibt's am Lager etc.) ev. zum Ursprung der Wasserleitung gehen und dort eine Prüfplakette hinterlassen. Vom gewählten Bereich sollen sie Wasser mitbringen. Am Weg nach tropfenden Wasserhähnen Ausschau halten!

Wieder zurück, zeichnen sie am Lagerplan ein:

- wo sie waren und was sie herausgefunden haben (Leitungen, etc.)
- Kreuzerl wo sie die Wasserprobe her haben
- Wie viel m Wasserleitung gibt es am Lager?

Diskussion Patrulle mit Begleitleiter

warum ist die Wasserversorgung auf so einem Großlager nicht ganz einfach zu lösen? Auf welche Schwierigkeiten stößt man? -> ev. Parallelen zu Entwicklungsländern ziehen

Untersuchung des Wassers

Jede Patrulle testet ihre mitgebrachte Wasserprobe und Auswertung „wie sauber ist das Wasser am Lager?“

Überprüfung, ob Wasservorrat bis Lagerende reichen wird

je max. 3 Pa gehen zu einem tropfenden Wasserhahn, fangen Wasser innerhalb von 2 min. auf -> messen -> Bewusstmachen dass Verschwendungs (Alternativ: 1 schmutziges Geschirr unter fließendem Wasser abwaschen, Wasser dabei auffangen und abmessen)

Abschluss

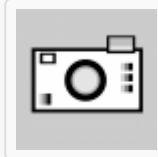
Dauer: 25 Minuten

- Woher kommt der Regenbogen? Jede Patroulle soll ihre neuesten Forschungsergebnisse dazu veröffentlichen (= Geschichte erfinden und irgendwie den anderen präsentieren – Sketch, Pantomime, Lied, Gedicht o.ä.)
- Schluss: Dank an die ForscherInnen, als Belohnung bekommt jede/r einen Regenbogentrunk (= gefärbtes Wasser)

Unterlagen

Fragen für Einstiegsspiel „1, 2 oder 3“

- Wie lange kommt ein Mensch ohne Wasser aus? 1-2 Tage 2-3 Tage 4-5 Tage
- Wieviel Liter Wasser verbraucht ein Österreicher durchschnittlich pro Tag? ca. 90 l ca. 120 l ca. 150 l
- Wo liegt der Siedepunkt von Wasser? 0° 30° 100°
- Wie viele Kinder sterben jedes Jahr, weil ihnen kein sauberes Trinkwasser zur Verfügung steht? 500.000 2 Mio 4 Mio
- Wieviel Wasser verbraucht man mit einmal Klopülen? 2 l 6 l 10 l
- Wieviel Wasser soll man durchschnittlich pro Tag trinken? 2 l 3 l 4 l
- Zu wie viel % besteht der Mensch aus Wasser? ca. 35% ca. 65% ca. 80%
- Wie viele Haushalte auf der Welt müssen sich Wasser im Freien besorgen? 1/3 die Hälfte 2/3



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Irene Czurda [4anaund 2004]

Fotos von Kartenzeichen in der Wirklichkeit – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Fotos_von_Kartenzeichen_in_der_Wirklichkeit/

Archiviert am: 2025-09-19 21:47:21

Fotos von Kartenzeichen in der Wirklichkeit ist eine Methode zur Beschäftigung mit [Karten](#) und [Kartenzeichen](#).

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
- [3 Variation](#)
- [4 Bemerkungen zum Ort](#)
- [5 Siehe auch](#)

Ziel

Kartenzeichen mit der Wirklichkeit besser in Verbindung bringen.

Fotos von Kartenzeichen in der Wirklichkeit	
Art:	Programmidee
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Fotoapparat, Wanderkarte der Umgebung
Dauer:	180 Minuten
Vorbereitung:	15 Minuten

Beschreibung

Die GuSp machen sich am Sommerlager auf die Suche, um Kartenzeichen zu fotografieren und basteln mit den entwickelten Fotos ein Memory: Je ein Foto eines Kartenzeichen in der Wirklichkeit ist ein Memory-Kärtchen, das zweite ist das dazugehörige Kartenzeichen.

...dann kann das Memoryspielen los gehen.

...oder die LeiterInnen haben den 2. Teil (aufgemalte Kartenzeichen) im Rahmen eines Abenteuers und Patrouille und LeiterInnen müssen die Kärtchen im Zuge einer Aufgabe zusammenführen.

Variation

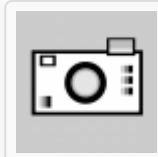
Die LeiterInnen machen die Fotos selber.

- Dauer: 20 Minuten

- Vorbereitungsdauer: 180

Bemerkungen zum Ort

In welchem Gelände die Idee umgesetzt werden kann, kommt auf die Spielvariante an.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Siehe auch

Methoden zum Thema Karte und Kompass

- Aktivtipp aus dem JOKER - Kartenzeichenmemory
- Archäologie
- Bahnstrecken auf der Landkarte
- BiPi feiert Geburtstag
- Die Abschlusswanderung
- Die Schatzinsel
- Ein geheimer Bote
- **Fotos von Kartenzeichen in der Wirklichkeit**
- Gehen nach dem Kompass
- Ja-Nein-Schatzsuche
- Kompass-Reigen
- Kompass-Spiel
- Kartenzeichen-Bewegungsspiel
- Kartenzeichen-Domino
- Kartenzeichen-Kim
- Kartenzeichen-Quartett
- Modell mit Höhenschichtlinien
- Punkte im Gelände finden
- Schatzsuche
- Schatzsuche am Papier mit der Windrose
- Scotland Yard auf der Landkarte
- Scotland Yard in Real Life
- Windrosen-Kim
- Windrosenspiel
- Wo steht der Fotograf

Fürbitten – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/F%C3%BCrbitten/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:47:28

Fürbitten ist eine Programmidee zum Thema "Fürbitten".

Ziel

Fürbitten erstellen und gestalten

Beschreibung

JedeR denkt sich - passend zu einem bestimmten Thema - eine Fürbitte aus. Nun erhält jedeR ein Papierstreifchen und schreibt seine/ihre Fürbitte darauf. Beim Altar liest er/sie es vor und einE LeiterIn klebt diese Streifen zu einer Papierkette zusammen. (Den Anfang und das Ende des Papierstreifchens zusammenkleben. So ergibt sich ein Ring. Bei nächsten Ring musst du natürlich zuerst beim Ersten einfädeln.)

Fürbitten	
Art:	Programmidee
Ziel:	Fürbitten erstellen und gestalten
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	buntes Papier Scheren Uhu Stifte
Dauer:	
Vorbereitung:	



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Gegenstand aussuchen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Gegenstand_aussuchen/

Archiviert am: 2025-09-19 21:47:36

Gegenstand aussuchen

Inhaltsverzeichnis

- [1 Art:](#)
- [2 Ziel:](#)
- [3 Dauer:](#)
- [4 Wir brauchen dazu:](#)
- [5 So geht es:](#)
- [6 Wann einsetzen:](#)
- [7 Varianten:](#)

Art:

Kennenlernspiel mit Metaphern und persönlichen Assoziationen

Ziel:

einen Gegenstand aussuchen, mit dem man etwas assoziiert

Dauer:

bei n Personen und m Runden etwa $\frac{m \cdot n}{2}$ Minuten

Wir brauchen dazu:

10–20 unterschiedliche Gegenstände, zum Beispiel ein Buch, ein Stofftier, einen Jonglierball, einen Filzstift, ein Apfel, einen Schal, eine Kaffeetasse ... je verschiedener die Gegenstände, desto besser.

So geht es:

Die Teilis sitzen im Stuhlkreis, in dessen Mitte die Gegenstände liegen. Jetzt sucht sich jede der Reihe nach einen Gegenstand aus, mit dem sie sich identifiziert oder mit dem sie etwas Persönliches assoziiert. Sie zeigt den anderen den Gegenstand, erzählt die dazu passende Geschichte und legt den Gegenstand dann wieder zurück.

Wann einsetzen:

Für spielerisches Kennenlernen über die bloßen Fakten hinaus. Funktioniert am besten bei Veranstaltungen, die einen gewissen Selbsterfahrungsanteil besitzen, weniger bei einer Office-Schulung.

Varianten:

Lässt sich auch mit dem Partnerinterview kombinieren oder als Feed-back-Technik zur Persönlichkeit benutzen, wenn die anderen aus der Gruppe Gegenstände für diejenige aussuchen, die auf dem "heißen Stuhl" sitzt.

Kennenlernspiele

- Alle in einer Reihe
- Auf der Spur des Schokolade-Diebes
- Bankräuber-Steckbriefe
- Besetzt
- Chaosrunde
- **Gegenstand aussuchen**
- Interview
- Kennenlern-Bingo
- Kennenlern-Obstsalat
- Kennenlernspiel
- Kettenreaktion
- Koffer packen
- LeiterInnen-Domino
- Lügen-Porträt
- Mirko Mondsüchtig
- Miteinander reden
- Namensschreck
- Partnerinneninterview
- Pöstchenvergabe
- Sortieren
- Spinnennetz
- Standpunkte
- Streichholzvorstellung
- Zipp-Zapp

Gegenstände ertasten – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Gegenst%C3%A4nde_ertasten/

Archiviert am: 2025-09-19 21:47:41

Gegenstände ertasten ist eine Methode ähnlich einem [Kim-Spiel](#).

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
- [3 Variation](#)
- [4 Bemerkungen](#)

Ziel

Schärfen der Sinne (Tastsinn); Beschäftigen mit den Materialien für eine Wanderung

Beschreibung

Gegenstände ertasten	
Art:	Programmidee
Ziel:	Schärfen der Sinne (Tastsinn); Beschäftigen mit den Materialien für eine Wanderung
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Pro Patrouille Rucksack mit 10 Gegenständen für eine Wanderung füllen.
Dauer:	
Vorbereitung:	

Jede Patrouille greift in den Rucksack und ertastet die Gegenstände.

Variation

Gemeinsam schreibt die Patrouille eine Liste aller Gegenstände und überlegt, warum die einzelnen Gegenstände wichtig sind.

Bemerkungen

Zusatzfrage: Welche Gegenstände wären noch sinnvoll.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Gehen nach dem Kompass – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Gehen_nach_dem_Kompass/

Archiviert am: 2025-09-19 21:47:46

Gehen nach dem Kompass ist eine Programmidee zum Üben des Umgangs mit dem Kompass.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
- [3 Variation](#)
- [4 Siehe auch](#)

Ziel

Richtung halten und Entferungen Abschreiten können

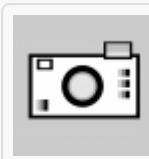
Gehen nach dem Kompass	
Art:	Programmidee
Ziel:	Richtung halten und Entferungen Abschreiten können
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Draußen
Material:	Maßband, eine Bussole pro Patrouille, Wimpel oder ähnliches
Dauer:	30 Minuten
Vorbereitung:	

Beschreibung

Vom Startplatz aus hat jede Patrouille eine bestimmte Entfernung in einer bestimmten Richtung (wird von den Leitern vorgegeben) zurückzulegen. Hat sie dies getan, markiert sie ihren Zielort mit dem Wimpel. Mittels Maßband ermittelt dann die Patrouille den wahren Zielort und die Abweichung.

Variation

- Kompass darf nur am Anfang vor dem Weggehen benutzt werden. Bei Nacht. Spielleiter hat untertags den richtigen Punkt schon markiert.
- Die Idee kann Station in einem Abenteuer / Wettbewerb sein.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Siehe auch

Methoden zum Thema Karte und Kompass

- [Aktivtipp aus dem JOKER - Kartenzeichenmemory](#)
- [Archäologie](#)
- [Bahnstrecken auf der Landkarte](#)
- [BiPi feiert Geburtstag](#)
- [Die Abschlusswanderung](#)
- [Die Schatzinsel](#)
- [Ein geheimer Bote](#)
- [Fotos von Kartenzeichen in der Wirklichkeit](#)
- **Gehen nach dem Kompass**
- [Ja-Nein-Schatzsuche](#)
- [Kompass-Reigen](#)
- [Kompass-Spiel](#)
- [Kartenzeichen-Bewegungsspiel](#)
- [Kartenzeichen-Domino](#)
- [Kartenzeichen-Kim](#)
- [Kartenzeichen-Quartett](#)
- [Modell mit Höhenschichtlinien](#)
- [Punkte im Gelände finden](#)
- [Schatzsche](#)
- [Schatzsche am Papier mit der Windrose](#)
- [Scotland Yard auf der Landkarte](#)
- [Scotland Yard in Real Life](#)
- [Windrosen-Kim](#)
- [Windrosenspiel](#)
- [Wo steht der Fotograf](#)

Gekrümmmt - Rollenspiel – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Gekr%C3%BCmmt_-_Rollenspiel/

Archiviert am: 2025-09-19 21:47:52

Gekrümmmt - Rollenspiel ist eine Programmidee, zum Beispiel für eine Heimstunde.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
- [3 Variation](#)
- [4 Bemerkungen](#)

Ziel

Die Kinder setzen sich im Rahmen einer Heimstunde mit Situationen auseinander, die sie selbst belasten, fertig machen, "krümmen" ... und stellen diese als Rollenspiel dar. Sie sollen sich darüber Gedanken machen, was ihnen in solchen Situationen weiterhilft (und was nicht) bzw. wie sie anderen in solchen Situationen helfen können

Gekrümmmt - Rollenspiel	
Art:	Programmidée
Ziel:	Die Kinder setzen sich im Rahmen einer Heimstunde mit Situationen auseinander, die sie selbst belasten, fertig machen, "krümmen" ... und stellen diese als Rollenspiel dar. Sie sollen sich darüber Gedanken machen, was ihnen in solchen Situationen weiterhilft (und was nicht) bzw. wie sie anderen in solchen Situationen helfen können
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	Plakatpapier Stifte Farben zum Malen
Dauer:	60 Minuten
Vorbereitung:	

Beschreibung

Situation 1

Im Sitzkreis: Die Kinder stehen auf und nehmen die Haltung eines gekrümmten Menschen ein.

- Was sehen sie?
- Wie fühlen sie sich dabei?
- In welchen Situationen fühlt ihr euch "gekrümmmt"? Was kann dazu beitragen einen Menschen "fertig" zu machen?

Stichwörter sammeln (Plakat)

Situation 2

Die Kinder nehmen in der Patrulle eine der genannten Situationen auf und arbeiten ein kurzes Rollenspiel dazu aus.

- Schule - schlechte Note
- Einer hat nicht die "richtige" Kleidung, Handy, etc..
- von Freunden nicht beachtet werden
- Konflikte mit Eltern...

Anschließend spielen die Patrullen sich ihre Szenen gegenseitig vor

Situation 3

Die Werbung verspricht uns oft Lösungen für Probleme aller Art. Welcher Werbespot, welcher Slogan könnte zur Lösung des eben vorgespielten Problems beitragen? In der Patrulle gestalten die Kinder ein Plakat mit einem entsprechenden Slogan.

Situation 4

Geschichte von der gekrümmten Frau frei erzählen nach Jesus heilt am Sabbat (Lk 13, 10 -17) oder (Lk 13, 10 - 12)

Einmal sprach Jesus am Sabbat in einer Synagoge. Unter den Zuhörern war eine Frau, die schon achtzehn Jahre lang krank war. Sie war verkrümmt und konnte sich überhaupt nicht mehr aufrichten. Als Jesus sie sah, rief er sie zu sich und sagte zu ihr: "Du sollst deine Krankheit los sein!" Er legte ihr die Hände auf, und im gleichen Augenblick konnte sie sich wieder aufrichten. Da lobte sie Gott. Aber der Synagogenvorsteher ärgerte sich, dass Jesus die Frau ausgerechnet am Sabbat geheilt hatte, und sagte zu der Menge: "Die Woche hat sechs Tage zum Arbeiten. Also kommt an einem Werktag, um euch heilen zu lassen, aber nicht am Sabbat." Der Herr erwiderete ihm: "Ihr Heuchler! Jeder von euch bindet doch am Sabbat seinen Ochsen oder Esel los und führt ihn zur Tränke. Aber diese Frau hier gehört zu den Nachkommen Abrahams! Eine krankmachende Kraft hielt sie achtzehn Jahre lang gebunden, und da sollte man sie nicht an einem Sabbat von ihren Fessel befreien dürfen?" Als Jesus das gesagt hatte, waren seine Gegner beschämt; alle anderen aber freuten sich über die wunderbaren Taten, die er vollbrachte. (5. Standbild)

Variation

Andere Themen: Wann fühle ich mich frei/unfrei

Bemerkungen

Wir haben dieses Rollenspiel als Teil einer Pfadimesse durchgeführt. Die Kinder hatten Freude daran, in der Kirche eine Situation aus ihrem Leben darzustellen (ohne auswendig gelernten Text - frisch von der Leber weg). Die Anregung dazu stammt aus dem Buch "echt Gott"



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemachte Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Klaus Hollinetz

Gelände-Säuberungs-Aktion – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Gel%C3%A4nde-S%C3%A4uberungs-Aktion/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:47:58

Eine **Gelände-Säuberungs-Aktion** (*Flurreinigung*) kann durchgeführt werden, um ein größeres Gebiet zumindest von grobem Müll zu reinigen. Oft werden derartige Aktionen beispielsweise von Gemeinden oder anderen Vereinen durchgeführt, an denen sich Pfadfinder beteiligen können.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Ablauf
 - \[2.1 Einleitung\]\(#\)
 - \[2.2 Durchführung\]\(#\)
 - \[2.3 Abschluss\]\(#\)](#)
- [3 Ähnliche Tätigkeiten](#)

Gelände-Säuberungs-Aktion	
Art:	Programmidee
Ziel:	Säubern eines Geländestückes; Bewusstsein für eine saubere Umwelt; Einbringen in die Gemeinschaft
Inhalt:	Müll Sammeln ;-)
Teilnehmer:	so viele wie möglich
Leiter:	je nach Teilnehmer
Ort:	
Material:	Müllsäcke, Kübel, Handschuhe, etc.
Dauer:	mehrere Stunden
Vorbereitung:	

Ziel

- Vorrangig: Reinigen eines Geländestücks von Müll
- Für die Teilnehmer: Bewusstsein für eine saubere Umwelt schaffen, Engagement für eine saubere Natur, Einbringen in die Gemeinde
- Für die Pfadfindergruppe: Engagement in der Gemeinde, aufzeigen "wir helfen mit, wir tun was".

Ablauf

Einleitung

[Baden Powells](#) Zitat *Versucht, die Welt ein bisschen besser zurückzulassen als Ihr sie vorgefunden habt* gilt natürlich auch für diese Aktion und kann als Einleitung dienen.

Durchführung

Die genaue Durchführung hängt von der Größe des Gebietes, der Anzahl der Teilnehmer, dem gesteckten Zeitrahmen, etc. ab. Typischerweise teilt man sich in kleinere Gruppen auf und teilt ein, welche Bereiche welche Gruppe säubert. Vereinbart sollte auch werden, wo der gesammelte Müll gelagert wird. Insbesondere bei größeren Fundstücken (Fahrrädern, Holzplatten, etc.) sollte ein Fahrzeug zur Verfügung stehen, das den Müll ins Altstoffsammelzentrum oder zum Fundbüro (!) bringen kann. Bei einer Kooperation mit der Gemeinde wird derartiges vielleicht von den Mitarbeitern des Wirtschaftshofes erledigt.

Abschluss

Eine gemeinsame Aktion zum Abschluss - zum Beispiel eine Jause - drückt die Wertschätzung für die geleistete Arbeit aus und stärkt die Motivation, beim nächsten Mal wieder teilzunehmen.

Der Entdecker des "skurrilsten Fundstücks" kann prämiert werden, um die Motivation schon während der Suche zu steigern.

Auf eine Dokumentation (Fotos!) der Aktivität nicht vergessen - Aktionen wie diese eignen sich super für die Öffentlichkeitsarbeit der Pfadfindergruppe!

Ähnliche Tätigkeiten

- Für kleinere Gebiete, beispielsweise eine Lagerplatz-Wiese, eignet sich eine [Müll-Sammel-Kette](#).
-

Autoren: Christian Wirth, LV OÖ

Geländespiel erfinden – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Gel%C3%A4ndespiel_erfinden/

Archiviert am: 2025-09-19 21:48:04

Geländespiel erfinden ist eine Programmidee, um die Patrullen dazu anzuregen, selber ein Geländespiel zu planen.

Beschreibung

Jede Patrolle soll ein Geländespiel erfinden. Dazu sollten die GuSp schon ein paar Geländespiele erlebt haben um schon eine gewisse Vorstellung zu haben. Damit die GuSp schon einen Anhaltspunkt bekommen werden die Eckpunkte des Geländespiels mit einem Spiel festgelegt:

Auf dem Zettel werden 4 Spalten gezeichnet: Umgebung (1-Wald, 2-hinterm Heim, 3-im Heim, 4-auf der Wiese, 5-in der Nacht...), Zeit/Ort (1-bei den Rittern, 2-in der Zukunft, 3-im All, 4-in Italien...), der Bösewicht (1-Maffia, 2-Mörder, 3-Drache, 4-Schmuggler, 5-Entführer...), die Guten sind immer zu (1-zweit, 2-als Patrolle unterwegs, 3-zwei Gruppen...). Zu jeder Überschrift könnt ihr schon ein paar Vorschläge aufschreiben und durchnummerieren. Die GuSp können danach die Vorschläge ergänzen.

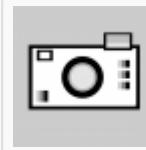
Jede Patrolle kann jetzt pro Überschrift einmal würfeln. Die erwürfelte Zahl ergibt dann eine Eckpunkt für ihr Geländespiel. (Zum Beispiel wird für die Umgebung eine drei gewürfelt. So muss das Geländespiel "im Heim" stattfinden.) - Gibt's für die Zahl keinen Vorschlag so muss man nochmals würfeln. Gibt's mehr als sechs Vorschläge wird zwei mal gewürfeln.

Zu diesen Eckpunkten erfinden die GuSp anschließend ihr Geländespiel. Dies ist nun wesentlich einfacher da schon einiges vorgegeben ist. Die GuSp müssen sich einfach noch eine gute Geschichte und den Spielverlauf ausdenken. Die langen Diskussionen um die Rahmenbedingungen entfallen.

Geländespiel erfinden	
Art:	Programmidee
Ziel:	Jede Patrolle erfindet ein Geländespiel.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Papier ein Würfel Bleistift
Dauer:	40 Minuten
Vorbereitung:	5 Minuten

Bemerkungen

Das Geländespiel müsst ihr natürlich in der nächsten [Heimstunde](#) spielen.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Ändy Saler

Gemeinsam überleben – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Gemeinsam_%C3%BCberleben/

Archiviert am: 2025-09-19 21:48:11

Gemeinsam überleben ist eine Programmidee für ein größeres Kooperationsspiel.

Beschreibung

Ziel: Es gibt vier Lager, die nur gemeinsam überleben können.

Information für die 4 Patrullen (Lager):

Lager A

Nachdem in eurem Basislager die Nahrungsvorräte zu Ende gehen, wollt ihr, koste es was es wolle, eure Nachbarn (Lager D) irgendwie dazu bringen euch etwas von ihrer Getreideernte zu überlassen, damit ihr eure eigenen Felder wieder neu bestellen könnt. Ihr habt auch

noch ein anderes Problem und zwar gibt es keine Wasservorräte mehr. Ihr wisst aber, dass Lager D auch unter der Trockenheit leidet, aber das Lager C große Wasserreserven hat. Euer Vorteil ist, dass ihr genug Geld habt. Dieses Geld ist aber nur bei euch gültig. Die anderen haben also nichts davon, wenn ihr ihnen euer Geld anbietet. Die einzigen, die mit eurem Geld etwas anfangen können, sind die Leute im Lager B, denn sie haben eine Bank.

Ihr sollt nun versuchen, an Getreide und Wasser zu kommen, denn beides braucht ihr zum Überleben. Sollte es euch nicht gelingen, müsstet ihr hungern und verdursten.

Personen:

- AgrarministerIn,
- FinanzministerIn,
- WasserministerIn,
- Staatsoberhaupt,
- SekretärIn (meldet alle Spielzüge dem Völkerrat);
- Das Volk bei Unzufriedenheit in ein anderes Lager überlaufen.

Gemeinsam überleben	
Art:	Programmidee
Ziel:	Kooperationsspiel
Inhalt:	
Teilnehmer:	4
Leiter:	
Ort:	Draußen
Material:	Beschreibung für die 4 Patrullen, ev. Getreidesäcke, Geld, Geld/Bank, Brunnen/Wasser (Skizze wer hat was bzw. was nicht für den Völkerrat)
Dauer:	
Vorbereitung:	

Information für das Staatsoberhaupt: Du bist dafür verantwortlich, dass so wenig Leute wie nur möglich überlaufen.

Lager B

Ihr seid in diesem Unternehmen (Spiel/Aktion) das Lager, in dem sich alle irgendwann einmal treffen sollten, denn bei euch ist die einzige Bank weit und breit. Ihr habt eine gute Chance, das zu erreichen, was ihr wollt. Und das ist schnell erklärt: Bei euch gibt es nur die Bank, aber kein Getreide als Nahrung und Wasser zum Trinken - und vom Geld alleine könnt auch ihr nicht leben.

Ihr habt also nur die Aufgabe zu überleben!

Personen:

- Bankdirektor
- Kreditverantwortlicher,
- Zahlmeister,
- Sekretär (meldet alle Spielzüge dem Völkerrat);

Lager C

Ihr seid das einzige Lager, das genügend Waser besitzt, um sowohl die Bevölkerung mit Trinkwasser zu versorgen, als auch die Felder zu bewässern. Doch ihr habt ein Problem: ihr habt zu wenig Geld, um einen neuen Brunnen zu bauen. Dieser Brunnen ist sehr wichtig, denn der alte funktioniert zwar noch, doch in letzter Zeit sind immer wieder Krankheiten aufgetreten, die sich auf verschmutzes Wasser zurückführen lassen. Auch ist eure Bevölkerung dadurch geschwächt und ihr habt für den Bau des neuen Brunnens keine Arbeiter. Solange ihr keinen neuen Brunnen habt, verbessert sich eure Situation nicht. Ihr solltet also die anderen (Lager) dazu zu bringen, euch beim Bau des Brunnens zu helfen und Geld dafür zu beschaffen.

Personen:

- Staatsoberhaupt (für das Wohlergehen des Volkes verantwortlich),
- FinanzministerIn,
- Gesundheits- u. FamilienministerIn (für Krankheiten zuständig),
- WasserministerIn,
- SekretärIn (meldet alle Spielzüge dem Völkerrat)
- Volk (kann jederzeit zu einem anderen Lager überlaufen)

Lager D

Eure Getreidekammern sind voll und ihr habt jede Menge davon, um die Felder bestellen zu können. Doch könnt ihr nicht aussäen, da ihr in einer sehr trockenen Zone lebt und das wenige Wasser, das ihr habt als Trinkwasser benötigt. Ihr wisst aber, dass im Lager C ein Brunnen vorhanden ist. Ein weiterer soll gebaut werden, doch dazu fehlt das Geld und es gibt zuwenig Arbeitskräfte. Auch im Lager A kennt man die Not und hat selbst mit Trockenheit zu kämpfen. Dazu kommt noch, dass man dort schon alle Getreidevorräte aufgebraucht hat. Ihr solltet also mit allen anderen verhandeln, um an Wasser zu gelangen. Kaufen könnt ihr nichts, da ihr kein Geld habt. Ihr könnt euch aber um einen Kredit bei den Leuten im Lager B bemühen, denn dort gibt es eine Bank.

Schafft ihr es nicht, Wasser aufzutreiben, müsst ihr bald hungern.

Personen:

- Staatsoberhaupt (für das Wohlergehen des Volkes verantwortlich),

- FinanzministerIn,
- AgrarministerIn,
- WasserministerIn,
- SekretärIn (meldet alle Spielzüge dem Völkerrat),
- Volk (kann bei Unzufriedenheit zu einem anderen Lager überlaufen)

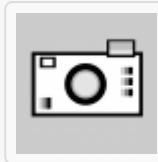
Bemerkungen

Völkerrat kann von LeiterInnen besetzt werden; Völkerrat notiert jeden Spielzug der einzelnen Lager.

- Lager A hat: Geld, leere Getreidekammer, kein Wasser
- Lager B hat: eine Bank
- Lager C hat: einen Brunnen mit Wasser (ist anscheinend verseucht); kranke Arbeiter, kein Geld
- Lager D hat: volle Getreidekammern, kein Wasser, kein Geld

Bemerkungen zum Ort

Das Spiel kann z.B. am Sommerlager gut gespielt werden.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemachte Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren:

Gesetzespunkte darstellen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Gesetzespunkte_darstellen/

Archiviert am: 2025-09-19 21:48:20

Gesetzespunkte darstellen ist eine Programmidee, damit sich eine Patroulle mit einem **Gesetzespunkt** auseinander setzt.

Ziel

Die GuSp sollen sich mit einem Gesetzespunkt näher auf kreative Art und Weise auseinandersetzen.

Beschreibung

Jede Patrouille wählt einen Gesetzespunkt aus, und überlegt sich dazu eine kurzes Szene / einen Sketch (ca. 20-30 Minuten Zeit zur Vorbereitung). Wenn alle Patroullen fertig sind, spielen sie sich gegenseitig die Szenen vor. Die zuschauenden Patroullen dürfen raten, um welchen Gesetzespunkt es sich handelt. Am Ende jeder Szene kann über die Umsetzung diskutiert werden.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Gesetzespunkte in Zeitungen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Gesetzespunkte_in_Zeitungen/

Archiviert am: 2025-09-19 21:48:28

Gesetzespunkte in Zeitungen
ist eine Programmidee, um den Wert des Pfadfindergesetzes im täglichen Leben zu vermitteln.

Ziel

Die Kinder erkennen, dass die Gesetzespunkte im täglichen Leben zu finden sind.

Beschreibung

Die Patrouille schneidet aus den mitgebrachten Zeitungen/ Zeitschriften Beiträge, Bilder oder Reportagen aus, die zu den einzelnen Gesetzespunkten passen könnten und ordnet sie zu und klebt sie auf.

Gesetzespunkte in Zeitungen	
Art:	Programmidee
Ziel:	Die Kinder erkennen, dass die Gesetzespunkte im täglichen Leben zu finden sind.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	1 großer Bogen Packpapier pro Patrouille, alte Zeitungen oder Zeitschriften (sollen am besten die Patroullenmitglieder selbst mitbringen)
Dauer:	
Vorbereitung:	

Bemerkungen

Bei mehreren Patroullen könnte ein kleiner Wettbewerb stattfinden, wer ist schneller.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Gestaltung von Festen durch die Patrullen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Gestaltung_von_Festen_durch_die_Patrullen/

Archiviert am: 2025-09-19 21:48:37

Gestaltung von Festen durch die Patrullen ist eine Programmidee, um Patrullen in die Gestaltung von Festen einzubinden.

Beschreibung

Die diversen Feste quer durch das Kalender- und Pfadfinderjahr (Fasching, Ostern, [Abenteuer am SoLa](#), Halloween, Nikolaus, Waldweihnacht...) können von den Patrullen selbst gestaltet werden. Die Patrullen finden große Freude daran, selbst Verantwortung für ihre Feste zu übernehmen. Bei der Gestaltung der Spiele, der Essensbeschaffung, der Dekoration oder dem Gestalten von Einladungen.

Gestaltung von Festen durch die Patrullen	
Art:	Programmidee
Ziel:	Patrullenaktion Planen und Durchführen
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	
Dauer:	
Vorbereitung:	

Dabei können sie eine Heimstunde zum Planen und Verteilen von Aufgaben benutzen, die Folgeheimstunde steigt dann das Event!



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Gesetzespunkte als Comic – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Gesetzespunkte_als_Comic/

Archiviert am: 2025-09-19 21:48:46

Gesetzespunkte als Comic ist eine Programmidee zum Verbinden des Pfadfindergesetzes mit Comics.

Ziel

Kids sollen aus Comic Bildern und Gesetzespunkten eine clevere Geschichte machen (neue Bildfolge und Text) in der eine typische, zum Gesetzespunkt passende Szene dargestellt werden soll

Beschreibung

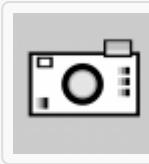
Jede Patrulle erhält eine Comic Serie und eine Gesetzespunkt (am besten zu gelöst) sollen eine neue Geschichte, die zum Gesetzespunkt passt dazu erfinden und aufkleben anschließend wird eine Ausstellung daraus gemacht, Geschichten werden präsentiert, Mögliche Rahmengeschichte:

- große Comicausstellung mit tollen Hauptpreisen,..
- Comiczeichner ist krank, Zeitung muss gerettet werden

Variation

Geschichte kann auch als Pantomime dargestellt werden.

Gesetzespunkte als Comic	
Art:	Programmidee
Ziel:	Kids sollen aus Comic-Bildern und Gesetzespunkten eine clevere Geschichte machen (neue Bildfolge und Text) in der eine typische, zum Gesetzespunkt passende Szene dargestellt werden soll
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	Pro Patrulle: 1 Serie Comic Bilder (mindestens zehn) aus einer Figurengruppe (Peanuts, Simpsons, Asterix, Calvin and Hobbes, etc.) Bilder müssen einzeln sein und die Sprechblasen leer; 1 Gesetzespunkt; Stifte, Papier, Kleber
Dauer:	30 Minuten
Vorbereitung:	30 Minuten



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Get Ur Freak On - Der Tanz & Text – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Get_Ur_Freak_On_-_Der_Tanz_%26_Text/

Archiviert am: 2025-09-19 21:48:52

Get Ur Freak On - Der Tanz & Text ist ein Tanz zum bekannten Lied *Get Ur Freak On* von Missy Elliott. Er entstand für das freestyle-Jamboree 2003.

Ziel

Anderen einen Tanz beibringen.

Bemerkungen zum Ort

Es wird genügend Platz benötigt!

Download

- Notwendige Dateien:
[Liedertext und Bewegungen](#)
(DOC)

Get Ur Freak On - Der Tanz & Text	
Art:	Programmidee
Ziel:	Anderen einen Tanz beibringen.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Lied: Get Ur Freak On (von Missy Elliot, album: misedamor) CD-Player Tanzanleitung
Dauer:	
Vorbereitung:	



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl (FreeAc 2003)

Glasmosaik auf einem Krug – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Glasmosaik_auf_einem_Krug/

Archiviert am: 2025-09-19 21:49:02

Glasmosaik auf einem Krug
(Mosaico) ist eine Bastelidee.

Beschreibung

Mosaico ist original italienisches Glasmosaik, das nach traditioneller Weise hergestellt wird. Mit der dekorativen Mosaiktechnik lässt sich ein traumhaft mediterranes Flair schaffen, sei es drinnen, auf Balkon oder Terrasse oder im Garten. Es ist ganz einfach, probier es aus. Diese Technik eignet sich besonders für AnfängerInnen. Die Steine sind einfach zu verarbeiten und Du benötigst außer einer Mosaikzange kein weiteres Werkzeug.

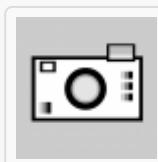
Glasmosaik auf einem Krug	
Art:	Programmidee
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	
Dauer:	
Vorbereitung:	

Bemerkungen

- Genaue Anleitung mit Bildern: [Glasmosaik auf einem Krug \(PDF\)](#)

Quelle

- http://www.merlinshop.ch/basteln/technik/mosaik_glas.htm



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl

Glaubensgespräch Meine Angst - meine Hoffnung – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Glaubensgespr%C3%A4ch_Meine_Angst_-_meine_Hoffnung/

Archiviert am: 2025-09-19 21:49:07

Glaubensgespräch "Meine Angst - meine Hoffnung" ist eine Programmidee im Schwerpunkt [Spirituelles Leben](#).

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
- [3 Variation](#)
- [4 Bemerkungen](#)
 - [4.1 Bemerkungen zur Dauer](#)

Ziel

Die Patrouille setzt sich mit ihren Ängsten und Hoffnungen auseinander.

Beschreibung

Glaubensgespräch Meine Angst - meine Hoffnung	
Art:	Programmidee
Ziel:	Auseinandersetzen mit Ängsten und Hoffnungen
Inhalt:	
Teilnehmer:	1
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Bibeltext (Mk 4,35 - 41; Lk 8,22 - 25) vorbereitetes Plakat mit Jüngern im Boot Wellen zum Aufkleben aus blauem Papier Sonne mit einzelnen Sonnenstrahlen zum Aufkleben aus gelben Papier Jesusbild mit ausgebreiteten Armen Kleber (Post-it Kleber?)
Dauer:	60 Minuten
Vorbereitung:	30 Minuten

Die Gruppe liest gemeinsam den Bibeltext (Mk 4,35 - 41; Lk 8,22 - 25). Anschließend legt der Stationsleiter das vorbereitete Plakat in die Mitte. Jedes Gruppenmitglied schreibt für sich in einem Brainstorming seine Ängste auf die ausgeschnittenen Wellen (pro Welle eine Angst). Anschließend liest, wer möchte seine Ängste vor und klebt die Welle auf das Plakat. Nun spricht die Gruppe darüber, was ihnen bei Angst hilft, was ihnen Hoffnung macht und klebt die Figur des Jesus, die Sonne und die Sonnenstrahlen, auf dem jeweils eine Hoffnung steht auf.

Variation

Mehrere Variationen sind möglich:

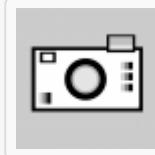
- Wenn die Ängste und Hoffnungen mit einem Non-Permanent-Kleber aufgeklebt werden, können sie wieder heruntergenommen werden und in der Messe aufgeklebt werden. Eventuell können noch entsprechende Fürbitten formuliert werden.
- Vorbereitungsarbeiten mit den GuSp durchführen! Spart Zeit und stimmt alle ein!

Bemerkungen

Sehr anspruchsvoll! Nur für ältere Patrullen und Patrullen mit besonders vertrauter Gruppenatmosphäre!!!

Bemerkungen zur Dauer

Die Dauer hängt stark von Patrullengröße ab.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Gleich mitzuspielende Geschichte – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Gleich_mitzuspielende_Geschichte/

Archiviert am: 2025-09-19 21:49:15

Gleich mitzuspielende Geschichte ist eine Programmidee, um die Teilnehmer zum Schauspielern anzuregen.

Beschreibung

Das Leitungsteam überlegt sich eine spannende Geschichte (am Besten eine Detektiv- oder Abenteuergeschichte) und erzählt diese den Patrullen.

In der Mitte des Raums befindet sich ein Tisch auf dem die Materialien für alle zugänglich bereit liegen.

Sobald in der Geschichte eine Tätigkeit (Erlagschein ausfüllen, einen Zug von A nach B nehmen, Telegramm aufgeben, Auskunft anrufen...) erwähnt wird, sollen die Patrullen diese Tätigkeit mit den vorhandenen Materialien

darstellen. Das soll so schnell und so richtig wie möglich geschehen. Der/Die SpielleiterIn wartet mit dem weitererzählen bis die Patrullen fertig sind.

Das Ende der Geschichte könnte zum Beispiel eine kleine Feier sein, welche die Patrullen dann natürlich nachspielen müssen (An die notwendigen Materialien denken!)

Gleich mitzuspielende Geschichte	
Art:	Programmidee
Ziel:	Schauspielen, Spontanität fördern
Inhalt:	Theater spielen, Stehgreiftheater
Teilnehmer:	2 Patrullen
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Eine spannende, erfundene Geschichte. Leere Erlagscheine Fahrpläne (Bahn, Bus...) Ev. Internet für die Fahrplansuche, Flugzeiten... Telegrammformulare (Post) Papier, Stifte ...
Dauer:	
Vorbereitung:	Geschichte und Material zusammensuchen



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Gummibärchenanalyse – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Gummib%C3%A4rchenanalyse/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:49:25

Inhaltsverzeichnis

- [1 Art](#)
- [2 Ziel](#)
- [3 Dauer](#)
- [4 Wir brauchen dazu:](#)
- [5 So geht es](#)
- [6 Besondere Hinweise](#)
- [7 Wann einsetzen](#)
- [8 Weblinks](#)

Art

eine Gruppe mit Gummibärchen, Playmobil oder Lego nachstellen

Ziel

Rollen und Beziehungen in einer Gruppe reflektieren und explizit machen

Dauer

45–60 Minuten

Wir brauchen dazu:

pro Kleingruppe (2–4 Leute) ein leeres Moderationsplakat und einen Satz Moderationsstifte; Platz auf dem Boden oder auf Tischen, so dass jede Kleingruppe ihr Plakat zum Arbeiten ausbreiten kann; einen großen Haufen Playmobil (Figure, Pferde, Waffen, Möbel ...) oder Lego oder eine *sehr* breite Auswahl an verschiedenen Haribo-Figuren; Kleber zum Festkleben der Gummibärchen (nicht bei Lego oder Playmobil!)

So geht es

Die Teilis bilden Kleingruppen à 2–4 Teilnehmerinnen. Auf einem Moderationsplakat baut nun jede Kleingruppe die Gruppe nach, deren Beziehungen und Rollen sie darstellen möchte, zum Beispiel: Der König (Vorsitzende) sitzt auf seinem Thron, hinter seinem Rücken stehen zwei andere Figuren und tuscheln ...

Mit den Moderationsstiften lassen sich noch Pfeile, Trennlinien, Namen und Ähnliches aufmalen, um die Gruppenstruktur noch deutlicher zu machen.

Wenn alle Kleingruppe fertig sind (hier schadet ein bisschen Zeitdruck von der Moderatorin nicht), stellt jede Kleingruppe ihr Kunstwerk dem Plenum vor. Applaus!

Besondere Hinweise

Wenn sich das Plenum aus verschiedenen Organisationen zusammensetzt (zum Beispiel wenn Leute aus einer Fachschaft und vom NaBu da sind), sollten sich die Kleingruppen möglichst nach den Gruppen sortieren, deren Struktur nachgebaut werden soll.

Wenn viele Leute aus einer Gruppe da sind, können die Kleingruppen auch die gleiche Gruppe darstellen, so dass dabei unterschiedliche Sichtweisen und Darstellungen herauskommen.

Diese Methode funktioniert möglicherweise nicht, wenn der fiese Chef oder ein extrem unbeliebtes Gruppenmitglied anwesend ist und die Teilis dann ihre ehrliche Sicht der Gruppe nicht darstellen möchten.

Wann einsetzen

um eine Gruppe spielerisch über ihre eigenen Strukturen, Rollen und Beziehungen reflektieren zu lassen



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemachte Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Weblinks

- [Spielereader von Oliver Klee](#)

Kommunikationsspiele

- NASA-Spiel
- Schiffbruch
- Insel ohne Wiederkehr
- Zwei Euro
- Brücke bauen
- Schere-Spiel
- Mörder, äh, Mörderin
- Nacht in Palermo
- Kommunikationsmetaphern
- Trotzburg
- Die heimliche Freundin
- Kreisflucht
- **Gummibärchenanalyse**

Gute Tat Kartei – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Gute_Tat_Kartei/

Archiviert am: 2025-09-19 21:49:34

Die **Gute Tat Kartei** ist eine über einen längeren Zeitraum einsetzbare Programmidee zur Beschäftigung mit der "täglichen guten Tat".

Ziel

Die GuSp haben sich mit der "täglichen guten Tat" auseinandergesetzt und Ideen entwickelt, was sie selbst als Gute Tat vollbringen können. Den GuSp ist bewusst geworden, dass die Gute Tat in vielerlei Gestalt daherkommen kann. Die GuSp haben Ideen für Gute Taten gesammelt, die sie später umsetzen können.

Beschreibung

Um dem für manche Kids etwas

sperrigen Konzept der täglichen guten Tat etwas näher zu kommen haben wir diese Methode entwickelt. Sicher gibt es noch Luft nach oben, aber im ersten Einsatz hat sie sich schon bewährt.

Die Karten sollen in den Patrullen gesammelt werden und so mit der Zeit eine "Gute Tat Kartei" bilden, aus der man auf schon geleistete gute Taten mit Stolz zurückblicken und Ideen für gemeinsame oder einzeln leistbare gute Taten für die Zukunft sammeln kann. In regelmäßigen Abständen sollen die letzteren Karten durchgesehen und ggf. im Patrullenrat darüber entschieden werden, was man umsetzen kann oder was vielleicht inzwischen schon umgesetzt wurde.

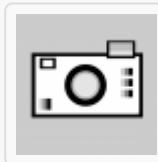
In unseren Heimstunden sind unsere Patrullen gleichzeitig da. Teile der Heimstunden gestalten wir gemeinsam mit allen (insbes. Beginn und Schluss) Teile gestalten die Patrullen für sich. In der Heimstunde, in der wir die Kartei eingeführt haben, wurde zunächst für alle erklärt, was wir uns dabei gedacht hatten und die Karteikarten an die Kornetten ausgegeben. Anschließend sollten sich die Patrullen erst Gedanken machen, was für Gute Taten sie schon geleistet haben und was ihnen als Gruppe für Ideen kommen. Diese sollten sie auf den entsprechenden Kärtchen notieren.

Im zweiten Schritt wurden die Patrullen ausgeschickt um in Ort Menschen anzusprechen, was sie für diese als Gute Tat tun könnten. Dabei durften sie sowohl direkt tätig werden, als auch die Ideen notieren und für später aufheben.

Gute Tat Kartei	
Art:	Programmidee
Ziel:	Die GuSp haben sich mit der "täglichen guten Tat" auseinandergesetzt und Ideen entwickelt, was sie selbst als Gute Tat vollbringen können. Den GuSp ist bewusst geworden, dass die Gute Tat in vielerlei Gestalt daherkommen kann. Die GuSp haben Ideen für Gute Taten gesammelt, die sie später umsetzen können.
Inhalt:	Anlegen einer Kartei mit geleisteten guten Taten und Ideen für neue in der Patrulle.
Teilnehmer:	einzelne oder mehrere Patrulle(n)
Leiter:	1
Ort:	Egal
Material:	vorbereitete Karteikarten (s. Dateianhang)
Dauer:	eine Gruppenstunde
Vorbereitung:	Karten ausdrucken und schneiden.

Downloads

Die Karten findest du hier: [Datei:Gute-tat-kartei.zip](#)



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Martin Lorenz

Halstuchknoten – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Halstuchknoten/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:49:43

Haltuchknoten ist eine Programmidee, wie das Knüpfen des **Halstuchknotens** in ein **Abenteuer** eingebaut werden kann.

Ziel

Halstuchknoten lernen, Fingerfertigkeit üben.

Beschreibung

Eventuell als Teil eines Abenteuers: Auf der ersten Station bekommen die GuSp anhand eines großen Seiles anschaulich den Halstuchknoten erklärt. Am Weg zur nächsten Station knüpfen sie einzeln ihren Halstuchknoten.

Halstuchknoten	
Art:	Programmidee
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	1 Halstuchknotenleder pro GuSp 1 dickes Seil
Dauer:	60 Minuten
Vorbereitung:	



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Handwerker – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Handwerker/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:49:49

Handwerker ist eine Programmidee, die in ein Abenteuer ausbaubar ist oder in ein solches eingebunden sein kann.

Ziel

Erproben von handwerklichen und künstlerischem Geschick, kaufmännisches Agieren, Argumentation

Beschreibung

Beginn des Handelstages

Jede Patrulle erhält eine Summe Spielgeld. Damit kann sie beim Kaufmannsladen Materialien einkaufen oder Werkzeug mieten. Ebenso können natürlich eigene Materialien und Werkzeuge organisiert werden. Genauso können die Patrullen untereinander einkaufen/vermieten etc.

Kreativ-/Handelsphase

Nun basteln die Patrullen (ideal zu einem bestimmten Thema) verschiedene Gegenstände. Diese verkaufen sie dann wieder an den Kaufmannsladen (wobei natürlich ein höherer Preis als für die Rohstoffe bezahlt werden soll). Die Gegenstände werden nach Kategorien angenommen.

Sowohl Rohstoff-/Werkzeugpreise als auch Ankaufpreise sollen flexibel gestaltet werden (nach Angebot und Nachfrage).

Abschluss des Handelstages

Vermutlich befinden sich nun alle Produkte beim Laden und die Patrullen haben ihr Vermögen verfünfacht. Nun wird dieses gezählt und zur Bewertung herangezogen. Anschließend findet eine große Versteigerung statt, bei der die Patrullen alle Produkte kaufen können.

Handwerker	
Art:	Programmidee
Ziel:	Erproben von handwerklichen und künstlerischem Geschick, kaufmännisches Agieren, Argumentation
Inhalt:	
Teilnehmer:	2 10
Leiter:	
Ort:	
Material:	Papier, Kleber, Stifte, Wolle, Stoff, Leder, Holz, Nägel, Draht, Perlen, Naturmaterialien, Hammer, Zange, Schere, Heftmaschine, Locher, Spielgeld, Plakat
Dauer:	
Vorbereitung:	

Bemerkungen

- Die Aktivität nimmt meist mehrere Stunden, etwa einen Halbtag, ein.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Heiumgebung – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Heiumgebung/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:49:54

Heiumgebung ist eine Programmidee, um die Umgebung des Pfadfinderheimes kennen zu lernen.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
- [3 Bemerkungen](#)
 - [3.1 Bemerkungen zum Ort](#)

Ziel

Die Kinder lernen die Umgebung des Heims kennen.

Beschreibung

Heiumgebung	
Art:	Programmidee
Ziel:	Die Kinder lernen die Umgebung des Heims kennen.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Draußen
Material:	detaillierte und vergrößerte Karte der Heiumgebung Klebepunkte mit Symbolen für Müllcontainer (getrennt nach Papier, Glas, Bio...), Straßenbahn- und Busstationen, öffentliches Telefon, Apotheke, und was es sonst noch in Heimnähe gibt.
Dauer:	60 Minuten
Vorbereitung:	30 Minuten

Jede Patrouille erhält eine Karte mit der Umgebung des Heims und die vorbereiteten Klebepunkte und hat dann ca. 60 Minuten Zeit die Umgebung des Heims zu erkunden und die Klebepunkte an die richtigen Stellen auf der Karte zu kleben. Einige leere Klebepunkte sollten auch noch vorhanden sein, damit die Patrouille Plätze kennzeichnen kann, die ihr sehr wichtig erscheinen.

Bemerkungen

Für Wien: Detaillierte Karten, die jedes einzelne Bauwerk, Straßennamen, Hausnummern, Begrünungen, etc. enthalten liefert die MA 21, 1010 Rathausstraße 14 - 16, wo die Karten mikroverfilmt aufliegen. Gegen einen geringen Betrag (ca. Euro 1.- pro Blatt) können Rückvergrößerungen jeden beliebigen Ausschnitts und Maßstabs geliefert werden. Die Beschäftigten dort sind darüber hinaus sehr hilfbereit.

Bemerkungen zum Ort

begrenztes Gebiet rund ums Heim



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Heißer Draht – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Hei%C3%9Fer_Draht/

Archiviert am: 2025-09-19 21:49:59

Heißer Draht ist eine Programmidee zur Stärkung der Zusammenarbeit in der Patrulle.

Beschreibung

Heißer Draht: Ein Patrullenmitglied wird von den anderen auf eine Plattform gezogen (LeiterIn sichert!) und dabei eine Drahtschlaufe in der Hand, die an eine Autobatterie angeschlossen ist und die nicht an einem Draht, der parallel hinauf zur Plattform verläuft, ankommen darf. Berührt es mit der Schlaufe den Draht, dann schließt sich der Kontakt und ein Alarmsignal ertönt.

Variation

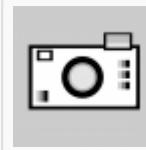
Anzahl variieren, wie oft der Alarm leuten darf / Einbau in eine

Rahmengeschichte: Wenn Alarm, dann...

Heißer Draht	
Art:	Programmidee
Ziel:	Zusammenarbeit in der Patrulle fördern
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Draußen
Material:	Umlenkrollen Kletterseil Brustgeschirr Haken & Karabiner Autobatterie Warnsummer Drahtseil
Dauer:	5 Minuten pro Teilnehmer
Vorbereitung:	

Bemerkungen

Oben sollte irgendein Anreiz warten (Belohnung, Hinweis,...) / Mit anderen Stationen verknüpfen: GuSp brauchen einen Schlüssel, müssen oben irgendwo hinleuchten...



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

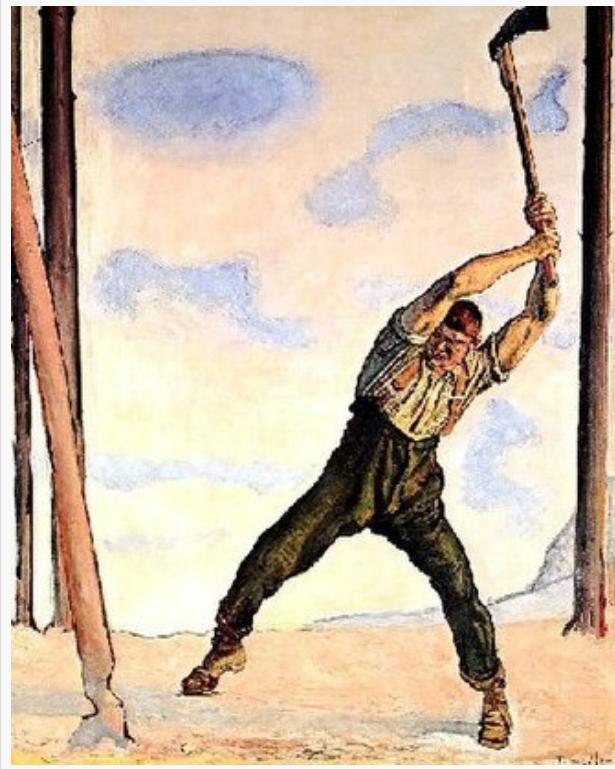
Autoren: Free Life J'M BOREE '03-GuSp-Abenteuerteam

Holzfällen – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Holzf%C3%A4llen/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:50:07

Holzfällen	
Art:	Programmidee
Ziel:	Üben von Pfaditechnik, Orientierung im Wald, Naturkunde
Inhalt:	Pfaditechnik (Sägen), Orientierung, bestimmen von Pflanzen
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Rundhölzer(ca.2 m, 5-10 cm Durchmesser) Früchte Blätter Schnur Vorschlaghammer Sägen
Dauer:	30 Minuten
Vorbereitung:	30 Minuten



Ein Holzfäller

Holzfällen ist eine Programmidee. Die Teilnehmer müssen dabei tatsächlich mit Sägen einige "Bäume fällen". Die Idee ist sicherlich zu einem Abenteuer ausbaubar.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Beschreibung](#)
 - [1.1 Vorbereitung](#)
 - [1.2 Rahmengeschichte](#)
 - [1.3 Durchführung](#)

Beschreibung

Vorbereitung

Es werden Rundholzstücke (ca. 2 m lang, 5 bis 10 cm dick) in den Boden geschlagen. Auf jedem Rundholz befinden sich Blätter und/ oder Früchte eines bestimmten Baumes.

Rahmengeschichte

Als Rahmengeschichte ist beispielsweise denkbar: Im Sägewerk ging eine große Holzbestellung ein. Um diese zu bewältigen müssen die bestellten Holzsorten genau nach Zeit- und Schlägerungsplan durchgeführt werden.

Durchführung

Die "Bäume" sollen in einer vorgegebenen Reihenfolge gefunden und gefällt werden. Um den Wald in Ordnung zu halten, sollen die Bäume rund 20 cm über dem Boden abgesägt werden. Es gibt ein Zeitlimit, das die Patrullen insgesamt Zeit haben.

Bei mehreren Patrullen ist noch zu überlegen, wie diese parallel arbeiten können. Sägen sie jeweils nur ein Teil des Baumes ab? Haben sie jeweils einen eigenen Rundkurs mit eigenen Bäumen?

Autoren: 31 Stadlau

Holzfällen Flugbahn – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Holzf%C3%A4llen_Flugbahn/

Archiviert am: 2025-09-19 21:50:13

Flugbahn beim Holzfällen ist eine Programmidee, bei der sich die Teilnehmer die Höhe von Bäumen abschätzen müssen.

Ziel

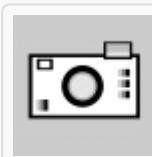
Schätzen und Messen.

Beschreibung

Die Teilnehmer sind Holzfäller. Um die nicht zu fällende Bäume zu schützen, muss für jeden Baum eine Flugbahn vorab festgelegt werden. Dafür muss die Höhe und der Umfang jedes Baumes geschätzt werden.

Holzfällen Flugbahn	
Art:	Programmidee
Ziel:	Schätzen und Messen
Inhalt:	Die Höhe von Bäumen schätzen
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	
Dauer:	30 Minuten
Vorbereitung:	

Die Patrulle soll die Höhen und den Umfang von verschiedenen Bäumen schätzen und markieren, wo nach dem Fällen die Baumspitze zum Liegen kommt. Damit sollen andere Bäume und auch die Holzfäller selber geschützt werden.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Gruppe 31 Stadlau

Ich fühle mich jetzt so ... – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Ich_f%C3%BChle_mich_jetzt_so_%E2%80%A6/

Archiviert am: 2025-09-19 21:50:18

Ich fühle mich jetzt so ...

Ich fühle mich jetzt so ... ist ein
Auflockerungsspiel

Inhaltsverzeichnis

- [1 Wir brauchen dazu:](#)
- [2 So geht es:](#)
- [3 Wann einsetzen:](#)
- [4 Weblinks](#)

Wir brauchen dazu:

Stehkreis

So geht es:

Es geht reihum. Wer dran ist, sagt "Ich fühle mich heute morgen (jetzt) so:" und stellt dies durch eine Bewegung und ein Geräusch dar.

Ich fühle mich jetzt so ...	
Ich fühle mich jetzt so ... ist ein Auflockerungsspiel	Art: Spiel
	Ziel: durch Bewegung und Geräusch zeigen, wie man sich gerade fühlt
	Inhalt: Kurzes Darstellungsspiel
	Teilnehmer:
	Leiter:
	Ort: Drinnen
	Material:
	Dauer: 5–10 Minuten
	Vorbereitung:

Wann einsetzen:

Zur Auflockerung und als Stimmungsbild. Sehr schön auch am Morgen vor der ersten Arbeitsphase.

Weblinks

- [Spielereader von Oliver Klee](#)

Auflockerungsspiele

- Au ja!
- Bewegungskanon
- Daumenwrestling
- Die Milch kocht über!
- Ich fühle mich jetzt so ...
- Im Kreis hinsetzen
- Intelligenztest
- Jammern
- Knäuel weitergeben
- Labyrinth
- Margerite
- Maschine-Spiel
- Paranoia
- Pause
- Pärchenfangen
- Roboter parken
- Schlange und Hase
- Schuhsalat
- Smaug
- Taaa-Tung!
- Tropengewitter
- Wanderndes Klatschen
- Was machst du denn?
- Wäscheeklammern
- Zauberwald
- Zulutanz

Im Kreis hinsetzen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Im_Kreis_hinsetzen/

Archiviert am: 2025-09-19 21:50:25

Im Kreis hinsetzen

Im Kreis hinsetzen ist ein Auflockerungsspiel

Inhaltsverzeichnis

- [1 Wir brauchen dazu:](#)
- [2 So geht es:](#)
- [3 Besondere Hinweise:](#)
- [4 Wann einsetzen:](#)
- [5 Weblinks](#)

Wir brauchen dazu:

einen Stehkreis mit mindestens 8 Mitspielerinnen

Im Kreis hinsetzen	
Art:	Spiel
Ziel:	Alle sitzen im Kreis auf den Oberschenkeln der Hinterfrau.
Inhalt:	nettes "Einfach-so"-Spiel
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	
Dauer:	5 Minuten
Vorbereitung:	

So geht es:

Alle drehen sich um 90 Grad nach links, so dass alle hintereinander im Kreis stehen. Dann rücken alle möglichst nahe zusammen. Dabei wird der Kreis kleiner. Sobald es nicht mehr näher geht (Haut an Haut), setzen sich alle gleichzeitig auf die Beine der Hinterfrau. Ist echt bequem!

Besondere Hinweise:

Problematisch bei Menschen, die körperliche Nähe überhaupt nicht mögen (Informatiker? Kleiner Scherz am Rande ...).

Wann einsetzen:

Zwischendrin für eine schnelle Spielpause (oder ein schnelles Pausenspiel).

Weblinks

- [Spielereader von Oliver Klee](#)

Auflockerungsspiele

- Au ja!
- Bewegungskanon
- Daumenwrestling
- Die Milch kocht über!
- Ich fühle mich jetzt so ...
- **Im Kreis hinsetzen**
- Intelligenztest
- Jammern
- Knäuel weitergeben
- Labyrinth
- Margerite
- Maschine-Spiel
- Paranoia
- Pause
- Pärchenfangen
- Roboter parken
- Schlange und Hase
- Schuhsalat
- Smaug
- Taaa-Tung!
- Tropengewitter
- Wanderndes Klatschen
- Was machst du denn?
- Wäscheklammern
- Zauberwald
- Zulutanz

Impulsplakate – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Impulsplakate/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:50:32

Impulsplakate sind eine Programmidee zum Einstimmen auf ein Thema.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
- [3 Variation](#)
- [4 Bemerkungen](#)

Ziel

Die Patrulle setzt sich mit einem (aktuellen) Thema auseinander

Beschreibung

Auf dem einen Plakat steht

"Quellen meines Lebens sind..." auf dem anderen "Mir steht das Wasser bis zum Hals, wenn...". Eventuell kann man den Satz noch mit einer entsprechenden Zeichnung verdeutlichen. Jede/r, die/der möchte, ergänzt diesen Satz mit seinen Hoffnungen und Ängsten. Die Plakate hängen permanent. Jeder der vorbeikommt schreibt.

Impulsplakate	
Art:	Programmidée
Ziel:	Auseinandersetzen mit einem (aktuellen) Thema
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	zwei große Bögen Packpapier Stifte Kreppband zum Befestigen des Packpapiers
Dauer:	30 Minuten
Vorbereitung:	20 Minuten

Variation

Die Plakate können auch für eine "stumme Diskussion" verwendet werden. das heißt: Das Plakat liegt in der Mitte. Alle TeilnehmerInnen sitzen im Kreis rundherum. Ohne zu sprechen wird der Satz ergänzt. Dabei können ruhig mehrere gleichzeitig schreiben. Man kann aber auch lesen, was die anderen schreiben und sich dadurch anregen lassen. Im Anschluss kann darüber diskutiert werden. Es ist gut dabei mit den "Quellen" aufzuhören.

Bemerkungen

- auch andere Themen sind möglich

- als Einstieg geeignet



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Insel ohne Wiederkehr – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Insel_ohne_Wiederkehr/

Archiviert am: 2025-09-19 21:50:41

x Insel ohne Wiederkehr

Inhaltsverzeichnis

- [1 Alias:](#)
- [2 Art](#)
- [3 Ziel](#)
- [4 Dauer](#)
- [5 Wir brauchen dazu:](#)
- [6 So geht es](#)
- [7 Besondere Hinweise](#)
- [8 Wann einsetzen](#)
- [9 Weblinks](#)

Alias:

Inselspiel

Art

Teamspiel

Ziel

die gruppendifnamischen Prozesse bei Entscheidung unter Unsicherheit verdeutlichen

Dauer

45–60 Minuten inklusive Auswertung

Wir brauchen dazu:

pro Person eine Kopie der Spielanleitung (Seite) sowie der Karte (Seite)

So geht es

Jede Spielerin bekommt beide Kopien ausgehändigt. Die Spielleiterin erklärt kurz die Situation (siehe Seite). Jetzt soll die gesamte Gruppe innerhalb von 30 Minuten eine Entscheidung fällen (keine einzelnen Liste, keine Delegiertenentscheidung).

Die Auswertung erfolgt, sobald die Gruppe eine Lösung gefunden hat oder die Zeit um ist.

Bei der Auswertung können unter anderem möglicherweise herauskommen:

- Es gibt Spielerinnen, die lieber sicher überleben und dafür auf die Chance verzichten, in die Zivilisation zurückzukehren. Andere riskieren lieber ihr Leben, anstatt für immer auf ein Leben in der Zivilisation zu verzichten.
- Entscheidungsprozesse unter Unsicherheit (Werden wir auf der Luft- und Schifffahrtslinie gesehen werden?) sind extrem schwierig, weil man sich nicht auf sichere Fakten einigen kann.
- Es gibt Ausgrenzungs- und Abspaltungsprozesse innerhalb der Gruppe.
- Vielen Menschen ist das eigene Überleben sehr wichtig – wichtiger als das Überleben der anderen. Dafür setzen sie auch unfaire Diskussionsmittel ein.

Über Auswertungsergebnisse von stattgefundenen Spielen würde ich mich freuen, da ich die Ergebnisse meiner eigenen Runde leider nicht mehr habe. oliver@spielereader.org

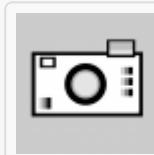
Besondere Hinweise

Auch bei diesem Spiel ist die Auswertung extrem wichtig!

Dieses Spiel habe ich von Daniel Butscher von vfh.

Wann einsetzen

Im Anschluss an *Schiffbruch* (Seite) – wenn die Themen *Gruppendynamik* und *Entscheidung unter Unsicherheit* behandelt werden sollen.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Weblinks

- [Spielereader von Oliver Klee](#)

Kommunikationsspiele

- [NASA-Spiel](#)
- [Schiffbruch](#)
- **Insel ohne Wiederkehr**
- [Zwei Euro](#)
- [Brücke bauen](#)
- [Schere-Spiel](#)
- [Mörder, äh, Mörderin](#)
- [Nacht in Palermo](#)
- [Kommunikationsmetaphern](#)
- [Trotzburg](#)
- [Die heimliche Freundin](#)
- [Kreisflucht](#)
- [Gummibärchenanalyse](#)

Intelligenztest – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Intelligenztest/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:50:46

Intelligenztest

Intelligenztest ist ein
Auflockerungsspiel

Inhaltsverzeichnis

- [1 Wir brauchen dazu:](#)
- [2 So geht es:](#)
- [3 Besondere Hinweise:](#)
- [4 Wann einsetzen:](#)
- [5 Weblinks](#)

Wir brauchen dazu:

pro Person eine Kopie des
Intelligenztests (Seite)

So geht es:

Intelligenztest	
Art:	Spiel
Ziel:	Ein neues Bewusstsein schaffen für Aufmerksamkeit, vor allem für Klausuren.
Inhalt:	Gemeines Spiel der hinterhältigen Art.
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	
Dauer:	3 Minuten.
Vorbereitung:	

Alle bekommen je eine Kopie des Testes und sollen den Bogen ohne zu sprechen innerhalb von drei Minuten ausfüllen. Wer fertig ist, dreht das Blatt um. Wer den Test schon einmal gemacht hat und im Vorteil wäre, wird gebeten, das Blatt sofort umzudrehen.

Besondere Hinweise:

Dieser "Test" dient nur dem Aha-Erlebnis und kann bei einigen Leuten zu enormen Heiterkeitsausbrüchen führen.

Wann einsetzen:

Am Beginn einer Phase, in der es um besondere Aufmerksamkeit geht. Auch gut als Pausenfüller, wenn eine Tutorin noch etwas vorbereiten muss.

Weblinks

- [Spielereader von Oliver Klee](#)

Auflockerungsspiele

- [Au ja!](#)
- [Bewegungskanon](#)
- [Daumenwrestling](#)
- [Die Milch kocht über!](#)
- [Ich fühle mich jetzt so ...](#)
- [Im Kreis hinsetzen](#)
- **Intelligenztest**
- [Jammern](#)
- [Knäuel weitergeben](#)
- [Labyrinth](#)
- [Margerite](#)
- [Maschine-Spiel](#)
- [Paranoia](#)
- [Pause](#)
- [Pärchenfangen](#)
- [Roboter parken](#)
- [Schlange und Hase](#)
- [Schuhsalat](#)
- [Smaug](#)
- [Taaa-Tung!](#)
- [Tropengewitter](#)
- [Wanderndes Klatschen](#)
- [Was machst du denn?](#)
- [Wäscheklammern](#)
- [Zauberwald](#)
- [Zulutanz](#)

Interview mit einem Geistlichen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Interview_mit_einem_Geistlichen/

Archiviert am: 2025-09-19 21:50:54

Interview mit einem Geistlichen	
Art:	Programmidee
Ziel:	Die Patrulle soll den Kuraten (Geistlichen) besser kennenlernen und über seine Aufgaben Bescheid wissen und einen Patrullenbeitrag für die Gruppenzeitung gestalten.
Inhalt:	
Teilnehmer:	eine Patrulle
Leiter:	ein Leiter
Ort:	Drinnen
Material:	Stifte Papier Fotoapparat Film ev. Diktiergerät
Dauer:	180 Minuten
Vorbereitung:	30 Minuten





Ein Reporter führt ein Interview mit einem Geistlichen

Interview mit einem Geistlichen ist eine Programmidee zum Schwerpunkt [Spirituelles Leben](#).

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
- [3 Variation](#)
- [4 Bemerkungen](#)
 - [4.1 Bemerkungen zur Dauer](#)

Ziel

Die Patrulle soll den Kuraten (Geistlichen) besser kennenlernen und über seine Aufgaben Bescheid wissen. Daraus kann ein Patrullenbeitrag für die Gruppenzeitung entstehen.

Beschreibung

Die Patrulle bereitet ein Interview mit dem Kuraten/Geistlichen vor. Dabei sollen Fragen formuliert werden, die die Aufgaben und auch die Arbeitsbedingungen betreffen.

Bei der Durchführung des Interviews werden die Fragen gestellt und auch der Fotograf muss zu seinen Bildern kommen (nicht auf das Patrullenfoto vergessen). Weiters soll auf eine Struktur und geordnete Reihenfolge geachtet werden.

Im Anschluss kann eine Führung durch den Pfarrhof gemacht werden.

Nach dem Interview gestaltet die Patrulle einen Beitrag für die Gruppenzeitung, der das Interview und Hintergrundinfos über die Arbeit in einer christlichen Gemeinde beinhaltet. Die besten Fotos illustrieren den Beitrag.

Variation

Im Gespräch kann auch der Schwerpunkt auf ein Sakrament, dessen Bedeutung und Ursprung, gelegt werden.

Es können auch Geistliche anderer Glaubensrichtungen befragt werden.

Bemerkungen

Bemerkungen zur Dauer

- 3 Heimstunden zu je 60 min. (Vorbereitung, Durchführung, Nachbereitung)

siehe auch [Kuratens-Interview](#)

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Jamboree-Puzzle – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Jamboree-Puzzle/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:50:59

Jamboree-Puzzle ist eine Programmidee zum Kennenlernen der verschiedenen Jamborees.

Beschreibung

Beim Jamboree-Puzzle müssen die Teilnehmer die Logos (Abzeichen) der bisherigen Jamborees den jeweiligen Veranstaltungsländern zuordnen. Es kann auch als Memory oder als Domino vorbereitet werden.

Downloads

- [Datei mit den Logos](#)

Jamboree-Puzzle

Art:	Programmidee
Ziel:	Die GuSp lernen die verschiedenen Jamborees kennen.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	
Dauer:	
Vorbereitung:	



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Markus Gross

Jammern – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Jammern/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:51:07

Jammern

Jammern ist ein
[Auflockerungsspiel](#)

Inhaltsverzeichnis

- [1 Alias:](#)
- [2 Wir brauchen dazu:](#)
- [3 So geht es:](#)
- [4 Besondere Hinweise:](#)
- [5 Wann einsetzen:](#)
- [6 Weblinks](#)

Alias:

Stöhnen

Jammern	
Art:	Spiel
Ziel:	kontrolliert die Genervtheit herauslassen
Inhalt:	alle stöhnen oder jammern gleichzeitig
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	
Dauer:	2-5 Minuten
Vorbereitung:	

Wir brauchen dazu:

—

So geht es:

Alle stöhnen oder jammern gleichzeitig.

Besondere Hinweise:

Tut enorm gut und ist gar nicht so albern, wie es sich zuerst liest.

Wann einsetzen:

Wenn die Gruppe genervt oder gefrustet ist.

Weblinks

- [Spielereader von Oliver Klee](#)

Auflockerungsspiele

- [Au ja!](#)
- [Bewegungskanon](#)
- [Daumenwrestling](#)
- [Die Milch kocht über!](#)
- [Ich fühle mich jetzt so ...](#)
- [Im Kreis hinsetzen](#)
- [Intelligenztest](#)
- **Jammern**
- [Knäuel weitergeben](#)
- [Labyrinth](#)
- [Margerite](#)
- [Maschine-Spiel](#)
- [Paranoia](#)
- [Pause](#)
- [Pärchenfangen](#)
- [Roboter parken](#)
- [Schlange und Hase](#)
- [Schuhsalat](#)
- [Smaug](#)
- [Taaa-Tung!](#)
- [Tropengewitter](#)
- [Wanderndes Klatschen](#)
- [Was machst du denn?](#)
- [Wäscheklammern](#)
- [Zauberwald](#)
- [Zulutanz](#)

Kalender der Kirchenfeiertage programmieren – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Kalender_der_Kirchenfeiertage_programmieren/

Archiviert am: 2025-09-19 21:51:14

Kalender der Kirchenfeiertage programmieren	
Art:	Programmidee
Ziel:	Auseinandersetzen mit den Feiertagen im Kirchenjahr. Programmierkenntnisse anwenden.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	
Dauer:	
Vorbereitung:	

```

4780 GOTO 5000
4790 :
4800 REM -----
4801 REM --- DARSTELLUNG ---
4802 REM --- DES MANUALS ---
4803 REM -----
4810 :
4820 PRINT"";
4825 W=V+1:IF W<0 THEN W=W+14
4830 FOR X=1 TO 2:PRINT"";
4835 FOR I=0 TO 23
4840 PRINT MD$(I+W);
4850 NEXT:PRINT:NEXT
4860 PRINT"";
4870 FOR I=0 TO 23
4880 IF MD$(I+W)=CHR$(32) THEN PRINT MB$(I+1);:GOTO 4900
4890 PRINT MD$(I+W);
4900 NEXT
4910 PRINT:PRINT"";
4920 FOR I=2 TO 24 STEP 2
4925 PRINT" ";
4930 IF MD$(I+W-1)=" " THEN PRINT" ";
4935 PRINT" ";
4940 NEXT:PRINT" ";
4950 PRINT"";
4960 FOR I=2 TO 24 STEP 2
4965 PRINT" ";
4970 IF MD$(I+W-1)=" " THEN PRINT" ";
MB$(I)" ";
4975 PRINT MB$(I);
4980 NEXT:PRINT" "

```



Programm in BASIC

Kalender der Kirchenfeiertage programmieren kombiniert den Schwerpunkt **Spirituelles Leben** mit dem Programmieren von Computerprogrammen.

Ziel

- Auseinandersetzen mit den Feiertagen im Kirchenjahr
- Programmierkenntnisse anwenden.

Beschreibung

Versucht in einer Programmiersprache eurer Wahl ein kleines Programm zu schreiben, welches das Datum einiger / aller Feiertage der christlichen Religionen für ein beliebiges Jahr errechnet.

Hinweise wie das funktionieren kann (Erklärung wie man zu dem jeweiligen Datum kommt, Codebeispiele, Algorithmen...) findet ihr auf folgenden Seiten:

- <http://www.kalenderlexikon.de> Kalender der verschiedenen Religionen
- <http://www.computus.de/kalenderlinks/kalenderlinks.htm> Verschiedene Kalender
- <http://www.uni-bamberg.de/ktheo/liturgie/fkal.html> Kalender bis 2199 mit Codebeispielen.

- <http://www.punctum.com/interest/caltime/calend.de.html> Kalenderprogramm mit Codebeispielen.
-

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Karte aus Geschenkpapier – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Karte_aus_Geschenkpapier/

Archiviert am: 2025-09-19 21:51:19

Karte aus Geschenkpapier ...

Beschreibung

Ein A5-Karton wird gefaltet und hat nun Postkartengröße zum aufklappen. Nun schneidet ihr eine Form aus, die deutlich kleiner ist als die Karte. Unsere Form wird nun mit der Schere in Streifen geschnitten und sorgfältig wieder zusammengepuzzelt. Wer keine besondere Schere hat, kann das Geschenkpapier auch zerreißen. Wichtig, ihr müsst immer wieder die Ausgangsform zusammenlegen. Nun klebt ihr die einzelnen Teile mit ein wenig Abstand auf die Vorderseite der Klappkarte.

Karte aus Geschenkpapier	
Art:	Programmidee
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	halbiert ein Din A4 Karteikartenkarton (=2 Karten) Buntes Geschenk- oder Regenbogenpapier wenn ihr habt, Scheren mit einem besonderem Schnitt (Wellenlinie, Zickzack, ect)
Dauer:	
Vorbereitung:	

Bemerkungen





so sehen die fertigen Karten aus

Mit etwas Geschick, kann man auch verschiedene Teile so arrangieren, dass sie ein schönes Bild ergeben (Siehe Beispiele). Schön ist auch, wenn ihr den Abstand von Teil zu Teil immer etwas vergrößert. Einfach und schnell fertig, passend zu allen Gelegenheiten.

Dies kann eine Möglichkeit sein, kreative Thinking Day Karten zu gestalten und diese dann im Rahmen der Postkartenaktion zu versenden.

Quelle

- Aus: <http://www.kidsaction.de/clips/karte.htm>
-

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Kartenzeichen-Domino – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kartenzeichen-Domino/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:51:25

Kartenzeichen-Domino ist eine Programmidee zum Einprägen von Kartenzeichen.

Ziel

Kartenzeichen erkennen

Beschreibung

Im Heim oder auf Bäumen werden Zettel aufgehängt. Jeder Zettel ist zweigeteilt. Auf der linken Seite steht der Name eines Kartenzeichens, auf der rechten Seite ist ein anderes Kartenzeichen aufgezeichnet. Auf jedem Zettel steht eine Kontrollnummer. Die Patrouille

muss nun bei einem Zettel beginnend, zuerst den Namen des Kartenzeichens auf der rechten Seite des Zettels erkennen, und dann versuchen jenen Zettel zu finden, auf dem dieser Name steht. Hat sie ihn gefunden, so schreibt sie sich die Kontrollnummer des Zettels auf.

Am Ende müsste die Patrouille alle Zettel angelaufen haben und wieder beim Ausgangspunkt sein.

Kartenzeichen-Domino	
Art:	Spiel
Ziel:	erlernen der Kartenzeichen
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Zettel mit Symbolen und Namen der Kartenzeichen
Dauer:	20 Minuten
Vorbereitung:	10 Minuten

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Siehe auch

Methoden zum Thema Karte und Kompass

- Aktivtipp aus dem JOKER - Kartenzeichenmemory
- Archäologie
- Bahnstrecken auf der Landkarte
- BiPi feiert Geburtstag
- Die Abschlusswanderung
- Die Schatzinsel
- Ein geheimer Bote
- Fotos von Kartenzeichen in der Wirklichkeit
- Gehen nach dem Kompass
- Ja-Nein-Schatzsuche
- Kompass-Reigen
- Kompass-Spiel
- Kartenzeichen-Bewegungsspiel
- **Kartenzeichen-Domino**
- Kartenzeichen-Kim
- Kartenzeichen-Quartett
- Modell mit Höhenschichtlinien
- Punkte im Gelände finden
- Schatzsuche
- Schatzsuche am Papier mit der Windrose
- Scotland Yard auf der Landkarte
- Scotland Yard in Real Life
- Windrosen-Kim
- Windrosenspiel
- Wo steht der Fotograf

Kartenzeichen-Kim – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kartenzeichen-Kim/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:51:34

Kartenzeichen-Kim ist eine Möglichkeit zur Einprägung von Kartenzeichen.

Ziel

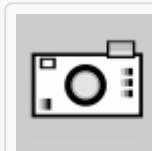
Kartenzeichen wiederholen.
Merkfähigkeit verbessern.

Beschreibung

Die Patrulle kann sich den Ausschnitt einer Karte ca. zwei Minuten lang ansehen. Dann wird die Karte verdeckt, und die Patrulle hat die Aufgabe alle Kartenzeichen die auf dem Kartenausschnitt waren aufzuzeichnen und ihren Namen dazuzuschreiben.

Kartenzeichen-Kim

Art:	Programmidee
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Wanderkarte
Dauer:	15 Minuten
Vorbereitung:	



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Kimspiele

- [Aktiv-Natur-Kim](#)
- [Aktivtipp aus dem JOKER - Waschbeutel packen](#)
- [Apotheken-Kim](#)
- [Gegenstände ertasten 2](#)
- [Gewürz-Kim](#)
- [Hörkim](#)
- [Kartenzeichen-Kim](#)
- [KIM der Sinne in der Natur](#)
- [Natur-Kim](#)
- [Regenbogen-Küche](#)
- [Regenbogeninsel](#)
- [Sehkim](#)
- [Wanderungs-Kim](#)
- [Windrosen-Kim](#)

Siehe auch

Methoden zum Thema Karte und Kompass

- Aktivtipp aus dem JOKER - Kartenzeichenmemory
- Archäologie
- Bahnstrecken auf der Landkarte
- BiPi feiert Geburtstag
- Die Abschlusswanderung
- Die Schatzinsel
- Ein geheimer Bote
- Fotos von Kartenzeichen in der Wirklichkeit
- Gehen nach dem Kompass
- Ja-Nein-Schatzsuche
- Kompass-Reigen
- Kompass-Spiel
- Kartenzeichen-Bewegungsspiel
- Kartenzeichen-Domino
- **Kartenzeichen-Kim**
- Kartenzeichen-Quartett
- Modell mit Höhenschichtlinien
- Punkte im Gelände finden
- Schatzsuche
- Schatzsuche am Papier mit der Windrose
- Scotland Yard auf der Landkarte
- Scotland Yard in Real Life
- Windrosen-Kim
- Windrosenspiel
- Wo steht der Fotograf

Kennenlern-Obstsalat – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kennenlern-Obstsalat/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:51:43

Kennenlern-Obstsalat

Inhaltsverzeichnis

- [1 Art:](#)
- [2 Ziel:](#)
- [3 Dauer:](#)
- [4 Wir brauchen dazu:](#)
- [5 So geht es:](#)
- [6 Besondere Hinweise:](#)
- [7 Wann einsetzen:](#)

Art:

sehr actionreiches Kennenlernspiel über die Eigenschaften der Leute

Ziel:

Gemeinsamkeiten finden, Auflockerung, Wachwerden.

Dauer:

10–30 Minuten (je nach Lust und Laune kann es auch schon mal eine Stunde werden)

Wir brauchen dazu:

So geht es:

Geschlossenen Sitzkreis mit einem Stuhl weniger, als Leute da sind. Rucksäcke, Blöcke, Stifte und andere Gegenstände sollten weit weg in Sicherheit sein. Alle Teilis sollten außerdem ihre Schuhe zugebunden haben.

Eine steht in der Mitte und sagt "Ich mag alle, die ..." und danach etwas über sich. Beispiele: "Ich mag alle, die keine Brille tragen." (sie trägt also selbst keine Brille), "... die im ersten Quartal des Jahres Geburtstag haben.", "... die Informatik studieren." (großes Gedränge) oder "... die morgens schlecht aus dem Bett kommen."

Dann stehen alle auf, auf die dieses Merkmal zutrifft, und suchen sich einen neuen Platz (nicht den Platz der Nachbarin, sonst wird es zu einfach). Wer vorher in der Mitte war, sollte dabei versuchen, einen der freien Plätze zu bekommen. Wer keinen Platz kriegt, steht als Nächste in der Mitte.

Besondere Hinweise:

Wenn sich die Gruppe schon vertrauter ist, können auch Eigenschaften genannt werden wie "... die sich schon einmal in ihren Lehrer verliebt haben.", "... die in der Schule schon einmal sitzen geblieben sind." oder "... die erst nach 18 das erste Mal Sex hatten." (Diese Frage kam mal beim Spielen spät abends auf einem Seminar.)

Achtet aber darauf, dass sich die Gruppe mit dem entsprechenden Level von "Outing" auch wohl fühlt. Es müssen ja auch nicht immer alle wahrheitsgemäß aufstehen bzw. sitzen bleiben.

Schaut vorher auch, ob die Stühle so ein Spiel überhaupt aushalten – bei der Ersti-Fahrt 1999 haben wir mit diesem Spiel fünf Stühle geschrottet.

Außerdem sollten vorher alle Teilis ihre Schuhe zugebunden haben (wir hatten auch schon einen Schnürsenkel-Stolper-Unfall).

Wann einsetzen:

Eigentlich immer – egal, wie gut sich die Gruppe kennt. Auch gut zur Auflockerung oder zum Wachwerden geeignet.

Kennenlernspiele

- [Alle in einer Reihe](#)
- [Auf der Spur des Schokolade-Diebes](#)
- [Bankräuber-Steckbriefe](#)
- [Besetzt](#)
- [Chaosrunde](#)
- [Gegenstand aussuchen](#)
- [Interview](#)
- [Kennenlern-Bingo](#)
- [**Kennenlern-Obstsalat**](#)
- [Kennenlernspiel](#)
- [Kettenreaktion](#)
- [Koffer packen](#)
- [LeiterInnen-Domino](#)
- [Lügen-Porträt](#)
- [Mirko Mondsüchtig](#)
- [Miteinander reden](#)
- [Namensschreck](#)
- [Partnerinneninterview](#)
- [Pöstchenvergabe](#)
- [Sortieren](#)
- [Spinnennetz](#)
- [Standpunkte](#)
- [Streichholzvorstellung](#)
- [Zipp-Zapp](#)

KIM der Sinne in der Natur – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/KIM_der_Sinne_in_der_Natur/

Archiviert am: 2025-09-19 21:51:49

KIM der Sinne in der Natur ist eine Art [Kimspiel](#) in der freien Natur.

Ziel

Die Kinder schärfen ihr Gedächtnis und ihre Sinne.

Beschreibung

Gemeinsam mit deiner Patrulle gehst du zum nächstgelegenen Fleckerl Natur. Je nach Witterung (diese Programmidee ist eher für schöne Tage) stellen, setzen, legen sich die GuSp in die Wiese, etc., dann verbindest du ihnen die Augen.

KIM der Sinne in der Natur	
Art:	Programmidee
Ziel:	Die Kinder schärfen ihr Gedächtnis und ihre Sinne.
Inhalt:	
Teilnehmer:	Pro LeiterIn eine Patrulle, damit es nicht zu
Leiter:	
Ort:	Draußen
Material:	Dinge die du in der Natur findest Pro GuSp ein Tuch zum Augenbinden (Halstuch)
Dauer:	60 Minuten
Vorbereitung:	30 Minuten

Zuerst haben die Patrullenmitglieder die Aufgabe möglichst viele Geräusche zu erkennen (Wind in den Blättern, Vogelgezwitscher...). Dazu müssen alle natürlich leise sein und sich ganz fest konzentrieren. Wenn jemand etwas erkennt soll er es nicht gleich rauschreien sondern sich merken. Nach ca. 5 Minuten kann jedeR sagen, was er/sie gehört hat.

Weiter geht's: Was könnt ihr riechen?

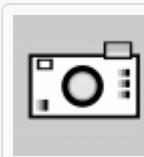
Als nächstes ist der Tastsinn dran: Stelle die GuSp (immer noch mit verbundenen Augen) zu Bäumen, Sträuchern oder anderen Dingen um euch herum. Wie fühlt sich das an? Gibt es Unterschiede bei verschiedenen Bäumen?

Natürlich kannst du auch mit essbaren Sachen den Geschmackssinn der Guides und Späher auf die Probe stellen.

Zu guter Letzt können die GuSp die Augenbinden wieder abnehmen. Schaut euch bewusst um - was seht ihr in der Natur um euch herum? Wie sind die Farben und die Formen? Was sieht harmonisch aus, was nicht?

Bemerkungen zum Ort

Geeignet sind Wiese, Wald oder Park



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Kimspiele

- [Aktiv-Natur-Kim](#)
- [Aktivtipp aus dem JOKER - Waschbeutel packen](#)
- [Apotheken-Kim](#)
- [Gegenstände ertasten 2](#)
- [Gewürz-Kim](#)
- [Hörkim](#)
- [Kartenzeichen-Kim](#)
- **KIM der Sinne in der Natur**
- [Natur-Kim](#)
- [Regenbogen-Küche](#)
- [Regenbogeninsel](#)
- [Sehkim](#)
- [Wanderungs-Kim](#)
- [Windrosen-Kim](#)

Kinder aus aller Welt – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Kinder_aus_aller_Welt/

Archiviert am: 2025-09-19 21:51:55

Kinder aus aller Welt ist eine Programmidee zum Schwerpunkt **Weltweite Verbundenheit**.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
- [3 Bemerkungen](#)
- [4 Literatur](#)

Ziel

Sich über die Lebensweise anderer Kinder auf allen Kontinenten informieren.

Kinder aus aller Welt	
Art:	Programmidee
Ziel:	Sich über die Lebensweise anderer Kinder auf allen Kontinenten informieren.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	Information über Kinder auf allen Kontinenten
Dauer:	
Vorbereitung:	

Beschreibung

Idee: Die Welt auf einem großen Karton aufzeichnen (alle Kontinente).

Es gibt jeweils Fotos von einem Kind aus einem Land. Die Kärtchen liegen verdeckt am Tisch. EinE MitspielerIn nimmt sich eine Karte und versucht nun das Land auf der Weltkarte zu finden, überlegt was er/sie über das Land, Lebensweise, Schule... zu dem aufgedeckten Kind sagen kann. (Die anderen MitspielerInnen dürfen natürlich weiterhelfen).

In dem angeführtem Buch gibt es jedenfalls sehr viele Informationen zu jedem Kind, Wohnsituation, Familie, Schule, Essen, Bekleidung, Hobby etc. Vielleicht könnt ihr das Buch ja in einer Bibliothek ausborgen.

Bemerkungen

Einige Kinder mit typischer Kleidung habe ich eingescannt.

Literatur

- Buchtipp: "Kinder aus aller Welt", ISBN 3-7855-2815-9 Loewe Verlag (In Zusammenarbeit mit Unicef)

-



-



-



Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Kinderrechte Artikel 29 - Recht auf Bildung und Erziehung – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Kinderrechte_Artikel_29_-_Recht_auf_Bildung_und_Erziehung/

Archiviert am: 2025-09-19 21:52:03

Kinderrechte Artikel 29 - Recht auf Bildung und Erziehung ist eine Programmidee zur Beschäftigung mit Artikel 29 der UN-Kinderrechtskonvention.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
 - [2.1 Aufteilung](#)
 - [2.2 Redet über die folgenden Dinge](#)
- [3 Artikel 29](#)
- [4 Bemerkungen](#)
- [5 Siehe auch](#)
- [6 Weblinks](#)

Ziel

Kinderrechte Artikel 29 - Recht auf Bildung und Erziehung	
Art:	Programmidee
Ziel:	Die Kinder sollen am eigenen Leib erfahren, was es heißt, benachteiligt zu werden. Es ist ein Spiel, in dem es bewusst unfair zugeht - eine gute Grundlage für besseres Verständnis und eine tolle Diskussion.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	pro Mitspieler ein Zettel und ein Stift, Kreide o.ä.
Dauer:	120 Minuten
Vorbereitung:	

Die Kinder sollen am eigenen Leib erfahren, was es heißt, benachteiligt zu werden. Es ist ein Spiel, in dem es bewusst unfair zugeht - eine gute Grundlage für besseres Verständnis und eine tolle Diskussion.

Beschreibung

Je ein Stück Papier und einen Stift für jeden Mitspieler vorbereiten. Markiert mit Kreide ein Rechteck am Boden, das ein Achtel des ganzen Raumes misst! (am schnellsten geht es, wenn ihr die halbe Breite und ein Viertel der Länge des Raumes nehmmt). Evt. zusätzlich: Wenn es in diesem Raum bewegbare Möbel gibt, stellt ein Achtel dieser Möbel ebenfalls in das Rechteck! Bittet die Jugendlichen, Papier und Bleistifte ebenfalls so aufzuteilen, dass jeweils ein Achtel extra liegt. Nun bittet die Jugendlichen, sich ebenfalls in zwei Gruppen zu teilen - 1/8 in die eine und 7/8 in die andere Gruppe!

Aufteilung

Jetzt soll sich die größere Gruppe in das kleine Rechteck stellen, während die kleine Gruppe den restlichen Raum zur Verfügung bekommt. (Es soll ihnen überlassen werden, WIE sie das tun wollen, aber erklärt ihnen, dass das die Spielregeln sind, egal wie sehr sie protestieren.) Teilt Papier und Bleistifte noch nicht aus! Jetzt erklärt der ganzen Gruppe, dass es einen Test geben wird, und zwar in Rechtschreiben und Mathematik. Der Test ist sehr wichtig, denn von ihm hängt ab, ob man in die nächste Klasse aufsteigen (einen Job, eine Gehaltserhöhung etc. bekommen wird - je nach Gruppe zu variieren). Dazu müssen 70% des Tests richtig sein. Sagt ihnen, dass ihr zehn Wörter ansagen werdet und dann zehn Mathematikbeispiele geben werdet und dass sie die Antwort auf ihren Zettel schreiben müssen.

Nun gibt der kleinen Gruppe den großen Stoß Papier mit den vielen Stiften und der großen Gruppe (im Rechteck) den kleinen Stoß mit zu wenig Stiften. Alle Proteste sollten ignoriert werden oder mit einem "tut was ihr könnt" abgetan werden. Es ist nicht erlaubt, von der anderen Gruppe Stifte zu holen oder sich geben zu lassen. Auch darf das Rechteck von der Gruppe nicht verlassen werden. Nun beginnt das Diktat - sagt relativ schnell an, aber so, dass die kleine Gruppe gut mitkommt. Dann geht gleich über zu den Mathebeispielen. Die Wörter und Beispiele sollten ebenfalls dem Niveau der Gruppe angepasst sein. Als Wörter eignen sich vielleicht: Rhythmus, Arzt, Katastrophe, Chaos, oder vielleicht sogar englische Wörter, die mathematischen Beispiele können von $(4 \times 5 + 30 : 2 = ?)$ bis $(2x + 49 = 74, x = ?)$ gehen.

Sammelt gleich ab und überprüft, wer die 70%-Marke geschafft hat. Wahrscheinlich werden es alle in der kleinen Gruppe geschafft haben, während wenige, wenn überhaupt welche, in der großen Gruppe es geschafft haben werden. Lest die Namen der „gescheiten Schüler“ (oder der Beförderten etc.) vor und lobt sie ausgiebig für die gute Arbeit. Spätestens jetzt wird die große Gruppe ihren Gefühlen lautstark Luft machen wollen. Erklärt ihnen, dass das eine Simulation war, die es zum Ziel hatte, ihnen die Auswirkungen der Diskriminierung im Bildungswesen vor Augen zu führen.

Redet über die folgenden Dinge

Wie hat sich die größere Gruppe während des Spiels gefühlt? Warum? Welche Strategien hat die größere Gruppe verfolgt, um den Test zu bestehen? Wie hat sich die kleine Gruppe gefühlt? Warum? Was, wenn überhaupt, hat sich die große Gruppe überlegt, um etwas gegen diese Ungerechtigkeit zu unternehmen? Was haben sie tatsächlich getan? Was, wenn überhaupt, hat sich die kleine Gruppe überlegt, um etwas gegen diese Ungerechtigkeit zu unternehmen? Was hat sie tatsächlich getan? Wie würde sich diese Art der Verteilung von Arbeitsmitteln auf Langzeit auf die (Schul-)Bildung der großen Gruppe auswirken? In welcher Weise könnte sich so eine Arbeitsmittelverteilung auf lange Sicht zum Vorteil für die kleine Gruppe gestalten?

Sagt den Jugendlichen, dass dieses Spiel auf Statistiken beruht, die im Apartheid-Südafrika Mitte der 80er Jahre aufgestellt wurden. Zu dieser Zeit machten die Weißen ungefähr ein Achtel der Gesamtbevölkerung aus. Dennoch waren die Pro-Kopf Ausgaben für weiße Schulkinder achtmal höher als für schwarze. Dieses Spiel lässt sich natürlich an jede entsprechende Statistik anpassen. Auch der Test ist variabel, solange die unfaire Verteilung der Mittel dabei eine entsprechende Rolle spielt.

Artikel 29

1. Die Vertragsstaaten stimmen darin überein, daß die Bildung des Kindes darauf gerichtet sein muss, a) die Persönlichkeit, die Begabung und die geistigen und körperlichen Fähigkeiten des Kindes voll zur Entfaltung zu bringen; b) dem Kind Achtung vor den Menschenrechten und Grundfreiheiten und den in der Charta der Vereinten Nationen

verankerten Grundsätzen zu vermitteln; c) dem Kind Achtung vor seinen Eltern, seiner kulturellen Identität, seiner Sprache und seinen kulturellen Werten, den nationalen Werten des Landes, in dem es lebt, und gegebenenfalls des Landes, aus dem es stammt, sowie vor anderen Kulturen als der eigenen zu vermitteln; d) das Kind auf ein verantwortungsbewußtes Leben in einer freien Gesellschaft im Geist der Verständigung, des Friedens, der Toleranz, der Gleichberechtigung der Geschlechter und der Freundschaft zwischen allen Völkern und ethnischen, nationalen und religiösen Gruppen sowie zu Ureinwohnern vorzubereiten; e) dem Kind Achtung vor der natürlichen Umwelt zu vermitteln.

2. Dieser Artikel und Artikel 28 dürfen nicht so ausgelegt werden, dass sie die Freiheit natürlicher oder juristischer Personen beeinträchtigen, Bildungseinrichtungen zu gründen und zu führen, sofern die in Absatz 1 festgelegten Grundsätze beachtet werden und die in solchen Einrichtungen vermittelte Bildung den von dem Staat gegebenenfalls festgelegten Mindestnormen entspricht.

Vorschlag aus der "Alles was Recht ist"-Mappe, PPÖ, JUG-Bereich 1994

Bemerkungen

Vielleicht könnt ihr dieses Spiel mit Leuten spielen, die keine PfadfinderInnen sind - es ist leicht vorzubereiten und kann überall durchgeführt werden. Macht eine Fotocollage oder sogar einen Film - die "Message" würde sicher auch in einem Stummfilm rüberkommen, den ihr ja tontechnisch unterlegen könnetet.

Siehe auch

- [Kinderrechte Artikel 32 - Schutz vor wirtschaftlicher Ausbeutung und vor bestimmter Arbeit](#)

Weblinks

- <http://www.kinderrechtskonvention.info/erziehungsziele-bildungsziele-3645/>



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemachte Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: "Alles was Recht ist"-Mappe

Kinderrechte Artikel 32 - Schutz vor wirtschaftlicher Ausbeutung und vor bestimmter Arbeit – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Kinderrechte_Artikel_32_-_Schutz_vor_wirtschaftlicher_Ausbeutung_und_vor_bestimmter_Arbeit/

Archiviert am: 2025-09-19 21:52:09

Kinderrechte Artikel 32 - Schutz vor wirtschaftlicher Ausbeutung und vor bestimmter Arbeit ist eine Programmidee zum Artikel 32 der UN-Kinderrechtskonvention.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
- [3 Erfahrungsbericht](#)
- [4 Artikel 32](#)
- [5 Bemerkungen](#)
- [6 Siehe auch](#)

Ziel

Kinderarbeit bei uns: Wer hat schon einmal gearbeitet? Was? Warum? Unter welchen Bedingungen? Wie lange? Wie viel wurde dabei verdient? Kinderarbeit in der Dritten Welt (ev. mit Dias) : möglichst ein konkretes Beispiel (z.B. Brasilien)

Vergleiche zwischen der Situation bei uns und der in der Dritten Welt. Entwicklungsländer, Entwicklungspolitik, Nord-Süd-Konflikt: Klärung der Begriffe mit Weltkarte, ... Erklärung zu den Kinderrechten, im besonderen Beschäftigung mit Artikel 32

Kinderrechte Artikel 32 - Schutz vor wirtschaftlicher Ausbeutung und vor bestimmter Arbeit	
Art:	Programmidee
Ziel:	Kinderarbeit bei uns: Wer hat schon einmal gearbeitet? Was? Warum? Unter welchen Bedingungen? Wie lange? Wieviel wurde dabei verdient? Kinderarbeit in der Dritten Welt (ev. mit Dias) : möglichst ein konkretes Beispiel (z.B. Brasilien) Vergleiche zwischen der Situation bei uns und der in der Dritten Welt. Entwicklungsländer, Entwicklungspolitik, Nord-Süd-Konflikt: Klärung der Begriffe mit Weltkarte, ... Erklärung zu den Kinderrechten, im besonderen Beschäftigung mit Artikel 32
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Alte Zeitungen, Tapetenkleister, Spielgeld, verschiedene Arten von Zuckerln
Dauer:	120 Minuten
Vorbereitung:	

Beschreibung

Papiertütenspiel

Die GuSp fertigen nach einer Anleitung (und nachdem es ihnen praktisch gezeigt wurde) patrullenweise Papiertüten an (wie lange sie falten dürfen wird vorher bekanntgegeben). Diese können sie an einen Händler (=LeiterIn) verkaufen, und um den Erlös dürfen sie sich an einem Stand (=LeiterIn) Zuckerln anstatt Lebensmittel so wie in der Dritten Welt kaufen. (1 Mustertüte sollte bereits vorbereitet sein, und die LeiterInnen sollten Papiertüten falten können.)

Die Konkurrenz ist aber sehr groß, also muss man möglichst viele Tüten in möglichst kurzer Zeit falten (Akkordarbeit). Noch dazu müssen die Tüten auch schön aussehen und gut halten (Qualität trotz Zeitdruck), sonst kaufen sie die Händler nämlich nicht. Um das erhaltene Spielgeld können die Kinder dann am Stand Zuckerln kaufen. Die guten Zuckerln sind aber teuer (=unerschwinglich), und auch bei den billigen Zuckerln geht es sich kaum (bzw. auch gar nicht) aus, dass jedes Patrullenmitglied eines erhält. Besonders anschaulich wäre es, wenn als Vergleichswerte die Preise von Mehl, Reis usw. auch am Stand zu sehen wären.

So sehen die GuSp, dass sich die Kinder in der Dritten Welt das Leben trotz Kinderarbeit fast nicht leisten können (Miete usw. kommen ja noch zu den Lebensmittelkäufen dazu).

Problematisierung

"Was haben wir damit zu tun?" und "Was können wir tun?"

- Gespräch über die Erfahrungen beim Papierbüttenspiel (Macht der Händler, Konkurrenzkampf, ...)
- Gespräch über Kinderarbeit (Ausbeutung, Armut, ...)
- Erarbeitung von Handlungsmöglichkeiten (Projekte unterstützen, ...)

Erfahrungsbericht

Wir haben dieses Papierbüttenspiel im Rahmen des Georgstages 1993 für GuSp angeboten. Es hat etwa eine halbe Stunde gedauert; meiner Meinung nach war es als Aktivität bei einem Stadtspiel rund um den Wiener Ring ausreichend, um die Kinder zum Nachdenken zu bringen. Ich glaube aber, dass dieses Spiel (mit viel Material zum Thema) ausbaufähig ist (Tagesveranstaltung). Erstaunlicherweise haben die Kinder trotz ihrer Enttäuschung, kaum Zuckerln für ihr hart verdientes Geld zu bekommen, sehr positiv reagiert und die meisten haben unsere Station sehr nachdenklich verlassen ("Die Kinder dort sind aber wirklich arm!" usw.).

Artikel 32

1. Die Vertragsstaaten erkennen das Recht des Kindes an, vor wirtschaftlicher Ausbeutung geschützt und nicht zu einer Arbeit herangezogen zu werden, die Gefahren mit sich bringen, die Erziehung des Kindes behindern oder die Gesundheit des Kindes oder seine körperliche, geistige, seelische, sittliche oder soziale Entwicklung schädigen könnte.
2. Die Vertragsstaaten treffen Gesetzgebungs-, Verwaltungs-, Sozial- und Bildungsmaßnahmen, um die Durchführung dieses Artikels sicherzustellen. Zu diesem Zweck und unter Berücksichtigung der einschlägigen Bestimmungen anderer internationaler Übereinkünfte werden die Vertragsstaaten insbesondere a) ein oder mehrere Mindestalter für die Zulassung zur Arbeit festlegen; b) eine angemessene Regelung der Arbeitszeit und der Arbeitsbedingungen vorsehen; c) angemessene Strafen oder andere Sanktionen zur wirksamen Durchsetzung dieses Artikels vorsehen.

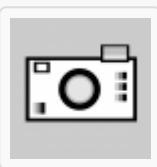
Vorschlag aus der "Alles was Recht ist"-Mappe, PPÖ, JUG-Bereich 1994

Bemerkungen

Das ist ein Spiel, das man sehr gut mit vielen Kindern spielen kann - auf Großveranstaltungen und ähnlichem. Nicht-PfadfinderInnen können mühelos miteinbezogen werden und so werden sich auch die Erwachsenen interessieren. Macht Interviews mit "zusehenden" Eltern, fragt sie, was sie von Kinderarbeit halten und ob sie die Kinderrechtskonvention kennen.

Siehe auch

- [Kinderrechte Artikel 29 - Recht auf Bildung und Erziehung](#)



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemachte Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: "Alles was Recht ist"-Mappe

Knifflige Fragen zu B.P. – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Knifflige_Fragen_zu_B.P./

Archiviert am: 2025-09-19 21:52:17

Knifflige Fragen zu B.P. ist eine Programmidee (Quiz) zum Thema Baden Powell.

Ziel

Detailwissen der GuSp über das Leben Baden Powells fördern.

Beschreibung

Folgende Fragen können in ein **Abenteuer** eingebaut werden. Den **JOKER** zu verwenden ist natürlich erlaubt:

Kantadye ist ein Wort der Ureinwohner und heißt auf deutsch:

- A der mit dem großen Hut (*)
- B der Wolf der niemals schläft
- C gehe mir aus der Sonne

Das erste **Jamboree** war

- A 1919
- B 1920 (*)
- C 1921

1951 wurde

- A Baden Powell geboren
- B Bad Ischl von 12.000 Pfadfindern besucht (*)
- C das 3. Weltjamboree abgehalten, in Arrow Park

Jamboree ist/bedeutet

- A ein Wort aus dem Sprachgebrauch der Aschanti

Knifflige Fragen zu B.P.	
Art:	Programmidee
Ziel:	Detailwissen der GuSp über das Leben Baden Powells fördern.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Papier Schreibzeug JOKER
Dauer:	15 Minuten
Vorbereitung:	

- B das burische Wort für Zusammenkunft
- C "Treffen aller Stämme" (*)

BP wurde zum Nichtraucher

- A aus gesundheitlichen Gründen
- B aus religiösen Gründen
- C weil Tabak zu teuer war (*)

Der Kadir Pokal ist

- A eine Auszeichnung für den Englischen Bridgemeister
- B eine Auszeichnung für das Erstechen von Wildschweinen zu Pferd (*)
- C ein Trinkgefäß der Buren

BPs Vater war

- A Geistlicher, Geometrieprofessor (*)
- B Oberst der "RAF"
- C Literat

Die Stadt Mafeking liegt

- A in der Nähe von Bhopal
- B in Transvaal/Oranje Freistaat (*)
- C im heutigen Angola

Die Buren sind

- A Angehörige des Volksstamms der Aschanti
- B die Erfinder der Burenhäute
- C Nachkommen der Holländer in Südafrika (*)

Herr Prempeh war ein

- A Gouverneur der Briten in Indien
- B Kanibale (*)
- C Anführer der Buren

Baden-Powel starb am

- A 8.1.1941 in Ostafrika (*)
- B 8.1.1941 in England
- C 8.1.1941 in Indien



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Knoten im Alltag – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Knoten_im_Alltag/

Archiviert am: 2025-09-19 21:52:22

Knoten im Alltag ist eine Programmidee zum Trainieren von [Knoten](#).

Beschreibung

Zettel mit folgenden Texten werden im Raum verteilt:

- Dein Schuhband ist gerissen. Knüpf es zusammen.
- Der Wäschestrick deiner Mutter ist zu kurz, verlängere ihn mit deiner Knotenschnur.
- Mit einem Boot fährst du über den See. Befestige dein Boot am Ufer an einem Pflock.
- Das Absperrseil bei einer Baustelle hängt so stark durch, dass es keine Absperrung mehr schafft. Schaffe rasch Abhilfe.
- Am Baumstamm ist über eine Wand aufzuziehen. Befestige ein Seil am Stamm.
- Beim Fischen reißt dir die Nylonschnur. Du bindest sie wieder zusammen.

Knoten im Alltag	
Art:	Unknown
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	1 Knotenschnur pro Person
Dauer:	30 Minuten
Vorbereitung:	15 Minuten

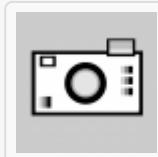
Lösung:

- Weberknoten
- Gekreuzter Weberknoten
- Achterschlinge
- Seilverkürzung
- Zimmermansklang
- Fischerknoten

Aufgabe:

Die Zettel mit den Aufgaben werden im Heim / im Gelände verteilt. Die GuSp haben nun 20 Minuten Zeit zu den einzelnen Punkten zu laufen, die Aufgabe durchzulesen. Und dann die Knoten bei den LeiterInnen vorzuzeigen und auch

zu sagen, wofür sie den Knoten verwenden. Entweder sie laufen immer einen Punkt an und dann wieder zu den LeiterInnen, oder sie merken sich alle Aufgabenstellungen und erledigen alles auf einmal.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Knoten mit Geschichte – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Knoten_mit_Geschichte/

Archiviert am: 2025-09-19 21:52:30

Knoten mit Geschichte ist eine Programmidee zum Trainieren von [Knoten](#).

Ziel

Üben von Knoten

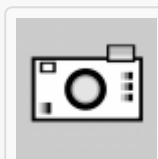
Beschreibung

Der Leiter erzählt eine Geschichte und die GuSp knüpfen die in der Geschichte genannten Knoten sofort nach.

Hans und sein Vater reisen nach dem Westen. Hans packt die Sachen auf ein Pferd und knüpft das Seil mit einem Webersknoten

fest. Der Vater meint: "Wir haben viele Schnüre, aber sie sind ungleich dick." "Das macht nichts", erwidert Hans, "wir binden sie mit einem gekreuzten Webersknoten zusammen. Nun gingen sie zu den Pferden. Hans hatte sie mit der Achterschlinge an den Pflock gebunden. Ein Pferd fehlt aber, so rief der Vater:" Schnürst du ihm wohl nicht den Hals ein?" "Nein, ich habe eine Rettungsschlinge gemacht, die zieht sich nicht zusammen." Beim Aufladen wurde ein Pack zu locker gebunden. Hans spannt das Seil durch eine Seilverkürzung. Bei einer Rast probiert er noch schnell den Fischerknoten aus. "Ich sehe," sprach der Vater, "dass du bei den Pfadfindern etwas gelernt hast."

Knoten mit Geschichte	
Art:	Programmidee
Ziel:	Üben von Knoten
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Schnüre
Dauer:	
Vorbereitung:	



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Kommunikationsmetaphern – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kommunikationsmetaphern/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:52:36

x Kommunikationsmetaphern

Inhaltsverzeichnis

- [1 Art](#)
- [2 Ziel](#)
- [3 Dauer](#)
- [4 Wir brauchen dazu:](#)
- [5 So geht es](#)
- [6 Besondere Hinweise](#)
- [7 Wann einsetzen](#)
- [8 Weblinks](#)

Art

Selbsterfahrung durch Herumlaufen und Übergabe von Gegenständen

Ziel

die Grundprinzipien der Kommunikation verdeutlichen

Dauer

20–30 Minuten

Wir brauchen dazu:

≥ 8 Teile, 1–2 Jonglierbälle und viele andere Gegenstände, die sich werfen oder übergeben lassen (ich hatte neulich einen Igelball, ein großes Messer, Spielknete, einen Plüscherl, ein Gedicht hinter Glas mit Bilderrahmen, ein Trinkglas und eine Frisbee)

So geht es

Das Spiel unterteilt sich in fünf Runden. Am Anfang/Ende jeder Runde trifft sich die Gruppe zum Stehkreis, um die letzte Runde auszuwerten und die Anleitung für die nächste Runde zu bekommen. Die Tutorin kann auch mitspielen.

Die fünf Runden:

1. Jede suchen sich eine gute Stelle im Raum und stellt sich dort hin. Dort verhält sie sich ruhig und nimmt ihre Umgebung wahr. Sie kann die Augen dabei offen oder geschlossen halten.
2. Alle laufen kreuz und quer herum und schauen sich den Raum bzw. die Umwelt an.
3. Die gleichen Instruktionen mit dem Unterschied, dass die Tutorin ankündigt, in dieser Runde etwas ändern zu wollen. 1–2 Minuten nach dem Start gibt sie einer Teilnehmerin einen Jonglierball in die Hand und schaut, was passiert.
4. Genauso, nur dass die Tutorin jetzt auch die anderen Gegenstände verteilt.
5. Alle bleiben im Kreis stehen und geben dort die Gegenstände weiter.

Bei der Auswertung nach jeder Runde kann die Tutorin etwa folgende Fragen stellen:

- Was habe ich mich, die anderen und die Umwelt wahrgenommen? Wie ging es mir dabei?
- Auf welche Kriterien habe ich geachtet?
- Was passiert, wenn sich zwei Spielerinnen begegnen?
- Was wird gebraucht, damit die Übergabe eines Gegenstandes funktioniert?
- Warum und wie ist die Übergabe bei den verschiedenen Gegenständen verschieden?

Bei der Auswertung kann (oder sollte?) herauskommen, dass die Gegenstände Metaphern für Nachrichten in der Kommunikation darstellen. Blickkontakt ist bei der Übergabe wichtig. Verschiedene Gegenstände sind verschieden beliebt, werden verschieden weitergegeben und regen unterschiedlich zur Kreativität an.

Besondere Hinweise

Dieses Spiel ist eventuell problematisch bei Gruppen, die auf alles allergisch reagieren, was nach Selbsterfahrung aussieht.

Soweit ich weiß, stammt dieses Spiel von Ansgar Kemmann vom v.f.h.

Wann einsetzen

am Anfang von Rhetorik- oder Kommunikationsseminaren oder bei der OE-Vorbereitungsfahrt



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Weblinks

- [Spielereader von Oliver Klee](#)

Kommunikationsspiele

- [NASA-Spiel](#)
- [Schiffbruch](#)
- [Insel ohne Wiederkehr](#)
- [Zwei Euro](#)
- [Brücke bauen](#)
- [Schere-Spiel](#)
- [Mörder, äh, Mörderin](#)
- [Nacht in Palermo](#)
- **Kommunikationsmetaphern**
- [Trotzburg](#)
- [Die heimliche Freundin](#)
- [Kreisflucht](#)
- [Gummibärchenanalyse](#)

Kreisflucht – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kreisflucht/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:52:42

x Kreisflucht

Inhaltsverzeichnis

- [1 Art](#)
- [2 Ziel](#)
- [3 Dauer](#)
- [4 Wir brauchen dazu:](#)
- [5 So geht es](#)
- [6 Besondere Hinweise](#)
- [7 Wann einsetzen](#)
- [8 Weblinks](#)

Art

Errate-das-Spiel mit Moral zum Thema Kommunikation und Querdenken.

Ziel

aus einem Kreis von Leuten entkommen

Dauer

5 Minuten.

Wir brauchen dazu:

mindestens 5 Teilis und Platz für einen Kreis.

So geht es

Eine Teilnehmerin, die das Spiel noch nicht kennt, verlässt den Raum. Die Spielleiterin kann jetzt das Spiel erklären, bevor die Gruppe die Spielerin wieder hereinrufe: Die Spielerinnen halten sich an den Händen und bilden einen Kreis um die eine Spielerin. Diese versucht nun, aus dem Kreis zu entkommen. Die Gruppe hat den Auftrag, die Spielerin auf keinen Fall durch zu lassen.

Die Gruppe lässt die Spielerin nur dann durch, wenn sie (mit Worten) darum bittet.

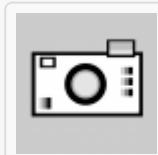
Besondere Hinweise

Funktioniert pro Gruppe nur einmal.

Ich habe noch nicht ausprobiert, was passiert, wenn die Spielerin Judo oder Jiu Jitsu kann.

Wann einsetzen

Einfach so (zum Lachen) oder als Einleitung für eine Arbeitseinheit zu expliziter Kommunikation.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Weblinks

- [Spielereader von Oliver Klee](#)

[Vorlage:Gruppendynamikspiele](#)

Kreuzworträtsel zum Leben B.P.'s – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Kreuzwortr%C3%A4tsel_zum_Leben_B.P.%27s/

Archiviert am: 2025-09-19 21:52:49

Kreuzworträtsel zum Leben B.P.'s ist eine Möglichkeit, sich mit dem Leben Baden Powells und der Pfadfindergeschichte auseinander zu setzen.

Ziel

Detailwissen der GuSp über das Leben Baden-Powells fördern.

Beschreibung

Füllt das beiliegende Kreuzworträtsel aus. Wenn ihr Hilfe braucht, schaut im [JOKER](#) ab Seite 11 nach.

Bemerkungen

Kreuzworträtsel zum Leben B.P.'s	
Art:	Programmidee
Ziel:	Detailwissen der GuSp über das Leben Baden Powells fördern.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Schreibzeug 1 Kopie des Kreuzworträtsels pro Patrouille JOKER
Dauer:	20 Minuten
Vorbereitung:	

- Das fertige Kreuzworträtsel zum Downloaden: [BiPi-Kreuzworträtsel \(DOC\)](#)



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Kuraten-Interview – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kuraten-Interview/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:52:54

Kuraten-Interview ist eine Programmidee zum Schwerpunkt Spirituelles Leben.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
- [3 Variation](#)
 - [3.1 Bemerkungen zur Dauer](#)

Ziel

Die **Patrolle** soll den Kuraten (Geistlichen) besser kennenlernen und über seine Aufgaben Bescheid wissen. Daraus kann ein Patrullenbeitrag für die Gruppenzeitung entstehen.

Kuraten-Interview	
Art:	Programmidee
Ziel:	Kennenlernen des Kuraten (Geistlichen), Gestaltung eines Beitrags für die Gruppenzeitung
Inhalt:	mittels eines Interviews des Kuraten wird er und seine Aufgaben besser kennen gelernt
Teilnehmer:	eine Patrulle
Leiter:	ein Leiter
Ort:	Drinnen
Material:	Stifte, Papier, Fotoapparat, ev. Diktiergerät
Dauer:	drei Heimstunden zu je 60 min
Vorbereitung:	30 Minuten

Beschreibung

Diese Idee wird in drei **Heimstunden** durchgeführt:

1. die Patrulle plant das Interview, lädt den Kuraten ein, bereitet alles vor
2. die Patrulle führt das Interview mit dem Kuraten durch (eine Interview-Idee findest du bei der Idee [Interview mit einem Geistlichen](#)).
3. die Patrulle wertet das Interview aus und gestaltet daraus einen Beitrag für die Gruppenzeitung

Bei der Durchführung des Interviews ist es wichtig, dass es eine Struktur sowie einen klaren Reihenfolge der Fragen gibt. So wird ein Durcheinander vermieden.

Variation

Variation: Im Gespräch kann auch der Schwerpunkt auf ein Sakrament, dessen Bedeutung und Ursprung, gelegt werden. Weiters können dann auch Geistliche anderer Glaubensrichtungen befragt werden.

Bemerkungen zur Dauer

Drei Heimstunden zu je 60 min. (Vorbereitung, Durchführung, Nachbereitung)



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Kürbis schnitzen - Jack O`Lantern – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/K%C3%BCrbis_schnitzen_-_Jack_O%60Lantern/

Archiviert am: 2025-09-19 21:53:03

Kürbis schnitzen - Jack O`Lantern ist eine Bastelidee für Halloween.

Beschreibung

Vorbereitungen: Für eure Jack O`Lantern solltet ihr nicht irgendeinen Kürbis nehmen. Das ausgewählte Exemplar sollte:

- reif sein (lässt sich damit leichter aushöhlen und das anfallende Material ist genießbar)
- keine Risse oder Quetschungen aufweisen
- so groß wie möglich sein (einfacher zum Arbeiten!)

Schnitzen: 1. Deckel ausschneiden (unten oder oben, je nachdem wie Kürbis beleuchtet werden soll. Tipp: Deckel eckig ausschneiden (einfacher, aufgesetzter Deckel hält besser)!

2. Kürbis mit Löffel oder ähnlichem so hölen, dass eine 2cm Wand bleibt! 3. Gewünschtes Motiv auf Kürbis zeichnen (ev. mit Vorlagen) 4. Schnitzen (am besten von Innen nach Außen, erst die kleineren Teile schnitzen, dann die größeren!)

Tipps

- Zuviel ausgeschnittene oder abgebrochene Teile kann man mit Zahnstochern wieder feststecken.
- Zur besseren Haltbarkeit fertigen Kürbis mit Essigwasser auswaschen!
- Wenn der Kürbis auszutrocknen beginnt, einfach eine halbe Stunde ins Wasser legen!

Kürbis schnitzen - Jack O`Lantern	
Art:	Programmidee
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Kürbisse Schnitzmesser (schmales Messer oder Sägeblatt) Löffel oder Eisportionierer Tiefkühlsackerl f. genießbare Kürbisreste Edding zum Vorzeichnen evtl. Vorlagen für Motive Mistkübel, Wettex, Wasseranschluss - Kürbisschnitzen macht Spaß, ist aber eine Sauerei!
Dauer:	90 Minuten
Vorbereitung:	

Download

- Hier findet ihr eine [Bastelvorlage für eine Jack O'Lantern](#)



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl

Labyrinth – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Labyrinth/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:53:09

Labyrinth

Labyrinth ist ein
Auflockerungsspiel

Inhaltsverzeichnis

- [1 Alias:](#)
- [2 Wir brauchen dazu:](#)
- [3 So geht es:](#)
- [4 Wann einsetzen:](#)
- [5 Weblinks](#)

Alias:

Matrix, Katze und Maus

Wir brauchen dazu:

Platz und einen trockenen Untergrund zum Laufen, mindestens 11 Teili.

Labyrinth	
Art:	Spiel
Ziel:	Die Maus muss der Katze entkommen und darf dazu das gemeinsame Labyrinth verändern.
Inhalt:	Fangen spielen mit Köpfchen
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	
Dauer:	10–15 Minuten
Vorbereitung:	

So geht es:

Eine Teili ist die Katze, eine andere Teili ist die Maus. Die anderen stellen sich in einer (möglichst quadratischen) Matrix in Armspannen-Abstand auf, also zum Beispiel in 4 Reihen à 4 Teili. Dabei schauen alle in eine Richtung und halten die Arme in Schulterhöhe ausgestreckt. Die Maus hat nun drei Optionen:

- Vor der Katze weglauen durch die Reihen und um die Matrix herum. Unter den ausgestreckten Armen dürfen weder Katze noch Maus hindurchgehen.
- "Labyrinth" oder "Matrix" rufen. Daraufhin drehen sich alle stehen Teili um 90 Grad. Dadurch werden aus den Längsgängen im Labyrinth plötzlich Quergänge.
- An eine Reihe andocken. Die Maus wird dann Teil des Labyrinths. Die alte Katze wird dann Maus, und die Teili am anderen Ende der Reihe, an die sich die Maus angedockt hat, wird neue Katze (Klicker-Effekt). Die Reihe rückt dann auf, damit sie wieder im Raster drin ist.

Wenn die Katze die Maus fängt, vertauschen sich die Rollen: Aus Katze wird Maus und umgekehrt.

Wann einsetzen:

Zum Wachwerden und weil's Spaß macht.

Weblinks

- [Spielereader von Oliver Klee](#)

Auflockerungsspiele
<ul style="list-style-type: none">• Au ja!• Bewegungskanon• Daumenwrestling• Die Milch kocht über!• Ich fühle mich jetzt so ...• Im Kreis hinsetzen• Intelligenztest• Jammern• Knäuel weitergeben• Labyrinth• Margerite• Maschine-Spiel• Paranoia• Pause• Pärchenfangen• Roboter parken• Schlange und Hase• Schuhsalat• Smaug• Taaa-Tung!• Tropengewitter• Wanderndes Klatschen• Was machst du denn?• Wäscheklammern• Zauberwald• Zulutanz

Lagerausrüstung – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Lagerausr%C3%BCstung/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:53:15

Die Programmidee **Lagerausrüstung** soll den teilnehmenden GuSp-Patroullen das für ein Lager notwendige Material zu kennen.

Ziel

Persönliche Ausrüstung packen.

Beschreibung

Aus dem Katalog sollen sie alles das herausschneiden was zur Lagerausrüstung gehört und nach Gruppen geordnet auf das Packpapier kleben. Der/Die LeiterIn hat eine Ausrüstungsliste vorbereitet die zum Schluss ausgegeben wird. Für jedes übereinstimmende Teil bekommt die Patrouille einen Punkt, für jedes überflüssige Teil werden zwei Punkte abgezogen.

Lagerausrüstung	
Art:	Programmidee
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	10
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	Versandhauskatalog, Schere, Klebstoff, Packpapier
Dauer:	
Vorbereitung:	

Weitere Programmideen

- Rucksack richtig packen



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Lands of Adventure - Europe at EUR door – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Lands_of_Adventure_-_Europe_at_EUR_door/

Archiviert am: 2025-09-19 21:53:24

Lands of Adventure - Europe at EUR door ist eine Programmidee. Sie setzt sich mit dem Programmangebot [Lands of Adventure](#) auseinander.

Ziel

Schreibe einen Abschlussbericht für *Europe at EUR door*.

Beschreibung

"Lands of Adventure" ist ein Angebot des Europabüros der Pfadfinder und Pfadfinderinnen, mit dem du deinen Guides & Spähern Programm mit europäischem Bezug bieten kannst.

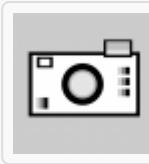
Lands of Adventure - Europe at EUR door	
Art:	Programmidee
Ziel:	Schreibe einen Abschlussbericht für Europe at EUR door.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	
Dauer:	
Vorbereitung:	

"Europe at EUR door" ist eines von drei Elementen von "Lands of Adventure", die in sich geschlossen sind und frei gewählt werden können. Je nach gewähltem Element, gilt es einen Auftrag zu erfüllen. Für "Europe at EUR door" sammelt die Patrouille Informationen zu einem europäischen Land und erlebt eine Aktivität mit Bezug darauf (Abenteuer, Patrullenaktivität,...). Abwechselnd steht ein anderes Land im Mittelpunkt. Infos über dieses Land sind auf <http://www.ppoе.at/loa> zu finden. Die Patrouille schickt einen Bericht an das Europabüro und bekommt dafür ein Abzeichen. Der Bericht wird auf der WOSM- und der PPÖ-Homepage veröffentlicht.

Neugierig geworden? Die genauen Modalitäten der Teilnahme sowie weitere Tipps, Hintergrundinfos und Beispiele findest du auf der österreichischen "Lands of Adventure"-Homepage: www.ppoе.at/loa (offline) Dort findest du auch einen LeiterInnenbehelf mit Anregungen zur Verknüpfung von "Lands of Adventure" mit [Patrullen-/Trupprat](#) oder [Abenteuer](#).

Weblinks

- <http://www.ppoе.at/loa> (offline)



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Uli Gritsch

Lands of Adventure - Express EURself – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Lands_of_Adventure_-_Express_EURself/

Archiviert am: 2025-09-19 21:53:30

Lands of Adventure - Express EURself ist eine Programmidee, die sich mit dem Programmangebot [Lands of Adventure](#) auseinander setzt.

Ziel

Schreibe einen Abschlussbericht für Express EURself.

Beschreibung

"Lands of Adventure" ist ein Angebot des Europabüros der Pfadfinder und Pfadfinderinnen, mit dem du deinen Guides & Spähern Programm mit europäischem Bezug bieten kannst.

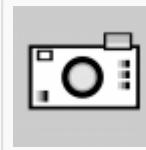
Lands of Adventure - Express EURself	
Art:	Programmidee
Ziel:	Schreibe einen Abschlussbericht für Express EURself.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	
Dauer:	
Vorbereitung:	

"Express EURself" ist eines von drei Elementen von "Lands of Adventure", die in sich geschlossen sind und frei gewählt werden können. Je nach gewähltem Element, gilt es einen Auftrag zu erfüllen. Für "Express EURself" plant die Patrolle gemeinsam ein kreatives Projekt zu einem vorgegebenen Thema, führt es gemeinsam durch und schickt einen Bericht an das Europabüro. Dafür gibt es ein Abzeichen. Der Bericht wird auf der WOSM- und der PPÖ-Homepage veröffentlicht.

Neugierig geworden? Die genauen Modalitäten der Teilnahme sowie weitere Tipps, Hintergrundinfos und Beispiele findest du auf der österreichischen "Lands of Adventure"-Homepage: www.ppoet.at/loa (offline)! Dort findest du auch einen LeiterInnenbehelf mit Anregungen zur Verknüpfung von "Lands of Adventure" mit [Patrullen-/Trupprat](#) oder [Abenteuer](#).

Weblinks

- <http://www.ppoet.at/loa> (offline)



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Uli Gritsch

Leben im Umriss – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Leben_im_Umriss/

Archiviert am: 2025-09-19 21:53:34

Leben im Umriss ist eine kreative Programmidee, um sich mit dem eigenen Leben zu beschäftigen oder das der anderen Patrullenmitglieder kennen zu lernen.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
- [3 Bemerkungen](#)
- [3.1 Bemerkungen zum Ort](#)

Ziel

Kennenlernen

Leben im Umriss	
Art:	Programmidee
Ziel:	Kennenlernen
Inhalt:	
Teilnehmer:	möglichst gerade Anzahl von SpielerInnen
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	Pro Person 1-2 große Packpapierbögen Ölkreiden Stifte
Dauer:	60 Minuten
Vorbereitung:	

Beschreibung

Jedes GuSp wählt sich eineN PartnerIn aus der Patrulle.

Abwechselnd legen sich die GuSp auf das Packpapier. Der/die PartnerIn zeichnet die Körperumrisse mit einer Ölkreide nach. Nun geht es darum, diesen Umriss mit "Leben" zu füllen. Den Einfällen und Gestaltungsmöglichkeiten der Guides und Späher sind keine Grenzen gesetzt. Sie können in ihre Figur zeichnen, malen oder schreiben, was sie gerne machen, woher sie kommen, was sie gerne essen... Nicht vergessen, den Namen darunter zu schreiben.

Sind alle Patrullenmitglieder fertig, erklären sie einander ihr "Leben im Umriss". Dann werden die Bilder aufgehängt und es kann noch nachgefragt werden falls jemand etwas ganz genau wissen will.

Bemerkungen

Zum Ausfüllen der Umrisse, können auch Zeitschriften zur Verfügung gestellt werden.

Bemerkungen zum Ort

großer Raum mit möglichst abwaschbarem Boden



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Lichterketten – PIK8

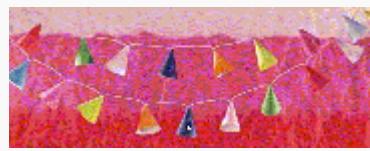
URL: <http://www.pik8.at/wiki/Lichterketten/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:53:44

Lichterketten ist eine Programmidee zu Kreativität und Basteln.

Beschreibung

Lichterketten	
Art:	Programmidee
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Strohseide einfarbig, in versch. Farben, Lampenschirmfolie, 60 cm breit, Lichterkette weiß mit 10 Lichtern, doppelseitigen Klebeband, Schere
Dauer:	60 Minuten
Vorbereitung:	15 Minuten



fertige Lichterketten

Drehen Sie für die Lichterkette kleine Tütchen aus Lampenschirmfolie und ziehen bunte Strohseide auf. Stecken Sie je ein Tütchen über jedes Lampen-Birnchen und kleben Sie es hinten zu.

Und so sieht es aus:*hier fehlt noch ein Download, wir liefern diesen noch nach!*

Quelle

Gefunden haben wir diese Ideen auf der [Bastelmafia-Website](#).

Autoren: Lo Hufnagl

Länderquiz - Zettel zuordnen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/L%C3%A4nderquiz_-_Zettel_zuordnen/

Archiviert am: 2025-09-19 21:53:50

Länderquiz - Zettel zuordnen ist eine Programmidee zum Kennenlernen der Nachbarländer Österreichs.

Beschreibung

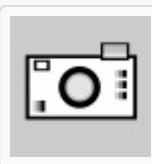
Im Raum werden etwa sechs größere Zettel mit den Namen von jeweils einem Nachbarland Österreichs gut sichtbar aufgehängt. Jede Patrulle bekommt nun eine große Anzahl an Zetteln (jede Patrulle eine andere Farbe). Auf jedem Zettel steht ein Begriff zu einem der Länder, zum Beispiel die Hauptstadt, Sprachen, Religion, eine Sehenswürdigkeit, eine bekannt Speise, eine berühmte Persönlichkeit usw.

Länderquiz - Zettel zuordnen	
Art:	Spiel
Ziel:	Nachbarländer Österreichs kennen lernen
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	verschiedenfarbige Zettel Informationen zu den Ländern
Dauer:	
Vorbereitung:	

Die Zettel werden unter den Patrullenmitgliedern aufgeteilt. Auf "Los" muss nun jede Patrulle versuchen, so schnell und richtig wie möglich die einzelnen Zettel zu den verschiedenen Ländern zuzuordnen.

Variation

Dieses Spiel ist gut geeignet, um die verschiedensten Instruktionen einzuführen, noch einmal zu wiederholen oder Überprüfungen auf spielerische Art durchzuführen. Es kann für [alle möglichen Themen abgewandelt werden](#).



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Andreas Furm

Lückentext zu BiPi – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/L%C3%BCckentext_zu_BiPi/

Archiviert am: 2025-09-19 21:53:57

Lückentext zu B.P. ist eine Möglichkeit, sich mit dem Leben von [BiPi](#) zu beschäftigen.

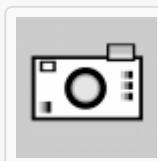
Beschreibung

Der beiliegende Lückentext zum Leben von B.P. soll ausgefüllt werden. Als Hilfe kann der [Joker](#) ab Seite 11 gute Dienste leisten.

Materialien

- [Lückentext](#)

Lückentext zu BiPi	
Art:	Programmidee
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	JOKER Schreibzeug
Dauer:	20 Minuten
Vorbereitung:	



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Lückentext zu den Weltreligionen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/L%C3%BCckentext_zu_den_Weltreligionen/

Archiviert am: 2025-09-19 21:54:02

Lückentext zu den Weltreligionen ...

Inhaltsverzeichnis

- 1 Ziel
- 2 Beschreibung
 - 2.1 Judentum
 - 2.2 Islam
 - 2.3 Buddhismus
 - 2.4 Hinduismus
- 3 Variation

Ziel

Einführung in die Weltreligionen (exklusive Christentum).

Beschreibung

Lückentext zu den Weltreligionen	
Art:	Programmidee
Ziel:	Einführung in die Weltreligionen (exclusive Christentum)
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Die angeführten Texte auf Zettel Literatur zu den Weltreligionen falls vorhanden: Gegenstände und Acessoirs zu den Weltreligionen (Tuch, 7-armiger Leuchter, Buddha-Statue, Gebetsmühle, Mandalas, Kreuz...)
Dauer:	60 Minuten
Vorbereitung:	15 Minuten

Die einzelnen Patroullen versuchen die Lückentexte auszufüllen.

Judentum

Die Ursprünge des Judentums reichen auf 2 geschichtliche Ereignisse zurück. Nämlich einerseits die Gefangenschaft in Ägypten und andererseits das babylonische Exil. Der Auszug aus Ägypten durch Moses gilt als erste große Tat Jahwes an Mit ihm beginnt der Glaube an Jahwe, als dem der Geschichte.

Das Judentum ist die Wurzel für zwei andere große Weltreligionen: und Tora heißt Unter Tora versteht man die fünf Bücher Diese zeigen den willen Gottes für uns Menschen. Die Tora regelt das und das Leben.

Die Gottesdienste der Juden findein in der statt und er besteht aus Lesungen, Gebeten, und der An diesem heiligen Ort tragen die Männer eine Kopfbedeckung. Der Sabbat ist der Höhepunkt der Woche und ist am

Wörter zum Einsetzen:

- Christentum, Kopfbedeckung, Weisung, Gott, bürgerlich, Prozession, Synagoge, Moses, Ägypten, Islam, religiös, Gesänge, Israel;

Islam

Der Name Islam bedeutet unter den Willen des einen Gottes Mohammed wurde in geboren und durch den Engel Gabriel zum berufen.

Im Mittelpunkt des Islams steht das Buch Allahs, der Es wird auch als reine Offenbarung, das Wort genannt. Im Koran ist alles enthalten, was für die zwischenmenschliche Beziehung von Bedeutung ist.

Das Leben der Gläubigen wird von 5 getragen:

1. Das Bekennen des islamischen Glaubens.
2. Das fünfmal täglich in die Richtung von Mekka.
3. Das Almosen.
4. Das im Monat Ramadan zwischen Morgendämmerung und Sonnenuntergang.
5. Die nach Mekka, wenn man es sich leisten kann.

Wörter zum Einsetzen:

- Mekka, Untergebung, Säulen, Wallfahrt, Koran, Fasten, Allah, Gott, Propheten, Gebet

Buddhismus

Der indische Fürstensohn Gatama Siddharta lebte bis zu seinem 29 Lebensjahr Dann begab er sich auf Wanderschaft, um nach dem Weg, der zu Ruhe und führt, zu suchen. Nach langem Suchen kam ihm die erhoffte von der Weisheit, womit der glaubt, den Weg gefunden zu haben.

Buddha heißt wörtlich: der

Alles Leben und Tun ist Die Ursache des Leidens wiederum ist die, die Begierde nach Leben, und Von diesem Leiden kann man nur durch Auslöschen dieser Begierde erlöst werden der Weg dazu ist der achtteilige: Dieser beinhaltet:

- richtiges

Wer sein schlechtes Leben nicht auslöschen kann, wird nach seinem Tode es bildet sich eine neue Daseinsform. Man kann sich aus diesem Kreislauf selbst befreien und geht somit in das ein.

Wörter zum Einsetzen

- Freiheit, Denken, Gedenken, Glück, Wahrheit, im Reichtum, Pfad, leben, Wort, Wiedergeburt, Nirvana, Sich Versenken, Streben, Tat, Leiden, Reichtum, Erleuchtung

Hinduismus

Der Hinduismus ist vor allem die Religion des Volkes der Er ist eine sehr alte Religion und drang mit arischen Stämmen in Indien ein. Es ist kein bekannt.

Der Hinduismus kann in vielen Erscheinungsformen das Göttliche sehen. Somit zeigt sich die Ehrfurcht von jedem Lebewesen in der von Tiergottheiten, bekannter ist aber ihr Verhalten gegenüber, die sie verehren und deshalb nicht schlachten. Verehrt werden bei den Hindus auch die Flüsse, deren bekanntester der Ganges ist. Hierhin ziehen die frommen Hindus, um sich dort zu Viel alte Menschen wandern vor ihrem Sterben zu diesem Fluss, um dort zu sterben und auf einem verbrannt zu werden. Da die Hindus an die glauben, ist das Sterben nicht unbedingt etwas für immer. Man kann als oder wieder auf die Welt kommen – entscheidend dafür ist der Lebenswandel. Dadurch bekommt das Einhalten von zur Verbesserung des eine bedeutende Rolle. Die Hindus unterscheiden zwischen 4, welche die Stellung des jeweiligen Menschen im Leben darstellt.

Wörter zum Einsetzen:

- Scheiterhaufen, Stifter, Tier, Kühe, Wiedergeburt, Kasten, Mensch, Gebote, Inder, Verehrung, reinigen, Karma.

Variation

- Variation 1: Baut die Texte in ein Abenteuer ein; die Wörter zum Einsetzen erhalten die GuSp gegen die Erledigung kleiner Aufgaben!
- Variation 2: Gestaltet einen Stationenlauf - jede Station entspricht einer Weltreligion!



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Lügen-Porträt – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/L%C3%BCgen-Portr%C3%A4t/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:54:11

Lügen-Porträt

[luegenportrait]

Inhaltsverzeichnis

- [1 Art:](#)
- [2 Ziel:](#)
- [3 Dauer:](#)
- [4 Wir brauchen dazu:](#)
- [5 So geht es:](#)
- [6 Wann einsetzen:](#)

Art:

ruhiges Kennenlern-Ratespiel über Eigenschaften der Leute

Ziel:

Partnerin mit wahren und erfundenen Informationen vorstellen

Dauer:

30–45 Minuten

Wir brauchen dazu:

Schreibzeug für alle, leere Plakate und Moderationsstifte

So geht es:

Funktioniert wie das Partnerinneninterview. Bei der Vorstellungsphase gibt es allerdings Unterschiede: Die Interviewerin berichtet der Gruppe die vier interessantesten Einzelheiten über die Interviewte. Die Tutorin kann diese Einzelheiten auf einem Plakat visualisieren, da sich die Erstis erfahrungsgemäß nicht alles merken können.

Eine Einzelheit soll dabei “gelogen” (von der Interviewerin erfunden) sein. Die ganze Gruppe soll dann raten, welches die erfundene Information war.

Wann einsetzen:

Wenn die Gruppe die Namen kennt und sich die Leute gegenseitig schon ein bisschen einschätzen können. Vielleicht nach dem Kennenlern-Bingo.

Kennenlernspiele

- Alle in einer Reihe
- Auf der Spur des Schokolade-Diebes
- Bankräuber-Steckbriefe
- Besetzt
- Chaosrunde
- Gegenstand aussuchen
- Interview
- Kennenlern-Bingo
- Kennenlern-Obstsalat
- Kennenlernspiel
- Kettenreaktion
- Koffer packen
- LeiterInnen-Domino
- Lügen-Porträt
- Mirko Mondsüchtig
- Miteinander reden
- Namensschreck
- Partnerinneninterview
- Pöstchenvergabe
- Sortieren
- Spinnennetz
- Standpunkte
- Streichholzvorstellung
- Zipp-Zapp

Mafeking - Botenschaften überbringen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Mafeking_-_Botenschaften_%C3%BCberbringen/

Archiviert am: 2025-09-19 21:54:20

Mafeking - Botenschaften überbringen ist eine Programmidee zum Thema Baden Powell.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
 - [2.1 Geschichte](#)
 - [2.2 Verbindungsman](#)
- [3 Bemerkungen](#)

Ziel

Die GuSp lernen auf spielerische Art einige Fakten aus dem Leben Baden Powells.

Mafeking - Botenschaften überbringen	
Art:	Programmidee
Ziel:	Die GuSp lernen auf spielerische Art einige Fakten aus dem Leben Baden Powells.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Draußen
Material:	ev. Karte des jeweiligen Geländes ev. Verkleidung
Dauer:	30 Minuten
Vorbereitung:	

Beschreibung

Folgende Geschichte wird zu Beginn erzählt (Verkleidung der LeiterInnen ist natürlich erlaubt und sicherlich für alle Beteiligten sehr lustig):

Geschichte

Wir schreiben das Jahr 1899, wir befinden uns in Mafeking. Wir sind umzingelt von einer Überzahl von Buren, doch mit Tricks und Eurem Mut als KundschafterInnen werden wir es sicher schaffen die AngreiferInnen noch einige Wochen zurückzuhalten. Ich, Baden Powell, habe nun Euch, meine mutigsten und erfahrensten KundschafterInnen für eine überaus wichtige und auch gefährliche Aufgabe ausgewählt.

Geht so leise und schnell wie möglich, zu dem auf der Karte eingezeichneten Punkt (ANMERKUNG: Hier kann natürliche ein normale Ortsbeschreibung angegeben werden, wenn ihr keine Karte habt oder es einfacher machen wollt). Dort werdet Ihr einen Verbindungsman der britischen Armee treffen. Geht unauffällig zu ihm hin und sagt ihm folgenden Satz:

"Baden Powell wurde am 22.2.1857 in England geboren."

Der Verbindungsman wird Euch dann eine wichtige Information geben. Bringt diese Information ebenso schnell und lautlos in unseren Stützpunkt zurück, wie Ihr gekommen seid. Aber Vorsicht: Wenn Ihr zu auffällig seid, so kann es sein, dass die feindlichen Buren einen von Euch gefangen nehmen.

Noch etwas: Schreibt Euch die Botschaft auf keinen Fall auf, damit sie, solltet Ihr gefangen genommen werden, nicht in feindliche Hände gelangt. Lernt Sie besser auswendig!

Viel Glück bei Eurer wichtigen Mission!

Verbindungsman

Der Verbindungsman kann der Patrouille nun einen weiteren Satz mit einem Detail aus B.P. leben sagen, den diese dann zu B. P. nach Mafeking zurückbringen muss. 1-2 LeiterInnen können zwischen den 2 Punkten noch "als Feinde" patrouillieren und darauf achten, dass die GuSp nicht allzu laut und auffällig sind.

Bemerkungen

Es handelt sich um ein Programmidee, die am Anfang der Heimstunde durchgeführt werden kann- und unter Garantie werden sich die GuSp das Geburtsdatum unseres Gründers (oder auch andere Daten) merken! Natürlich könnt ihr diese Idee auch ein ein ganzes Abenteuer einbauen oder zu einem längern Spiel ausbauen.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemachte Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Marathonspiel – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Marathonspiel/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:54:25

Marathonspiel ist eine Programmidee zum Beschäftigen mit dem Material für ein Sommerlager.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
- [3 Spielfeld](#)
- [4 Variation](#)
- [5 Bemerkungen](#)
 - [5.1 Bemerkungen zum Ort](#)

Ziel

- Die Patroulle weiß welches Material sie als Patrouille am Sommerlager brauchen und welches nicht
- Sie weiß wie dieses platzsparend zu packen ist
- Die Patroulle weiß das Material nach dem Lager zu verwahren und kennt sich mit dessen Säuberung aus

Marathonspiel	
Art:	Programmidee
Ziel:	Die Patroulle weiß welches Material sie als Patrouille am SOLA brauchen und welches nicht; Sie weiß wie dieses platzsparend zu packen ist; Die Patroulle weiß das Material nach dem Lager zu verwahren und kennt sich mit dessen Säuberung aus
Inhalt:	
Teilnehmer:	4 Patrullen mit 5-7 Patrullenmitgliedern
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	Kärtchen mit Lagermaterial (Nötiges: Zelt, Küchenplane, Axt, Gummihammer, ... Unnötiges: Kassettenrekorder, Playstation, Handy,...), Spielfeld für "Marathonspiel", Spielfigurenhäferl (gekennzeichnet oder erkenntlich für die Patrouille als eigenes), Spielwürfel, Fragen und Antworten zur Aufbewahrung und Säuberung des Lagermaterials (Wie verwahrt man eine Axt,...), Patrullenmaterial am üblichen Aufbewahrungsort, Plakate mit Mistkübel und Patrullenkiste aufgezeichnet (1 pro Patrouille)
Dauer:	120 Minuten
Vorbereitung:	40 Minuten

Beschreibung

Einstieg

Spielfeld (z.B.: auf Leintuch gemalt, ca. 1-2m Durchmesser zur besseren Übersicht): Kreis mit 12 Tortenecken, jedes 2. ist einfärbig (nach Marathon rennen), 1 Feld mit Sonnensymbol (Ausruhen= 1 Runde aussetzen), 1 Feld mit Pfeil in Richtung Uhrzeigersinn weiter (1 Kärtchen an nächstes Häferl in diese Richtung abgeben), 1 Feld mit Pfeil in Richtung

gegen des Uhrzeigersinn weiter (1 Kärtchen an nächstes Häferl in diese Richtung abgeben), 1 Feld mit Kleeblatt (Glücksspiel= Schere, Stein, Papier spielen, wenn gewonnen, bekommt man ein Kärtchen) 1 Feld mit Fragezeichen (Wissensfrage über Aufbewahrung und Säuberung von Lagermaterial, wenn richtig beantwortet bekommt man ein Kärtchen), 1 Feld mit Herz (soll andersgeschlechtlichen/s GuSp umarmen, bekommt dafür ein Kärtchen)

Spielleiter steht am Spielfeld und überwacht das Geschehen, Patroullen stehen an Ecken des Spielfeldes, erster in der Reihe beginnt zu würfeln und zu fahren (mit Spielfigurenhäferl, darin werden auch die Kärtchen gesammelt), gleich nach würfeln kommt immer gleich die nächste Patrulle zum würfeln dran, bei Marathonfeld, muss GuSp nach Marathon rennen (kann weitere Strecke sein, ev. in Garten hinaus, dort sind Kärtchen verteilt mit Nötigen und Unnötigen Lagermaterial, einfach eines pflücken und wieder zurück rennen), die Herzstation, die Abgabe von Kärtchen und Aussetzen kann gleich bei Spielfeld erledigt werden, zur Glücksstation und dem Fragefeld muss ein Leiter weiter vom Spielfeld entfernt (ev. in einem anderen Raum) bereit stehen Spiel läuft für eine bestimmte Zeit (ca. 25 min, kommt auch auf Anzahl der Kinder an), sollte den Kindern bekannt sein (erhöht die Spannung wenn Spielleiter immer wieder auf die Zeit hinweist), Ziel des Spieles ist möglichst viele Kärtchen mit Lagermaterial zu erlangen

Hauptteil

Patroullen begeben sich mit Kärtchen an ihren Patrullentisch, sollen sich einigen, welches Material unnötig und welches nötig ist, kleben die Kärtchen aufs Plakat zum Mistkübel oder zur Patrullenkiste, der Begleitleiter wird nach Beendigung dazugeholt und Ergebnis präsentiert (Kann auch in der Großgruppe präsentiert werden), =>ca. 15min

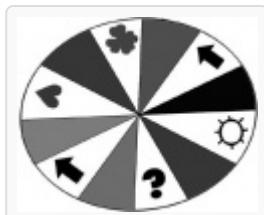
Patrullenbetreuer geht mit Patrulle zur Materialaufbewahrung, zeigt dort das Lagermaterial und erklärt den GuSp warum es so aufbewahrt wird =>ca. 20min

Gusp bekommen eine Liste mit ihrem Patrullenmaterial und sollen ihre Patrullenkiste fürs Sola packen (kann ev. gleich fürs Sola verwendet werden), Kinder sollen von selber kommen wenn sie Hilfe brauchen =>ca. 30 min

Abschluss

Patrullenbetreuer kontrolliert mit GuSp die Kiste ob auch alles vorhanden ist und ob man ev. noch platzsparender Packen kann =>ca. 15min

Spielfeld



Skizze des Spielfeldes

Variation

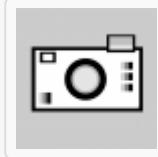
Programm auf mehrere Heimstunden aufteilen Das Spiel ist auf alle möglichen Themen umwandelbar und ist auch in der Spieldokumentation [Der kleine Kubalek](#) zu finden!

Bemerkungen

Heimstunde ist gut als Vorbereitung fürs Lager, eventuell kurz vor dem Lager durchführen, da Patrullenmaterial dabei gleich gepackt werden kann

Bemerkungen zum Ort

auch draußen, aber in der Nähe des Lagermaterials



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Anni Haderer

Margerite – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Margerite/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:54:30

Margerite

Margerite ist ein
[Auflockerungsspiel](#)

Inhaltsverzeichnis

- [1 Wir brauchen dazu:](#)
- [2 So geht es:](#)
- [3 Wann einsetzen:](#)
- [4 Weblinks](#)

Wir brauchen dazu:

—

So geht es:

Im Prinzip ahmt die Gruppe eine

Margeriten-Blüte nach, deren Blütenblätter sich eins nach dem anderen öffnen oder schließen.

Alle stehen im Kreis. Wer anfängt, macht eine Bewegung und ein Geräusch. Die rechte Nachbarin macht es nach. Danach macht es deren rechte Nachbarin nach und so weiter, bis alle die Bewegung und das Geräusch machen.

Wenn Bewegung und Geräusch wieder bei der angekommen sind, die es vorgemacht hat, macht deren rechte Nachbarin etwas Neues vor.

Wann einsetzen:

Wenn die Gruppe lange sehr ernsthaft gearbeitet hat. Oder wenn sie ganz viel Albernheit herauslassen muss.

Weblinks

- [Spielereader von Oliver Klee](#)

[Auflockerungsspiele](#)

- Au ja!
- Bewegungskanon
- Daumenwrestling
- Die Milch kocht über!
- Ich fühle mich jetzt so ...
- Im Kreis hinsetzen
- Intelligenztest
- Jammern
- Knäuel weitergeben
- Labyrinth
- **Margerite**
- Maschine-Spiel
- Paranoia
- Pause
- Pärchenfangen
- Roboter parken
- Schlange und Hase
- Schuhsalat
- Smaug
- Taaa-Tung!
- Tropengewitter
- Wanderndes Klatschen
- Was machst du denn?
- Wäscheeklammern
- Zauberwald
- Zulutanz

Maschine-Spiel – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Maschine-Spiel/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:54:38

Maschine-Spiel

Maschine-Spiel ist ein
Auflockerungsspiel

Inhaltsverzeichnis

- [1 Wir brauchen dazu:](#)
- [2 So geht es:](#)
- [3 Wann einsetzen:](#)
- [4 Weblinks](#)

Wir brauchen dazu:

—

So geht es:

Die Tutorin fängt an und sagt "Ich bin eine Maschine. Ich mache eine Bewegung und ein Geräusch." Dazu macht sie wie eine eine wiederkehrende Bewegung und ein Geräusch. Nach und nach wird die Maschine durch weitere Mitspielerinnen erweitert, die sich durch Kontakt mit der schon bestehenden Maschine verbinden und selber eine Bewegung ausführen und ein Geräusch machen.

Am Schluss bilden alle gemeinsam eine große, abgefahrenen sinnfreie Maschine.

Wann einsetzen:

Bei Lust auf etwas ganz Anderes, und wenn die Gruppe die gröbsten Berührungsängste abgebaut hat.

Weblinks

- [Spielereader von Oliver Klee](#)

Auflockerungsspiele

- Au ja!
- Bewegungskanon
- Daumenwrestling
- Die Milch kocht über!
- Ich fühle mich jetzt so ...
- Im Kreis hinsetzen
- Intelligenztest
- Jammern
- Knäuel weitergeben
- Labyrinth
- Margerite
- **Maschine-Spiel**
- Paranoia
- Pause
- Pärchenfangen
- Roboter parken
- Schlange und Hase
- Schuhsalat
- Smaug
- Taaa-Tung!
- Tropengewitter
- Wanderndes Klatschen
- Was machst du denn?
- Wäscheeklammern
- Zauberwald
- Zulutanz

Medaillensuche – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Medaillensuche/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:54:46

Medaillensuche ist eine Programmidee, die leicht zu einem Abenteuer oder Wettbewerb ausbaubar ist.

Beschreibung

Soeben sind die Österreichischen Wintersportler, welche an den Olympischen Spielen in Alberville teilgenommen haben am Flughafen in Salzburg gelandet. Die Medaillengewinner unter ihnen werden in einer Stunde am Salzburger Domplatz von Bundespräsident Dr. Heinz Fischer geehrt und mit Goldmünzen (je nach Medaillenart und Anzahl) beschenkt.

Medaillensuche	
Art:	Programmidee
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	mindestens 2
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Medaillen, Kärtchen mit namen der Sportler und Sportarten,
Dauer:	90 Minuten
Vorbereitung:	30 Minuten

Doch durch einen unglücklichen Zwischenfall, wahrscheinlich in der Hektik der Ankunft oder im Trubel der Feierlichkeiten haben unsere Sportler ihre, so hart erkämpften Medaillen verloren. Die 14 Medaillengewinner sind verzweifelt, wo sind bloß Ihre 21 Medaillen (6 Gold, 7 Silber und 8 Bronze) geblieben ? - Selbst die vielen Funktionäre wissen keine Antwort darauf.

Als Starreporter des KROKUWAZ, die eigentlich über die Siegesfeier schreiben wollten, seid ihr es Eurem Ruf und Eurer Journalisten-Ehre, und natürlich auch Eurer Neugier einfach schuldig die verschwunden Medaillen wieder zu finden !

Als gute Reporter habt Ihr natürlich immer einen Informanten bei der Hand, dieser gibt Euch folgenden Hinweis auf den Aufenthaltsort eines Teiles der Medaillen: Kurz bevor Ihr den Flughafen verlasst, ruft Ihr noch Euren Chefredakteur an, um ihn über die Neuigkeiten aufzuklären. Er gibt Euch folgende Aufgaben mit auf den Weg:

1. Findet mit Hilfe des Hinweises einen Teil der Medaillen.
2. Holt Euch bei Eurem Informanten (siehe Kreis auf Karte) Kärtchen mit den Namen der Medaillengewinner und der Disziplinen, in welchen diese gewonnen haben. Der Informant gibt Euch diese Kärtchen nur, wenn Ihr ihm mit etwas bestecht !
3. Versucht nun Medaillen den richtigen Sportlern und Sportarten zuzuordnen, damit Ihr genau wisst welche Medaille Ihr welchem Sportler geben müsst. Ihr solltet versuchen so viele richtige Kombinationen (Sportler-Medaille-

Disziplin), wie möglich zu haben, und diese dann dem Präsidenten des ÖOCs rechtzeitig vor der Verleihung am Salzburger Domplatz (also um _____ Uhr) zu überreichen.

4. Wenn Ihr wollt, könnt Ihr natürlich mit anderen Reportern Medaillen, Sportler oder Disziplinen tauschen, aber passt auf dass diese Euch nicht übers Ohr hauen.
5. Solltet Ihr in den letzten Wochen nicht in der Sportabteilung der KROKUWAZ gearbeitet haben, und daher nicht so genau wissen, welcher Sportler, welche Medaillen gemacht hat, dann könnt Ihr eine vollständige Aufstellung bei Eurem Informanten (siehe Kreis auf Karte) erwerben.

Euer Chefredakteur wünscht Euch noch einmal viel Glück und Erfolg, und hofft, dass Ihr in kürzester Zeit die Exklusivstory über das wundersame Verschwinden der Olympischen Medaillen habt!



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: PfadfinderInnengruppe Bruck an der Leitha

Meditation Eindringen-Durchdringen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Meditation_Eindringen-Durchdringen/

Archiviert am: 2025-09-19 21:54:55

Meditation - Stilleübung
"Eindringen-Durchdringen" ist eine Meditationsmethode.

Beschreibung

Die TeilnehmerInnen sitzen im Kreis am Boden. Die LeiterIn nimmt ein trockenes Tuch und befühlt es mit den Händen, dem Gesicht... Dann gibt sie es in der Runde weiter.

Die LeiterIn stellt eine Schüssel mit Wasser in die Kreismitte auf das Tuch. Sie legt das Tuch behutsam in das Wasser. Die TeilnehmerInnen sehen, wie das Wasser in das Tuch eindringt. Die Farbe des Tuches verändert sich, das Tuch wird schwerer, es versinkt. Jede/r TeilnehmerIn darf das mit Wasser durchtränkte Tuch hochhalten und die Schwere und Nässe verspüren.

(Zur Vertiefung regt die LeiterIn an, einzeln mit den Händen zu zeigen und zu spielen, wie das Wasser in das Tuch eindringt.)

Meditation Eindringen-Durchdringen	
Art:	Programmidee
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	8
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	eine Schüssel mit Wasser ein trockenes Tuch
Dauer:	20 Minuten
Vorbereitung:	

Bemerkungen

Braucht ruhige, besinnliche Atmosphäre.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Meditation mit Wasser – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Meditation_mit_Wasser/

Archiviert am: 2025-09-19 21:55:02

Meditation - Stilleübung
"Wasser beobachten und spüren" ist eine Meditationsmethode.

Ziel

Still werden, bewusstes Wahrnehmen

Beschreibung

Die TeilnehmerInnen sitzen im Kreis am Boden. Die Leiterin stellt eine Wasserschüssel in den Kreis. Alle TeilnehmerInnen blicken auf das Wasser und warten bis es ganz ruhig ist. Wenn sich das Wasser nicht mehr bewegt schließt jeder die Augen (unterschiedliche Wahrnehmung möglich!).

Meditation mit Wasser	
Art:	Programmidee
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	8
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	eine Glasschüssel mit Wasser ein Glas mit Wasser
Dauer:	15 Minuten
Vorbereitung:	

Nun geht die Leiterin im Kreis herum und tropft jedem einen Wassertropfen auf die Hand (Das muss bereits zu Beginn der Übung angekündigt werden). Wer etwas spürt darf die Augen wieder öffnen

Bemerkungen

Braucht ruhige, besinnliche Atmosphäre.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemachte Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Meditation Wasser schenken und spüren – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Meditation_Wasser_schenken_und_sp%C3%BCren/

Archiviert am: 2025-09-19 21:55:07

Meditation - Stilleübung
"Wasser schenken und spüren" ist eine
Meditationsmethode.

Ziel

Still werden, bewusstes
Wahrnehmen

Beschreibung

Die TeilnehmerInnen sitzen im Kreis am Boden. Die Leiterin stellt eine leere Glasschüssel und einen mit Wasser gefüllten Krug in die Kreismitte auf das Tuch.

Mit langsamem und ruhigen

Bewegungen schüttet die Leiterin Wasser aus dem Krug in die Schüssel. Dies macht nun ein/e TeilnehmerInnen nach der/dem anderen.

Die Leiterin taucht ihre Hand in die Schüssel mit Wasser und lässt sie anschließend abtropfen. Auch dies macht nun ein/e TeilnehmerInnen nach der/dem anderen.

Die Leiterin bittet, eine/n Teilnehmerin in die Mitte zu kommen und sich hinzusetzen, die Hand über die Schüssel zu halten und die Augen zu schließen. Mit langsamem und ruhigen Bewegungen schüttet sie Wasser über die Hand dieser/s Teilnehmerin in die Schüssel. - Es ist wichtig, erst dann damit zu beginnen, wenn es im Raum wirklich ganz ruhig ist, damit sich alle TeilnehmerInnen auf das Hören und die/der einzelne Teilnehmerin auf das Fühlen einlassen kann. Im Anschluß trocknet sie der/dem Teilnehmerin behutsam die Hand ab. Damit sollen in den TeilnehmerInnen Gesten der Zärtlichkeit geweckt werden.

Nun kommt die/der nächste Teilnehmerin in die Mitte, nimmt neben der Schüssel Platz und hält die Hand über die Schüssel. Die/der erste Teilnehmerin schüttet ihr/ihm nun behutsam Wasser über die Hand. (Die Reihenfolge könnte auch durch Blickkontakt bestimmt werden.)

Bibeltext zur Fußwaschung (Joh. 13,1-20)

Meditation Wasser schenken und spüren	
Art:	Programmidee
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	8
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	ein Krug mit Wasser, eine leere Glasschüssel
Dauer:	20 Minuten
Vorbereitung:	

Bemerkungen

Eignet sich als ruhiger Einstieg oder Ausstieg einer Aktion in Heimstunden oder auf Lagern.

Mögliche weiterführende Tätigkeiten:

- Gespräch über die Taufe.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Meditation Wasser schöpfen und trinken – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Meditation_Wasser_sch%C3%B6pfen_und_trinken/

Archiviert am: 2025-09-19 21:55:15

Meditation - Stilleübung
"Wasser schöpfen und trinken"
ist eine Meditationsmethode.

Beschreibung

Die TeilnehmerInnen sitzen im Kreis am Boden. Die LeiterIn stellt eine Schüssel mit Wasser in die Kreismitte auf das Tuch.

Jede/r TeilnehmerIn soll seine Hände zur Schale/Schüssel formen und versuchen mit dieser Händeschüssel Wasser zu schöpfen, sie mit Wasser ganz zu füllen und das Wasser einen Augenblick zu halten, bevor sie/er das Wasser wieder zurückfließen lässt.

In der nächsten Runde versucht jede/r TeilnehmerIn das geschöpfte Wasser zu trinken. Statt dessen oder als Erweiterung in einer nächsten Runde kann auch jede/r TeilnehmerIn mit dem Schöpfer Wasser in das Trinkgefäß schöpfen und trinken oder sie einer/m anderen/m TeilnehmerIn zum Trinken bringen.

Meditation Wasser schöpfen und trinken	
Art:	Programmidee
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	8
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	eine Schüssel mit Wasser eventuell ein Schöpfer und ein Trinkgefäß
Dauer:	20 Minuten
Vorbereitung:	

Bemerkungen

Braucht ruhige, besinnliche Atmosphäre.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Mein wertvoller Gegenstand – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Mein_wertvoller_Gegenstand/

Archiviert am: 2025-09-19 21:55:20

Mein wertvoller Gegenstand ist eine Programmidee zum Thema **Werte**. Er eignet sich zum Einstieg in das Thema *Was ist mir in meinem Leben wichtig? Was nicht? So hat es sich verändert*; aus dem Schwerpunkt **Spirituelles Leben**.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung
 - \[2.1 Vorankündigung\]\(#\)
 - \[2.2 Umsetzung\]\(#\)](#)

Ziel

Mein wertvoller Gegenstand	
Art:	Programmidee
Ziel:	Beschäftigen mit Werten
Inhalt:	Was ist mir in meinem Leben wichtig, was nicht?
Teilnehmer:	beliebig
Leiter:	einer pro Patrouille
Ort:	
Material:	je Teilnehmer ein Gegenstand mit besonderer Bedeutung (von den Teilnehmern mitzubringen)
Dauer:	zwei Heimstunden
Vorbereitung:	

Beschäftigen mit eigenen und fremden Werten.

Beschreibung

Vorankündigung

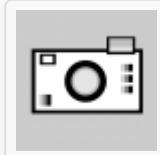
Die Teilnehmer bekommen die Aufgabe, zum nächsten Treffen (Heimstunde, Lager, etc.) einen besonderen Gegenstand mitzubringen. Dieser Gegenstand soll ihnen besonders wichtig sein - sie sollen angenehme Gefühle, gute Erinnerungen oder einen wichtigen Schritt in ihrem Leben damit verbinden.

Sinnvoll ist eine Erinnerung ([Telefonkette](#), Erinnerungs-SMS, in der Lager-Ausschreibung, etc.).

Umsetzung

Beim nächsten Treffen haben alle Teilnehmer einen Gegenstand mit. Die Teilnehmer sollten zuerst zur Ruhe kommen, beispielsweise durch ein ruhiges Spiel oder eine Geschichte.

Jeder Teilnehmer präsentiert nun seinen besonderen Gegenstand (bei sehr vielen Teilnehmern empfiehlt sich die Aufteilung in Kleingruppen/Patrullen). Er/Sie soll kurz beschreiben, warum ihm/ihr dieser Gegenstand wichtig ist. Die Gründe können auf ein Flipchart gesammelt werden. Vielleicht können die Gegenstände für die restliche Aktion gesammelt und prominent im Raum präsentiert werden.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Christian Wirth, LV OÖ

Meine Klamottenkiste – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Meine_Klamottenkiste/

Archiviert am: 2025-09-19 21:55:26

Meine Klamottenkiste ist eine Programmidee zur Beschäftigung mit der Frage, wo die eigene Kleidung produziert wurde, und wie sinnvoll das ist.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Ablauf
 - \[2.1 Auswertung\]\(#\)
 - \[2.2 Diskussionsanregung\]\(#\)
 - \[2.3 Abschluss\]\(#\)](#)
- [3 Siehe auch](#)

Meine Klamottenkiste	
Art:	Programmidee
Ziel:	Erkennen und Hinterfragen der Globalisierung
Inhalt:	
Teilnehmer:	beliebig
Leiter:	beliebig
Ort:	
Material:	Kleidungsstücke
Dauer:	20 min + Diskussion
Vorbereitung:	

Ziel

GuSp erkennen den Weg, den Ihre Kleidung während der Produktion zurück gelegt hat (Stichwort: Globalisierung). Sie hinterfragen die Sinnhaftigkeit des Systems.

Ablauf

Um den Blick auf die eigene Kleidung zu werfen, untersuchen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer zunächst ihre eigene Kleidung. Entweder wurde dazu Kleidung durch die Gruppenmitglieder mitgebracht, oder im Notfall kann die Kleidung untersucht werden, die die Jugendlichen am Körper tragen. Mit Hilfe des Wäsche-Etiketts kann zwar nicht herausgefunden werden, welchen Weg das Kleidungsstück genau gegangen ist. Aber immerhin kann man daran erkennen, in welchem Land der letzte Produktionsschritt vorgenommen worden ist. Für jedes Kleidungsstück wird eine bunte Karte ausgefüllt. Dabei sollen folgende Merkmale notiert werden:

- Kleidungsstück
- Marke
- Herstellungsland (bzw. das Land, in dem der letzte Produktionsschritt vorgenommen wurde)
- (made in ...)

- Material

Auswertung

Wenn jeder einige seiner Kleidungsstücke untersucht und die Karten dazu ausgefüllt hat, werden alle Karten auf einen Stapel gelegt und die Auswertung beginnt. Anhand einer großen Weltkarte werden die jeweiligen Karten den Herstellungsländern zugeordnet, um so den von der Kleidung zurückgelegten Weg zu verdeutlichen. Folgende Fragen können als Diskussionsanregung dienen:

- Was hat es für Vor- und Nachteile, Kleidung in anderen Ländern herzustellen?
- Hat jemand mal was über die Herstellungsbedingungen erfahren?

Nun werden die Kärtchen nach dem Material (Natur- und Kunstofffaser) geordnet. Diskussionsanregung:

- Was sind die Vor- und Nachteile der unterschiedlichen Stoffe?
- Welche Vorlieben haben die einzelnen Gruppenmitglieder?

Schließlich werden die Kärtchen nach Marken sortiert.

Diskussionsanregung

- Gibt es besonders viele von einer Marke? Warum?
- Welche Bedeutung haben Marken für die Gruppenmitglieder?
- Gibt es Unterschiede beim verwendeten Material der No-Name- und der Marken-Kleidungsstücke?
- Welche Rolle spielt die Werbung?

Abschluss

Zum Abschluss kann noch ein [Aufstellspiel](#) gemacht werden. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer sollen sich je nach ihrer Antwort in eine Ecke positionieren: Wonach sucht ihr eure Hosen aus: nach Preis, Marke, Aussehen oder nach dem Schnitt?

Siehe auch

-
- [Der Weg der Jeans](#)
-

Autoren: July Wanek, S4 Mülln

Merkmal-Kette II – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Merkmal-Kette_II/

Archiviert am: 2025-09-19 21:55:33

Merkmal-Kette II ist eine Programmidee um Beziehungen in der Gruppe sichtbar zu machen und das Gruppengefühl zu stärken.

Ziel

Verbindungen und Beziehungen in der Gruppe sichtbar machen; Gemeinsamkeiten erkennen; Gruppengefühl stärken; Körperkontakt spüren, Integration, Zuneigung zeigen

Beschreibung

Die Gruppe sitzt im Kreis. ein Mitspieler stellt sich in die Mitte.

Ein zweiter Mitspieler stellt sich zu ihm, legt seine Hand auf die

Schulter des ersten und sagt, was ihn mit diesem verbindet. Nun kommt ein dritter Mitspieler dazu. dann ein vierter, bis sich alle Spieler im Gruppennetz befinden. Manche Mitspieler haben auch Verbindungen zu mehreren Spielern, was sie optisch (Hand auflegen) und auch sprachlich zeigen.

Beispiel

1. . Mitspieler: "ich heiße Irene"

2. . Mitspieler (Magdalena). ich wohne in der gleichen Straße wie Irene

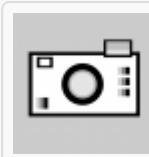
3. . Mitspieler (Sebastian): ich habe heute mit Irene in der Pause Fangen gespielt. (Stellt sich zu Irene)

4. . Mitspieler (Paul): Ich habe am gleichen Tag wie Magdalena Geburtstag (Stellt sich zu Magdalena)

5. . Mitspieler (Birgit): Magdalena, Paul und ich spielen oft miteinander (Legt einen Arm auf Paul und einen auf Magdalena)

Dieses Spiel kann mehrmals hintereinander gespielt werden. Das Gruppennetz wird immer wieder ein bisschen anders aussehen. Bei mehrmaligen Spielen hat es der einzelne Mitspieler selber in der Hand, ob er lieber mehr in der Mitte der Gruppe oder am Rand stehen will

Merkmal-Kette II	
Art:	Programmidée
Ziel:	Verbindungen und Beziehungen in der Gruppe sichtbar machen; Gemeinsamkeiten erkennen; Gruppengefühl stärken; Körperkontakt spüren, Integration, Zuneigung zeigen
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	
Dauer:	10 Minuten
Vorbereitung:	



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Messe Mein Freund der Baum – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Messe_Mein_Freund_der_Baum/

Archiviert am: 2025-09-19 21:55:41

Messe "Mein Freund der Baum - Quelle des Lebens - Hoffnung die uns leben lässt" ist eine christliche Messe, die von den GuSp mitgestaltet werden kann.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
- [3 Bemerkungen](#)
- [4 Siehe auch](#)

Ziel

Die Patrulle gestaltet eine Messe

Messe Mein Freund der Baum	
Art:	Programmidee
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Draußen
Material:	Bußakt zum Motto der Messe
Dauer:	60 Minuten
Vorbereitung:	60 Minuten

Beschreibung

ERÖFFNUNG

- Einzugslied: "Die Erde ist schön" (Lieder der Nö Pfadfinder Seite 112)
- Begrüßung, Einführung
- Bußakt: GuSp tragen Bußakt vor
- Kyrie

Herr, erbarme dich!
Christus, erbarme dich!
Herr, erbarme dich!

- Tagesgebet gestaltet durch den Priester
- Gloria
- Lied: "Laudato si!" 1. Strophe (Lieder der Nö Pfadfinder Seite 134)

WORTGOTTESDIENST

- Lesung Jeremia 17,7
- Zwischengesang: "Laudato si" 2. Strophe
- Evangelium Joh.4,14
- Predigt Die "Quelle des Lebens"
- Glaubensbekenntnis
- Fürbitten von einer GuSp Patrouille gestaltet

EUCHARISTIEFEIER

- Gabenbereitung GuSp bringen die Gaben
- Lied zur Gabenbereitung "Brot, das die Hoffnung nährt"
- Gabengebet

"Mächtiger Gott. In diesen Gaben von Brot und Wein stärke uns
bis in die Wurzeln hinein:
Darum bitten wir durch Christus, unseren Herrn."

- Präfation

Ja es ist richtig, dass wir dir danken, Vater im Himmel.
Denn als uns der Baum des Paradieses verloren ging,
hast du uns im Baum des Kreuzes gerettet.
Darum singen wir dir zu Ehre - vielleicht einmal mit allen Völkern:

- Sanctus "Lobet und preiset ihr Völker, den Herrn" (Lieder der Nö Pfadfinder Seite 126)
- Wandlung
- Vater unser "Vater unser" (Elfenring und Wolfsgeheul Seite 192)
- Friedensgebet
- Kommunion Instrumental CD von Udo Jürgens "Mein Baum"

ENTLASSUNG

- Schlussgebet
- Schlusslied "Ins Wasser fällt ein Stein" (Lieder der Nö Pfadfinder Seite 164)

Bemerkungen

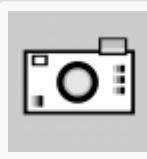
Ablauf unbedingt mit dem Priester vorher besprechen

Siehe auch

Singen

- **Messe Mein Freund der Baum**

- [BiPi-Spirit](#)
- [Jim](#)
- [Lauenzia](#)
- [Pingu](#)
- [Zulutanz](#)



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Messe Meine Angst Meine Hoffnung – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Messe_Meine_Angst_Meine_Hoffnung/

Archiviert am: 2025-09-19 21:55:46

Messe "Meine Angst - meine Hoffnung" ist eine christliche Messe, die die GuSp mitgestalten können.

Ziel

Die Patrulle gestaltet eine Messe

Beschreibung

ERÖFFNUNG

- Einzugslied: "Herr, deine Liebe" (Lieder der Nö Pfadfinder Seite 152)
- Kyrie: GuSp bringen Plakat mit Boot und lesen ihre Ängste vor, die in Form von Wellen auf das Plakat geklebt werden, dazwischen wird immer wieder das Kyrie gesungen
- Kyrielied: "Herr, erbarme dich" (Lieder der Nö Pfadfinder Seite 124)
- (Elfenring und Wolfsgeheul Seite 182)
- Gloria

WORTGOTTESDIENST

- Lesung: Text zum Thema Wasser auswählen und vortragen
- Zwischengesang: "Ins Wasser fällt ein Stein" (Lieder der Nö Pfadfinder Seite 164)
- Evangelium: "Jesus und der Sturm"
- Das Evangelium wird szenisch dargestellt. (Wenn der Priester damit einverstanden ist, eventuell auch an Stelle des Evangelium.).
- Predigt

Messe Meine Angst Meine Hoffnung	
Art:	Programmidee
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	Liedertexte Material für Rollenspiel Fürbitten Plakat vom Glaubensgespräch „meine Ängste - meine Hoffnung“ Wasserbilder Texte zum Thema Wasser Material zur Raumgestaltung (muss vorher geschehen)
Dauer:	60 Minuten
Vorbereitung:	60 Minuten

- Glaubensbekenntnis: Die Patrulle bringt Wasserbilder und spricht dazu: "Gott ist für mich wie eine Quelle. Er..."
- Fürbitten - von den GuSp formuliert und vorgetragen

EUCARISTIEFEIER

- Gabenbereitung
- Patrulle trägt feierlich die Gaben durch den Mittelgang zum Altar
- Lied zur Gabenbereitung "Alles, was ich hab" (Lieder der Nö Pfadfinder Seite 136)
- Händewaschung eventuell den Priester bitten das Symbol zu erklären
- Gabengebet
- Hochgebet
- Sanctus "Heilig, heilig, heilig, ist der Herr des ganzen Universums" (Lieder der Nö Pfadfinder Seite 140) (Elfenring und Wolfsgeheul Seite 188)
- Wandlung
- Vater unser (Elfenring und Wolfsgeheul Seite 192)
- Friedensgebet
- Kommunion "Er hält das Leben in der Hand" (Lieder der Nö Pfadfinder Seite 147)
- Kommunionsdank GuSp lesen vor, was ihnen wieder Mut macht und kleben Sonnenscheinstrahlen auf das Plakat
- Lied: Wo ein Mensch (Elfenring und Wolfsgeheul Seite 213)

ENTLASSUNG

- Schlußlied "Alle Knospen springen auf" (Lieder der Nö Pfadfinder Seite 150)

Bemerkungen

Ablauf unbedingt mit dem Priester vorher besprechen.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Mirko Mondsüchtig – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Mirko_Monds%C3%BCchtig/

Archiviert am: 2025-09-19 21:55:52

Mirko Mondsüchtig

Inhaltsverzeichnis

- [1 Alias:](#)
- [2 Art:](#)
- [3 Ziel:](#)
- [4 Dauer:](#)
- [5 Wir brauchen dazu:](#)
- [6 So geht es:](#)
- [7 Besondere Hinweise:](#)
- [8 Varianten:](#)
- [9 Wann einsetzen:](#)

Alias:

Alliterationen, Adjektiv-Name

Art:

ruhiges, sehr lustiges Namenslernspiel

Ziel:

Namen hören und durch Assoziation mit Worten einprägen

Dauer:

bei n Spielerinnen etwa $\frac{n^2}{10}$ Minuten

Wir brauchen dazu:

Platz für einen Stehkreis; 5-15 Spielerinnen (darüber dauert es zu lange)

So geht es:

Einen Kreis bilden. Reihum nennt jede einen Spruch wie "Ich bin der jubelnde Julian" oder "Ich bin die singende Sabine": Das Adjektiv soll also mit dem gleichen Buchstaben (oder Laut) beginnen wie der eigene Vorname. Dazu macht die Spielerin eine passende Geste oder Bewegung. Wer dran ist, wiederholt die vorherigen Sprüche und Bewegungen, bevor sie den eigenen bringt – ganz ähnlich dem Spiel *Kofferpacken*.

Besondere Hinweise:

Durch die Verknüpfung mit anderen Eindrücken (Worte, Bewegungen) und Wahrnehmungen verbessert dieses Spiel die Gedächtnisleistung bei den Namen.

Varianten:

Wenn ihr einen besonders guten Lerneffekt habt, dann spielt zwei Runden, und verändert zwischen beiden Runden die Reihenfolge – zum Beispiel, indem ihr sie sich nach Matrikelnummern sortieren lasst (siehe die *Sortieren* auf Seite).

Wann einsetzen:

Wenn die Gruppe die Namen noch nicht oder kaum kennt.

Kennenlernspiele

- [Alle in einer Reihe](#)
- [Auf der Spur des Schokolade-Diebes](#)
- [Bankräuber-Steckbriefe](#)
- [Besetzt](#)
- [Chaosrunde](#)
- [Gegenstand aussuchen](#)
- [Interview](#)
- [Kennenlern-Bingo](#)
- [Kennenlern-Obstsalat](#)
- [Kennenlernspiel](#)
- [Kettenreaktion](#)
- [Koffer packen](#)
- [LeiterInnen-Domino](#)
- [Lügen-Porträt](#)
- **Mirko Mondsüchtig**
- [Miteinander reden](#)
- [Namensschreck](#)
- [Partnerinneninterview](#)
- [Pöstchenvergabe](#)
- [Sortieren](#)
- [Spinnennetz](#)
- [Standpunkte](#)
- [Streichholzvorstellung](#)
- [Zipp-Zapp](#)

Mit 200 Rupien durch Indien – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Mit_200_Rupien_durch_Indien/

Archiviert am: 2025-09-19 21:56:00

Auf den Spuren von Phileas Fogg durch... ist eine Programmidee zur Beschäftigung

Ziel

Für Diskussion in der Patrulle; kann auch als Einstieg für eine größere Aktion dienen.

Beschreibung

Den Kindern wird kurz und schnell (!) erzählt wie ihre Reiseroute durch Indien in den nächsten 14 Tagen aussehen wird (es dürfen keine Notizen gemacht werden; die Kinder sollen sich möglichst viel merken: Zuerst heuert ihr auf einem kleinen alten Frachter an, der

Euch über den stürmischen Ozean nach Indien bringen soll. Kaum angekommen geht es mit der Pferdekutsche durch einen dichten Wald. Bald werdet ihr mit der Kutsche nicht mehr weiter kommen; ihr müsst durch eine weite trockene Ebene zu Fuß gehen. Um ein mächtiges eisiges Gebirge zu überqueren geht es mit einem Heißluftballon weiter. Nach der Landung bei einem Bahnhof könnt ihr endlich den Zug nehmen, der Euch bis an die pakistanische Grenze bringt. Der Grenzübergang kostet 33 Rupien an Bestechungsgeld für den Zöllner. Anschließend erhalten die Kinder 200 Rupien (Spielgeld), die sie am Markt ausgeben können. Sie müssen sich allerdings beeilen, weil das Schiff bald fährt (Zeitlimit setzen!). Am Markt gibt es einige Gegenstände, die sie kaufen können (wenn nicht vorhanden aus Karton ausgeschnitten). Nur einige davon sind wirklich sinnvoll für die Reise, manche gar nicht und bei anderen weiß man es nicht so genau.

Sinnvolle Gegenstände wären:

- Schwimmweste (fürs Schiff): 33,- Rupien
- Hafer (fürs Pferd): 33,- Rupien
- Wanderschuhe (für die Ebene): 33,- Rupien
- Decke (für den Ballon): 33,- Rupien

Mit 200 Rupien durch Indien	
Art:	Programmidee
Ziel:	Für Diskussion in der Patrulle; kann auch als Einstieg für eine größere Aktion dienen.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	Diverse Gegenstände, die für die Reise gebraucht werden (siehe Beschreibung), Spielgeld
Dauer:	30 Minuten
Vorbereitung:	

- Fahrkarte (für den Zug): 33,- Rupien

Die anderen Gegenstände können beliebig gewählt sein (z.B.: Regenschirm, Taschenlampe, Pfeife, Wanderstock, Hut, Gameboy, ...) á 33,- Rupien.

Die Kinder diskutieren untereinander welche Gegenstände zu kaufen sind und erwerben diese auch anschließend.

Anschließend wird mit dem LeiterInnen besprochen, ob die Sachen sinnvoll waren oder nicht, bzw. ob sie genug Geld für den Zöllner haben. Bewertung ist möglich, aber nicht nötig.

Siehe auch

- [Die Reise um die Erde in 80 Tagen](#)



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Mit der Windrose zeichnen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Mit_der_Windrose_zeichnen/

Archiviert am: 2025-09-19 21:56:07

Mit der Windrose / den Gradzahlen zeichnen ist eine Methode zur kreativen Beschäftigung mit Himmelsrichtungen und Gradzahlen.

Ziel

Wiederholen der Windrichtungen

Beschreibung

Der Spielleiter erzählt eine Geschichte in welcher Himmelsrichtungen und Gradzahlen vorkommen. Die Patroullen zeichnen auf einem karierten Papier mit. Heraus kommt eine Botschaft oder ein Bild.

Mit der Windrose zeichnen	
Art:	Spiel
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Quartettkarten vorbereiten- oder als Programmunkt die GuSp selber zeichnen lassen
Dauer:	15 Minuten
Vorbereitung:	15 Minuten



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

hier fehlt noch ein Download, wir liefern diesen noch nach!

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Modell mit Höhenschichtlinien – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Modell_mit_H%C3%B6henschichtlinien/

Archiviert am: 2025-09-19 21:56:15

Modell mit Höhenschichtlinien
ist eine Möglichkeit der kreativen Beschäftigung mit der Aussagekraft von Höhenschichtlinien in Landkarten.

Ziel

GuSp sehen am selbstgebastelten Modell, was die Höhenschichtlinien einer Karte aussagen.

Beschreibung

Ergebnis soll ein plastisches Modell sein, dass die Funktion von Höhenschichtlinien auf der Karte umgelegt in die Wirklichkeit zeigt.

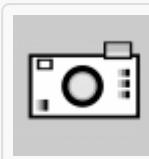
Es geht aber auch darum, dass die GuSp sich dieses Modell gemeinsam erbasteln, also alle etwas zum Basteln und Schneiden haben:

Wählt einen Bereich auf der Karte mit vielen Höhenschichtlinien aus (Berg...).

Sehr gut geht es mit ca 1cm starken Karton. Pro Höhenschichtlinie, die ihr darstellen wollt, braucht ihr ein Karton-Stück in der jeweiligen Größe der Höhenschichtlinie. Auf jeden Karton eine andere Höhenschichtlinie von der Karte übertragen und dann ausschneiden.

Wenn ihr alles richtig gemacht habt, und die so erhaltenen Platten übereinander legen, habt ihr die ganze Landschaft vor euch so wie sie in Wirklichkeit aussieht.

Modell mit Höhenschichtlinien	
Art:	Programmidee
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	Karton (Je nach Anzahl der Höhenschichtlinien) Wanderkarte Bleistift Scheren
Dauer:	90 Minuten
Vorbereitung:	10 Minuten



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Siehe auch

Methoden zum Thema Karte und Kompass

- [Aktivtipp aus dem JOKER - Kartenzeichenmemory](#)
- [Archäologie](#)
- [Bahnstrecken auf der Landkarte](#)
- [BiPi feiert Geburtstag](#)
- [Die Abschlusswanderung](#)
- [Die Schatzinsel](#)
- [Ein geheimer Bote](#)
- [Fotos von Kartenzeichen in der Wirklichkeit](#)
- [Gehen nach dem Kompass](#)
- [Ja-Nein-Schatzsuche](#)
- [Kompass-Reigen](#)
- [Kompass-Spiel](#)
- [Kartenzeichen-Bewegungsspiel](#)
- [Kartenzeichen-Domino](#)
- [Kartenzeichen-Kim](#)
- [Kartenzeichen-Quartett](#)
- [**Modell mit Höhenschichtlinien**](#)
- [Punkte im Gelände finden](#)
- [Schatzsche](#)
- [Schatzsche am Papier mit der Windrose](#)
- [Scotland Yard auf der Landkarte](#)
- [Scotland Yard in Real Life](#)
- [Windrosen-Kim](#)
- [Windrosenspiel](#)
- [Wo steht der Fotograf](#)

Modellanlage bauen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Modellanlage_bauen/

Archiviert am: 2025-09-19 21:56:23

Modellanlage bauen ist eine Programmidee im Bereich des Modellbaus.

Beschreibung

Baut miteinander eine kleine Modellanlage. Häuser, Bäume, Wegkreuz, Brücke, Felder... (wenn möglich so, dass ihr die Landschaft immer wieder verändern könnt) Nun könnt ihr eine Planskizze oder ein Kroki anfertigen.

Bemerkungen

Bemerkungen zur

Dauer

kann sich über einen längeren Zeitraum erstrecken

Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).



Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Morse-Apparat bauen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Morse-Apparat_bauen/

Archiviert am: 2025-09-19 21:56:31

Morse-Apparat bauen ist eine Programmidee zum Verbinden von [Morsen](#) und dem Bauen eines technischen Gerätes.

Beschreibung

Das Gummiband um die Flachbatterie wickeln. Die Schraube am oberen Ende der Wäscheklammer befestigen und die Wäscheklammer (den "Morseschalter") am Gummiband einhängen. Den einen Kontakt zwischen die zwei oberen Enden der Wäscheklammer biegen, den anderen mit Hilfe des Klingeldrahtes zuerst mit der Glühbirne und weiter mit der Schraube verbinden. Nun sollte beim betätigen des "Morseschalters" der Stromkreis geschlossen werden und die Glühbirne leuchten.

Morse-Apparat bauen	
Art:	Programmidee
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	1 Flachbatterie, 1 Holzwäscheklammer, 1 Gummiband (breit), 1 Lämpchen mit Fassung, 1 kleine Schraube, etwas Klingeldraht.
Dauer:	20 Minuten
Vorbereitung:	

Bemerkungen

- Vorab den Einkauf der Einzelteile einplanen - eventuell sogar mit den Kindern?



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Morse-Scrabble – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Morse-Scrabble/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:56:40

Morse-Scrabble ist eine Programmidee zum spielerischen Lernen des [Morsens](#).

Ziel

Interaktion, Bewegung, morsen üben

Beschreibung

Vor jeder Patrulle liegen in ca. 10 Meter Entfernung ein Stapel von Morsebuchstaben (einige mehrmals) auf Kartonkärtchen geschrieben. Nun ruft die SpielleiterIn zb.: „Ein Wort mit 8 Buchstaben!“ Jede Patrulle holt nun so schnell wie möglich die Morsezeichen und versucht ein Wort mit 8 Buchstaben zu legen.

Morse-Scrabble	
Art:	Spiel
Ziel:	Interaktion, Bewegung, morsen üben
Inhalt:	
Teilnehmer:	mehrere Patrullen
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Morsebuchstaben auf großen Kartonkarten
Dauer:	15 Minuten
Vorbereitung:	10 Minuten



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Morsememory – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Morsememory/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:56:47

Morsememory ist eine Programmidee zum Thema Morsen.

Beschreibung

Ein Buchstabe und das entsprechende Morsezeichen bilden jeweils ein Paar.

Morsescrabble

Funktioniert wie Scrabble, nur verwendet man anstelle der Buchstaben Morsezeichen.

Morsebingo

Die GuSp tragen in ein Raster beliebige Buchstaben ein. Der Leiter beginnt nun die Buchstaben zu morsen. Wer als

Erster alle Buchstaben seines Rasters durchgestrichen hat, hat gewonnen.

Tastmorse

Mit Zündhölzer werden die Morsezeichen auf Karton geklebt. man kann sie nun ertasten.

Morsememory	
Art:	Programmidee
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Kärtchen mit den Morsezeichen, Kärtchen mit Buchstaben, leere Kärtchen, Papier, Stifte
Dauer:	
Vorbereitung:	

Morseapparat bauen

Material:

- 1 Flachbatterie
- 1 Holzwäscheklammer
- 1 Gummiband (breit)
- 1 Lämpchen mit Fassung
- 1 kleine Schraube
- etwas Klingeldraht.

Das Gummiband um die Flachbatterie wickeln. Die Schraube am oberen Ende der Wäscheklammer befestigen und die Wäscheklammer (den "Morseschalter") am Gummiband einhängen. Den einen Kontakt zwischen die zwei oberen Enden der Wäscheklammer biegen, den anderen mit Hilfe des Klingeldrahtes zuerst mit der Glühbirne und weiter mit der Schraube verbinden. Nun sollte beim Betätigen des "Morseschalters" der Stromkreis geschlossen werden und die Glühbirne leuchten.

Siehe Auch

- [Morse-Apparat bauen](#)

Variation

Man kann anstelle von Punkt und Strich auch andere Symbole/Gegenstände/Zeichen zum Morsen verwenden. Zum Beispiel Knopf und Achterknoten, leere und volle Musiknoten, ...



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Mousepad basteln – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Mousepad_basteln/

Archiviert am: 2025-09-19 21:56:54

Mousepad basteln ist eine Bastelidee.

Anleitung

1. Oberste Lage einer Serviette laminieren.
2. Die Rückseite der laminierten Servietten weiß anstreichen. Trocknen lassen.
3. Die doppelseitige Klebefolie vollflächig auf den Moosgummi aufkleben.
4. Das Moosgummi auf die weiß gestrichene Seite der laminierten Servietten aufkleben und fest andrücken.
5. Die gewünschte Form mit einer Schere ausschneiden.
-



so schaut das Mousepad aus

Mousepad basteln	
Art:	Programmidee
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Laminierfolie Laminiergerät Moosgummi Serviette Acrylfarbe in Weiß Schere Pinsel Doppelseitige/s Klebefolie/Klebeband,
Dauer:	
Vorbereitung:	

Quelle

- <http://www.bastelfrau.de/> - von Katja Bewer

Autoren: Lo Hufnagl

Musik wird zur Geheimschrift – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Musik_wird_zur_Geheimschrift/

Archiviert am: 2025-09-19 21:56:59

Musik wird zur Geheimschrift
ist eine Kreative Verpackung der
Methode [Geheimschrift](#).

Inhaltsverzeichnis

- [1 Vorbereitung](#)
- [2 Beschreibung](#)
- [3 Variation](#)
- [4 Bemerkungen](#)

Vorbereitung

- Playlist/Stick/
Tonbandkassette mit
Liederausschnitten
vorbereiten

Musik wird zur Geheimschrift	
Art:	Programmidee
Ziel:	Beschäftigen mit Geheimschriften
Inhalt:	Text als Musik getarnt
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Kassettenrekorder, Tonbandkassette mit "Geheimcode"
Dauer:	15 Minuten
Vorbereitung:	60 Minuten

Beschreibung

Den "Agenten" wird eine "Geheimbotschaft" mittels mehrerer Song-Ausschnitte (immer die ersten zwanzig Sekunden) übermittelt. Die Anfangsbuchstaben der Interpretennamen ergeben aneinander gereiht die "Botschaft".

Variation

Es können je nach Alter der Kinder auch längere Ausschnitte vorgespielt werden oder die Anfangsbuchstaben der Titel selbst die Lösung bilden. Selbstverständlich kann die "Botschaft" auch verkehrt herum "geschrieben" sein - dann wird das Worteraten schwieriger bis unmöglich.

Bemerkungen

- Musik nach Hörgewohnheiten der Kinder aussuchen - sonst sind sie chancenlos.
- Alternativ anhand der Liedertexte im Internet suchen lassen, welcher Interpret (oder Titel) das war.

Geheimschriften

- [Bildmorse](#)
- [Die Schatzinsel](#)
- **Musik wird zur Geheimschrift**
- [Windrosen-Geheimschrift](#)
- [Übersetzungsprogramm](#)

Mörder, äh, Mörderin – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/M%C3%B6rder,_%C3%A4h,_M%C3%B6rderin/

Archiviert am: 2025-09-19 21:57:06

Mörder, äh, Mörderin

Inhaltsverzeichnis

- [1 Art](#)
- [2 Ziel](#)
- [3 Dauer](#)
- [4 Wir brauchen dazu](#)
- [5 So geht es](#)
- [6 Besondere Hinweise](#)
- [7 Varianten](#)
- [8 Wann einsetzen](#)
- [9 Weblinks](#)

Art

sehr paranoides Spiel für nebenher

Ziel

alle bringen sich nach und nach gegenseitig (symbolisch) um (und lernen dabei die Namen)

Dauer

nebenher während der gesamten Veranstaltung, einen bis mehrere Tage lang

Wir brauchen dazu

Loszettel mit den Namen aller Spielerinnen

So geht es

Am Anfang der Veranstaltung werden die Zettel gemischt und an die Spielerinnen verteilt. Dabei erhält jede den Zettel mit dem Namen ihres zukünftigen Opfers:

- zufällig durch Ziehen, wenn niemand Externes da ist, die die Zettel verteilen kann, oder
- jemand, die nicht mitspielt, verteilt die Zettel so, dass sich aus allen Mörderinnen-Opfer-Beziehungen ein Kreis bildet (damit genau dann das eigene Opfer die eigene Mörderin ist, wenn nur noch zwei Spielerinnen überlebt haben)

Dann wird ein Zettel mit den Namen aller Spielerinnen aufgehängt. Auf Zeichen beginnt das Spiel.

Ein Mord geht folgendermaßen vor sich:

1. Die Mörderin trifft ihr Opfer, das auf ihrem Zettel steht.
2. Es dürfen keine (lebenden) Zeuginnen anwesend sein. Wenn beim Mord eine Zeugin anwesend ist, den Mord sieht und dies sofort sagt, dann ist der Mord ungültig.
3. Die Mörderin gibt dem Opfer einen beliebigen Gegenstand, zum Beispiel eine Flasche oder einen Stift. Wenn das Opfer den Gegenstand freiwillig annimmt, ist es gemordet.
4. Die Mörderin teilt dem Opfer mit, dass es nun tot ist.
5. Das Opfer gibt den Zettel mit dem Namen seines Opfers der Mörderin. So erhält die Mörderin den Namen ihres nächsten Opfers. Auf diese Weise entstehen Massenmörderinnen.
6. Das Opfer trägt auf der aushängenden Namensliste ein Kreuz neben dem Namen der Verblichenen ein sowie die Todeszeit und -art, wenn sie mag ("Mit einem Grillspieß ermordet.", "War beim Kiffen zu gierig." oder so).
7. Man darf nicht dazu lügen, ob man noch lebt oder schon tot ist (Auslassungslügen sind natürlich erlaubt). Tote dürfen noch Lebende außerdem nicht entlarven.

Wer überleben möchte, sollte deswegen keine Gegenstände direkt annehmen oder sicherstellen, dass eine lebende Zeugin zuschaut.

Das Spiel ist zu Ende, wenn beim Showdown der letzten beiden überlebenden Spielerinnen die eine die andere erfolgreich ermordet.

Besondere Hinweise

Das Spiel läuft während des Seminars oder der Fahrt so nebenher. Es kann allerdings zu einer handfesten Paranoia führen und im Extremfall eine konstruktive Zusammenarbeit während des Seminars unmöglich machen. Es kann aber auch einen Heidenspaß machen und sehr spannend sein!

Varianten

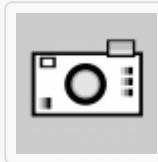
- Der Mord geschieht durch ein einfaches "Du bist tot!". Das hat aber den Nachteil, dass sich das Opfer nicht wehren kann.
- Der Mord geschieht durch einen symbolischen Mordakt, zum Beispiel:
 - mit einer Wasserpistole erschießen
 - mit Tabasco im Bier vergiften
 - durch eine Zeitbombe zerreißen (mit einer Fotoapparat-Blitzlichtbirne als Sprengladung)

Damit niemand verletzt wird, darf niemand beim Autofahren ermordet werden (für den Mord kurz rechts heranfahren ist selbstverständlich in Ordnung). Eine echte Körperverletzung muss auch ausgeschlossen sein.

Dabei kann es durchaus zu sehr schönen Mafiamorden kommen, wie etwa jemandem nachts an der Haustür mit der Wassermaschinenpistole aufzulauern.

Wann einsetzen

Bei Seminaren und längeren Veranstaltungen, wenn die Anwesenden Spaß an so umfangreichen Spielen haben.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Weblinks

- [Spielereader von Oliver Klee](#)

Kommunikationsspiele

- [NASA-Spiel](#)
- [Schiffbruch](#)
- [Insel ohne Wiederkehr](#)
- [Zwei Euro](#)
- [Brücke bauen](#)
- [Schere-Spiel](#)
- [Mörder, äh, Mörderin](#)
- [Nacht in Palermo](#)
- [Kommunikationsmetaphern](#)
- [Trotzburg](#)
- [Die heimliche Freundin](#)
- [Kreisflucht](#)
- [Gummibärchenanalyse](#)

Nacht in Palermo – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Nacht_in_Palermo/

Archiviert am: 2025-09-19 21:57:12

Inhaltsverzeichnis

- [1 Alias](#)
- [2 Art](#)
- [3 Ziel](#)
- [4 Dauer](#)
- [5 Wir brauchen dazu:](#)
- [6 So geht es](#)
- [7 Besondere Hinweise](#)
- [8 Wann einsetzen](#)
- [9 Variante:](#)
- [10 Weblinks](#)

Alias

Mafiaspiel, Mörderspiel

Art

Mörderinnenspiel mit extremem Psychofaktor

Ziel

die Gruppe muss zwei Mörderinnen finden und hinrichten lassen

Dauer

15–45 Minuten

Wir brauchen dazu:

Sitzkreis mit mindestens 10 Teilen, Zettel als Lose, Stift, möglichst wenig Licht (optional)

So geht es

Eine Spielerin ist die Spielleiterin. Die anderen ziehen Lose (oder Spielkarten), um ihre Rollen zugeteilt zu bekommen:

2 Mörderinnen

Zettel mit *M*

1 Detektivin

Zettel mit *D*

Bürgerinnen

leere Zettel für den Rest

Alle sitzen so im Kreis, dass jede jede sehen kann. Die Spielleiterin fängt an zu erzählen:

Es wird Nacht in Palermo. Die Bürgerinnen gehen schlafen. Alle Spielerinnen schließen die Augen.

Doch zwei Mörderinnen erwachen und suchen ein Opfer. Die beiden Mörderinnen erwachen und verständigen sich durch Blicke oder andere Zeichen auf ein Opfer und teilen der Spielleiterin das Opfer mit. Die Mörderinnen schlafen wieder ein. Die Mörderinnen schließen wieder die Augen.

Die Detektivin erwacht. Die Detektivin öffnet die Augen. Sie deutet für die Spielleiterin auf eine Bürgerin. Die Spielleiterin signalisiert, ob dies eine Mörderin oder eine Bürgerin ist. Die Detektivin schlaf wieder ein. Die Detektivin schließt wieder die Augen.

Es ist Morgen. Die Bürgerinnen von Palermo erwachen – bis auf eine. Die Spielleiterin teilt dem Opfer mit, dass es jetzt tot ist.

Die Bürgerinnen diskutieren jetzt und entscheiden, welche beiden aus ihrer Mitte sie als verdächtigte Mörderinnen auf die Anklagebank setzen. Diese beiden Bürgerinnen halten dann je eine kurze Verteidigungsrede.

Die Bürgerinnen entscheiden danach, wen sie hinrichten. Die Hingerichtete muss danach mitteilen, ob sie eine Mörderin war oder nicht.

In der nächsten Nacht nehmen das Mordopfer und die Hingerichtete nur noch beobachtend am Spiel teil. Sie brauchen die Augen nicht zu schließen, dürfen aber auch nicht reden oder den Lebenden irgendwelche Zeichen geben.

Das Spiel geht so lange, bis beide Mörderinnen hingerichtet sind oder alle Nicht-Mörderinnen ermordet sind. Danach kann neu gelost werden.

Hier ein paar unverfälschte Zitate vom DPO-Freak auf einer OE-Vorbereitungsfahrt:

- "Hängt ihn höher!"
- "Bombenleger!"
- "Randgruppen zuerst!"
- "Das war unser letztes Weibchen!"

Besondere Hinweise

Das Spiel kann sehr heftig werden: Gegenseitige Beschuldigungen, Sündenböcke, Verschwörungen, Intrigen. Mit Demokratie oder Konsens hat das nichts mehr zu tun.

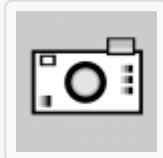
Wann einsetzen

Abends beim Bier oder so.

Variante:

Die Werwölfe von Thiercelieux

Unter <http://www.mafiaspiel.de/> ist eine umfangreiche Website zu diesem Spiel und seinen Varianten zu finden. Außerdem veranstaltet die EMSA Bonn (<http://www.emsa-bonn.de>) regelmäßig Mafia-Runden.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Weblinks

- [Spielereader von Oliver Klee](#)

Kommunikationsspiele

- [NASA-Spiel](#)
- [Schiffbruch](#)
- [Insel ohne Wiederkehr](#)
- [Zwei Euro](#)
- [Brücke bauen](#)
- [Schere-Spiel](#)
- [Mörder, äh, Mörderin](#)
- [**Nacht in Palermo**](#)
- [Kommunikationsmetaphern](#)
- [Trotzburg](#)
- [Die heimliche Freundin](#)
- [Kreisflucht](#)
- [Gummibärchenanalyse](#)

NASA-Spiel – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/NASA-Spiel/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:57:19

Inhaltsverzeichnis

- [1 Art](#)
- [2 Ziel](#)
- [3 Dauer](#)
- [4 Wir brauchen dazu:](#)
- [5 So geht es](#)
- [6 Verlauf:
 - \[6.1 1. Einzelentscheidung \\(5 Minuten\\):\]\(#\)
 - \[6.2 2. Gruppenentscheidung \\(15 Minuten\\):\]\(#\)
 - \[6.3 3. Delegiertenentscheidung \\(10 Minuten\\):\]\(#\)
 - \[6.4 4. Auswertung \\(15–30 Minuten\\):\]\(#\)](#)
- [7 Besondere Hinweise](#)
- [8 Weblinks](#)

Art

Teamspiel

Ziel

Erkennen der unterschiedlichen Arbeitsweisen und Entscheidungsfindungsprozesse bei Einzelarbeit, Gruppenarbeit und Delegation

Dauer

1,5–2 Stunden

Wir brauchen dazu:

pro Person eine Spielanleitung sowie Schreibkram

So geht es

Jede Spielerin erhält das Blatt aus dem Anhang. Für die zweite Phase bilden sich mindestens zwei Gruppen von etwa acht Spielerinnen.

Verlauf:

Zum Verlauf des Spiels wird den Teilnehmerinnen Folgendes erklärt:

In diese Übung spielen wir unsere Möglichkeiten, Entscheidungen zu treffen, an einem Modell durch. Wir erfahren dabei, wie sich Entscheidungen sinnvoll durchführen lassen und was für Hindernisse im Wege stehen können.

Bitte achtet bei den ersten drei Spielphasen darauf, dass die Spielerinnen die vorgegebene Zeit nicht überschreiten. Zeitdruck ist ein sehr wichtiges Element bei diesem Spiel!

1. Einzelentscheidung (5 Minuten):

Ihr versucht – jede für sich allein – die gestellte Aufgabe zu lösen.

2. Gruppenentscheidung (15 Minuten):

Das Ziel ist ein Beschluss der Gruppe, mit dem jede von euch einverstanden ist. Das bedeutet, dass der Rang jedes der 15 Gegenstände, die für das Überleben notwendig sind, die Zustimmung einer jeden von euch haben muss, um ein Teil des Gruppenbeschlusses zu werden.

Es wird sich nicht in allen Punkten erreichen lassen, dass alle Gruppenmitglieder zu der gleichen Meinung kommen. Ihr versucht aber als Gruppe, jeden Punkt so zu diskutieren und zu beschließen, dass alle Mitglieder zumindest teilweise zustimmen können.

3. Delegiertenentscheidung (10 Minuten):

Jede Gruppe wählt aus ihrer Mitte zwei Vertreterinnen, die nach Meinung der Gruppe am besten mit der Materie umgehen können. Die Vertreterinnen aller Gruppen setzen sich zusammen und entscheiden im Plenum noch einmal. Die anderen Teilnehmerinnen dürfen dabei zuhören und -schauen, aber während der Verhandlung nichts sagen. *Diesen Durchgang könnt ihr bei Zeitknappheit weglassen lassen.*

4. Auswertung (15–30 Minuten):

Die verschiedenen Ergebnisse werden untereinander und mit dem Sachverständigenergebnis der NASA-Fachleute verglichen:

1. Sauerstofftanks
2. Wasser
3. Sternenkarte
4. Nahrungskonzentrat
5. Fernmelde-Empfänger
6. Sender
7. Nylonseil

8. Erste-Hilfe-Koffer
9. Fallschirmseide
10. Schlauchboot
11. Signalpatronen
12. Pistole
13. Trockenmilch
14. Heizgerät
15. Magnetkompass
16. Streichhölzer

Dies ist nicht die *einzig wahre* Lösung. Ziel des Spieles ist nicht ein möglichst gutes Ergebnis, sondern die verschiedenen Wege dort hin und die Erfahrungen und Erkenntnisse dabei.

Bitte macht unbedingt die Auswertung! Ohne Auswertung ist das NASA-Spiel wertlos!

Bei der Auswertung soll in etwa das herauskommen, was bei der OE-Vorbereitungsfahrt 2000 herausgekommen ist:

- neue/andere/bessere Ideen durch Gruppenarbeit statt Einzelarbeit
- vorher sollte man die Fakten klären und einen gleichen Wissensstand herstellen
- vorher sollte man auch das Ziel und die Prioritäten bei der Aufgabe klären
- es ist wichtiger, dass die Gruppe ein Ergebnis bekommt, als dass Einzelne ihr Ergebnis versuchen durchzubringen
- vorher sollte man sich über die Vorgehensweise einigen
- auch knappe Zeit sollte in Ruhe genutzt werden; Hektik ist kontraproduktiv
- man sollte sich bewusst machen, was man *nicht* weiß und keine Zeit mit sinnlosem Herumraten verschwenden
- mögliche Entscheidungsfindungsmodelle:

Konsens

alle können *gut* mit dem Ergebnis leben; möglichst *Win-Win-Lösung*, die nicht unbedingt in der Mitte zwischen den Ausgangspositionen liegen muss; erfordert das Klären von Interessen

Kompromiss

man trifft sich in der Mitte; es reicht, die Standpunkte zu klären^[1]

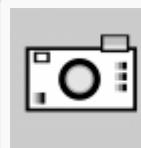
Mehrheitsentscheid

schnelle Entscheidungen, auch wenn nicht jeder damit einverstanden ist; das Gegenteil von Konsens;
Nachteile:

- nicht alle stehen unmittelbar dahinter und sabotieren eventuell das Ergebnis
- nicht alle verstehen unbedingt die Lösung
- kompetente Lösungen werden eventuell überstimmt

Besondere Hinweise

Das NASA-Spiel wurde erstmals veröffentlicht bei .



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Weblinks

- [Spielereader von Oliver Klee](#)

Kommunikationsspiele

- [NASA-Spiel](#)
- [Schiffbruch](#)
- [Insel ohne Wiederkehr](#)
- [Zwei Euro](#)
- [Brücke bauen](#)
- [Schere-Spiel](#)
- [Mörder, äh, Mörderin](#)
- [Nacht in Palermo](#)
- [Kommunikationsmetaphern](#)
- [Trotzburg](#)
- [Die heimliche Freundin](#)
- [Kreisflucht](#)
- [Gummibärchenanalyse](#)

Referenzfehler: Es sind `<ref>`-Tags vorhanden, jedoch wurde kein `<references />`-Tag gefunden.

Nasenhaare – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Nasenhaare/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:57:27

Nasenhaare ist eine Form eines Geruchskims.

Beschreibung

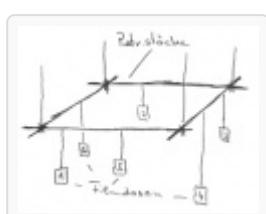
Auf einem Rahmen aus 4 Patrullenstöcken werden z.B. 10 Filmdosen in unterschiedlicher Länge abgehängt. In je zwei Filmdosen – vorher sind diese zu nummerieren – gibt man die gleichen Gerüche; bei Flüssigkeiten sind diese in Watte zu tränken. Vorher hat man genügend kleine Löcher in die einzelnen Filmdosen gemacht. Das ganze Gebilde sollte anschließend irgendwie abgehängt werden. Die Idee dahinter ist, dass die Filmdosen hier die Geruchspartikel symbolisieren; die Schnüre die einzelnen Nasenhaare! Nun hat der GuSp bzw. die Patrouille folgende Aufgabe:

Nasenhaare	
Art:	Programmidee
Ziel:	Beschäftigen mit Gerüchen
Inhalt:	Gerüche erkennen
Teilnehmer:	1
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Patrullenstücke Schnur Filmdosen Watte
Dauer:	20 Minuten
Vorbereitung:	60 Minuten

1. die verschiedenen Gerüche sind zu erkennen und zu benennen/aufzuschreiben
2. die gleichen Gerüche – Nummern der Filmdosen - sind einander zuzuordnen

Bilder

•



Skizze des Gestells

-



2=Skizze einer Filmdose

Bemerkungen

Die Filmdosen sollten schlussendlich in für die Teilnehmer angenehmer Höhe hängen.

Autoren: Gruppe 36 St. Stanislaus Kostka

Natur-Memory – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Natur-Memory/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:57:33

Natur-Memory ist eine Methode zum Beschäftigen mit Pflanzen und Naturmaterialien.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
 - [2.1 Anmerkungen](#)
- [3 Literatur](#)

Ziel

Aufmerksam in der Natur unterwegs sein, Gedächtnisübung

Beschreibung

Vor Beginn sammelst Du - ohne dass es die Kinder merken - zehn natürliche Gegenstände, wie Steine, Eicheln, Tannenzapfen, Blätter, Blumen, Schneckengehäuse, Federn und dergleichen. Lege sie auf ein Tablett und bedecke sie mit einem Tuch. Nun rufe die Kinder zusammen und sage ihnen: „Unter diesem Tuch liegen zehn Dinge, die ihr in der Natur finden könnt. Schaut genau hin, wenn ich das Tuch einige Augenblicke hochhebe (etwa 30 Sekunden), und behaltet möglichst alles im Kopf!“

Nun ziehen die Kinder patroullenweise los und suchen nach gleichen Gegenständen. Nach fünf Minuten rufst Du sie zurück. Wenn alle da sind, ziehst du jeden Gegenstand einzeln hervor, fragst, wer etwas Gleches gefunden hat, und erzählst interessante Geschichten darüber

Anmerkungen

Diese Idee ist geeignet als Einstieg in den Schwerpunkt [Einfaches und naturverbundenes Leben](#).

Die Kinder sind immer mit großer Begeisterung dabei. Vor allem in unbekanntem Gelände (z.B. am Ankunftstag am [Sommerlager](#)) gibt es ihnen die Möglichkeit eines ersten Erkundungs-Ganges. Den Schwierigkeitsgrad kann man durch die Auswahl (nur verschiedene Blätter sind eher etwas für Geübte) und die Anzahl der Gegenstände variieren.

Literatur

- *Mit Kindern die Natur erleben* von Joseph Cornell, Verlag an der Ruhr
- *Mit Freude die Natur erleben* Joseph Cornell, Verlag an der Ruhr



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemachte Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Ortskundung – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Ortskundung/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:57:42

Ist eine **Ortskundung** Programmidee zum besseren Kennenlernen eines neuen Ortes, zum Beispiel am Sommerlager.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
- [3 Bemerkungen](#)
- [4 Siehe auch](#)

Ziel

Plane und führe mit deiner Patrouille einer Ortskundung durch.

Beschreibung

Ortskundung	
Art:	Programmidee
Ziel:	Plane und führe mit deiner Patrouille einer Ortskundung durch.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Draußen
Material:	ev. Orts- oder Stadtplan Fotos Ansichtskarten Kamera
Dauer:	120 Minuten
Vorbereitung:	

Du kennst deinen Heimatort bzw. Ort wo deine Pfadfindergruppe ihr Heim hat wahrscheinlich ganz gut. Trotzdem gibt es immer wieder etwas Neues zu entdecken bzw. auch anderen mitzuteilen. Überlege doch einmal was du gerne anderen mitteilen/zeigen möchtest (was ist besonders interessant, gibt es nur bei euch, ist für Kids in deinem Alter interessant ...).

Hier ein paar Ideen zur Umsetzung:

- Du machst eine Stadt- oder Ortsführung mit anderen und zeigst ihnen Sehenswürdigkeiten (vorher abgehen und wichtiges notieren).
- Du stellst eine [Rätselrallye](#) zusammen und die anderen sollen in einer bestimmten Zeit die Antworten herausfinden.
- Du besorgst dir ev. alte Fotos und Ansichtskarten und die anderen sollen herausfinden/erraten welche Gebäude (Straße) etc. abgebildet sind.
- Du fotografierst Details von Häusern (z.B. Haustore), Brunnen, Statuen, Denkmäler, Fassadenausschnitte etc. und die anderen versuchen herauszufinden, wohin das Foto gehört oder was es darstellen soll ([Fotorallye](#))

Du zeigst den anderen dann auch diese Örtlichkeiten, so könnt ihr gemeinsam die Schönheiten eures Ortes bewusster ansehen und beobachten.

Deine LeiterInnen sind dir sicher gerne behilflich, wenn du noch Fragen hast.

Bemerkungen

Dauer

Aufgrund der Dauer eventuell auf zwei Heimstunden aufteilen!

Siehe auch

- [Ortskundung 2](#)



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Ortskundung 2 – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Ortskundung_2/

Archiviert am: 2025-09-19 21:57:49

Eine **Ortskundung** ist eine **Programmidee**, um einen neuen Ort besser kennen zu lernen.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
- [3 Variation](#)
- [4 Bemerkungen](#)
- [5 Siehe auch](#)
- [6 Literatur](#)

Ziel

Selbstständiges Erkunden eines Ortes; aufmerksames Beobachten; Mut gewinnen fremde Personen anzusprechen.

Ortskundung 2	
Art:	Programmidee
Ziel:	Selbstständiges Erkunden eines Ortes; aufmerksames Beobachten; Mut gewinnen fremde Personen anzusprechen.
Inhalt:	
Teilnehmer:	60 180
Leiter:	
Ort:	Draußen
Material:	Fragen ausarbeiten, Ort selbst vorher erkunden Zettel mit Fragen und Aufgaben (kann aber auch aufwändiger gestaltet sein!), Papier und Stifte
Dauer:	
Vorbereitung:	

Beschreibung

Jede Patrouille soll verschiedene Gegebenheiten aus dem Ort ausfindig machen. Es ist zweckmäßig, dass die LeiterInnen zuvor selbst den Ort nach Wissenswertem abgrast und einen Fragebogen verfasst (15 bis höchstens 30 Fragen). Es sollte auf eine ausgewogene Mischung aus „trockenen“ (zb.: Wann wurde die Pfarrkirche erbaut?) und originellen Fragen (Welche Band spielt am 10.7 am Hauptplatz? Welche Augenfarbe hat der Greissler?) angestrebt werden.

Es soll natürlich auch genug Zeit und Platz sein, damit jede Patrouille Dinge über den Ort herausfindet, die sie selber gerne wissen würde, bzw. die sie interessant findet. Vielleicht überlegen sich die Guides und Späher einen Teil der Fragen selbst. Eventuell auch 2-3 Fragen für die andere Patrouille überlegen.

Variation

- Die Ortskundung kann natürlich auch in ein [Abenteuer](#) eingebettet werden. – Detektivgeschichte, Forscher,...

- in der eigenen Gemeinde durchführen. Welche überraschenden Besonderheiten entdeckt ihr?

Bemerkungen

Da die GuSp am Sommerlager erfahrungsgemäß gerne einkaufen, können Fragen wie "Wieviel Sonderangebote gibt es beim Adeg?" gewählt werden. Es sollten aber auch kulturelle Fragen nicht zu kurz kommen. Die GuSp können ins Gemeindeamt, zur Post, etc. geschickt werden. Als LeiterIn kannst du sie durchaus ermutigen die Leute im Ort zu fragen und um Hilfe zu bitten.

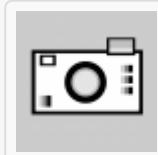
Es hat sich bewährt, dass die LeiterInnen während der Ortserkundung im Ort vorbeischauen um nach dem rechten zu sehen.

Siehe auch

- [Ortserkundung](#)

Literatur

- *Folge der Spur*, HARRANTH, SOKYA (Jungbrunnen/ J&V 1970). Enthält zahlreiche Anregungen zu Stadt-, Gelände- und Wanderspielen



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemachte Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Christoph Kuhn, Wien Gruppe 39

Paranoia – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Paranoia/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:57:57

Paranoia

Paranoia ist ein Auflockerungsspiel

Inhaltsverzeichnis

- [1 Wir brauchen dazu:](#)
- [2 So geht es:](#)
- [3 Wann einsetzen:](#)
- [4 Weblinks](#)

Wir brauchen dazu:

Platz zum Laufen

So geht es:

Jede Spielerin sucht sich eine Beschützerin und eine Verfolgerin, teilt dies aber niemandem mit. (Daher weiß niemand, ob und für wen sie Beschützerin oder Verfolgerin ist.) Dann versucht sie, sich so hinzustellen, dass sie die Beschützerin zwischen sich und der Verfolgerin bringt.

Nach der Halbzeit sind die Rollen vertauscht: Jede Spielerin hat jetzt vor der bisherigen Beschützerin Angst und fühlt sich durch die bisherige Verfolgerin beschützt.

Wann einsetzen:

Zum schnellen Auflockern draußen.

Weblinks

- [Spielereader von Oliver Klee](#)

Auflockerungsspiele

- Au ja!
- Bewegungskanon
- Daumenwrestling
- Die Milch kocht über!
- Ich fühle mich jetzt so ...
- Im Kreis hinsetzen
- Intelligenztest
- Jammern
- Knäuel weitergeben
- Labyrinth
- Margerite
- Maschine-Spiel
- **Paranoia**
- Pause
- Pärchenfangen
- Roboter parken
- Schlange und Hase
- Schuhsalat
- Smaug
- Taaa-Tung!
- Tropengewitter
- Wanderndes Klatschen
- Was machst du denn?
- Wäscheklammern
- Zauberwald
- Zulutanz

Partnerinneninterview – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Partnerinneninterview/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:58:03

Partnerinneninterview

Inhaltsverzeichnis

- [1 Art:](#)
- [2 Ziel:](#)
- [3 Dauer:](#)
- [4 Wir brauchen dazu:](#)
- [5 So geht es:](#)
- [6 Besondere Hinweise:](#)
- [7 Varianten:](#)
- [8 Wann einsetzen:](#)

Art:

klassisches Kennenlernspiel über die Eigenschaften der Leute

Ziel:

Partnerin der Gruppe vorstellen

Dauer:

20 Minuten plus ($\text{Teilnehmerinnen} \cdot 2$) Minuten

Wir brauchen dazu:

Schreibzeug für alle, einen Sitzkreis

So geht es:

Die Spielerinnen finden sich zu Pärchen zusammen (oder werden von der Seminarleiterin eingeteilt), die sich im Raum oder Gebäude verteilen. Beide Teile jedes Pärchens interviewen sich gegenseitig je 10 Minuten (also insgesamt 20 Minuten pro Pärchen).

Die Interviewerin kann alles fragen, was sie interessiert: Namen, Wohnort, Arbeit, Alter, Hobbys, Erwartungen, Haustiere, Anekdoten, Erlebnisse, ... Wenn es für das Seminar sinnvoll ist, kann die Seminarleiterin auch vorher ein paar Leitfragen anschreiben, an denen sich die Spielerinnen orientieren können. Beispiele:

- Was ging dir auf dem Weg hierher durch den Kopf?
- Was würdest du tun, wenn Geld keine Rolle spielte?
- Als was für ein Tier wärst du geboren worden?

- Was möchtest du in 5–10 Jahren sein?
- Was für Erwartungen hast du an das Seminar?

Beim Interview kann es hilfreich sein, sich die Fakten aufzuschreiben.

Nach der Interviewphase kommen die Spielerinnen wieder zum Stuhlkreis zusammen. Die Spielerinnen stellen nun zwei Minuten lang ihre jeweilige Partnerin der Gruppe vor (und entsprechend umgekehrt natürlich auch).

Nach jeder Vorstellung fragt die Seminarleiterin, ob die Vorgestellte sich gut dargestellt findet. Wenn dem so ist, geht es mit einem Applaus^[1] und der nächsten Vorstellung weiter.

Besondere Hinweise:

Weist die Spielerinnen darauf hin, dass sie selbst auf die Zeit achten sollen, damit beide Interviews etwa gleich lang werden.

Die Interviews können auch auf einem Spaziergang stattfinden. Dann wird es allerdings mit dem Aufschreiben schwierig.

Varianten:

Lügen-Porträt (nächstes Spiel, Seite), Pöstchenvergabe (Seite)

Wann einsetzen:

Wenn die Leute die Namen schon halbwegs kennen und sich jetzt etwas detaillierte kennen lernen sollen. Auch gut als erste Präsentationsübung auf einem Rhetorikseminar geeignet.

Kennenlernspiele

- Alle in einer Reihe
- Auf der Spur des Schokolade-Diebes
- Bankräuber-Steckbriefe
- Besetzt
- Chaosrunde
- Gegenstand aussuchen
- Interview
- Kennenlern-Bingo
- Kennenlern-Obstsalat
- Kennenlernspiel
- Kettenreaktion
- Koffer packen
- LeiterInnen-Domino
- Lügen-Porträt
- Mirko Mondsüchtig
- Miteinander reden
- Namensschreck
- Partnerinneninterview
- Pöstchenvergabe
- Sortieren
- Spinnennetz
- Standpunkte
- Streichholzvorstellung
- Zipp-Zapp

Referenzfehler: Es sind `<ref>`-Tags vorhanden, jedoch wurde kein `<references />`-Tag gefunden.

Partnersuche – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Partnersuche/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:58:11

Partnersuche ist eine Programmidee zum Einstieg ins Thema [Erste Hilfe](#), Krankheit, Verletzungen.

Ziel

Einstieg in das Thema Krankheiten und Verletzungen

Beschreibung

Zwei Gruppen bilden. Jeder aus der ersten Gruppe erhält ein Kärtchen mit einer Krankheit oder Verletzung. Jeder aus der zweiten Gruppe erhält ein Kärtchen mit der Ersten Hilfe oder Behandlungsmethode. Nun soll jeder seinen richtigen Partner finden, wo die Behandlungsmethode zur Krankheit oder Verletzung passt.

Beispiel

- Verstauchung = Umschlag mit essigsaurer Tonerde



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

[Erste Hilfe Programmideen](#)

- [Apotheken-Kim](#)
- [Der Grundkompetenzler](#)
- [Erste Hilfe bei den Holzfällern](#)
- [Erste Hilfe und Steckbrief einer Leiterin/eines Leiters](#)
- [Erste-Hilfe-Ja-Nein](#)
- [Literaturtipps zu Erste Hilfe](#)
- **Partnersuche**
- [Verband-Anlegen im Dunkeln](#)
- [Verletzungsmemory](#)
- [Zerschnittene Sätze zur Unfallverhütung](#)

Patrullenwappen – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Patrullenwappen/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:58:20

Patrullenwappen ist eine Methode zur Behandlung von Problemen in [Patrullen](#).

Ziel

- die Situation der Gruppe bewusst machen
- kleine Probleme im Gruppengespräch behandeln, die die ganze Patrulle betreffen

Beschreibung

JedeR zeichnet für sich das Wappen der Gruppe aus seiner Sicht.

Dazu erhält jedeR eine blanko-Vorlage. Zu jedem der Felder gibt es eine Frage:

1. Was ist die größte Leistung unserer Patrulle?
2. Welche 3 Aktivitäten der Patrulle machen mir am meisten Spaß?
3. Wobei soll sich unsere Patrulle Mühe geben, dass es besser wird?
4. 3 Eigenschaften, die mich in dieser Patrulle besonders freuen
5. 3 Eigenschaften, die mich in dieser Patrulle besonders stören
6. Was sollte unsere Patrulle tun, damit ich mich wohler fühle?

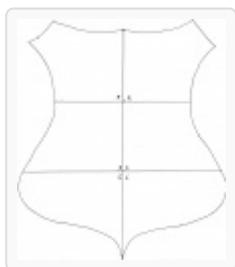
Die Fragen können natürlich auf eventuell vorhandene konkrete Probleme der Gruppe abgeändert werden.

Anschließend kommen alle Patrullenmitglieder wieder zusammen und besprechen nacheinander ihre Gedanken. Ein gemeinsames Patrullenwappen kann daraus gezeichnet werden.

Patrullenwappen	
Art:	Programmidee
Ziel:	die Situation der Patrulle bewusst machen; kleine Probleme, die die ganze Patrulle betreffen, im Patrullengespräch behandeln; mittels darstellen der eigenen Sichtweise und hören der anderen Perspektiven die anderen verstehen lernen
Inhalt:	Bilder zu eigener Sichtweise in ein Wappen zeichnen, Sichtweisen vergleichen und gemeinsame Sichtweise finden
Teilnehmer:	1 Patrulle
Leiter:	1
Ort:	Drinnen
Material:	Pro Patrullenmitglied einmal ein Wappenschild kopieren oder vorzeichnen auf weißes A4-Papier, mit 6 Feldern Schreibzeug Filzstifte oder anderes Zeichenmaterial
Dauer:	>30 min
Vorbereitung:	Vorlage Wappen

Die Methode ist auch geeignet, ein konkretes Problem anzusprechen. Mit Hilfe gezielt gestellter Fragen denkt zuerst jedeR selber darüber nach, anschließend tauscht sich die Gruppe aus. Eventuell kann einE LeiterIn moderieren oder auch nur dabei sein.

Wappen-Vorlage



Leer-Vorlage zum Gestalten

Autoren: Gruppe Baden / Paul Kubalek

Pause – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Pause/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:58:27

Pause ist ein [Auflockerungsspiel](#)

Inhaltsverzeichnis

- [1 Alias:](#)
- [2 Wir brauchen dazu:](#)
- [3 So geht es:](#)
- [4 Besondere Hinweise:](#)
- [5 Wann einsetzen:](#)
- [6 Weblinks](#)

Alias:

Auszeit

Wir brauchen dazu:

Pause	
Art:	Spiel
Ziel:	besseres Weiterarbeiten danach
Inhalt:	Pause zum Auslüften, Rauchen, Pinkeln oder einfach für andere Gedanken
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	
Dauer:	5–15 Minuten
Vorbereitung:	

So geht es:

Die Tutorin fragt die Gruppe, wie groß der Bedarf nach einer Pause ist. Wenn der Bedarf vorhanden ist, setzt die Tutorin eine Uhrzeit fest, zu der es nach der Pause weitergeht.

Besondere Hinweise:

Sehr wichtiges Spiel! Auch kleine Pausen können die Arbeitsfähigkeit der Gruppe enorm steigern und die gelebte Generosität enorm verringern.

Wann einsetzen:

Wenn die Gruppe generiert, erschöpft, hibbelig oder was auch immer ist. Nur am Anfang zum Wachwerden ist die Pause nicht so geeignet.

Weblinks

- [Spielereader von Oliver Klee](#)

Auflockerungsspiele

- [Au ja!](#)
- [Bewegungskanon](#)
- [Daumenwrestling](#)
- [Die Milch kocht über!](#)
- [Ich fühle mich jetzt so ...](#)
- [Im Kreis hinsetzen](#)
- [Intelligenztest](#)
- [Jammern](#)
- [Knäuel weitergeben](#)
- [Labyrinth](#)
- [Margerite](#)
- [Maschine-Spiel](#)
- [Paranoia](#)
- **Pause**
- [Pärchenfangen](#)
- [Roboter parken](#)
- [Schlange und Hase](#)
- [Schuhsalat](#)
- [Smaug](#)
- [Taaa-Tung!](#)
- [Tropengewitter](#)
- [Wanderndes Klatschen](#)
- [Was machst du denn?](#)
- [Wäscheklammern](#)
- [Zauberwald](#)
- [Zulutanz](#)

Pfadiknoten aus geflochtenem Leder – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Pfadiknoten_aus_geflochtenem_Leder/

Archiviert am: 2025-09-19 21:58:34

Pfadiknoten aus geflochtenem Leder ist eine Programmidee, bei der ein spezieller Halstuchknoten gefertigt wird.

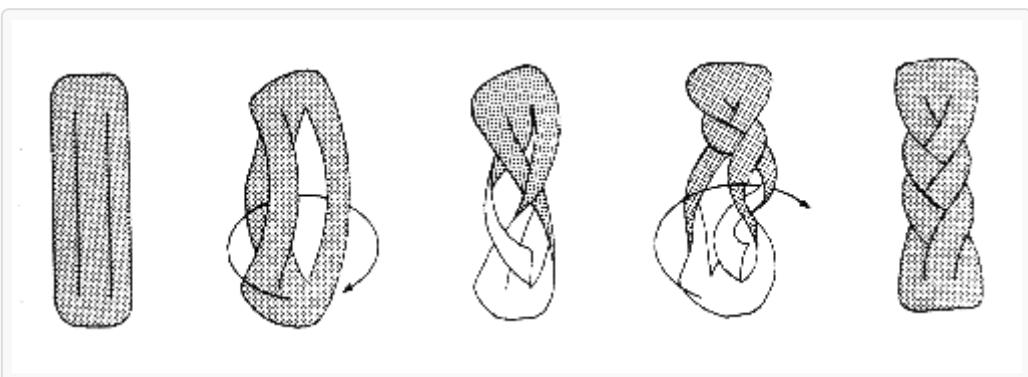
Beschreibung

Einen wirklich netter Haltuchknoten kann man relativ leicht aus Leder basteln:

Zur Fertigstellung brauchst man die Enden nur entweder mit einem kurzen Lederriemen (oder auch einem Spagat) zusammenbinden (vorher jeweils ein kleines Loch stechen) oder man lässt sich von einem Fachmann/Fachfrau einen Druckknopf am Leder befestigen.

Auf internationalen Lagern (z. B. [Jamboree](#)) trifft man oft Pfadfinder, die so einen Knoten haben!

Pfadiknoten aus geflochtenem Leder	
Art:	Programmidee
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Lederstück ca. 3x6 cm Tapezierermesser Lederschere
Dauer:	
Vorbereitung:	



Bemerkungen

Vorsicht beim Lederschneiden - man braucht ein scharfes Messer und die GuSp können sich daher leicht verletzen!

Autoren: Andreas Furm

Pfingst-Wortgottesdienst – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Pfingst-Wortgottesdienst/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:58:41

Pfingst-Wortgottesdienst ist ein christlicher Wortgottesdienst zum Thema Pfingsten. Er findet im Motto "Akte X" statt.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
- [3 Bemerkungen](#)
 - [3.1 Bemerkungen zum Ort](#)
 - [3.2 Bemerkungen zur Dauer](#)
- [4 Materialien](#)

Ziel

Die Patrullen haben sich mit dem Pfingstereignis auseinandergesetzt und einen gemeinsamen Gottesdienst zu diesem Thema gestaltet

Beschreibung

Aufgaben der Patrullen (in einem [Trupprat](#) von den [KornettInnen](#) untereinander aufzuteilen) - alle Patrullen erhalten dazu den Bibeltext (Apg 2, 1-13) mit dem Pfingstereignis.

1. Pfingstereignis darstellen
2. Schmuck für den Ort
3. Lieder aussuchen
4. Bild für den Wortgottesdienst

Pfingst-Wortgottesdienst	
Art:	Programmidee
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	6 42
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Fallschirmtuch Leintuch Stoffarben Pinsel Holz Sisalschnur Texte Formular für den Ablauf Holz Zünder Liederbücher Kerzen Bibelstelle als Kopie 7 Mal (Pfingstereignis)
Dauer:	90 Minuten
Vorbereitung:	30 Minuten

5. Feuer machen
6. Fürbitten & Abschlussgebet

Aufträge an die Patrullen

1. Lest gemeinsam die Bibelstelle. Was fällt Euch auf? Versucht die Ereignisse in einer kurzen Schauspielszene nachzuspielen.
2. Sucht gemeinsam Schmuck für die Gestaltung des Ortes an dem der Wortgottesdienst stattfinden soll. Es ist dies der Lagerfeuerplatz. Alle sollen sich an diesem Ort wohlfühlen können. Der Anlass für den Wortgottesdienst ist Pfingsten. In der Bibel könnt Ihr nachlesen, was bei diesem Ereignis los war.
3. Sucht gemeinsam 3 Lieder für den Wortgottesdienst aus. Der Anlass dafür ist Pfingsten. In der Bibel könnt Ihr nachlesen, was bei diesem Ereignis los war.
4. Malt für den Wortgottesdienst ein Altarbild mit Stofffarben und hängt es für alle sichtbar auf. Der Anlass dafür ist Pfingsten. In der Bibel könnt Ihr nachlesen, was bei diesem Ereignis los war.
5. Macht für den Wortgottesdienst ein Feuer. Der Anlass dafür ist Pfingsten. In der Bibel könnt Ihr nachlesen, was bei diesem Ereignis los war. Überlegt, was für eine Bedeutung das Feuer zu Pfingsten hat.
6. Formuliert für den Wortgottesdienst Fürbitten und ein eigenes Abschlussgebet. Der Anlass für diesen Gottesdienst ist Pfingsten. In der Bibel könnt Ihr nachlesen, was bei diesem Ereignis los war.

Die Akte X - "Seltsame Vorfälle in Jerusalem"

Begrüßung durch den Wortgottesdienstleiter (WGL). Einstieg - Öffnen der Akte: Es geht in diesem Wortgottesdienst um die Akte "Seltsame Vorfälle in Jerusalem". Folgende Fakten liegen vor: WGL liest Pfingstereignis (Apg 2, 1-13) wie einen Zeitungsartikel vor: "Im Jahre 33, 50 Tage nach dem Tod eines Juden mit dem Namen Jesus von Nazareth, befanden sich 12 seiner engsten Mitarbeiter und Vertrauten noch in Jerusalem.

Augenzeugenberichten zu Folge trat plötzlich ein Brausen auf und es regnete Flammen vom Himmel herab. Auf jedem der oben erwähnten 12 Personen ließ sich eine solche Flamme nieder. Plötzlich begannen diese 12 zu reden und obwohl Menschen aus dem Irak, Ägypten, der Türkei und sogar aus Asien anwesend waren, konnte sie jeder verstehen. Alle diese Menschen berichteten von diesem Wunder. Andere wiederum berichteten von Alkoholisierten, Betrunkenen, die wirres Zeug dauerredeten. An Ort und Stelle war nicht zu klären, ob es sich um Alkoholeinwirkung oder ein übernatürliches Phänomen handelte,"

Um die Situation in Jerusalem bildlich darzustellen, gibt es auch eine kurze Szene, die am Ort des Geschehens entstanden ist:

Darstellung der Szene

Lied 1

WGL erläutert das Pfingstereignis. Beispiele aus dem tgl. Leben, wo bist DU begeisterungsfähig? Eingehen auf das Feuer und das Bild, das zwei Patrullen gemacht haben. Eingehen auf die momentane Stimmung im Trupp und am Lager. (= Wendung vom faktischen Einstieg zum Spirituellen)

Pfingsten hat unter den FreundInnen von Jesus neue Begeisterung entfacht. Denn nach seinem Tod waren alle ziemlich frustriert. Eigentlich haben viele erwartet, daß Jesus die Israeliten von den Römern befreien würde, die das Land besetzt hatten.

Durch diesen Frust haben sie sich in die Wohnungen in Jerusalem zurückgezogen. Zu Pfingsten jedoch sind sie plötzlich begeistert worden. Sie haben die Botschaft Jesu verstanden. Er bringt nicht die große Befreiung von außen, sondern er ruft jedeN EinzelneN von uns anzupacken und Gutes zu tun und auch anderen Menschen davon zu erzählen.

Die JüngerInnen waren jetzt von Jesus so begeistert, daß sie zu allen Menschen gingen und ihnen von Jesus und seiner Botschaft erzählten. Jerusalem war damals eine recht große Stadt. Viele Menschen aus dem Irak, der Türkei, Asien ... kamen um Waren zu kaufen oder verkaufen. So war es kein Wunder, wenn viele Leute die JüngerInnen reden hörten.

Wenn Ihr etwas tolles erlebt habt, dann läuft Ihr wohl auch aufgeregt zu Euren FreundInnen, um Ihnen davon zu erzählen. Und weil so eine Erzählung recht chaotisch sein kann, habt Ihr sicher schon von Euren FreundInnen gehört: Du spinnst ja - red nicht so wirres Zeug daher, ich kenn mich ja sonst nicht aus. Genau deshalb hat man die JüngerInnen Jesu für betrunken gehalten. Sie waren von Jesus einfach total begeistert. Das ist auch ein Auftrag an uns: Wir sollen begeistert Gutes tun. Unseren Freunden, Geschwistern, Eltern, aber auch denen, die wir nicht so gerne mögen.

Lied 2

Fürbitten

Einleitung und Abschluß vom WGL

Als Abschluss formuliert der WGL die Bitte um Frieden und fordert zum Friedensgruß auf ("Laß uns andere Leute, unsere Freunde,... zum Frieden begeistern")

Lied 3

Segensgebet

Ausstieg - Schließen der Akte. Der Fall, wie es zu diesen Ereignissen in Jerusalem gekommen ist, ist gelöst.

Bemerkungen

Der WGL soll der Veranstaltung den Rahmen geben und eine Verbindung zwischen den einzelnen Teilen herstellen. Es ist wichtig, dass er/sie sich vorher über die einzelnen Teile informiert und sicherstellt, dass sich die Patroullen mit der Aufgabenstellung auskennen

Bemerkungen zum Ort

Ev. Lagerfeuerplatz

Bemerkungen zur Dauer

45 min. Vorbereitung, 45 min. Durchführung

Materialien

Bibelstelle (Apg 2, 1-13)

Als der Pfingstag gekommen war, befanden sich alle am gleichen Ort . Da kam vom Himmel her ein Brausen, wie wenn ein heftiger Sturm daherafahrt, und erfüllte das ganze Haus, in dem sie waren. Und es erschienen ihnen Zungen wie von Feuer, die sich verteilten; auf jeden von ihnen ließ sich eine nieder. Alle wurden mit dem Heiligen Geist erfüllt und begannen, in fremden Sprachen zu reden, wie es der Geist ihnen eingab.

In Jerusalem aber wohnten Juden, fromme Männer aus allen Völkern unter dem Himmel . Als sich das Getöse erhob, strömte die Menge zusammen und war ganz bestürzt; denn jeder hörte sie in seiner Sprache reden. Sie gerieten außer sich vor Staunen und sagten: Sind das nicht alles Galiläer , die hier reden? Wieso kann sie jeder von uns in seiner Muttersprache hören: Parther, Meder und Elamiter, Bewohner von Mesopotamien, Judäa und Kappadozien, von Pontus und der Provinz Asien, von Phrygien und Pamphylien, von Ägypten und dem Gebiet Lybiens bis nach Zyrone hin , auch die Römer, die sich hier aufhalten, Juden und Proselyten , Kreter und Araber, wir hören sie in unseren Sprachen Gottes Taten verkünden.

Alle gerieten außer sich und waren ratlos. Die einen sagten zueinander: Was hat das zu bedeuten. Andere aber spotteten: Sie sind vom süßen Wein betrunken.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Team Landesabenteuer NÖ 1997

Piratenschiff versenken – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Piratenschiff_versenken/

Archiviert am: 2025-09-19 21:58:52

Bei der Idee **Piratenschiff versenken** wird eine Schleuder gebaut und genutzt, um ein Ziel abzuschießen.

Inhaltsverzeichnis

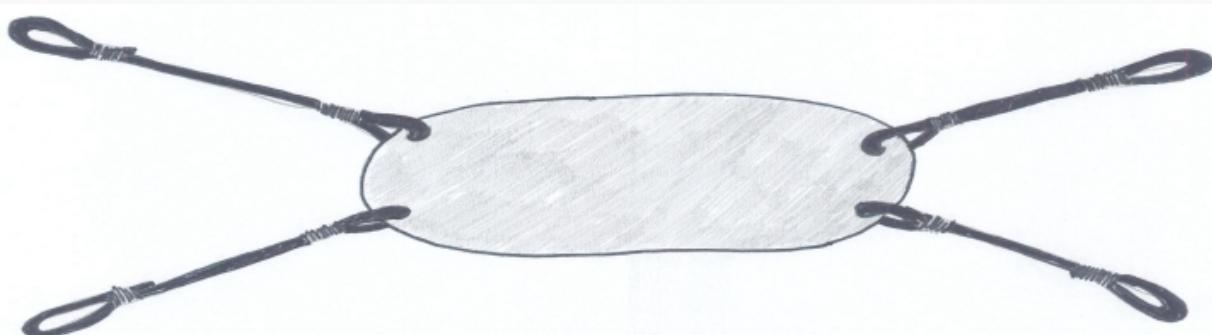
- [1 Beschreibung](#)
 - [1.1 Bastelanleitung](#)
- [2 Variation](#)
- [3 Bemerkungen](#)

Beschreibung

Die Seefahrerteams werden von einem Piratenschiff angegriffen und müssen sich dagegen verteidigen. Da Angriff die beste Verteidigung ist, soll das Piratenschiff durch mehrere gezielte Treffer (je nach vorhandener Zeit) versenkt werden.

Piratenschiff versenken	
Art:	Programmidee
Ziel:	Geschicklichkeit
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Draußen
Material:	* Schleuder (4 Stück Vierkantgummi 4x4mm mit Lederfleck) * Ziel (auf altem Tuch aufgemalt) * Geschosse (z.B. Schaumgummibälle o.ä.)
Dauer:	10 Minuten
Vorbereitung:	20 Minuten

Bastelanleitung



Variation

Für jedes Motto einsetzbar, Ziel muss dementsprechend verändert werden.

Bemerkungen

Wenn mit der Schleuder richtig geschossen wird, können die Geschosse ziemlich weit fliegen (haben schon 70 bis 100m geschafft!). Gummi wie in Zeichnung am Lederfleck befestigen, sonst verdreht sich das Ganze beim Schießen. Gummi gibt's zum Beispiel bei der Fa. Haberkorn (Modecenterstr. 7, 1030 Wien)

Autoren: Kolonne Transdanubia

Planung eines Patrullenheimabends – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Planung_eines_Patrullenheimabends/

Archiviert am: 2025-09-19 21:59:06

Diese Programmidee **Planung eines Patrullenheimabends** soll die Patrullen zur Planung einer **Patrullenaktion**, konkret einer **Heimstunde**, animieren und sie dabei unterstützen.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Ablauf
 - \[2.1 Ideen- und Meinungsfindung in der Patrulle\]\(#\)
 - \[2.2 Entscheidungsfindungs-Methoden\]\(#\)](#)
- [3 Material](#)

Planung eines Patrullenheimabends	
Art:	Programmidee
Ziel:	Planung einer Patrullenaktion, Entscheidungs- und Ideenfindung in der Patrulle
Inhalt:	
Teilnehmer:	mehrere Patrullen
Leiter:	idealerweise ein Leiter pro Patrulle
Ort:	
Material:	Papier und Stifte, eventuell Planungsbogen
Dauer:	eine Heimstunde (ca. 90 Minuten)
Vorbereitung:	

Ziel

- Planung einer **Patrullenaktion**
- Beschäftigung mit **Entscheidungsfindungsmethoden**

Ablauf

Die Patrullen erhalten als Aufgabenstellung, eine **Patrullenaktion** für die nächste Heimstunde zu planen. Diese Aufgabenstellung könnte schriftlich übergeben werden:

Liebe Patrulle!

Sucht euch gemeinsam eines der 3 Themen aus und plant euren nächsten Heimabend zu diesem Thema selbst. Ihr sollt alle Ideen dazu vorschlagen, euch besprechen und euch dann für einen Vorschlag entscheiden. Die Entscheidung sollte für alle passen.

Wichtig ist, dass:

- ... der Heimabend von einem Leiter oder einer Leiterin begleitet werden soll.
- ... es soll etwas sein, was ihr gemeinsam in der Patrulle machen könnt.
- ... ihr sollt nicht mehr als 5€ pro Person brauchen zur Umsetzung.

Themen:

- gemeinsam aktiv
- gemeinsam gemütlich
- gemeinsam kreativ

Zum Finden möglicher Ideen und zum Treffen einer Entscheidung könnt ihr eine der folgenden Methoden verwenden:

Ideen- und Meinungsfindung in der Patrulle

Reizwort

Sucht euch irgendein Wort aus, das gar nichts mit eurem Thema zu tun hat. Überlegt gemeinsam, welche Ideen ihr aus dem Aussehen, den Eigenschaften, dem Verhalten, ... eures Reizwortes für euer Thema finden könnt.

Methode 6/3/5

6 Personen schreiben 3 Ideen innerhalb von 5 Minuten auf je einen Zettel. Der Zettel wird weitergegeben und es geht wieder von vorne los. Und so weiter. Am Ende habt ihr ganz viele verschiedene Ideen.

Kreisendes Tischtuch

Legt ein großes Papier auf den Tisch. Jeder schreibt seine Ideen zu einem Thema auf. Nach einer gewissen Zeit wird das "Tischtuch" gedreht. Du kannst die Ideen der anderen lesen. Dadurch bekommst du neue Anstöße für weitere eigene Ideen, die du wieder aufschreibst. dann wieder drehen. Und so weiter!

Entscheidungsfindungs-Methoden

Entscheidungstabelle

Macht eine +/- Liste. Schreibt alles Positive auf die eine, alles Negative auf die andere Seite, danach könnt ihr euch besser für eine Idee entscheiden.

Punkteklebeverfahren

Auf einem Plakat stehen untereinander eure Möglichkeiten. JedeR bekommt eine bestimmte Anzahl von Klebpunkten, die er/sie zu den Alternativen klebt. Ihr seht nun welche Möglichkeiten in Frage kommen und welche nicht. (Ihr könnt auch Punkte malen)

Material

Unter [Datei:Planungsbogen_Patrullenheimstunde.docx](#) findest du eine Vorlage, die die Teilnehmer möglicherweise beim Planen unterstützen kann.

Autoren: GuSp Wien 80, eingesendet von Conny Kröpf

Produktrecherche – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Produktrecherche/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:59:13

Produktrecherche

Beschreibung

Wenn die GuSp den Elternrat um den Ankauf eines bestimmten Produktes bitten, so können sie sich vor Schreiben des Briefes über das Produkt informieren (Preis, Bezugsquellen...) und dem Elternrat diese Informationen gleich zur Verfügung stellen. Die Recherche kann auch via Internet erfolgen.

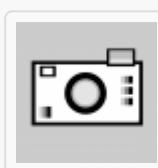
Variation

Das Aufsetzen eines solchen Briefes kann auch Teil einer Abenteuergeschichte sein. Der Brief geht an irgendjemand fiktiven oder eine Person in dem Abenteuer. Der Empfänger reagiert dann entsprechend auf das Schreiben.

Produktrecherche	
Art:	Programmidee
Ziel:	Informationen einholen; Meinung vertreten
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	
Dauer:	
Vorbereitung:	

Bemerkungen

Ein guter Zeitpunkt den Elternrat zu bitten etwas zu besorgen ist meist die Zeit vor oder nach dem Sommerlager.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Produktwerbung – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Produktwerbung/>

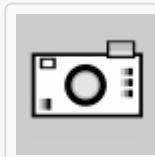
Archiviert am: 2025-09-19 21:59:17

Produktwerbung ist eine Programmidee, um sich mit Werbung zu beschäftigen.

Beschreibung

Jede Patrouille erhält mehrere Reklamen zu einem Produkt. Sie soll Unterschiede erarbeiten: was ist wichtig, was wird besonders hervorgehoben; Kinder sollen dann eine eigene Werbung zu diesem Produkt machen und präsentieren.

Produktwerbung	
Art:	Programmidee
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	Papier, Buntstifte, Uhu, Scheren, Werbung aus Zeitschriften
Dauer:	30 Minuten
Vorbereitung:	



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Programmsplitter zum Verständigungsplan – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Programmsplitter_zum_Verst%C3%A4ndigungsplan/

Archiviert am: 2025-09-19 21:59:23

Programmsplitter zum Verständigungsplan beschreibt Ideen zum Einüben eines Verständigungsplans.

Beschreibung

Spiel zum Üben

Damit ihr einübt, wer wen in welcher Reihenfolge anrufen muss, könnt ihr folgendes tun: Immer dann wenn einer von euch in der Heimstunde "Verständigungsplan" ruft, stellt ihr euch von links nach rechts in der Reihenfolge auf, in der ihr euch informiert. Sobald ihr richtig steht, sagt der/die erste die Telefonnummer die er/sie anrufen muss, usw. bis das letzte Patrullenmitglied erreicht ist. Wenn ihr wollt, könnt ihr natürlich auch die Zeit stoppen, wie lange ihr dafür braucht.

Stille Post einmal anders

Vor der nächsten Heimstunde startet eure LeiterInnen eine Telefonkette und sagt dem ersten einen bestimmten Satz (nur einmal ohne Wiederholung). Dieser Satz muss nun über den Verständigungsplan an alle weitergegeben werden und zwar möglichst Wort wörtlich.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemachte Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Programmsplitter zum Öffentlichen Verkehr – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Programmsplitter_zum_%C3%96ffentlichen_Verkehr/

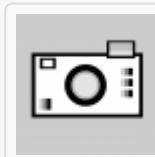
Archiviert am: 2025-09-19 21:59:31

Programmsplitter zum Thema
Öffentlicher Verkehr.

Beschreibung

GuSp könnten für die nächsten Unternehmung mit der Patrouille/ dem Trupp (Lager, Kino, Museum, Eislaufen...) selbst herausfinden wie alle mit den öffentlichen Verkehrsmitteln hinkommen, wann die fahren und was es kosten wird! Kann bei größeren Unternehmungen, wie z.B. Sommerlager auch in Form einer Gegenüberstellung von mehreren Anbietern erfolgen!

Programmsplitter zum Öffentlichen Verkehr	
Art:	Programmidee
Ziel:	Beschäftigen mit dem öffentlichen Verkehr
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	
Dauer:	
Vorbereitung:	



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Punkte im Gelände finden – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Punkte_im_Gel%C3%A4nde_finden/

Archiviert am: 2025-09-19 21:59:39

Punkte im Gelände finden ist eine Methode zum Ausprobieren von Orientierungsarten (Karte, Kompass, Marschzahlen, Kartenzeichen, GPS, etc.)

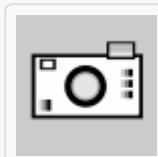
Beschreibung

Verschiedene Punkte im Gelände eindeutig beschreiben (Wie sieht es dort aus, Was kann man von dem Punkt aus sehen...). Dort findet die Patrulle Botschaften...

Die Aktivität selber kann auf unterschiedliche Arten durchgeführt werden: als **Sternlauf** (die Teilnehmer kommen immer zur "Zentrale" zurück und erhalten dort die

nächste Aufgaben, als **Schnitzeljagd** (bei jeder Station befindet sich ein Hinweis zur nächsten), oder sie erhalten alle Aufgaben gleich zu Beginn und können diese in beliebiger Reihenfolge lösen.

Punkte im Gelände finden	
Art:	Programmidee
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Draußen
Material:	Landkarte
Dauer:	45 Minuten
Vorbereitung:	20 Minuten



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Siehe auch

[Methoden zum Thema Karte und Kompass](#)

- Aktivtipp aus dem JOKER - Kartenzeichenmemory
- Archäologie
- Bahnstrecken auf der Landkarte
- BiPi feiert Geburtstag
- Die Abschlusswanderung
- Die Schatzinsel
- Ein geheimer Bote
- Fotos von Kartenzeichen in der Wirklichkeit
- Gehen nach dem Kompass
- Ja-Nein-Schatzsuche
- Kompass-Reigen
- Kompass-Spiel
- Kartenzeichen-Bewegungsspiel
- Kartenzeichen-Domino
- Kartenzeichen-Kim
- Kartenzeichen-Quartett
- Modell mit Höhenschichtlinien
- **Punkte im Gelände finden**
- Schatzsuche
- Schatzsuche am Papier mit der Windrose
- Scotland Yard auf der Landkarte
- Scotland Yard in Real Life
- Windrosen-Kim
- Windrosenspiel
- Wo steht der Fotograf

Pärchenfangen – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/P%C3%A4rchenfangen/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:59:44

Pärchenfangen

Pärchenfangen ist ein
[Auflockerungsspiel](#)

Inhaltsverzeichnis

- [1 Alias:](#)
- [2 Wir brauchen dazu:](#)
- [3 So geht es:](#)
- [4 Besondere Hinweise:](#)
- [5 Varianten:](#)
- [6 Wann einsetzen:](#)
- [7 Weblinks](#)

Alias:

Anarchofangen, Ransetzen

Pärchenfangen	
Art:	Spiel
Ziel:	Gejagte und Jäger, die schnell zu Gejagten werden
Inhalt:	sehr schnelles Fangspiel mit Gehirneinsatz
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	
Dauer:	10–15 Minuten
Vorbereitung:	

Wir brauchen dazu:

genügend Platz zum Laufen, am besten draußen

So geht es:

Alle teilen sich in Zweiergruppen und eine Dreiergruppe, wenn die Anzahl der Spielerinnen ungerade ist auf, die sich einhaken (nur zu zweit jeweils, nicht alle Pärchen zusammen) und auf der Spielfläche verteilen. Ein Pärchen teilt sich in Jägerin und Gejagte. Wenn die Jägerin die Gejagte erwischt, vertauschen sich die Rollen (Gejagte zu Jägerin und umgekehrt).

Die Gejagte kann sich retten, indem sie sich bei einem Pärchen enhakt. Dabei muss sie sich mit gleicher Blickrichtung wie das Pärchen enhaken (also nicht von vorne enhaken). Sobald die Spielerin, die jetzt in der Mitte ist, merkt, dass die Gejagte fest angedockt hat, kann sie die Spielerin am anderen Ende des Pärchens loslassen. Diese wird dann zur neuen Jägerin, und die alte Jägerin wird zur neuen Gejagten. So schnell kann's kommen!

Besondere Hinweise:

Es ist lustig: Immer gibt es ein, zwei Nasen, die die Regeln partout nicht raffen und als Gejagte auf die Jägerin zulaufen anstatt wegzulaufen.

Varianten:

Die Pärchen stehen nicht, sondern sitzen. Anstatt sich bei einem Pärchen einzuhaken setzt sich die Teilnehmerin auf der Flucht dort heran ("Ransetzen").

Wann einsetzen:

Wenn das Hirn qualmt oder auf Stand-by steht und Bewegung an frischer Luft angebracht ist.

Weblinks

- [Spielereader von Oliver Klee](#)

Auflockerungsspiele

- Au ja!
- Bewegungskanon
- Daumenwrestling
- Die Milch kocht über!
- Ich fühle mich jetzt so ...
- Im Kreis hinsetzen
- Intelligenztest
- Jammern
- Knäuel weitergeben
- Labyrinth
- Margerite
- Maschine-Spiel
- Paranoia
- Pause
- **Pärchenfangen**
- Roboter parken
- Schlange und Hase
- Schuhsalat
- Smaug
- Taaa-Tung!
- Tropengewitter
- Wanderndes Klatschen
- Was machst du denn?
- Wäscheklammern
- Zauberwald
- Zulutanz

Pöstchenvergabe – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/P%C3%B6stchenvergabe/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:59:53

Pöstchenvergabe

Inhaltsverzeichnis

- [1 Art:](#)
- [2 Ziel:](#)
- [3 Dauer:](#)
- [4 Wir brauchen dazu:](#)
- [5 So geht es:](#)
- [6 Besondere Hinweise:](#)
- [7 Wann einsetzen:](#)

Art:

ruhiges Kennenlernspiel über Eigenschaften der Leute mit "Kandidatur" als Aufhänger

Ziel:

Partnerin als "Kandidatin" für ein erfundenes Pöstchen vorstellen

Dauer:

20 Minuten plus (Teilnehmerinnen \cdot 2) Minuten

Wir brauchen dazu:

Schreibzeug für alle, einen Sitzkreis

So geht es:

Funktioniert wie das Partnerinneninterview. Die Leitfragen sind allerdings:

- In welcher Rolle hast du dich beim letzten Plenum oder deiner letzten Gruppendiskussion gesehen? (Für diesen "Posten" wird die Interviewte kandidieren.) Beispiele: Zwischenruferin, Flaschenumstoßerin, Protokollantin, Sprüchermacherin, Inzurückhaltungüberin, Zusammenfasserin ...)
- Warum bist du für diesen "Posten" gut geeignet?
- Was sind deine weiteren Qualifikationen?

Nach der Vorstellung jeder "Kandidatin" darf das Publikum noch Fragen an sie stellen. Gewählt wird allerdings nicht.

Besondere Hinweise:

Dieses Spiel haben Marlies und ich erfunden und auf der 30ten KIF in Dortmund erstmalig ausprobiert.

Wann einsetzen:

Nach der Namensrunde bei einem Seminar, das Kandidaturen, Diskussionen oder Ähnliches behandelt.

Kennenlernspiele

- Alle in einer Reihe
- Auf der Spur des Schokolade-Diebes
- Bankräuber-Steckbriefe
- Besetzt
- Chaosrunde
- Gegenstand aussuchen
- Interview
- Kennenlern-Bingo
- Kennenlern-Obstsalat
- Kennenlernspiel
- Kettenreaktion
- Koffer packen
- LeiterInnen-Domino
- Lügen-Porträt
- Mirko Mondsüchtig
- Miteinander reden
- Namensschreck
- Partnerinneninterview
- **Pöstchenvergabe**
- Sortieren
- Spinnennetz
- Standpunkte
- Streichholzvorstellung
- Zipp-Zapp

Quelle meines Lebens - Mir steht das Wasser bis zum Hals – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Quelle_meines_Lebens_-_Mir_stehst_das_Wasser_bis_zum_Hals/

Archiviert am: 2025-09-19 22:00:00

Quelle meines Lebens - Mir steht das Wasser bis zum Hals
ist eine Programmidee zum Thema "Hoffnungen und Ängste".

Beschreibung

Impulsplakate - Auf dem einen Plakat steht "Quellen meines Lebens sind..." auf dem anderen "Mir steht das Wasser bis zum Hals, wenn...". Eventuell kann man den Satz noch mit einer entsprechenden Zeichnung verdeutlichen. Jede/r, die/der möchte, ergänzt diesen Satz mit seinen Hoffnungen und Ängsten. Die Plakate hängen permanent. Jeder der vorbeikommt schreibt.

Quelle meines Lebens - Mir steht das Wasser bis zum Hals	
Art:	Programmidee
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	1
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	zwei große Bögen Packpapier Stifte Kreppband zum Befestigen des Packpapiers
Dauer:	20 Minuten
Vorbereitung:	10 Minuten

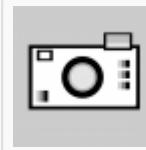
Variation

Die Plakate können auch für eine [stumme Diskussion](#) verwendet werden:

- Das Plakat liegt in der Mitte. Alle TeilnehmerInnen sitzen im Kreis rundherum. Ohne zu sprechen wird der Satz ergänzt. Dabei können ruhig mehrere gleichzeitig schreiben. Man kann aber auch lesen, was die anderen schreiben und sich dadurch anregen lassen. Im Anschluss kann darüber diskutiert werden. Es ist gut dabei mit den "Quellen" aufzuhören.

Bemerkungen

Auch andere Themen sind möglich. Die Methode ist auch als Einstieg geeignet.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Rad-Hike – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Rad-Hike/>

Archiviert am: 2025-09-19 22:00:06

Rad-Hike ist eine Programmidee, um sich mit der Patrulle sportlich zu betätigen.

Beschreibung

Wie wäre es, wenn ihr einmal statt einer normalen Wanderung am [Sommerlager](#) eine Radtour mit Übernachtung im Freien macht (also einen Rad-Hike)? Im Gegensatz zum normalen Hike sollten bei einem Rad-Hike allerdings die LeiterInnen mit dabei sein - ansonsten ist es einfach zu gefährlich...

Bemerkungen

Rad-Hike	
Art:	Programmidee
Ziel:	Sportliche Betätigung mit der Patrulle
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	
Dauer:	
Vorbereitung:	

Auch eine Radtour kann ein Motto haben - die Tatsache, dass Räder "mit im Spiel" sind, eröffnet ja eine Vielzahl an neuen Ideen...



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Andreas Furm

RainBOwEING - 747 – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/RainBOwEING_-_747/

Archiviert am: 2025-09-19 22:00:14

rainBOwEING - 747 ist ein Abenteuer zum Thema Knoten und Bünde, Notunterkunft, sowie Behinderungen

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
 - [2.1 Einstieg](#)
 - [2.2 Hauptteil](#)
 - [2.3 Ausstieg](#)
- [3 Downloads](#)

Ziel

Die Kids können Knoten und Bünde praktisch anwenden und eine Notunterkunft bauen (Laubhütte) und wissen über die Problematik verschiedener

Behinderungen bescheid und haben spielerisch erfahren, dass durch ein Miteinander und gegenseitige Hilfe selbst schwierige Ziele besser und leichter erreicht werden können als im Alleingang.

RainBOwEING - 747	
Art:	Programmidee
Ziel:	Die Kids können Knoten und Bünde praktisch anwenden und eine Notunterkunft bauen (Laubhütte) und wissen über die Problematik verschiedener Behinderungen bescheid und haben spielerisch erfahren, dass durch ein Miteinander und gegenseitige Hilfe selbst schwierige Ziele besser und leichter erreicht werden können als im Alleingang.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Draußen
Material:	
Dauer:	150 Minuten
Vorbereitung:	

Beschreibung

Diese PIK8-Idee entstand als **Regentropfen** für das 4anaund 2004 (NÖ-Landeslager) und verbindet die Erprobungspunkte C9 (aus: Verantwortungsbewusstes Leben in der Gemeinschaft) und D8 (aus: Einfaches und Naturverbundenes Leben).

Einstieg

25 min.

- Begrüßung und Vorstellung der Betreuer
- Einstiegsspiel "Sitzkreis"

Erklärung des Mottos und des Hauptteils

Die Patrullen sind mit uns mit der rainBO(w)EING 747 unterwegs, doch tragischerweise muss die Maschine mitten in der Pampa weitab jeglicher Zivilisation notlanden. Soweit geht alles gut, doch als alle aus dem Flieger draussen sind, explodiert eine Tragfläche. Dadurch verschlägt einigen vor Schreck die Sprache(Halstuch od Leukoplast), einige sind durch das Ereignis vorübergehend geblendet(Halstuch als Augenbinde), einige haben verschlagene Ohren(Ohropax) und wieder andere haben sich beim Aussteigen den Knöchel verstaucht(Beinschiene). Trotzdem müssen die Patrullen vor der hereinbrechenden Nacht eine Notunterkunft(=Laubhüttenpendant) bauen (Bauplan von uns vorgegeben).

Hauptteil

95 min.

Gruppeneinteilung zu den Handi-Caps (Farben)

Dies geschieht in Form eines [Cap-Handi-Parcours](#): Immer zu zweit kommen die Kids vom Bauplatz ihrer Patrulle durch die "Hindernisbahn" zu einem Leiter oder einem von uns(je Patrulle eine Anlaufmöglichkeit), wo sie gegen einen Knoten, den sie vorzeigen sollen, und gegen die Beantwortung von 2 Fragen zu einem Handicap einen Teil ihres Baumaterials bekommen. Damit gehen sie zurück zu ihrer Patrulle, die inzwischen -in ihrer Verständigung/Bewegung eingeschränkt aber zusammenarbeitend- an ihrer Hütte baut. Dann kommen die nächsten zwei durch den Parcours zur "Materialausgabestation". Das ganze soll eine Art Staffellauf sein, bei dem die Kids auf ihre gegenseitige Hilfe angewiesen sind und auf Raten sich ihr Material erarbeiten. Fertige Laubhütte wird präsentiert, jedes Patrullenmitglied präsentiert kurz ein für ihn/sie wichtiges DetailAbbau(en) (benütztes Material retour in unsere "Basisstation"

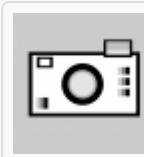
Ausstieg

25 min.

- Feedbackrunde - alle Patrullen (jede Regenbogenfarbe betrifft ein "Gebiet" (Spaß, Action, neue Erfahrungen, Betreuung) in Form eines "Stimmungsbarometers"
- Schlussspiel: "[Versteinern](#) mit Untendurch"
- Schlusskreis

Downloads

- [Bauanleitung Notunterstand](#) (DOC)
- [Fragen](#) (DOC)



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Michl Novak & Luisa Pottlacher (4anaund 2004)

Reden mit Gott – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Reden_mit_Gott/

Archiviert am: 2025-09-19 22:00:20

Reden mit Gott ist eine Programmidee zur Beschäftigung mit Gebeten.

Ziel

Lernen, dass Beten "Reden mit Gott" (alleine oder in Gemeinschaft) ist, und zu vielen Situationen im Alltag passt.

Beschreibung

Jedes GuSp schreibt auf, worüber es gerade froh ist, was ihm Sorgen bereitet, worauf es sich freut, wovor es gerade Angst hat... oder (im Sinne einer Reflexion) was heute gut bzw. schlecht war...

Diese Gedanken sind - (laut oder für sich selbst) an Gott gerichtet - praktisch schon kleine Gebete.

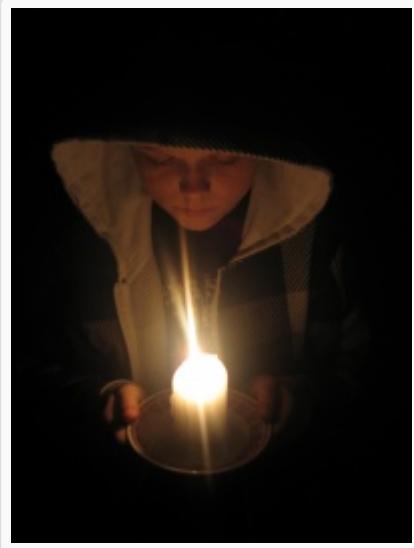
Ihr könnt diese Gebete vorlesen lassen oder etwas Symbolisches damit tun (im Lagerfeuer verbrennen, auf ein Mobile hängen...).

Reden mit Gott	
Art:	Programmidee
Ziel:	Lernen, dass Beten "Reden mit Gott" (alleine oder in Gemeinschaft) ist, und zu vielen Situationen im Alltag passt.
Inhalt:	jeder GuSp macht sich über gewisse Fragen Gedanken und schreibt diese auf = kleines Gebet
Teilnehmer:	mind. 1 Patrouille
Leiter:	1 Leiter
Ort:	Egal
Material:	Papier Schreibzeug
Dauer:	15 Minuten
Vorbereitung:	-

Variation

Jedes GuSp sucht sich einen Gegenstand/ein Ding (aus der Natur) worin es Gott sieht ("Mein Beweis, dass es Gott gibt"). Einen Sitzkreis machen, und die Gegenstände in den Kreis legen. Nutzt dies als Einstieg um mit den GuSp über Gott zu reden. (Bei [Spirituelles Leben](#) geht es vor allem um Gott und mich (uns) als Menschen).

Mit Gott ist hier jede Art von Glaubensrichtung gemeint, an die man glauben kann. Zur besseren Lesbarkeit wurde nur Gott verwendet.



Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Regeln fürs Miteinanderleben - Ein Geländespiel – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Regeln_f%C3%BCrs_Miteinanderleben_-_Ein_Gel%C3%A4ndespiel/

Archiviert am: 2025-09-19 22:00:28

Regeln fürs Miteinanderleben - Ein Geländespiel ist eine Programmidee zum Thema Regeln, Spielregeln, Gemeinschaft.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
 - [2.1 Begrüßung mit Bewegungsspiel](#)
 - [2.2 Fragebogen zur Zwischenreflexion](#)
 - [2.3 Planung eines Spieles](#)
 - [2.4 Durchführen des geplanten Spieles](#)
 - [2.5 Abschluss](#)

Ziel

- Sie haben sich mit den Spielregeln zum Miteinander leben auseinandergesetzt.
- Sie haben Spiele, die die Gemeinschaft fördern, erlebt.
- Sie haben ein Geländespiel gestaltet.

Beschreibung

Dieses Abenteuer entstand für das freelite-Jamboree 2003 und verbindet die beiden Herausforderungen "Erfinde ein Geländespiel" sowie "Welche Spielregeln für das Miteinander-Leben kennst du? Welche sind schwer einzuhalten?" (aus dem Schwerpunkt [Verantwortungsbewusstes Leben in der Gemeinschaft](#)).

Regeln fürs Miteinanderleben - Ein Geländespiel	
Art:	Programmidee
Ziel:	Sie haben sich mit den Spielregeln zum Miteinander leben auseinandergesetzt. Sie haben Spiele, die die Gemeinschaft fördern, erlebt. Sie haben ein Geländespiel gestaltet.
Inhalt:	Spielen gruppodynamischer Spiele, Planen eines neuen Spieles
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Spielekartei folierte Schlechtwetterkarten Bauwerkzeug Seile Bauholz Bravo-Fragebögen Laminiergerät + Folien
Dauer:	
Vorbereitung:	

Begrüßung mit Bewegungsspiel

Es soll gemeinsam ein großes Bild oder eine Skulptur innerhalb der Patrulle gemacht werden ohne dabei miteinander zu reden. Ob Skulptur oder nicht, wird von uns eingeteilt. (BegleiterInnen)

Wir spielen in der Großgruppe sogenannte [gemeinschaftsfördernde Spiele](#). Also solche, wo es nicht ums gewinnen als EinzelneR, sondern um die Bewältigung als Gruppe geht.

In mehreren Stationen spielen wir gemeinschaftsfördernde Spiele innerhalb der Patrulle. Jeweils zwei Patrullen an einer Station.

Fragebogen zur Zwischenreflexion

Wir führen einen Fragebogen innerhalb der Patrulle durch, bei dem es darum geht, herauszufinden, warum diese Spiele nun gerade so gut (oder nicht) funktioniert haben. Der Stil des Fragebogens entspricht den BRAVO-Fragebögen. Auswertung in der Patrulle mit BegleiterInnern.

Planung eines Spieles

Die Patrulle plant ein Spiel, das im Gelände stattfindet. Dabei sollen verschiedene Stationen bewältigt werden. Ziel ist, dass diejenigen „gewinnen“, die es am gemeinsamsten bewältigen. In der Zeit sollen auch die Stationen durch die Patrullen aufgebaut werden. Die BegleiterInnen erhalten einen Schwindelzettel, wo genau draufsteht, was passieren soll, und was nicht. Außerdem eine Spieldatenkarte für diejenigen Patrullen, denen nichts einfällt. Verbunden sollen die Stationen durch eine kurze Geschichte sein.

Durchführen des geplanten Spieles

Mit jeweils einer anderen Patrulle wird das Spiel durchgespielt. Also 2 mal 20 min.

Abschluss

Gemeinsamer Abschluss in der Großgruppe. Hier können die Spiele ganz kurz präsentiert werden.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Claudia Müller (freelife 2003)

Regen – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Regen/>

Archiviert am: 2025-09-19 22:00:34

Regen ist eine Programmidee zum Ruhig werden, Stille spüren, Zuhören lernen.

Beschreibung

Alle stehen/sitzen im Kreis, schauen in die Mitte und sobald es los geht und der/die ÜbungsleiterIn alles erklärt/vorgezeigt hat sind alle ruhig und schließen die Augen. Gemeinsam wird versucht einen Regen entstehen zu lassen. Der/Die ÜbungsleiterIn erklärt zu Beginn die 4 Handbewegungen:

- Hände reiben = Wind kommt auf
- Finger schnippen = leichter Regen
- Klatschen = Regen
- Hände auf Oberschenkel schlagen = starker Regen

Ablauf

Der/Die ÜbungsleiterIn geht langsam außen um den Kreis herum und tippt der Reihe nach den MitspielerInnen leicht auf die Schulter. Das ist das Zeichen für die Person die Bewegung zu wechseln, und zwar - beim ersten Tipp: von gar keiner Bewegung zu Hände reiben - beim zweiten Tipp: von Hände reiben zu Finger schnippen - ... Wenn sich alle mit den Händen auf die Oberschenkel schlagen, kann es kaum noch stärker regnen! Alle Bewegungen werden jetzt noch einmal in umgekehrter Reihe durchgeführt, um den Regen wieder sanft abklingen zu lassen.

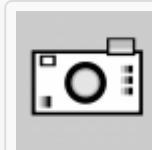
- beim fünften Tipp: von Hände auf Oberschenkel schlagen zu Klatschen
-- beim achten Tipp: von Hände reiben zu nichts tun und nur mehr die Stille hören.

Zum Schluss noch 1-2 Minuten still stehen/sitzen und die Stille genießen.

Regen	
Art:	Programmidee
Ziel:	Ruhig werden, Stille spüren, Zuhören lernen
Inhalt:	
Teilnehmer:	10, je mehr, desto besser und schöner
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	
Dauer:	
Vorbereitung:	

Bemerkungen

Bei großen Kreisen können auch zwei oder drei Personen an verschiedenen Stellen beginnen und den MitspielerInnen auf die Schulter tippen - dann dauert es nicht so lange.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren:

Regenbogen-Küche – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Regenbogen-K%C3%BCche/>

Archiviert am: 2025-09-19 22:00:39

Regenbogen-Küche ist eine Programmidee zu [Werbung](#) in Printmedien, sowie [Lebensmittel](#) und [Hygiene](#).

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
 - [2.1 Einstieg](#)
 - [2.2 Hauptteil](#)
 - [2.3 Ausstieg](#)
- [3 Variation](#)
- [4 Bemerkungen zum Ort](#)

Ziel

Die Kids setzen sich zum einen kritisch mit Produktwerbung in Printmedien auseinander. Dabei sollen sie lernen zwischen schlechter und guter Werbung zu unterscheiden und kreativ ein Produkt zu bewerben. Zum anderen erweitern die Kids ihr Wissen zum Thema Lebensmittel (-hygiene). Sie entdecken auf spielerische Art, wie bestimmte Lebensmittel riechen, schmecken und sich anfühlen und lernen über deren Ablaufdatum, deren Aufbewahrung und Lagerung speziell am Lager.

Beschreibung

Diese PIK8-Idee entstand als **Regentropfen** für das 4anaund 2004 (NÖ-Landeslager) und verbindet die Herausforderungen "Was weißt du über Lebensmittelhygiene, wende deine Kenntnisse am Lager an" (aus dem

Regenbogen-Küche	
Art:	Programmidee
Ziel:	Die Kids setzen sich zum einen kritisch mit Produktwerbung in Printmedien auseinander. Dabei sollen sie lernen zwischen schlechter und guter Werbung zu unterscheiden und kreativ ein Produkt zu bewerben. Zum anderen erweitern die Kids ihr Wissen zum Thema Lebensmittel (-hygiene). Sie entdecken auf spielerische Art, wie bestimmte Lebensmittel riechen, schmecken und sich anfühlen und lernen über deren Ablaufdatum, deren Aufbewahrung und Lagerung speziell am Lager.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Draußen
Material:	Zutaten und Gefäße für Kimspiel (siehe oben) Halstücher zum Augen verbinden Unmengen an Magazinen Plakate, Stifte,
Dauer:	160 Minuten
Vorbereitung:	

Schwerpunkt [Körperbewusstsein und gesundes Leben](#)) und "Suche Beispiele guter und schlechter Reklame" (aus dem Schwerpunkt [Kritisches Auseinandersetzen mit sich selbst und der Umwelt](#)).

Einstieg

Willkommen in der Werbeagentur!

Kids sind Experten für Autowerbung, sind aber alle plötzlich versetzt worden und sollen nun Lebensmittelwerbung machen. Das geht natürlich nicht von heute auf morgen daher ist gute Vorbereitung nötig. Zuerst müssen sich die Kids mit dem Objekt (also Lebensmittel) beschäftigen...Rucksack packen: 1. Runde (=Vorstellrunde): jeder nennt ihren/seinen Namen und dem ersten Buchstaben seines Vornamens entsprechen ein Lebensmittel (z.B. ich heiße Ursula und nehme ein ungarische Gulasch mit, ich heiße Viktoria und nehme ein Vanilleis mit, ich heiße Barbara und nehme viele Bananen mit...)2. Runde (Kennenlernen): seinen Namen wiederholen ergänzt um ein Lebensmittel mit dem Anfangsbuchstaben des Vorder/Hintermannes (zum Beispiel Ursula und Barbara sitzen neben einander: ich heiße Ursula und nehme einen Kilo Brot mit, ich heiße Barbara und nehme einen Topf ungarisches Gulasch mit)

[Kimspiel](#) mit Lebensmittel Riechen

getrocknetes Oregano, getrocknetes Basilikum, Parmesan, Schmecken: Tomatenmark, Essig, Olivenöl, Tasten: Nudeln, Zucchini, Blattsalat. Danach sollen sich sich überlegen, was sie mit diesen Zutaten wohl Kochen koennten. Außerdem sollen sie überlegen, welche dieser Lebensmittel wohl verderben können, wie sie gelagert werden sollten, und wie das in so einfachen Verhältnissen wie auf einem Pfadilager funktionieren kann.

Hauptteil

Als nächstes können sich die Werbeteams schon etwas konkreter mit Werbung beschäftigen.Aus der Regenbogenpresse (Magazine, inländisch, ausländisch) Reklame in Bezug auf Lebensmittel suchen (Barilla, Eskimo, Maggi...) Kritisch zu folgenden Fragen betrachten:Was sagt mir die Reklame über das Produkt?Kenne ich es?Habe ich es schon einmal gegessen? Wenn ja, hat es mir geschmeckt?Ist es ein österreichisches Produkt? Aus welchem anderen Land stammt es?Läßt du dich durch Reklame in Zeitungen beeinflussen?Welche Lebensmittel kaufst du dir um dein Taschengeld? Beispiele guter/schlechter Werbung (mit Begründung) bezogen auf Lebensmittel finden. Auf einem Plakat (Spinat =schlecht, Schokolade =gut) gegenüberstellen. Zur Auswahl für die folgende Aufgabenstellung stehen: Werbespot, Liedtext, Plakat; für eines der drei Alternativen müssen sich die Kids nach der [Entscheidungsfindungsmethode](#) einigen (jeder darf 3 Regentropfen vergeben, der Vorschlag mit den meisten Regentropfen wird durchgeführt)

Aus dem schlechten Teil ein Lebensmittel herausgreifen und dafür eine neue Werbung (Slogan, Liedtext, Plakat) kreieren.

Ausstieg

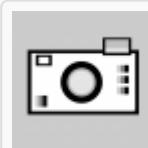
- Gegenseitiges Präsentieren der Ergebnisse aus Punkt 3 des Hauptteils
- Feedbackrunde: Wie hat es euch gefallen? Im großen Kreis

Variation

- Beim Kennenlernen Varianten einführen: nicht ein Lebensmittel mit dem Anfangsbuchstaben seines Vornamens, sondern mit dem daruffolgenden Buchstaben im Alphabet: ich heiße Ursula und nehme eine Schachtel Vanillekipferl mit, ich heiße Andreas und nehme einen Bund Basilikum mit)
- Beim Kimspiel kann man eines oder zwei Sinne weglassen (einfacher), bestimmte Lebensmittel durch einen anderen Sinn, als oben angeben bestimmen lassen (schwieriger)
- Beim 1. Hauptteil Fragen weglassen (einfacher) oder um Fragen ergänzen (schwieriger)
- Beim 2. Hauptteil nur gute/schlechte finden lassen (leichter) oder auch Begründungen dazuschreiben oder sagen (schwieriger)

Bemerkungen zum Ort

passt gut für's [Lager](#).



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Ursula Pfann-Winter (4anaund 2004)

Kimspiele

- [Aktiv-Natur-Kim](#)
- [Aktivtipp aus dem JOKER - Waschbeutel packen](#)
- [Apotheken-Kim](#)
- [Gegenstände ertasten 2](#)
- [Gewürz-Kim](#)
- [Hörkim](#)
- [Kartenzeichen-Kim](#)
- [KIM der Sinne in der Natur](#)
- [Natur-Kim](#)
- [**Regenbogen-Küche**](#)
- [Regenbogeninsel](#)
- [Sehkim](#)
- [Wanderungs-Kim](#)
- [Windrosen-Kim](#)

Reiseaktivitäten – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Reiseaktivit%C3%A4ten/>

Archiviert am: 2025-09-19 22:00:44

Reiseaktivitäten ist eine Programmidee zum Thema Reisen und Diskutieren, die eigene Meinung vertreten.

Ziel

Die Kinder lernen, wie man sich bei verschiedenen Interessen "zusammenstreitet".

Beschreibung

Jedes Kind bekommt eine Personenkarte, auf der steht, was die betreffende Person interessiert. Dann bekommt jede Patrouille eine Liste mit Ideen, was man z. B. in London unternehmen kann (Museen, Freizeitaktivitäten....) Anschließend muss sich jede Patrouille auf ein Tagesprogramm einigen, sodass für jedeN was dabei ist. Die Kinder sollen dabei die Interessen ihrer zugeteilten Personen vertreten und nicht ihre eigenen.

Reiseaktivitäten	
Art:	Programmidee
Ziel:	Die Kinder lernen, wie man sich bei verschiedenen Interessen "zusammenstreitet".
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Personenkarten, Programmideen
Dauer:	30 Minuten
Vorbereitung:	15 Minuten



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furtm

Roboter parken – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Roboter_parken/

Archiviert am: 2025-09-19 22:00:52

Roboter parken

Roboter parken ist ein Auflockerungsspiel

Inhaltsverzeichnis

- 1 Wir brauchen dazu:
- 2 So geht es:
- 3 Wann einsetzen:
- 4 Varianten:
- 5 Weblinks

Wir brauchen dazu:

etwas Platz ohne böse Hindernisse, geht aber auch drinnen

Roboter parken	
Art:	Spiel
Ziel:	zwei Roboter in Parkposition steuern
Inhalt:	Koordinationsspiel mit viel Bewegung
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	
Dauer:	10–15 Minuten
Vorbereitung:	

So geht es:

Die Teilnehmerinnen finden sich in Dreierteams zusammen. Zwei der Teilnehmerinnen sind die Roboter und stellen sich Rücken an Rücken. Die dritte ist die "Roboterführerin".

Die Roboter bewegen sich im An-Zustand mit kleinen, stetigen Schritten (*stampf stampf*) immer geradeaus. Läuft ein Roboter gegen ein Hindernis oder einen anderen Roboter, dann läuft er auf der Stelle und piept dabei (*miep miep*).

Mit drei Kommandos lassen sich die Roboter steuern:

An-Knopf

Durch (leichtes!) Tippen auf den Kopf lassen sich die Roboter anschalten, woraufhin sie loslaufen. Es können immer nur beide Roboter gleichzeitig angeschaltet werden.

Linksdrehung

Durch Tippen auf die linke Schulter eines Roboters dreht sich dieser Roboter um 90 Grad nach links.

Rechtsdrehung

Analog zur Linksdrehung.

Ziel ist, beide Roboter so zu steuern, dass sie schließlich in "Parkposition" (Gesicht an Gesicht gegenüber) stehen und sich dann automatisch abschalten. Stehen alle Roboter in Parkposition, ist das Spiel beendet.

Wann einsetzen:

Zur allgemeinen Auflockerung und Erheiterung, zum Aufwärmen nach einer Pause.

Varianten:

- Die Roboter können auch kontinuierlich beschleunigen – langsam starten und dann immer schneller werden.
- Die Roboterführerin darf die Roboter nur abwechselnd bedienen.
- Die Roboter dürfen nicht parallel oder orthogonal zu einer Wand laufen.^[1]

Weblinks

- [Spielereader von Oliver Klee](#)

Auflockerungsspiele

- Au ja!
- Bewegungskanon
- Daumenwrestling
- Die Milch kocht über!
- Ich fühle mich jetzt so ...
- Im Kreis hinsetzen
- Intelligenztest
- Jammern
- Knäuel weitergeben
- Labyrinth
- Margerite
- Maschine-Spiel
- Paranoia
- Pause
- Pärchenfangen
- Roboter parken
- Schlange und Hase
- Schuhsalat
- Smaug
- Taaa-Tung!
- Tropengewitter
- Wanderndes Klatschen
- Was machst du denn?
- Wäscheklammern
- Zauberwald
- Zulutanz

Referenzfehler: Es sind `<ref>`-Tags vorhanden, jedoch wurde kein `<references />`-Tag gefunden.

Rote und Grüne Kugeln - Eine Denksportaufgabe – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Rote_und_Gr%C3%BCne_Kugeln_-_Eine_Denksportaufgabe/

Archiviert am: 2025-09-19 22:00:59

Rote und Grüne Kugeln - Eine Denksportaufgabe ist eine Denksportaufgabe, die einfach gestellt oder in andere Aktivitäten (Geländespiele, etc.) eingebaut werden kann.

Ziel

Gehirn trainieren, Kreatives Denken fördern.

Beschreibung

In 3 Dosen mit den Aufschriften rot, grün und rot-grün befinden sich je 2 Kugeln. 2 rote, 2 grüne sowie 1 rote und 1 grüne. Allerdings sind ALLE(!) Aufschriften falsch. Aufgabe ist es nun, festzustellen, welche Kugeln sich jeweils in den Dosen befinden, wobei aus EINER (!) beliebigen Dose 1 Kugel genommen werden darf.

Natürlich gibt es nur einen Versuch!

Rote und Grüne Kugeln - Eine Denksportaufgabe	
Art:	Spiel
Ziel:	Gehirn trainieren, Kreatives Denken fördern.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	3 verschließbare Dosen 3 rote Kugeln 3 grüne Kugeln
Dauer:	20 Minuten
Vorbereitung:	5 Minuten



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemachte Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Badner Gruppenarchiv, Paul Kubalek

Schatz bergen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Schatz_bergen/

Archiviert am: 2025-09-19 22:01:04

Schatz bergen ist eine Programmidee. Es kann als eigenständige Station genutzt werden, oder als zentraler Teil eines Abenteuers.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Beschreibung](#)
 - [1.1 Skizze der Waage](#)
 - [1.2 Varianten](#)
- [2 Bemerkungen](#)

Beschreibung

Es ist eine Waage aufzubauen; entweder abgehängt oder mittels

Schatz bergen	
Art:	Programmidee
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	
Dauer:	15 Minuten
Vorbereitung:	15 Minuten

einem Dreibeins (siehe unten). Auf der einen Seite der Waage hängt ein beliebig schweres Gewicht (z.B. Steine); auf der anderen Seite eine Kiste, Netz, ... mit den gesuchten Schatz (mottobezogen & gleich schwer). -> Waage ist im Gleichgewicht. GuSp geben in ein anderes Kiste, Netz, ... so viel von einem anderen Gewicht (z.B. Sand) bis sie glauben es ist gleich schwer. -> Schatz wird gegen das Netz ausgetauscht; ist es O.K. (im Gleichgewicht) kann die Patrouille den Schatz behalten. Befindet sich die Waage nicht im Gleichgewicht, muss die Patrouille etwas wegnehmen oder Teile dazugeben, bis es passt; kann in eine Wertung mit einbezogen werden.

Skizze der Waage



Skizze der Waage

Varianten

- Die Waage kann entweder bereit vorbereitet sein, oder ist durch die Teilnehmer zu errichten.
- Das Füllen der Waage kann zentraler Inhalt sein, oder nur nebenbei in einem Geländespiel passieren (die Teilnehmer liefern ihre "Errungenschaften" in Form von Gewichten hier ab, bis von allen Patroullen gemeinsam genug gesammelt wurde).

Bemerkungen

Beim Gewicht zum Austauschen sollten genügend "kleinere Einheiten" vorhanden sein.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemachte Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Gruppe 36 St. Stanislaus Kostka

Schatzsuche am Papier mit der Windrose – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Schatzsuche_am_Papier_mit_der_Windrose/

Archiviert am: 2025-09-19 22:01:12

Schatzsuche am Papier mit der Windrose ist eine Programmidee zum Trainieren der Windrose.

Ziel

Die GuSp beherrschen die Windrose.

Beschreibung

Mit Zitronensaft auf weißem Papier eine Insel einzeichnen, eine Geschichte, über eine Seefahrt mit vielen Himmelsrichtungen ausdenken. (ev. mit kariertem Papier).

Ablauf: Der Spielleiter erzählt

eine spannende Geschichte über einen Piraten auf der Suche nach einem Schatz mit verschiedenen Himmelsrichtungen und Seemeilen. Zum Beispiel: "Am 26. Januar 1268 verließ der Pirat XY Genua in Richtung Süden und fuhr mit seinem Schiff 10 Seemeilen auf diesem Kurs, bis er plötzlich...."

Die Patrullen zeichnen den Weg möglichst genau mit Geodreieck auf. Ist das Ende der Geschichte (= Schatzinsel) erreicht wird das Blatt mit der angefertigten Seekarte vorsichtig über die brennende Kerze gehalten. Dabei dir die Insel sichtbar. Wer liegt der Insel am nächsten?

Bemerkung: Maßstab vorher bekannt geben (zum Beispiel: Eine Seemeile = 1 cm), ebenso den Anfangspunkt der Reise (zum Beispiel links oben).

Tipp: vorher ausprobieren!



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemachte Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Siehe auch

Methoden zum Thema Karte und Kompass

- [Aktivtipp aus dem JOKER - Kartenzeichenmemory](#)
- [Archäologie](#)
- [Bahnstrecken auf der Landkarte](#)
- [BiPi feiert Geburtstag](#)
- [Die Abschlusswanderung](#)
- [Die Schatzinsel](#)
- [Ein geheimer Bote](#)
- [Fotos von Kartenzeichen in der Wirklichkeit](#)
- [Gehen nach dem Kompass](#)
- [Ja-Nein-Schatzsuche](#)
- [Kompass-Reigen](#)
- [Kompass-Spiel](#)
- [Kartenzeichen-Bewegungsspiel](#)
- [Kartenzeichen-Domino](#)
- [Kartenzeichen-Kim](#)
- [Kartenzeichen-Quartett](#)
- [Modell mit Höhenschichtlinien](#)
- [Punkte im Gelände finden](#)
- [Schatzsache](#)
- **Schatzsache am Papier mit der Windrose**
- [Scotland Yard auf der Landkarte](#)
- [Scotland Yard in Real Life](#)
- [Windrosen-Kim](#)
- [Windrosenspiel](#)
- [Wo steht der Fotograf](#)

Pfadfindergesetz – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Pfadfindergesetz/>

Archiviert am: 2025-09-19 22:01:20

Das **PfadfinderInnengesetz** wird weltweit von Pfadfindern als persönliche Leitlinie für das Leben benutzt. Gleichzeitig stellt es im Rahmen der [PfadfinderInnenmethode](#) eine Methode zur Auseinandersetzung mit den persönlichen Werten dar.

Das PfadfinderInnengesetz bei den PPÖ

Der aktuelle Wortlaut des PfadfinderInnengesetzes findet sich in Punkt der Verbandsordnung der PPÖ. Es lautet:

Das Wichtel-/Wölflingsgesetz lautet

1. Der Wölfling/Das Wichtel tut sein Bestes.
2. Der Wölfling/Das Wichtel hilft freudig, wo er/es kann.

Das PfadfinderInnengesetz ab der Guides/Späher-Stufe lautet

1. Der Pfadfinder/Die Pfadfinderin sucht den Weg zu Gott.
2. Der Pfadfinder/Die Pfadfinderin ist treu und hilft, wo er/sie kann.
3. Der Pfadfinder/Die Pfadfinderinachtet alle Menschen und sucht sie zu verstehen.
4. Der Pfadfinder/Die Pfadfinderin überlegt, entscheidet sich und handelt danach.
5. Der Pfadfinder/Die Pfadfinderin lebt einfach und schützt die Natur.
6. Der Pfadfinder/Die Pfadfinderin ist fröhlich und unverzagt.
7. Der Pfadfinder/Die Pfadfinderin nützt seine/ihre Fähigkeiten.
8. Der Pfadfinder/Die Pfadfinderin führt ein gesundes Leben.

Siehe auch

- LeiterInnen-Fachwissen: [PfadfinderInnenmethode](#)

Die sieben Elemente der Pfadfinder/innenmethode

- **Gesetz** und Versprechen
- Learning by Doing
- Teamsystem
- Symbolischer Rahmen
- Lebensraum Natur
- Persönliche Weiterentwicklung
- Unterstützung durch Erwachsene

Login-geschützte Seite

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Spezial:Hochladen/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:42:59

Diese Seite ist nur über einen Login erreichbar und konnte nicht automatisch verarbeitet werden.

PIK8:Fotos – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/PIK8:Fotos/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:43:08

Dieser Artikel erklärt, wie **Fotos und Dateien** zur PIK8 hochgeladen werden können.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Hochladen](#)
- [2 Einbinden in Artikel](#)
 - [2.1 Einbetten \(Fotos\)](#)
 - [2.2 In Galerie einfügen \(Fotos\)](#)
 - [2.3 Als Link einfügen \(Dateien\)](#)

Hochladen

Zum Hochladen benötigt man - wie für jede Aktion - einen Benutzernamen; siehe [PIK8:Mitarbeit](#). Nach dem Einloggen kann man Dateien über den Menupunkt [Spezial:Hochladen](#) hochladen. Diese Seite findet man auch im Menu links unter "Werkzeuge" -> "Datei hochladen".

Hochladen-Maske

Auf der Maske "Datei Hochladen" ist zunächst die hochzuladende Datei aus dem eigenen Dateisystem auszuwählen (Button "Datei auswählen"). Dieser Datei kann im Zielsystem (PIK8) auch ein neuer Name gegeben werden - dabei ist auf die korrekte Dateiendung (zum Beispiel ".jpg", ".pdf") zu achten. Weiters sollte eine Beschreibung der Datei in der Textbox "Beschreibung/Quelle" eingetragen werden.

ACHTUNG - (Urheber)rechte!

Bitte lade nur Dateien hoch, für die du das Urheberrecht hast - also selber aufgenommene Fotos, selber erstellte Heimstunden-Beschreibungen, etc. Auch weitere Rechte sind hierbei abzuklären, etwa das "Recht am eigenen Bild".

Einbinden in Artikel

Jede hochgeladene Datei kann anschließend in ein oder mehr Artikel eingebunden werden. Dazu bestehen mehrere Möglichkeiten:

Einbetten (Fotos)

Hochgeladene Dateien können direkt in Artikel eingebettet werden. Dies eignet sich insbesondere für Fotos. Dazu ist der Dateiname mit dem Zusatz "Datei:" in doppelte eckige Klammern, ähnlich den "Links" im Wiki, einzutragen:

```
[[Datei:Beispieldatei.jpg]]
```

Zusätzlich können weitere Parameter angegeben werden, die mittels senkrechtem Strich ":" abgetrennt sind. Typischerweise wird das Argument "thumbs" gesetzt, um ein Thumbnailbild (verkleinerte Vorschau) zu erzeugen, sowie ein Beschreibungstext beigefügt:

```
[[Datei:Beispieldatei.jpg|thumb|Dieser Text steht unter dem Bild]]
```

In Galerie einfügen (Fotos)

Aus mehreren Bildern kann auch automatisiert eine Galerie in einen Artikel eingefügt werden. Dies geht mit folgender Syntax:

```
<gallery>
  Datei:Dateiname1.jpg|Bildunterschrift des ersten Bildes
  Datei:Dateiname2.jpg|Bildunterschrift des zweiten Bildes
  Datei:Dateiname3.jpg|Bildunterschrift des dritten Bildes
</gallery>
```

Als Link einfügen (Dateien)

Um auf Dateien zu verlinken, ist ein Doppelpunkt vor den "Datei:" Zusatz im Link zu setzen:

```
[:Datei:Beispieldatei.jpg|Beschreibungstext]]
```

Daraus wird ein Link auf die Datei erzeugt, die Datei jedoch NICHT im Artikel eingebettet. Dies eignet sich insbesondere für Datendateien, die ohnehin nicht im Artikel angezeigt werden könnten - dies geht nur für Bilder.

Kategorie:Inhalt fehlt – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Inhalt_fehlt/

Archiviert am: 2025-09-19 23:43:16

Diese Kategorie markiert Aktivitäten, bei denen nicht explizit ein **Inhalt** angegeben wurde.

Seiten in der Kategorie „Inhalt fehlt“

Es werden 200 von insgesamt 230 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

(vorherige 200) ([nächste 200](#))

<p>A</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adventfeier • Agentur Rainbow • Aktiv-Natur-Kim • Activity • Aktivtipp aus dem JOKER - BiPis Reisen • Aktivtipp aus dem JOKER - Bücher über BiPi • Aktivtipp aus dem JOKER - Das PfadfinderInnengesetz in meinem täglichen Leben • Aktivtipp aus dem JOKER - Ortserkundung • Aktivtipp aus dem JOKER - Patrullen in eurer Gruppe • Aktivtipp aus dem JOKER - Waschbeutel packen • Alle in einer Reihe • Apotheken-Kim • Auf der Spur des Schokolade-Diebes • Auf der Walz • Augen zu • Ausrüstung für eine Wanderung 	<p>E (Fortsetzung)</p> <ul style="list-style-type: none"> • EMail-Verzeichnis der PPÖ • Entferungen schätzen • Erklärung Schwerpunktziel Bereitschaft zum Abenteuer des Lebens • Erklärung zum Schwerpunktziel Spirituelles Leben • Erste Hilfe und Steckbrief einer Leiterin/eines Leiters • Etwas schenken <p>F</p> <ul style="list-style-type: none"> • Figuren aus dem Christentum • Fische angeln • Fischfang • Flüssiges Gold • FreeAcie Planets • Fuchs, Habicht, Winterschlaf • Funken • Fürbitten <p>G</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gegenstände ertasten • Gegenstände ertasten 2 • Gehen nach dem Kompass • Gekrümmmt - Rollenspiel • Geländespiel erfinden • Gemeinsam überleben • Geschichten weitererzählen • Gesetzespunkte darstellen • Gesetzespunkte in Zeitungen • Gestaltung von Festen durch die Patrullen • Gestzespunkte als Comic • Get Ur Freak On - Der Tanz & Text • Glasmosaik auf einem Krug • Glaubensgespräch Meine Angst - meine Hoffnung • Goofy • Gordischer Knoten 	<p>L (Fortsetzung)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leben im Umriss • LeiterInnen-Domino • Lichterketten • Länderquiz - Zettel zuordnen • Lückentext zu den Weltreligionen <p>M</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mafeking - Botenschaften überbringen • Marathonspiel • Medaillensuche • Merkball • Merkmal-Kette I • Merkmal-Kette II • Mit 200 Rupien durch Indien • Modellanlage bauen • Morse-Apparat bauen • Morse-Bingo • Morse-Scrabble • Morsememory • Mousepad basteln <p>N</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nachbargruppen-Quartett • Nahrungskette • Namenschreck • Natur-Kim <p>O</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ortserkundung • Ortserkundung 2 <p>P</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pantomimisches Darstellen von Liedern • Partnersuche • Pfad der Bewährung
---	---	--

- Bibeltriathlon - Iron man Jesus men??
- Biblischer Kuchen
- Bildhauerwerkstatt
- BiPi's Spirit
- Blei gießen
- Blindenführerin
- Blinzeln
- Blumen-Karte aus Abfall
- Braille-Schrift
- Buchtitel zu Bildern erfinden
- Börsengeschäfte und Weltreligionen
- Bücher finden

C

- CD-Teelicht
- Clown
- COOKIES oder Brot backen
- Critterball - Ein etwas anderes Mannschaftsspiel

D

- Dartscheibe und Straßenverkehr
- Das Christkind hat sich verirrt
- Das Ei des Kolumbus
- Das Erprobungssystem - Die Vielfalt bei den GuSp
- Das grosse Krabbeln
- Das Jamboree Spiel
- Das Schiff geht unter
- Das Viertelandfest
- Der Brettspielbasar
- Der kleine Sinnesgarten
- Der Spirisender VaTiVi+ sucht neue MitarbeiterInnen
- Die Patrulle
- Die Reise um die Erde in 80 Tagen
- Die Schatzinsel
- Die schwächste Maus
- Dosen-Stelzen
- Draht biegen - hämmern - löten

- GudoGudoGudo

H

- Halstuch-Memory
- Handwerker
- Heiumgebung
- Heißer Draht
- Hygiene-ABC Staffellauf
- Hörkim

I

- Ich packe meinen Rucksack...
- Ich zeig dir meine Welt
- If I were not a good boy scout/girl guide...
- Impulsplakate
- Informationen und Informationsquellen zum Thema Gesundheit
- Interview mit einem Geistlichen

J

- Ja-Nein-Schatzsuche
- Jamboree-Puzzle

K

- Kalender der Kirchenfeiertage programmieren
- Karte aus Geschenkpapier
- Kartenzeichen-Bewegungsspiel
- Kartenzeichenmemory
- KIM der Sinne in der Natur
- Kinder aus aller Welt
- Kinderrechte Artikel 29 - Recht auf Bildung und Erziehung
- Kinderrechte Artikel 32 - Schutz vor wirtschaftlicher Ausbeutung und vor bestimmter Arbeit
- Knifflige Fragen zu B.P.
- Knoten im Alltag
- Knoten mit Geschichte

- Pfadiknoten aus geflochtenem Leder

- Piratenschiff versenken

- Porträt-Weitermalen

- Produktrecherche

- Produktwerbung

- Programmsplitter zum Verständigungsplan

- Programmsplitter zum Öffentlichen Verkehr

Q

- Quadrate legen

- Quelle meines Lebens - Mir steht das Wasser bis zum Hals

R

- Rad-Hike

- RainBOWEING - 747

- Regen

- Regenbogen-Küche

- Regenbogeninsel - Auseinandersetzen mit den Sinnen

- Reise durch den Urwald

- Reiseaktivitäten

- Rote und Grüne Kugeln - Eine Denksportaufgabe

- Rubbish Rainbow

- Rücken an Rücken

S

- Schatz bergen

- Schatzsuche am Papier mit der Windrose

- Schatzsuche im Labyrinth

- Schuhe wiederfinden

- Sehkim

- Seilbrücke und Semaphore

- Selbstbild-Fremdbild

- Sich REGEN bringt Segen

- Sitzkreis

E

- Eavin - Because Beauty is Priceless
- Ein afrikanisches Musikinstrument
- Ein Gebet vertiefen
- Ein unkreativer Werbefachmann

- Knoten und Stühle
- Koffer packen
- Kofferspiel
- Komm mit - Lauf weg für Fortgeschrittene
- Konzentrische Kreise
- Kooperative Reise nach Rom
- Kreisschollensitzen
- Kreuzworträtsel zum Leben B.P.'s
- Kürbis schnitzen - Jack O`Lantern

- Skiffle selber machen - Teekistenbass
- Sommerlager-Wetter-Wette
- Spinnennetz
- Spiri-Wanderung
- Staats- und Regierungsformen kennenlernen
- Sterne oder Atome
- Streit im Dorf
- Sägespäne im Auge

L

- Lands of Adventure - Europe at EUR door
- Lands of Adventure - Express EURself

T

- Taugehen
- Tischgebet
- Tischtuch mit Laubdekor

(vorherige 200) ([nächste 200](#))

Kategorie:Pik8:Bilderwunsch – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Pik8:Bilderwunsch/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:43:27

Diese Kategorie umfasst alle Artikel, denen noch ein aussagekräftiges **Bild fehlt**.

Seiten in der Kategorie „Pik8:Bilderwunsch“

Es werden 200 von insgesamt 362 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

(vorherige 200) ([nächste 200](#))

<p>1</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1, 2 oder 3 • 1, 2 oder 3 - Heute das Thema: Wandern • 1, 2, 3 - Weberknoten <p>A</p> <ul style="list-style-type: none"> • Abenteuer zum Judentum • Abergläubische Holzfäller • Ad-hoc-Brettspiel • Adventfeier • Agentur Rainbow • Aktiv-Natur-Kim • Aktivity • Aktivtipp aus dem JOKER - BiPis Reisen • Aktivtipp aus dem JOKER - Bücher über BiPi • Aktivtipp aus dem JOKER - Das PfadfinderInnengesetz in meinem täglichen Leben • Aktivtipp aus dem JOKER - Der Weg • Aktivtipp aus dem JOKER - Mein Patrullenstammbuch • Aktivtipp aus dem JOKER - Ortserkundung • Aktivtipp aus dem JOKER - Patrullen in eurer Gruppe • Aktivtipp aus dem JOKER - Waschbeutel packen • Alle in einer Reihe • Anregungen für das Gespräch über Gesetzespunkte • Apotheken-Kim • Auf den Spuren von Phileas Fogg durch... • Auf der Spur des Schokolade-Diebes • Auf der Walz • Aufbau einer Messe • Aufbau eines Wortgottesdienstes 	<p>D (Fortsetzung)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Das kann ich besonders gut • Das Leben des BiPi darstellen • Das Schiff geht unter • Das Stufenziel, Arbeitsziel der GuSp • Das Viertellandfest • Der Brettspielbasar • Der Grundkompetenzler • Der kleine Kubalek • Der kleine Sinnesgarten • Der Spirisender VaTiVi+ sucht neue MitarbeiterInnen • Die Abschlusswanderung • Die heimliche Freundin • Die Organe des Körpers • Die Patrulle • Die Reise um die Erde in 80 Tagen • Die Schatzinsel • Die schwächste Maus • Dirigent • Domino über B.-P. • Dosen-Stelzen • Draht biegen - hämmern - löten <p>E</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eavin - Because Beauty is Priceless • Ein Gebet vertiefen • Ein geheimer Bote • Ein PfadfinderInnengebet • Ein unkreativer Werbefachmann • Einkaufskorb • EMail-Verzeichnis der PPÖ • Entfernungen schätzen • Erklärung der Sakramente • Erklärung Schwerpunktziel Bereitschaft zum Abenteuer des Lebens • Erklärung zum Schwerpunktziel Spirituelles Leben • Erklärung zur Methode Abenteuer 	<p>G (Fortsetzung)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Glasmosaik auf einem Krug • Glaubensgespräch Meine Angst - meine Hoffnung • Gleich mitzuspielende Geschichte • Goofy • Gordischer Knoten • GudoGudoGudo • Gummibärchenanalyse • Gute Tat - Wie anfangen? • Gute Tat Kartei <p>H</p> <ul style="list-style-type: none"> • Halstuchknoten • Handwerker • Heimumgebung • Heißer Draht • Hilfreiche Adressen anderer Religionsgemeinschaften • Holzfällen Flugbahn • Hygiene-ABC Staffellauf • Hörkim <p>I</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ich packe meinen Rucksack... • Ich zeig dir meine Welt • Impulsplakate • Informationen und Informationsquellen zum Thema Gesundheit • Informationen und Links zum Thema Alkohol und Drogen • Infos zur Fahrradprüfung • Insel ohne Wiederkehr • Interview <p>J</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ja-Nein-Schatzsuche • Jamboree-Puzzle
---	---	--

- Aufgaben eines/einer KuratIn laut Verbandsordnung
- Augen zu
- Ausrüstung für eine Wanderung

B

- B.P. als Comic
- B.P. Dart-Quiz
- B.P. Memory zum selber machen
- B.P.-Millionenshow
- Bahnstrecken auf der Landkarte
- Bankräuber-Steckbriefe
- Bastelanleitungen mit Perlen
- Basteln mit Perlen
- Bazar
- Behinderte in der Patrulle
- Behinderungen im täglichen Leben
- Behördenwege
- Beruferaten
- Besentanz
- Besetzt
- Bibeltriathlon - Iron man Jesus men??
- Biblischer Kuchen
- Bildhauerwerkstatt
- BiPi bei der Wahrsagerin
- BiPi feiert Geburtstag
- BiPi's Spirit
- BiPi-Comic darstellen
- BiPis Grabstein
- Blei gießen
- BlindenführerInn
- Blinzeln
- Braille-Schrift
- Brücke bauen
- Buchtitel zu Bildern erfinden
- Börsengeschäfte und Weltreligionen
- Bücher finden

C

- Clown
- COOKIES oder Brot backen

- Erste Hilfe bei den Holzfällern
- Erste Hilfe und Steckbrief einer Leiterin/eines Leiters
- Erste-Hilfe-Ja-Nein
- Etwas in der Patrulle unternehmen
- Etwas schenken

F

- Figuren aus dem Christentum
- Fische angeln
- Fischen im See
- Fischfang
- Flüssiges Gold
- Fotos von Kartenzeichen in der Wirklichkeit
- Fragen für Natur-Abenteuerspiele
- FreeAcie Planets
- Fuchs, Habicht, Winterschlaf
- Funken
- Fürbitten

G

- Galionsfigur bauen
- Gedichte schreiben - Aller Anfang ist schwer
- Gegenstände ertasten
- Gegenstände ertasten 2
- Geheimschriften Heimstunde
- Gehen nach dem Kompass
- Gekrümmmt - Rollenspiel
- Geländespiel erfinden
- Gemeinsam zeichnen
- Gemeinsam überleben
- Geschichten weitererzählen
- Gesetzespunkte darstellen
- Gesetzespunkte in Zeitungen
- Gestaltung von Festen durch die Patrullen
- Gestespunkte als Comic
- Get Ur Freak On - Der Tanz & Text
- Gewürze anbauen
- Gewürzkom

K

- Kartenzeichen-Bewegungsspiel
- Kartenzeichen-Kim
- Kartenzeichen-Quartett
- Kartenzeichenmemory
- KIM der Sinne in der Natur
- Kinderrechte Artikel 29 - Recht auf Bildung und Erziehung
- Kinderrechte Artikel 32 - Schutz vor wirtschaftlicher Ausbeutung und vor bestimmter Arbeit
- Knifflige Fragen zu B.P.
- Knoten im Alltag
- Knoten mit Geschichte
- Knoten und Stühle
- Koffer packen
- Kofferspiel
- Komm mit - Lauf weg für Fortgeschrittene
- Kommunikationsmetaphern
- Kompass-Reigen
- Kompass-Spiel
- Konzentrische Kreise
- Kooperative Reise nach Rom
- Kreisflucht
- Kreisschollensitzen
- Kreuzworträtsel zum Leben B.P.'s
- Kuraten-Interview
- Kürbis schnitzen - Jack O`Lantern

L

- Lagerausrüstung
- Lands of Adventure - Europe at EUR door
- Lands of Adventure - Express EURself
- Leben im Umriss
- LeiterInnen-Domino
- Literatur zu Linolschnitt
- Literatur zu Perlenbastelei
- Literaturtipp Religiöse Mappe

D

- [Dartscheibe und Straßenverkehr](#)
- [Das Christkind hat sich verirrt](#)
- [Das Ei des Kolumbus](#)
- [Das Erprobungssystem - Die Vielfalt bei den GuSp](#)
- [Das grosse Krabbeln](#)

- [Literaturtipp zu Gesetz, Versprechen und Wahlspruch](#)
- [Literaturtipp zu Naturerkundungen mit Kindern](#)
- [Literaturtipp zu Pfadfindertechnik](#)
- [Literaturtipp zum Verbandsabzeichen](#)
- [Literaturtipp zur Guten Tat](#)
- [Literaturtipps zu Knoten und Bünden](#)
- [Literaturtipps zu Wortgottesdiensten](#)

(vorherige 200) ([nächste 200](#))

Kategorie:Kritisches Auseinandersetzen mit sich selbst und der Umwelt – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Kritisches_Auseinandersetzen_mit_sich_selbst_und_der_Umwelt/

Archiviert am: 2025-09-19 23:43:34

Diese Kategorie umfasst alle Artikel zum **Schwerpunkt Kritisches Auseinandersetzen mit sich selbst und der Umwelt**.

Seiten in der Kategorie „Kritisches Auseinandersetzen mit sich selbst und der Umwelt“

Es werden 45 von insgesamt 45 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

		F <ul style="list-style-type: none"> • FreeAcie Planets G <ul style="list-style-type: none"> • Geschichten weitererzählen • Gesetzespunkte darstellen • Gesetzespunkte in Zeitungen • Gestzespunkte als Comic • Gleich mitzuspielende Geschichte • Gordischer Knoten • GuSp des Tages • Gute Tat Kartei H <ul style="list-style-type: none"> • Heiumgebung K <ul style="list-style-type: none"> • Kinderrechte Artikel 29 - Recht auf Bildung und Erziehung • Kinderrechte Artikel 32 - Schutz vor wirtschaftlicher Ausbeutung und vor bestimmter Arbeit • Kooperative Reise nach Rom • Kreisschollensitzen L <ul style="list-style-type: none"> • Leben im Umriss 	L (Fortsetzung) <ul style="list-style-type: none"> • Literaturtipps zum Kennenlernen in der Patrulle M <ul style="list-style-type: none"> • Meine Klamottenkiste • Merkmal-Kette I • Merkmal-Kette II • Miteinander reden P <ul style="list-style-type: none"> • Produktwerbung R <ul style="list-style-type: none"> • Reise durch den Urwald • Reiseaktivitäten • Rücken an Rücken S <ul style="list-style-type: none"> • Selbstbild-Fremdbild • Sitzkreis T <ul style="list-style-type: none"> • Tierbilder • Ton zum Bild gestalten W <ul style="list-style-type: none"> • Welche Werbung spricht mich an? • Wohnadressen vergleichen
A <ul style="list-style-type: none"> • Aktivtipp aus dem JOKER - Das PfadfinderInnengesetz in meinem täglichen Leben • Aktivtipp aus dem JOKER - Mein Patrullenstammbuch • Aktivtipp aus dem JOKER - Patrullen in eurer Gruppe • Anregungen für das Gespräch über Gesetzespunkte • Auf der Walz 	B <ul style="list-style-type: none"> • Beruferaten • Buchtitel zu Bildern erfinden • Bücher finden 	D <ul style="list-style-type: none"> • Dartscheibe und Straßenverkehr • Das kann ich besonders gut • Der Weg der Jeans 	E <ul style="list-style-type: none"> • Eavin - Because Beauty is Priceless • Ein unkreativer Werbefachmann • Etwas schenken

Schlange und Hase – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Schlange_und_Hase/

Archiviert am: 2025-09-19 23:43:40

Schlange und Hase

Schlange und Hase ist ein Auflockerungsspiel

Inhaltsverzeichnis

- [1 Alias:](#)
- [2 Wir brauchen dazu:](#)
- [3 So geht es:](#)
- [4 Varianten:](#)
- [5 Wann einsetzen:](#)
- [6 Weblinks](#)

Alias:

Adler und Hase

Schlange und Hase	
Art:	Spiel
Ziel:	Polonaisenkopf fängt Polonaisenschwanz
Inhalt:	Schlangenfangenspiel
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	
Dauer:	5–10 Minuten
Vorbereitung:	

Wir brauchen dazu:

Platz zum Laufen

So geht es:

Alle Teilis stellen sich hintereinander auf (wie bei der Schlange im Supermarkt) und halten sich wie bei einer Polonaise an den Schultern. Der Kopf dieser Schlange ist der Adler, der den Hasen (das Ende der Schlange) fangen muss. Dabei darf die Schlange nicht auseinander reißen.

Wenn ihr Spiel mehrfach hintereinander spielen wollt, kann jemand anders der Hase sein. Der bisherige Schlangenkopf kann dann ans Ende der Schlange gehen.

Varianten:

Der Hase kann auch von der Schlange losgelöst sein. Damit es fair ist, darf der Hase aber nur hoppeln und nicht normal laufen. Das Spielfeld sollte dabei eingegrenzt sein (rundherum ist die “gefährliche Autobahn”), damit sich der Hase nicht einfach über eine Mauer retten kann.

Wann einsetzen:

Zum Wachwerden und weil's Spaß macht.

Weblinks

- [Spielereader von Oliver Klee](#)

Auflockerungsspiele
<ul style="list-style-type: none">• Au ja!• Bewegungskanon• Daumenwrestling• Die Milch kocht über!• Ich fühle mich jetzt so ...• Im Kreis hinsetzen• Intelligenztest• Jammern• Knäuel weitergeben• Labyrinth• Margerite• Maschine-Spiel• Paranoia• Pause• Pärchenfangen• Roboter parken• Schlange und Hase• Schuhsalat• Smaug• Taaa-Tung!• Tropengewitter• Wanderndes Klatschen• Was machst du denn?• Wäscheeklammern• Zauberwald• Zulutanz

Schuhsalat – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Schuhsalat/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:43:47

Schuhsalat

Schuhsalat ist ein
Auflockerungsspiel

Inhaltsverzeichnis

- [1 Wir brauchen dazu:](#)
- [2 So geht es:](#)
- [3 Besondere Hinweise:](#)
- [4 Wann einsetzen:](#)
- [5 Weblinks](#)

Wir brauchen dazu:

Platz (die ganze Gruppe muss in einen Kreis passen)

Schuhsalat	
Art:	Spiel
Ziel:	einen Kreis mit zufällig ausgewählten Schuhen an den Füßen bilden
Inhalt:	lustiges Durcheinanderwuselspiel
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	
Dauer:	10–15 Minuten
Vorbereitung:	

So geht es:

Alle ziehen ihre Schuhe aus und machen damit in der Mitte einen Haufen. Anschließend nimmt sich jede einen rechten und einen linken Schuh (aus unterschiedlichen Paaren). Jede zieht die Schuhe an (so gut es geht ... nur nicht kaputt machen). Nun müssen sich die Schuhpaare (an den Füßen) wiederfinden und nebeneinander stellen. Es bilden sich dadurch ein oder mehrere Kreise.

Besondere Hinweise:

Funktioniert nur, wenn die Gruppe halbwegs unverkrampft mit Körper- und Fußschweißkontakt umgehen kann.

Wann einsetzen:

Zum Auflockern zwischendurch.

Vielen Dank an Christoph aus Darmstadt für dieses Spiel.

Weblinks

- [Spielereader von Oliver Klee](#)

Auflockerungsspiele

- [Au ja!](#)
- [Bewegungskanon](#)
- [Daumenwrestling](#)
- [Die Milch kocht über!](#)
- [Ich fühle mich jetzt so ...](#)
- [Im Kreis hinsetzen](#)
- [Intelligenztest](#)
- [Jammern](#)
- [Knäuel weitergeben](#)
- [Labyrinth](#)
- [Margerite](#)
- [Maschine-Spiel](#)
- [Paranoia](#)
- [Pause](#)
- [Pärchenfangen](#)
- [Roboter parken](#)
- [Schlange und Hase](#)
- **Schuhsalat**
- [Smaug](#)
- [Taaa-Tung!](#)
- [Tropengewitter](#)
- [Wanderndes Klatschen](#)
- [Was machst du denn?](#)
- [Wäscheklammern](#)
- [Zauberwald](#)
- [Zulutanz](#)

Smaug – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Smaug/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:43:53

Smaug ist ein [Auflockerungsspiel](#)

"Meine Rüstung ist ein zehnfacher Schild, meine Zähne sind Schwerter, meine Klauen Speere, das Aufschlagen meines Schwanzes ist ein Donnerkeil, meine Schwingen sind Wirbelstürme und mein Atem bringt den Tod!", prahlt der Drache Smaug vor Bilbo Beutlin.

In J. R. R. Tolkiens Fantasy-Erzählung *Der kleine Hobbit* zieht Bilbo aus, um Smaugs unermesslichen Gold- und Juwelenschatz zu rauben. In unserer Version der Geschichte

ist zwar weder der Einsatz so hoch noch der Drache so schrecklich, aber auch hier geht es darum, den Kontakt mit dem tödlichen Drachen zu meiden und den Schatz zu rauben.

Smaug	
Art:	Spiel
Ziel:	
Inhalt:	Actionspiel mit Fantasy-Hintergrund
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	
Dauer:	
Vorbereitung:	

Inhaltsverzeichnis

- [1 Dauer:](#)
- [2 Wir brauchen dazu:](#)
- [3 So geht es:](#)
- [4 Wann einsetzen:](#)
- [5 Weblinks](#)

Dauer:

5–15 Minuten

Wir brauchen dazu:

Taschentuch, Geschirrtuch, zusammengeknoteten Schal o.Ä.

So geht es:

Eine Spielerin verwandelt sich in Smaug, der über seine Juwelen wacht. Ein am Boden ausgebreitetes Taschentuch ist zwar kein so kostbarer Schatz, aber doch sehr viel praktischer. Die anderen Spieler bilden um Smaug einen Kreis und versuchen, den Schatz zu stehlen ohne erwischt zu werden.

Smaug der Mächtige kann sich von seinem Schatz so weit entfernen, wie er es wagt. Wenn er eine Spielerin berührt, erstarrt diese auf der Stelle und bleibt so bis zum Ende des Spieles. Aber keine Sorge: Drachen, die länger als dreißig Sekunden regieren, sind äußerst selten.

Ein beliebter Trick der SchatzräuberInnen ist es, sich von hinten anzuschleichen und die Juwelen zwischen Smaugs Beinen hindurch an sich zu reißen. Auch wenn man nur so tut, als ob man schon erstarrt wäre, kann man manchmal den Drachen überlisten. Und schließlich bleibt euch noch die Möglichkeit eines Massenangriffs, bei dem es zwar die meisten erwischt, aber doch jemand den Schatz zu fassen kriegt. Die erfolgreiche Schatzräuberin ist der nächste Drache. Sollte es Smaug gelingen, alle zu versteinern, bevor es jemand schafft, den Schatz zu ergattern, dann darf er alle für die nächsten fünfhundert Jahre als Salzsäulen stehen lassen.

Wann einsetzen:

Zur Auflockerung

Weblinks

- [Spielereader von Oliver Klee](#)

Auflockerungsspiele

- Au ja!
- Bewegungskanon
- Daumenwrestling
- Die Milch kocht über!
- Ich fühle mich jetzt so ...
- Im Kreis hinsetzen
- Intelligenztest
- Jammern
- Knäuel weitergeben
- Labyrinth
- Margerite
- Maschine-Spiel
- Paranoia
- Pause
- Pärchenfangen
- Roboter parken
- Schlange und Hase
- Schuhsalat
- **Smaug**
- Taaa-Tung!
- Tropengewitter
- Wanderndes Klatschen
- Was machst du denn?
- Wäscheeklammern
- Zauberwald
- Zulutanz

Taaa-Tung! – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Taaa-Tung!/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:43:59

Taaa-Tung!

Taaa-Tung! ist ein
Auflockerungsspiel

Inhaltsverzeichnis

- [1 Wir brauchen dazu:](#)
- [2 So geht es:](#)
- [3 Besondere Hinweise:](#)
- [4 Wann einsetzen:](#)
- [5 Weblinks](#)

Wir brauchen dazu:

einen Kniekreis, 1 Stift o. Ä. pro Teilnehmerin

Taaa-Tung!	
Art:	Spiel
Ziel:	schnell Stifte im Rhythmus weitergeben
Inhalt:	Spaßspiel mit Konkurrenz
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	
Dauer:	10–15 Minuten
Vorbereitung:	

So geht es:

Alle knien dicht zusammen im Kreis. Jede hat einen Stift vor sich liegen. Die Tutorin gibt den Rhythmus vor: Taaa-tung (Taaa: Edding mit der rechten Hand greifen, tung: Edding der rechten Nachbarin hinlegen), Taaa-tung, Ta-tung-ta-tung (Ta: Edding greifen, tung: Edding nach rechts legen und dabei in der Hand behalten, ta: den selben Edding wieder nach links legen, tung: Edding der rechten Nachbarin hinlegen). Also: Taaa-tung, Taaa-tung, Ta-tung-ta-tung, Taaa-tung und so weiter. Dabei immer schneller werden. Wer gurkt^[1], fliegt raus. Danach geht es von vorne los, bis nur noch eine übrig ist.

Besondere Hinweise:

Solange es niemand merkt, kann man bei diesem Spiel auch gut schummeln.

Wann einsetzen:

Zur allgemeinen Erheiterung. Besonders gut nach der letzten Arbeitsphase am Tag.

Weblinks

- [Spielereader von Oliver Klee](#)

Auflockerungsspiele
<ul style="list-style-type: none">• Au ja!• Bewegungskanon• Daumenwrestling• Die Milch kocht über!• Ich fühle mich jetzt so ...• Im Kreis hinsetzen• Intelligenztest• Jammern• Knäuel weitergeben• Labyrinth• Margerite• Maschine-Spiel• Paranoia• Pause• Pärchenfangen• Roboter parken• Schlange und Hase• Schuhsalat• Smaug• Taaa-Tung!• Tropengewitter• Wanderndes Klatschen• Was machst du denn?• Wäscheeklammern• Zauberwald• Zulutanz

Referenzfehler: Es sind `<ref>`-Tags vorhanden, jedoch wurde kein `<references />`-Tag gefunden.

Tropengewitter – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Tropengewitter/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:44:07

Tropengewitter

Tropengewitter ist ein
[Auflockerungsspiel](#)

Inhaltsverzeichnis

- [1 Alias:](#)
- [2 Wir brauchen dazu:](#)
- [3 So geht es:](#)
- [4 Besondere Hinweise:](#)
- [5 Wann einsetzen:](#)
- [6 Weblinks](#)

Alias:

Gewitter

Tropengewitter	
Art:	Spiel
Ziel:	ein selbst gemachtes Tropengewitter
Inhalt:	Geräuschspiel
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	
Dauer:	5–10 Minuten
Vorbereitung:	

Wir brauchen dazu:

einen Stehkreis und eine ernsthaft-spielerische Atmosphäre

So geht es:

Die Tutorin stellt sich in die Mitte des Kreises. Wenn sie eine Spielerin anschaut und etwas vormacht, macht diese es nach – solange, bis sie etwas anderes machen soll. Die Tutorin lässt alle zusammen nacheinander folgendes machen:

Die Ruhe vor dem Sturm

konzentrierte Ruhe, Schweigen!

Das erste Rauschen der Blätter im Wind

Fingerspitzen in einer Geldzählbewegung aneinander reiben

Das Rauschen des nahenden Regens

Hände aneinander reiben

Die ersten schweren Tropfen

mit den Fingern einer Hand langsam schnippen (können erfahrungsgemäß nicht alle)

Die Tropfen fallen dichter

mit den Fingern beider Hände schnell schnippen
Der Regen prasselt vom Himmel
schnell in die Hände klatschen (wie beim Applaus)
Es donnert
auf den Boden springen (nur ein, zwei Leute)

Nachdem der Höhepunkt des Unwetters erreicht ist, baut die Tutorin das Gewitter in umgekehrter Reihenfolge wieder langsam ab, bis am Ende die Ruhe nach dem Sturm folgt: Die Sonne ist wieder hervorgekommen!

Besondere Hinweise:

Das Spiel klappt meiner Erfahrung nach nicht mit pubertierenden Jugendlichen, da diese zwischendrin zu kichern anfangen oder zu unsicher zum ernsthaften Spielen sind.

Wann einsetzen:

Um den Kopf wieder klar zu bekommen (morgens oder nach einer Pause), oder um ein wenig zur Ruhe zu kommen.

Weblinks

- [Spielereader von Oliver Klee](#)

Auflockerungsspiele

- Au ja!
- Bewegungskanon
- Daumenwrestling
- Die Milch kocht über!
- Ich fühle mich jetzt so ...
- Im Kreis hinsetzen
- Intelligenztest
- Jammern
- Knäuel weitergeben
- Labyrinth
- Margerite
- Maschine-Spiel
- Paranoia
- Pause
- Pärchenfangen
- Roboter parken
- Schlange und Hase
- Schuhsalat
- Smaug
- Taaa-Tung!
- **Tropengewitter**
- Wanderndes Klatschen
- Was machst du denn?
- Wäscheeklammern
- Zauberwald
- Zulutanz

Wanderndes Klatschen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Wanderndes_Klatschen/

Archiviert am: 2025-09-19 23:44:15

Wanderndes Klatschen ist ein Auflockerungsspiel

Inhaltsverzeichnis

- [1 Wir brauchen dazu:](#)
- [2 So geht es:](#)
- [3 Besondere Hinweise:](#)
- [4 Wann einsetzen:](#)
- [5 Weblinks](#)

Wir brauchen dazu:

—

So geht es:

Wanderndes Klatschen	
Art:	Spiel
Ziel:	gemeinsamen Rhythmus finden, Gruppengefühl stärken
Inhalt:	ruhiges Aufmerksamkeitsspiel ohne Verliererinnen
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	
Dauer:	5–10 Minuten
Vorbereitung:	

Die Spielerinnen stellen sich im Kreis auf. Jemand wendet sich einer Nachbarin zu und klatscht in die Hände. Die Nachbarin hat sich inzwischen ebenfalls sich der ersten zugewandt und klatscht zeitgleich in die Hände. Danach gibt sie das Klatschen in die gleiche Richtung weiter – oder gibt es wieder zurück. Direkt nach dem Zurückgeben darf nicht noch einmal zurückgegeben werden. Das Spiel läuft gut und macht richtig Spaß, wenn ein gemeinsamer Rhythmus entstanden ist. Nach und nach kann dann das Tempo erhöht werden.

Besondere Hinweise:

Dieses Spiel ist *miteinander*, nicht *gegeneinander* – es geht dabei nicht darum, die anderen auszutricksen! Ziel ist der gemeinsame Rhythmus und das Gruppenerlebnis dabei.

Wann einsetzen:

Zur Entlastung der linken Gehirnhälfte und um die Gruppe zusammenzubringen.

Weblinks

- [Spielereader von Oliver Klee](#)

Auflockerungsspiele

- [Au ja!](#)
- [Bewegungskanon](#)
- [Daumenwrestling](#)
- [Die Milch kocht über!](#)
- [Ich fühle mich jetzt so ...](#)
- [Im Kreis hinsetzen](#)
- [Intelligenztest](#)
- [Jammern](#)
- [Knäuel weitergeben](#)
- [Labyrinth](#)
- [Margerite](#)
- [Maschine-Spiel](#)
- [Paranoia](#)
- [Pause](#)
- [Pärchenfangen](#)
- [Roboter parken](#)
- [Schlange und Hase](#)
- [Schuhsalat](#)
- [Smaug](#)
- [Taaa-Tung!](#)
- [Tropengewitter](#)
- **Wanderndes Klatschen**
- [Was machst du denn?](#)
- [Wäscheklammern](#)
- [Zauberwald](#)
- [Zulutanz](#)

Was machst du denn? – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Was_machst_du_denn%3F/

Archiviert am: 2025-09-19 23:44:25

Was machst du denn?

Was machst du denn? ist ein Auflockerungsspiel

Inhaltsverzeichnis

- [1 Wir brauchen dazu:](#)
- [2 So geht es:](#)
- [3 Besondere Hinweise:](#)
- [4 Wann einsetzen:](#)
- [5 Weblinks](#)

Wir brauchen dazu:

—

Was machst du denn?	
Art:	Spiel
Ziel:	etwas anderes sagen, als man tut
Inhalt:	Koordinationsspiel mit nicht zu viel Bewegung
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	
Dauer:	5–10 Minuten
Vorbereitung:	

So geht es:

Alle stellen sich im Kreis auf. Ein Beispielablauf: A macht eine Bewegung, z.B. sie kratzt sich am Kopf. Die Nachbarin B fragt: "Was machst du denn?" A sagt etwas anderes: "Ich hüpfte auf einem Bein." Daraufhin hüpfst B auf einem Bein und von der nächsten Nachbarin gefragt, was sie denn macht. Sie antwortet z.B.: "Ich spiele Klavier." Und so weiter.

Das Spiel ist nach ein, zwei Runden beenden, wenn eine Tutorin antwortet: "Ich beende dieses Spiel."

Besondere Hinweise:

Es kann sehr unterschiedlich lange dauern, bis alle die Regeln auf die Reihe bekommen haben. Erschwert wird das Spiel, wenn die Tutorinnen die Regeln nicht explizit erklären, sondern einfach anfangen, und die Spielerinnen die Regeln dann selbst herausfinden müssen.

Wann einsetzen:

Zur allgemeinen Auflockerung und Erheiterung, nach einer Pause zum Brain-Booting.

Weblinks

- [Spielereader von Oliver Klee](#)

Auflockerungsspiele

- [Au ja!](#)
- [Bewegungskanon](#)
- [Daumenwrestling](#)
- [Die Milch kocht über!](#)
- [Ich fühle mich jetzt so ...](#)
- [Im Kreis hinsetzen](#)
- [Intelligenztest](#)
- [Jammern](#)
- [Knäuel weitergeben](#)
- [Labyrinth](#)
- [Margerite](#)
- [Maschine-Spiel](#)
- [Paranoia](#)
- [Pause](#)
- [Pärchenfangen](#)
- [Roboter parken](#)
- [Schlange und Hase](#)
- [Schuhsalat](#)
- [Smaug](#)
- [Taaa-Tung!](#)
- [Tropengewitter](#)
- [Wanderndes Klatschen](#)
- **Was machst du denn?**
- [Wäscheklammern](#)
- [Zauberwald](#)
- [Zulutanz](#)

Wäscheklammern – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/W%C3%A4scheklammern/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:44:32

Wäscheklammern

Wäscheklammern ist ein
Auflockerungsspiel

Inhaltsverzeichnis

- [1 Alias:](#)
- [2 Wir brauchen dazu:](#)
- [3 So geht es:](#)
- [4 Besondere Hinweise:](#)
- [5 Wann einsetzen:](#)
- [6 Weblinks](#)

Alias:

Geben und Nehmen

Wir brauchen dazu:

Wäscheklammern	
Art:	Spiel
Ziel:	den anderen Spielerinnen Wäscheklammern von der Kleidung abnehmen oder anstecken
Inhalt:	sehr intensives Lauf- und Wuselspiel
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	
Dauer:	5–10 Minuten
Vorbereitung:	

drei Wäscheklammern pro Teili, viel Platz zum Laufen (am besten draußen)

So geht es:

Jede Spielerin bekommt drei Wäscheklammern und steckt sich diese gut sichtbar an die Kleidung. Die Tutorin erklärt vor jeder Runde die Regeln und eröffnet und beendet die Runden.

Erste Runde: Jede versucht, den anderen Spielerinnen ihre Wäscheklammern abzunehmen und sich selbst an die Kleidung zu stecken.

Zweite Runde: Jede Spielerin versucht, ihre eigenen Wäscheklammern anderen Spielerinnen an die Kleidung zu stecken. Wer eine Wäscheklammer fallen lässt, steckt diese wieder bei sich selbst an die Kleidung.

Besondere Hinweise:

Räumt mögliche Stolperfallen, Flaschen und Ähnliches vorher aus dem Weg. Wenn möglich, zieht Kleidungsstücke vorher aus, die leicht reißen (beispielsweise dünne Stoffjacken). Achtet darauf, dass niemand scharfkantige Uhren, Ringe oder andere gefährliche Schmuckstücke trägt.

Wann einsetzen:

Zur intensiven Auflockerung zwischendurch. Besser nicht direkt nach dem Mittagessen.

Weblinks

- [Spielereader von Oliver Klee](#)

Auflockerungsspiele
<ul style="list-style-type: none">• Au ja!• Bewegungskanon• Daumenwrestling• Die Milch kocht über!• Ich fühle mich jetzt so ...• Im Kreis hinsetzen• Intelligenztest• Jammern• Knäuel weitergeben• Labyrinth• Margerite• Maschine-Spiel• Paranoia• Pause• Pärchenfangen• Roboter parken• Schlange und Hase• Schuhsalat• Smaug• Taaa-Tung!• Tropengewitter• Wanderndes Klatschen• Was machst du denn?• Wäscheeklammern• Zauberwald• Zulutanz

Zauberwald – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Zauberwald/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:44:41

Zauberwald

Zauberwald ist ein Auflockerungsspiel

Inhaltsverzeichnis

- [1 Alias:](#)
- [2 Wir brauchen dazu:](#)
- [3 So geht es:](#)
- [4 Besondere Hinweise:](#)
- [5 Warnung:](#)
- [6 Wann einsetzen:](#)
- [7 Weblinks](#)

Alias:

Zwerg, Riese, Zauberer

Zauberwald	
Art:	Spiel
Ziel:	schnell entscheiden, schnell reagieren – und schnell weglaufen
Inhalt:	Fangspiel nach ähnlichem Prinzip wie das Knobelspiel <i>Schnick-Schnack-Schnuck (Stein, Schere, Papier)</i>
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	
Dauer:	10–20 Minuten
Vorbereitung:	

Wir brauchen dazu:

genügend Platz zum Laufen, am besten draußen

So geht es:

Die Gruppe teilt sich in zwei ungefähr gleichstarke Fraktionen, die sich im Abstand von gut zwei Metern gegenüber aufstellen. Jeder Gruppe überlegt sich in einer Blitzberatung, welche der drei folgenden Figuren sie einheitlich darstellen möchte:

Zwerg

Mit beiden Armen wird eine stilisierte Zwergenmütze dargestellt. Der Zwerg besiegt den Zauberer, wird aber selbst vom Riesen besiegt.

Riese

Beide Arme über dem Kopf hoch strecken, um die enorme Größe des Riesen darzustellen. Der Riese besiegt den Zwergen, kann selbst aber vom Zauberer verzaubert werden.

Zauberer

Den rechten Arm als Zauberstab nach vorne strecken ("...bsssst!"). Der Zauberer verzaubert den Riesen, kann selbst aber vom Zwerg überwältigt werden.

Nach der Beratung zählen alle bis drei. Bei drei stellt jede Gruppe die Figur dar, die sie sich ausgesucht hat, und läuft weg oder versucht entsprechend die anderen zu fangen. Wer gefangen wird, wechselt zu anderen Gruppe über. Wer die "sichere Zone" erreicht (3–5 Meter hinter jeder Gruppe), ist in Sicherheit. Wenn beide Gruppen das Gleiche darstellen, beraten sich beide Gruppen neu.

Und weiter geht es mit der nächsten Runde, bis eine Gruppe völlig verschwunden (gefangen) ist oder niemand mehr kann oder will.

Besondere Hinweise:

Mit großen Gruppen macht das Spiel besonders viel Spaß (*the more, the merrier*) – ich selbst habe es einmal mit insgesamt 50 Leuten gespielt. Vielleicht könnt ihr euch mit ein oder zwei anderen OE-Gruppen dafür zusammentun?

Warnung:

Da auch bei diesem Spiel immer Leute dabei sind, die ab und an die Regeln durcheinander bringen, seid bitte vorsichtig. Es hat schon böse Platzwunden gegeben, weil zwei Spielerinnen frontal mit den Köpfen zusammengestoßen sind.

Wann einsetzen:

Bei allgemeiner Lethargie und zum schnellen Wachwerden.

Weblinks

- [Spielereader von Oliver Klee](#)

Auflockerungsspiele

- Au ja!
- Bewegungskanon
- Daumenwrestling
- Die Milch kocht über!
- Ich fühle mich jetzt so ...
- Im Kreis hinsetzen
- Intelligenztest
- Jammern
- Knäuel weitergeben
- Labyrinth
- Margerite
- Maschine-Spiel
- Paranoia
- Pause
- Pärchenfangen
- Roboter parken
- Schlange und Hase
- Schuhsalat
- Smaug
- Taaa-Tung!
- Tropengewitter
- Wanderndes Klatschen
- Was machst du denn?
- Wäscheeklammern
- **Zauberwald**
- Zulutanz

Zulutanz – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Zulutanz/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:44:51

Zulutanz ist ein Auflockerungsspiel

Inhaltsverzeichnis

- [1 Wir brauchen dazu:](#)
- [2 So geht es:](#)
- [3 Besondere Hinweise:](#)
- [4 Wann einsetzen:](#)
- [5 Weblinks](#)

Wir brauchen dazu:

einen Stehkreis und keine neugierigen Nachbarn

Zulutanz	
Art:	Spiel
Ziel:	singen und dabei im Kreis herumhüpfen
Inhalt:	alberner (Pseudo-) Stammestanz der Zulu
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	
Dauer:	10–15 Minuten
Vorbereitung:	

So geht es:

Alle stehen im Kreis. Die Tutorin singt vor, alle singen mit:

If you look at me,
Zulu you will see.
If you stand by me,
Zulu you can be.
Hey! Zulu! Attention!
Look at me!

Dann macht die Tutorin die Aktionen vor. Erst eins, dann nach jedem Durchgang eins mehr, während die anderen Bewegungen beibehalten werden:

Right Hand
die rechte Hand (im Takt) auf den rechten Oberschenkel schlagen
Left Hand
auch die linke Hand auf den linken Oberschenkel schlagen
Right Foot
mit den rechten Fuß leicht aufstampfen

Left Foot

auch mit den linken Fuß leicht aufstampfen (also mit beiden Füßen hüpfen)

In a Circle

als ganze Gruppe im Kreis herumhüpfen (wie um ein Feuer)

Down

in die Knie gehen

Nod

mit dem Kopf nicken

Spin

alle drehen sich zusätzlich um sich selbst

Backwards

jetzt hüpfst du rückwärts

Double time

doppelt so schnell singen und tanzen

Das Spiel ist zu Ende, wenn niemand mehr kann oder alle durcheinander purzeln.

Besondere Hinweise:

Nicht nach dem Essen spielen. Die Melodie vorher üben.

Wann einsetzen:

Zur heftigen Auflockerung und zum Herumalbern.

Weblinks

- [Spielereader von Oliver Klee](#)

Auflockerungsspiele

- Au ja!
- Bewegungskanon
- Daumenwrestling
- Die Milch kocht über!
- Ich fühle mich jetzt so ...
- Im Kreis hinsetzen
- Intelligenztest
- Jammern
- Knäuel weitergeben
- Labyrinth
- Margerite
- Maschine-Spiel
- Paranoia
- Pause
- Pärchenfangen
- Roboter parken
- Schlange und Hase
- Schuhsalat
- Smaug
- Taaa-Tung!
- Tropengewitter
- Wanderndes Klatschen
- Was machst du denn?
- Wäscheeklammern
- Zauberwald
- Zulutanz

Singen

- Messe Mein Freund der Baum
- BiPi-Spirit
- Jim
- Lauenzia
- Pingu
- Zulutanz

Kategorie:Zeichnen – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Zeichnen/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:44:59

Diese Kategorie umfasst alle Artikel mit Bezug zum **Zeichnen**.

Seiten in der Kategorie „Zeichnen“

Es werden 3 von insgesamt 3 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

A

- [Aktivity](#)

M

- [Mit der Windrose zeichnen](#)

P

- [Porträt-Weitermalen](#)

Kategorie:Schöpferisches Tun – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Sch%C3%B6pferisches_Tun/

Archiviert am: 2025-09-19 23:45:06

Diese Kategorie umfasst alle Artikel zum **Schwerpunkt Schöpferisches Tun**.

Unterkategorien

Diese Kategorie enthält folgende Unterkategorie:

K

- [Kreativitt](#)

Seiten in der Kategorie „Schöpferisches Tun“

Es werden 56 von insgesamt 56 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

	<p>G (Fortsetzung)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schöpferisches Tun <p>A</p> <ul style="list-style-type: none"> • Abergläubische Holzfäller • Agentur Rainbow • Auf den Spuren von Phileas Fogg durch... <p>B</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bastelanleitungen mit Perlen • Basteln mit Perlen • BiPi-Comic darstellen • Blei gießen • Blumen-Karte aus Abfall • Brückenbau-Wettbewerb <p>C</p> <ul style="list-style-type: none"> • CD-Teelicht <p>D</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dirigent • Dosen-Stelzen • Draht biegen - hämmern - löten <p>E</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ein tolles Salzteigrezept <p>F</p> <ul style="list-style-type: none"> • Flüssiges Gold <p>G</p> <ul style="list-style-type: none"> • Galionsfigur bauen • Gedichte schreiben - Aller Anfang ist schwer 	<p>H</p> <ul style="list-style-type: none"> • Halstuchknoten <p>I</p> <ul style="list-style-type: none"> • If I were not a good boy scout/girl guide... • Informationen zum Buchbinden <p>K</p> <ul style="list-style-type: none"> • Karte aus Geschenkpapier • Kürbis schnitzen - Jack O`Lantern <p>L</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lands of Adventure - Europe at EUR door • Lands of Adventure - Express EURself • Lichterketten • Literatur zu Linolschnitt • Literatur zu Perlenbastelai • Literaturtipp zum Halstuchknoten <p>M</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mousepad basteln • Musik wird zur Geheimschrift • Märchen und Sagen im Internet <p>P</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pantomimisches Darstellen von Liedern • Pfadiknoten aus geflochtenem Leder 	<p>R</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rote und Grüne Kugeln - Eine Denksportaufgabe • Rubbish Rainbow <p>S</p> <ul style="list-style-type: none"> • Skiffle selber machen - Teekistenbass <p>T</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tischtuch mit Laubdekor • Traumfänger mit Fundstücken aus der Natur <p>V</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verschiedene Denksportaufgaben • Verschiedene Techniken - Gestalte Stoffe • Verschiedene Techniken mit Papier <p>W</p> <ul style="list-style-type: none"> • Was ist Skiffle? • Wassermanalas ausmalen • Wellness-Rezept • Werbetexte professionell verfassen • Wichtelpaar • Wie entschlüsselt man Zaubertricks? • Windrosenspiel • Wir erfinden Spiele aus Naturmaterialien <p>Z</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zaubertricks im Internet
--	--	--	--

• Gemeinsam zeichnen

• Porträt-Weitermalen

Ü

• Über Linolschnitte

Kennenlernspiel – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kennenlernspiel/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:45:17

Kennenlernspiele sind Gruppenspiele mit dem Fokus, dass sich neue Mitglieder der Gruppe besser kennen lernen können. Dabei wird oft der Name der Personen vorgestellt und eingeprägt, aber auch die Teilnehmer miteinander ins Gespräch oder in Aktion gebracht, um die Scheu und eventuelle Barrieren ab zu bauen.

Beispiele für Kennenlernspiele

Namensschreck

Das Spiel [Namensschreck](#) eignet sich insbesondere zum Einprägen der Namen der Mitspieler.

Miteinander reden

Dieses Spiel eignet sich zum Einstieg in neue Gruppensituationen.

Bankräuber-Steckbriefe

[Bankräuber-Steckbriefe](#) ist eine abenteuerliche Erarbeitung von "Steckbriefen" der LeiterInnen, zum Kennenlernen dieser.

Kennenlernspieleee

- [Alle in einer Reihe](#)
- [Auf der Spur des Schokolade-Diebes](#)
- [Bankräuber-Steckbriefe](#)
- [Besetzt](#)
- [Chaosrunde](#)
- [Gegenstand aussuchen](#)
- [Interview](#)
- [Kennenlern-Bingo](#)
- [Kennenlern-Obstsalat](#)
- **Kennenlernspiel**
- [Kettenreaktion](#)
- [Koffer packen](#)
- [LeiterInnen-Domino](#)
- [Lügen-Porträt](#)
- [Mirko Mondsüchtig](#)
- [Miteinander reden](#)
- [Namensschreck](#)
- [Partnerinneninterview](#)
- [Pöstchenvergabe](#)
- [Sortieren](#)
- [Spinnennetz](#)
- [Standpunkte](#)
- [Streichholzvorstellung](#)
- [Zipp-Zapp](#)

Siehe auch

- Viele weitere Kennenlernspiele findest du auf [SpieleWiki.org](#) unter [Kennelernspiele](#).

1, 2 oder 3 – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/1,_2_oder_3/

Archiviert am: 2025-09-19 23:45:24

1, 2 oder 3 ist eine bekannte deutschsprachige Fernsehshow für Kinder. Das ihr zugrunde liegende Spielsystem kann auch in [Heimstunden](#) zur Bearbeitung von Themen eingesetzt werden.

Ziel

Die Kinder haben ihr Wissen über Themen erprobt.

Beschreibung

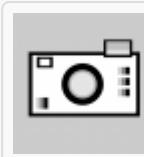
Es werden verschieden Fragen gestellt und die [Patrullen](#) müssen sich für eine der 3 vorher genannten Antwortmöglichkeiten entscheiden. Für jede richtige Antwort gibt es eine Belohnung (Steine, Kugeln,...), die man am Ende des Spieles gegen einen Preis eintauschen kann.

Die Fragen könnten lauten:

- Mit welchem Schuhwerk geht man in den Wienerwald?
1. Sandalen
 2. Gummistiefel
 3. Wanderschuh

- Wenn es regnet, habe ich immer.....mit.
1. eine Regenpelerine
 2. einen Regenschirm
 3. ein Plastiksackerl

1, 2 oder 3	
Art:	Spiel
Ziel:	schnelle Entscheidungsfähigkeit
Inhalt:	den Kindern werden Fragen gestellt und sie müssen sich für eine der Antworten entscheiden; am Ende gibt es eine Belohnung
Teilnehmer:	mindestens 3 Kinder
Leiter:	einE LeiterIn
Ort:	Egal
Material:	ev. Papier und Stifte um die Nummern aufzuschreiben, Belohnung, Kleine Preise
Dauer:	25 Minuten
Vorbereitung:	5 min



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

1, 2 oder 3 - Heute das Thema: Wandern – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/1,_2_oder_3_-_Heute_das_Thema:_Wandern/

Archiviert am: 2025-09-19 23:45:32

1, 2 oder 3 - Heute das Thema:
"Wandern" ist ein Spiel zum Thema [Wanderungen](#).

Ziel

Kinder lernen die Grundsätze des Wanderns kennen

Beschreibung

Wir spielen 1,2 oder 3. zum Thema Wanderung

In jeder Runde wird eine Frage und drei mögliche Antworten vorgelesen. Nur eine Antwort ist richtig. Jede Antwort steht auf einem Karton und wird von einem/r LeiterIn hochgehalten.

Die 3 LeiterInnen stehen am Ende des Raumes/Spielfeldes verteilt. Sobald der Spielleiter die Antworten vorgelesen hat, laufen die GuSp zur richtigen Antwort (es kann auch ein wenig taktiert werden). Der Spielleiter zählt dann zum Beispiel: von drei herunter, dann muss jedes GuSp bei der richtigen Antwort stehen.

Mögliche Fragen

Mit welchen Schuhen geht man auf einer Wanderung?

- Wanderschuhe, Gunnistiefel oder Sandalen

Wenn es regnet habe ich auf einer Wanderung immer ... mit?

- Regenperle, Regenschirm oder Plastiksackerl

Für meine Jause benötige ich beim Wandern?

- Ein Sackerl, Einen Rucksack, Einen Koffer

1, 2 oder 3 - Heute das Thema: Wandern	
Art:	Spiel
Ziel:	Kinder lernen die Grundsätze des Wanderns kennen
Inhalt:	den Kindern werden die Grundsätze des Wanderns spielerisch näher gebracht
Teilnehmer:	mindestens drei Kinder
Leiter:	mindestens einE LeiterIn
Ort:	Egal
Material:	A4-oder A3-Kartons Dicke Filzstifte
Dauer:	20 Minuten
Vorbereitung:	15 Minuten

Sollte ein Unfall passieren, habe ich ein...mit.

- Barbiepuppe, Polster, Erste Hilfe-Packerl

Für jede richtige Antwort wird eine Belohnung (Stein, Kugel,...) gesammelt. Wer am Ende am meisten davon hat, hat gewonnen.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

1, 2 oder 3 - LGBT – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/1,_2_oder_3_-_LGBT/

Archiviert am: 2025-09-19 23:45:37

Bei der Methode **1, 2 oder 3 - LGBT** werden Fragen zum Thema **LGBT** gemäß dem Ablauf der Spielshow „**1, 2 oder 3**“ gestellt und beantwortet. Diese Methode bietet einen niederschwelligen, spielerischen Zugang zum Thema, ohne Diskussionen vom Zaun zu brechen und ohne die Notwendigkeit, als Teilnehmer_in Stellung zu beziehen.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Beschreibung](#)
- [2 Varianten](#)
- [3 Impulsfragen](#)
- [4 Material](#)
- [5 Siehe Auch / Quellen](#)

1, 2 oder 3 - LGBT	
Art:	Spiel
Ziel:	Die Teilnehmer_innen haben sich mit Fragen zum Thema LGBT beschäftigt und Hintergrundinformationen zu den Fragen erhalten.
Inhalt:	schwul, lesbisch, intersexuell, Ehe/Eingetragene Partnerschaft, Tiere und Homosexualität, Diskriminierung
Teilnehmer:	unbegrenzt
Leiter:	mindestens 1, optimal 4
Ort:	genügend Platz
Material:	Fragen, Zahlenschilder und Antworten ausgedruckt
Dauer:	20–30 Minuten
Vorbereitung:	Hintergrundinfos bei den Fragen lesen (aktuelle Version findest du als Download auf unserer Website)

Beschreibung

Mit den ausgedruckten Zahlenschildern (1, 2 und 3) die Antwortfelder markieren. Sollten 4 Spielleiter_innen zur Verfügung stehen, stellt eine_r die Fragen, die anderen drei stehen bei den Zahlen und bekommen je einen ausgedruckten und sortierten Antwortenstapel. Bei nur einem/einer Spielleiter_in liegt der Antwortenstapel bei den Zahlenschildern.

Jede Spielrunde läuft folgendermaßen ab:

1. Frage vorlesen
2. Antwortmöglichkeiten vorlesen und herzeigen bzw. aufdecken
3. Entscheiden lassen; dabei springen die Teilnehmer_innen zwischen den Antwortfeldern hin und her bis
4. der/die Spielleiter_in mit dem Satz „1, 2 oder 3 - letzte Chance vorbei“ Phase 3 beendet.
5. Mit dem Satz „Ob ihr wirklich richtig steht, seht ihr, wenn das Licht angeht“ (entsprechend abgewandelt: „... wenn Person XY sich dreht“, „... wenn die Taschenlampe angeht“ etc.) wird die richtige Antwort verkündet.

6. Der/die Spielleiter_in liest die Hintergrundinformationen vor und bespricht diese

Varianten

1. Gespielt wird in Kleingruppen. Anstatt die Fragen als Individuum zu beantworten, muss sich die Kleingruppe (z.B.: Patrulle) zuvor auf eine Antwort einigen
2. Wie beim Originalspiel können auch Belohnungen (Süßigkeiten, Punkte etc.) für richtige Antworten vergeben werden

Impulsfragen

- » Haben euch manche Antworten überrascht?
- » Was war für euch neu?

Material

- [Material für die Methode](#)

Siehe Auch / Quellen

- [Rainbowscouting LGBT Methodenbox](#)

1, 2, 3 - Weberknoten – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/1,_2,_3_-_Weberknoten/

Archiviert am: 2025-09-19 23:45:45

1, 2, 3 - Weberknoten ist ein Spiel zum Trainieren von Knoten.

Ziel

Die GuSp üben die Knoten auf spielerische Art.

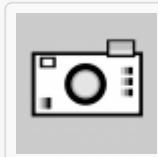
Beschreibung

Alle GuSp sitzen in einem Kreis, und zählen zum Beispiel bis vier durch. Der Spielleiter sagt nun einen Knoten und eine Zahl (zum Beispiel: "Weberknoten, 3"). Nun laufen alle "Dreier" einmal um den Kreis, und dann bei ihrem Platz in die Mitte des Kreises. Dort liegt pro Teilnehmer eine Knotenschnur. Jeder versucht nun so richtig und schnell wie möglich den gewünschten Knoten zu machen.

1, 2, 3 - Weberknoten	
Art:	Spiel
Ziel:	Die GuSp üben die Knoten auf spielerische Art.
Inhalt:	Die Kinder müssen so schnell wie möglich einen vorgegebenen Knoten machen.
Teilnehmer:	mindestens 8
Leiter:	einE LeiterIn
Ort:	Egal
Material:	Knotenschnüre, evtl. einen Sessel
Dauer:	15 Minuten
Vorbereitung:	5 min

Variation

In der Mitte steht zusätzlich ein Sessel. Die Knoten werden um den Sessel herum gemacht. Wer zieht als Erstes den Sessel weg?



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Ad-hoc-Brettspiel – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Ad-hoc-Brettspiel/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:45:53

Ad-hoc-Brettspiel ist eine Möglichkeit der spielerischen Beschäftigung mit pfadfinderischen Themen.

Ziel

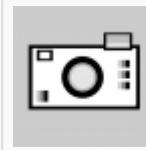
spielerische Überprüfung von Pfadfinderwissen

Beschreibung

JedeR TeilnehmerIn denkt sich drei oder mehrere einfache Fragen aus dem Heimstundenprogramm/dem Joker/den Schwerpunkten/... aus (eventuell können auch ein paar von den LeiterInnen vorgegeben werden.). Die Fragen werden einzeln auf kleine Zetteln (bzw. die Steine) geschrieben. Die Zettel werden nun in Abständen auf dem Tisch in einem Kreis

Ad-hoc-Brettspiel	
Art:	Spiel
Ziel:	Überprüfung von Pfadfinderwissen
Inhalt:	ein provisorisches Spielfeld dient der Abklärung von Pfadfinderwissen inkl. Belohnungen
Teilnehmer:	mindestens drei
Leiter:	einE LeiterIn
Ort:	Egal
Material:	* Kleine Zettel (Post-its), am Lager eventuell auch große flache Steine * Stifte * Zuckerl u.-ä. * Spielfiguren * Würfel
Dauer:	45 Minuten
Vorbereitung:	10 Minuten

oder einem Oval angeordnet (doppelte oder ähnliche Fragen vorher aussortieren). Zwischen die Fragezettel werden Zuckerl gelegt. Zettel und Zuckerl sind nun Punkte eines Brettspiels. Mit einem Würfel bewegt jeder seine Spielfigur auf dem Spielfeld. Jede entscheidet, ob sie nach rechts oder links ziehen will. Kommt man auf ein Zuckerlfeld, so darf man das Zuckerl nehmen und aufessen. Kommt man auf ein Fragefeld, beantwortet man die Frage und nimmt diesen Zettel vom Spielfeld. Die Anzahl der Felder wird dadurch immer kleiner. Bei der Lösung schwieriger Fragen hilft die Gruppe bzw. kann vorher vereinbart werden, dass im Joker nachgesehen werden darf. Es wird so lange gespielt, bis alle Felder verschwunden sind!



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Aktivity – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Aktivity/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:46:02

Aktivity ist ein [Spiel](#).

Beschreibung

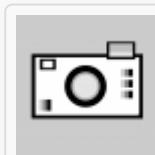
Spielregeln nach Original-Aktivity

Bemerkungen

Vorbereitung: Aktivity Spielbrett vergrößert abzeichnen; Kärtchen mit entsprechenden Begriffen herstellen; in drei verschiedenen Farben, jeweils eine für Zeichnen, Pantomime und Umschreiben.

Die Fragekarten sind natürlich nicht nur auf Baden-Powell und seine Spuren durch die Welt beschränkt! Vielleicht lassen sich deine GuSp selber Fragen einfallen?!

Aktivity	
Art:	Spiel
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	2-6 Patrullen
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	Aktivity Spielbrett, Spielfiguren, Begriffekärtchen, Schaumstoffwürfel, Sanduhr
Dauer:	60 Minuten
Vorbereitung:	



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemachte Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Aktivtipp aus dem JOKER - Waschbeutel packen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Aktivtipp_aus_dem_JOKER_-_Waschbeutel_packer/

Archiviert am: 2025-09-19 23:46:08

Waschbeutel packen ist ein **Aktivtipp** aus dem Joker (Seite 224).

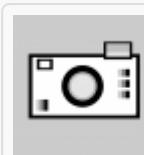
Beschreibung

Aktivtipp aus dem JOKER - Waschbeutel packen	
Art:	Spiel
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	Kärtchen mit verschiedenen Toilettartikeln oder die Gegenstände selbst, z.B.: Seife, Waschlappen, Zahnbürste, Zahnpasta, Zahnpflegebecher, Kamm, Haarwaschmittel, Hautcreme, Nagelschere, Nagelfeile, Make-Up, Lidschatten, Parfum, Haarspray, Handbürste, Körperlotion, Sonnencreme, Insektenabwehrmittel, Lippenstift, Lippenschutz, Rasierschaum, After-Shave, Tampons, Binden, Kondome..
Dauer:	30 Minuten
Vorbereitung:	10 Minuten



Diese Programmidee kennt ihr vielleicht schon aus dem [Joker](#) (Seite 224)! Unterstützung für die Umsetzung erhaltet ihr sicher bei euren LeiterInnen.

1. Legt die Kärtchen oder Gegenstände auf den Tisch. Nach wenigen Minuten werden sie abgedeckt. Schreibt auf, was Ihr Euch gemerkt habt.
2. Kontrolliert, wer welche Gegenstände aufgeschrieben hat.
3. Stellt gemeinsam fest, was unbedingt in einen Waschbeutel für ein Lager gehört und warum.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Joker

Kimspiele

- [Aktiv-Natur-Kim](#)
- [Aktivtipp aus dem JOKER - Waschbeutel packen](#)
- [Apotheken-Kim](#)
- [Gegenstände ertasten 2](#)
- [Gewürz-Kim](#)
- [Hörkim](#)
- [Kartenzeichen-Kim](#)
- [KIM der Sinne in der Natur](#)
- [Natur-Kim](#)
- [Regenbogen-Küche](#)
- [Regenbogeninsel](#)
- [Sehkim](#)
- [Wanderungs-Kim](#)
- [Windrosen-Kim](#)

Alle in einer Reihe – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Alle_in_einer_Reihe/

Archiviert am: 2025-09-19 23:46:20

Alle in einer Reihe ist ein Kennenlernspiel.

Ziel

Mitspieler näher kennenlernen,

Beschreibung

Der Spielleiter/Die Spielleiterin sagt ein Kriterium und die Mitspieler stellen sich je nach Aufgabe der Reihe nach auf. Beispiele: der Größe nach, dem Alter nach, dem Alphabet nach, dem Geburtstag nach....

Alle in einer Reihe	
Art:	Spiel
Ziel:	Mitspieler näher kennenlernen
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	
Dauer:	15 Minuten
Vorbereitung:	

Kennenlernspiele

- [Alle in einer Reihe](#)
- [Auf der Spur des Schokolade-Diebes](#)
- [Bankräuber-Steckbriefe](#)
- [Besetzt](#)
- [Chaosrunde](#)
- [Gegenstand aussuchen](#)
- [Interview](#)
- [Kennenlern-Bingo](#)
- [Kennenlern-Obstsalat](#)
- [Kennenlernspiel](#)
- [Kettenreaktion](#)
- [Koffer packen](#)
- [LeiterInnen-Domino](#)
- [Lügen-Porträt](#)
- [Mirko Mondsüchtig](#)
- [Miteinander reden](#)
- [Namensschreck](#)
- [Partnerinneninterview](#)
- [Pöstchenvergabe](#)
- [Sortieren](#)
- [Spinnennetz](#)
- [Standpunkte](#)
- [Streichholzvorstellung](#)
- [Zipp-Zapp](#)



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Apotheken-Kim – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Apotheken-Kim/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:46:28

Apotheken-Kim ist ein [Kim](#)-Spiel zum Thema "Reiseapotheke".

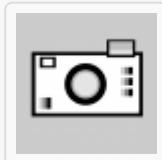
Beschreibung

10 eindeutige Bestandteile der Reiseapotheke und 10 eindeutige Dinge der Gruppenapotheke, die nicht auf einer Wanderung notwendig sind; Gegenstände auflegen und Decken darüber, dann ca. eine Minute aufgedeckt lassen und dann wieder zudecken. Die GuSp haben also eine Minute Zeit sich die Gegenstände zu merken und anschließend aufzuschreiben.. Gemeinsam Auflösen und Nachbesprechen.

Variation

- Tast-Kim: Erste Hilfe-Bestandteile und Alltagsgegenstände

Apotheken-Kim	
Art:	Spiel
Ziel:	Beschäftigen mit dem Inhalt einer Reiseapotheke
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	komplette Reiseapotheke Gegenstücke aus der Gruppenapotheke (eindeutig nichts aus der Reiseapotheke wie z.B. Fieberthermometer,..) Decke Uhr Stifte Papier
Dauer:	20 Minuten
Vorbereitung:	15 Minuten



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Kimspiele

- [Aktiv-Natur-Kim](#)
- [Aktivtipp aus dem JOKER - Waschbeutel packen](#)
- **Apotheken-Kim**
- [Gegenstände ertasten 2](#)
- [Gewürz-Kim](#)
- [Hörkim](#)
- [Kartenzeichen-Kim](#)
- [KIM der Sinne in der Natur](#)
- [Natur-Kim](#)
- [Regenbogen-Küche](#)
- [Regenbogeninsel](#)
- [Sehkim](#)
- [Wanderungs-Kim](#)
- [Windrosen-Kim](#)

Erste Hilfe Programmideen

- **Apotheken-Kim**
- [Der Grundkompetenzler](#)
- [Erste Hilfe bei den Holzfällern](#)
- [Erste Hilfe und Steckbrief einer Leiterin/eines Leiters](#)
- [Erste-Hilfe-Ja-Nein](#)
- [Literaturtipps zu Erste Hilfe](#)
- [Partnersuche](#)
- [Verband-Anlegen im Dunkeln](#)
- [Verletzungsmemory](#)
- [Zerschnittene Sätze zur Unfallverhütung](#)

Ausrüstung für eine Wanderung – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Ausr%C3%BCstung_f%C3%BCr_eine_Wanderung/

Archiviert am: 2025-09-19 23:46:37

Ausrüstung für eine
Wanderung ist eine
Programmidee, wie das bei einer
Wandlung benötigte Material von
den Kindern erarbeitete werden
kann.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
- [3 Variation](#)
- [4 Bemerkungen](#)
- [5 Siehe auch](#)

Ziel

Lernen, was man für eine
Wandlung einpackt

Ausrüstung für eine Wanderung	
Art:	Spiel
Ziel:	Lernen, was man für eine Wandlung einpackt
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	verschieden Gegenstände, die man auf einer Wandlung benötigt/ nicht benötigt
Dauer:	15 Minuten
Vorbereitung:	10 Minuten

Beschreibung

Der Leiter legt 30 Gegenstände auf den Tisch. Dinge, die für eine Wandlung wichtig sind, aber auch solche die nur Ballast bedeuten. Die Pfadfinder sollen nun aufschreiben, welche Sachen sie zu der geplanten Wandlung wirklich benötigen.

Variation

Der Leiter hat schon einen Rucksack gepackt und die Kinder sollen durch erkennen herausfinden, was sich in dem Rucksack befindet.

Bemerkungen

- Der Leiter schreibt mit den Patrullen gemeinsam die Gegenstände auf ein Plakat, die man auf einer Wanderung benötigt. Danach werden zu jedem Gegenstand zwei gleiche Kärtchen geschrieben/gezeichnet - und fertig ist das Wander-Memory.

Siehe auch

- [Ich packe meinen Rucksack...](#)
- [Wander-Memory](#)



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemachte Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

B.P. Dart-Quiz – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/B.P._Dart-Quiz/

Archiviert am: 2025-09-19 23:46:43

B.P. Dart-Quiz ist eine Möglichkeit, sich mit **Baden Powell** zu beschäftigen.

Beschreibung

Die Patrullen überlegen sich Fragen aus dem Leben B.P.'s und schreiben sie auf. Es gibt zumindest so viele Fragen wie Nummern auf dem Dartfeld, am besten aber dreimal so viel. Dann hat nämlich nicht nur jede Nummer/jedes Segment am Feld eine Frage, sondern auch jeder Ring.

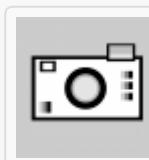
Seit ihr spielbereit?

Es wird abwechselnd geworfen. Die Nummer des Feldes wo der Dartpfeil landet, ist gleichzeitig die Nummer der Frage, die ich/ die Patrolle beantworten muss.

Bei richtig beantworteter Frage gibt es:

- 1. Ring (äußerster) - 5 Punkte
- 2. Ring (mittlerer) - 10 Punkte
- 3. Ring (innerster) - 25 Punkte

Wird ein Feld 2x getroffen, wird es nochmals beantwortet (-> alle müssen aufpassen!!) - es lassen sich auch Bonusfelder einbauen, bei denen die Punkte ohne Frage vergeben werden!



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemachte Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Baustein 2 - Die drei Prinzipien – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Baustein_2_-_Die_drei_Prinzipien/

Archiviert am: 2025-09-19 23:46:51

Der Baustein 2 - Die drei Prinzipien ist eine Programmidee für eine Heimstunde für Guides und Späher die sich gerade mit dem Meine Schritte zum Versprechen beschäftigen.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Hintergrund für die LeiterInnen](#)
- [3 Methode \(1, 2 oder 3 Spiel\)](#)
- [4 Weitere Bausteine \(Meine Schritte zum Versprechen\)](#)

Ziel

Baustein 2 - Die drei Prinzipien	
Art:	Programmidee
Ziel:	Kennenlernen der drei Prinzipien des Versprechens
Inhalt:	Sätze sollen den 3 Prinzipien <i>duty to self, duty to god, duty to others</i> zugeordnet werden
Teilnehmer:	mindestens 3
Leiter:	mindestens 1 Moderator, 1 Gehilfe
Ort:	egal
Material:	große Zettel mit den 3 Prinzipien beschriftet, Beispielsätze
Dauer:	10 min
Vorbereitung:	Ausdruck der Beispielsätze, Zettel mit 3 Prinzipien

Die Kinder sollen die drei Prinzipien des Versprechens kennen lernen. Voraussetzung ist, dass sie den Text davor schon besser kennen gelernt haben und einschätzen können, was er bedeutet.

Hintergrund für die LeiterInnen

Die ganzheitliche Erziehung eines Menschen (=physisch, intellektuell, emotional, sozial und spirituell) drückt sich bei den Pfadfindern in den folgenden drei Prinzipien aus, welche auch in jedem PfadfinderInnenversprechen weltweit enthalten sein müssen. Wichtig ist zu erkennen, dass alle drei Prinzipien materielle als auch spirituelle Aspekte umfassen!

1. Verantwortung gegenüber dem spirituellen Bereich (*duty to god*): d.h. mich mit spirituellen Werten, Überzeugungen und Sinnfragen des Lebens auseinanderzusetzen; Sowie die Verantwortung zu akzeptieren, die daraus erwächst.
2. Verantwortung gegenüber mir selbst (*duty to self*): Das heißt, die Verantwortung gegenüber mir selbst das eigene Potenzial weiterzuentwickeln. Im materiellen Bereich: Auf meinen Körper zu achten und geistig/intellektuell zu wachsen, etc. Im spirituellen Bereich: Meine Gefühle wahrnehmen, meine Talente entfalten, usw.
3. Verantwortung gegenüber anderen (*duty to others*): Das heißt, meine Verantwortung gegenüber Freunden, Familien, Gemeinde, der Gesellschaft wahrzunehmen; die jeweilige Lebenswelt aktiv mitzugestalten (=materiell). Im spirituellen Bereich: Respekt und Achtung gegenüber allen Menschen und der Natur.

Methode (1, 2 oder 3 Spiel)

Mit den Kindern wird das Spiel [1, 2 oder 3](#) zum Thema Versprechen gespielt. Die Leiter stecken 3 Felder mit den 3 Prinzipien aus. Es werden Beispiele zu den drei Bereichen (Gott, andere, selbst) vorgelesen und die Kinder müssen diese zuordnen. Die Kinder müssen somit entscheiden, zu welchem Prinzip das Beispiel gehört. Hier sind einige Vorschläge, die durch die Leiter noch erweitert werden können:

- Ich lerne Gitarre zu spielen. (*Ich*)
- Ich setze mich alleine in eine Blumenwiese und beobachte, was sich tut. (*Gott*)
- Ich helfe meinem Sitznachbar in der Schule bei den Hausaufgaben. (*Andere*)
- Ich interessiere mich für andere Religionen auf der Erde. (*Gott*)
- Ich räume mein Zimmer von selber auf. (*Ich*)
- Ich mache mit meiner Familie Urlaub in einem anderen Land, wo ich lokale Speisen probiere. (*Andere*)
- Ich arbeite in der Schule/den Heimstunden mit. (*Ich*)
- Ich bin von einem Sonnenuntergang am Meer fasziniert. (*Gott*)
- Ich passe auf meine/n kleine/n Schwester/Bruder auf und nehme meine Verantwortung auch Ernst. (*Andere*)
- Usw.

Nach dem Beispiel wird mitgeschrieben, welches Kind richtig getippt hat. Am Ende gibt es dann ein/mehrere Gewinnerkinder.

Weitere Bausteine (Meine Schritte zum Versprechen)

- [Baustein 1 - Erster Kontakt mit dem Versprechen](#)
 - [Baustein 2 - Die drei Prinzipien](#)
 - [Baustein 3 - Erklärung des Textes](#)
 - [Baustein 4 - Das Bereitschaftsgespräch](#)
-

Autoren: AG Meine Schritte zum Versprechen des GuSp-Bundes-AK

Behinderungen im täglichen Leben – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Behinderungen_im_t%C3%A4glichen_Leben/

Archiviert am: 2025-09-19 23:47:00

Behinderungen im täglichen Leben ist ein Spiel zum Auseinandersetzen mit Behinderungen.

Ziel

Auseinandersetzen mit Behinderungen

Beschreibung

Gib an jeden Pfadi ein Kärtchen auf dem eine Behinderung notiert ist. Jeder hat nun etwas Zeit sich in diese Behinderung hineinzudenken. Nun zieht die LeiterIn ein Kärtchen mit einer Aufgabenstellung. Jeder sagt reihum, ob er diese Aktion mit seiner Behinderung durchführen könnte.

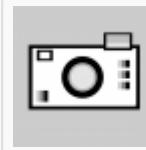
Behinderung:

- nur einen Arm
- sitzt im Rollstuhl
- Zwergenwuchs
- und so weiter

Aufgabenstellung:

- in einer Telefonzelle anrufen
- mit der Straßenbahn fahren
- einkaufen

Behinderungen im täglichen Leben	
Art:	Spiel
Ziel:	Auseinandersetzen mit Behinderungen
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Zettel mit Behinderungen
Dauer:	45 Minuten
Vorbereitung:	



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Besentanz – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Besentanz/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:47:09

Besentanz ist ein [Spiel](#).

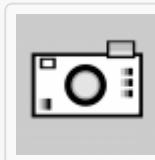
Ziel

Geschicklichkeit, Schnelligkeit

Beschreibung

Wir laufen im Raum herum. Der Besen muss möglichst schnell von einem Kind zum anderen wandern. Wird die Musik gestoppt, so scheidet jenes Kind aus, das gerade den Besen in der Hand hält.

Besentanz	
Art:	Spiel
Ziel:	Geschicklichkeit, Schnelligkeit
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	
Dauer:	
Vorbereitung:	



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Besetzt – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Besetzt/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:47:16

Besetzt ist ein [Spiel](#).

Ziel

Konzentration, Kontakte

Beschreibung

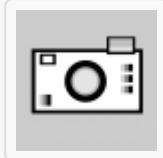
Alle Kinder sitzen im Sesselkreis. Aus einem Kartenspiel wurden vorher alle Karo-Karten heraussortiert. Die SpielleiterIn lässt jedes Kind eine Karte ziehen. Alle merken sich das Farbzeichen ihrer Karte (Kreuz, Pik, Herz) und geben sie wieder zurück. Auf diese Weise sind die Kinder in etwa drei gleich große Gruppen geteilt, deren Mitglieder aber

ganz verstreut im Kreis sitzen. Die aussortierten Karo-Karten werden wieder unter den Stapel gemischt. Jetzt hebt die SpielleiterIn eine Karte vom verdeckten Stapel und sagt sie an, z.B. "Kreuz". Alle Kinder, die zu dieser Farbe gehören, rücken einen Platz nach rechts. Wenn dieser Stuhl nicht frei ist, setzt man sich dem Nachbarn auf die Knie. Immer wieder werden Karten angesagt, immer wieder wird weitergerückt, auf freie Stühle oder freie Knie. Ed dürfen auch mehrere Kinder einen Stuhl besetzen. Wer "besetzt" ist, kann allerdings nich weiterrücken, auch wenn er dran wäre. Erscheint die Farbe Karo, dürfen alle unbesetzten Spieler eins weiter. Wenn der Kartenstapel durchgelblättert ist, fängt man einfach wieder von vorne an. Ziel des Spieles ist, den eigenen Platz wieder zu erreichen. Sobald jemand dort angekommen ist, müssen eventuelle Besetzer weichen, und das Spiel endet.

Besetzt	
Art:	Spiel
Ziel:	Konzentration, Kontakte
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	Kartenspiel
Dauer:	10 Minuten
Vorbereitung:	

[Kennenlernspiele](#)

- [Alle in einer Reihe](#)
- [Auf der Spur des Schokolade-Diebes](#)
- [Bankräuber-Steckbriefe](#)
- **Besetzt**
- [Chaosrunde](#)
- [Gegenstand aussuchen](#)
- [Interview](#)
- [Kennenlern-Bingo](#)
- [Kennenlern-Obstsalat](#)
- [Kennenlernspiel](#)
- [Kettenreaktion](#)
- [Koffer packen](#)
- [LeiterInnen-Domino](#)
- [Lügen-Porträt](#)
- [Mirko Mondsüchtig](#)
- [Miteinander reden](#)
- [Namensschreck](#)
- [Partnerinneninterview](#)
- [Pöstchenvergabe](#)
- [Sortieren](#)
- [Spinnennetz](#)
- [Standpunkte](#)
- [Streichholzvorstellung](#)
- [Zipp-Zapp](#)



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Bildhauerwerkstatt – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Bildhauerwerkstatt/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:47:25

Bildhauerwerkstatt ist ein Spiel.

Beschreibung

Der Bildhauer hat drei Steine (Kinder), die er bearbeitet. Er stellt verschiedene Figuren, dann geht er hinaus. Jetzt dürfen sich die Statuen bewegen. Sobald der Bildhauer wieder hereinkommt, müssen sie erstarren. Wer zuerst bewegungslos und wieder richtig dasteht darf Bildhauer sein.

Bildhauerwerkstatt	
Art:	Spiel
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	
Dauer:	
Vorbereitung:	



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

BiPi bei der Wahrsagerin – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/BiPi_beit_der_Wahrsagerin/

Archiviert am: 2025-09-19 23:47:34

B.P. bei der Wahrsagerin/ beim Wahrsager ist eine Methode zum Kennenlernen des Lebens von BiPi.

Beschreibung

Folgende Idee kann sehr gut in ein Abenteuer eingebaut werden.

EinE LeiterIn kommt als junger B.P. verkleidet zur Patrulle = Wahrsager und lässt sich sein künftiges Leben voraussagen. Die Patrulle soll dies natürlich so gut und genau wie möglich machen - die Ehre der Wahrsagerzunft steht schließlich auf dem Spiel! :-)

Je nach Wissensstand der Patrulle kann sich diese mit dem **Joker** vorbereiten oder ihn sogar für ihre Weissagung verwenden.

BiPi bei der Wahrsagerin	
Art:	Spiel
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Verkleidungen (B.P. und Wahrsagerin) Eine "Kristallkugel" JOKER
Dauer:	20 Minuten
Vorbereitung:	



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Blinzeln – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Blinzeln/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:47:41

Blinzeln ist ein stilles Kommunikationsspiel.

Ziel

Stille Kommunikation, Achten auf andere!

Beschreibung

Sitzkreis für eine Halbgruppe. Ein Stuhl bleibt leer. Hinter jedem Stuhl steht einE MitspielerIn, die Hände auf dem Rücken und die Augen auf den Boden gerichtet. Der/Die SpielerIn hinter dem leeren Stuhl blinzelt nun einem/ einer Sitzenden zu. DieseR versucht aufzuspringen und sich auf den leeren Stuhl zu setzen. Wenn der/die SpielerIn hinter dem besetzten Stuhl seineN PartnerIN rechtzeitig am Weglaufen hindert, muss dieseR sitzen bleiben.

Blinzeln	
Art:	Spiel
Ziel:	Stille Kommunikation, Achten auf andere!
Inhalt:	
Teilnehmer:	mindestens 9, ungerade Anzahl!
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	Stühle
Dauer:	10 Minuten
Vorbereitung:	



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Bücher finden – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/B%C3%BCcher_finden/

Archiviert am: 2025-09-19 23:47:46

Bücher finden

Beschreibung

Der/die LeiterIn beschreibt den Umschlag eines Buches und sendet die Pfadis aus, um das Buch zu finden. Wer kann als erstes den Titel, den Autor und den Verlag nennen?

Bücher finden

Art:	Spiel
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	
Dauer:	20 Minuten
Vorbereitung:	



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Clown – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Clown/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:47:53

Clown ist ein [Spiel](#).

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
- [3 Bemerkungen](#)
 - [3.1 Bemerkungen zur Dauer](#)

Ziel

Sinnesschärfung

Beschreibung

Clown	
Art:	Spiel
Ziel:	Sinnesschärfung
Inhalt:	
Teilnehmer:	20
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	
Dauer:	
Vorbereitung:	

Kreis bilden. 1 Kommissar muß aus dem Raum gehen. Clown wird bestimmt. Kommissar kommt herein. Clown zwinkert unauffällig. Wer angezwinkert wird fällt vor Lachen um. Kommissar muß herausfinden, wer der Clown ist.

Bemerkungen

Bemerkungen zur Dauer

Je nach Ausdauer



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Critterball - Ein etwas anderes Mannschaftsspiel – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Critterball_-_Ein_etc_anderes_Mannschaftsspiel/

Archiviert am: 2025-09-19 23:48:01

Critterball - Ein etwas anderes Mannschaftsspiel ist ein Bewegungsspiel für zwei bis vier Gruppen (Patrullen).

Inhaltsverzeichnis

- [1 Beschreibung
 - \[1.1 Der Kritterball\]\(#\)
 - \[1.2 Spielablauf\]\(#\)](#)
- [2 Variation](#)

Beschreibung

Wie wär es, wenn ihr einmal ein ganz ein anderes Mannschaftsspiel lernt. Eines,

Critterball - Ein etwas anderes Mannschaftsspiel	
Art:	Spiel
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	2-4 Patrullen oder sonstige Gruppen
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Spezieller Spielball
Dauer:	
Vorbereitung:	

dass Captain Kirk von einer fernen Galaxie zu uns gebracht hat... Ähnlich wie Fußball, aber durch den speziellen Ball auf jeden Fall was interessantes, auch für Leute die Fußball nicht mögen. Das Spielfeld besteht aus 3 konzentrischen Rechtecken - bei mehr als 2 Teams Quadrate empfehlenswert. Rechteckgröße variierbar nach Spieleranzahl, aber an sich nicht sonderlich groß, äußerstes Rechteck ca. 7x5 m.

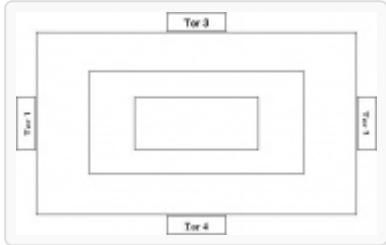
Die Tore sind an den Linien des äußersten Rechtecks - nicht über die ganze Länge, sondern ca. 1,5 Metern. Für alle die sich nicht so ganz vorstellen können wie das aussieht, hier eine Skizze.

Die Spielfeldmarkierungen sollten fest verankert sein - erproberweise sind Seile, die mit Zeltnägeln am Boden quasi festgetackert werden am besten geeignet - diese müssen aber zu Stolpervermeidung ganz versenkt werden.

Der Kritterball

Der Ball besteht aus 2 Bällen die miteinander fest verbunden sind. Es hat sich bewährt, 2 Baumwolltragetaschen mit Bällen zu füllen und die durch Schnur und Klebeband miteinander zu verbinden - Verbindungsstück ca. 40 cm. lang.

Spielablauf



Skizze für ein Critterball-Spielfeld

Es können 2 bis 4 Mannschaften spielen. Ziel ist es, den Kritterball in das Tor einer beliebigen gegnerischen Mannschaft zu schießen. Jede Mannschaft stellt 1 Spieler in das innerste Feld, 2 ins mittleren Feld und 3 ins äußerste Feld. Der Kritterball darf nicht mit den Händen berührt werden. Jede brutale Aktion und jeder Linienübergang kann vom Schiedsrichter mit Ballverlust geahndet werden.

Variation

Roter Faden Critter-Ball

Sehr toll lässt sich dieses Spiel auch mit allen vier Stufen einer Gruppe spielen: In jedem Quadranten ist eine andere Stufe vertreten. Das heißt jede Mannschaft besteht aus Mitgliedern jeder Stufe (Stufenübergreifende Action pur!)

Autoren: Spacecamp Techuana 1995

Das kann ich besonders gut – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Das_kann_ich_besonders_gut/

Archiviert am: 2025-09-19 23:48:07

Ich bin gut in ist ein Spiel zum Schwerpunkt **Kritisches Auseinandersetzen mit sich selbst und der Umwelt.**

Ziel

Die GuSp haben zu verschiedenen Bereichen ihre eigenen und die Fähigkeiten ihrer Kamerad/inn/en reflektiert.

Beschreibung

Die erste Idee zu diesem Spiel war an "Stadt-Land-Fluss" angelehnt, hat sich im Lauf der Verfeinerung aber deutlich davon weg entwickelt.

Die GuSp benötigen pro Spielgruppe (das kann eine Patrouille sein oder, wenn man das Spiel in einer Heimstunde spielt, ein Paar oder einer Dreiergruppe aus der Patrouille) ein Blatt, auf dem sie ihre Fähigkeiten notieren können. Auf dem Blatt hat jedes Gruppenmitglied eine Spalte. Dazu gibt es eine Spalte für die Punkte. Die Blätter können mit Spalten vorbereitet sein, oder die GuSp zeichnen sich die Spalten selbst auf das Blatt.

In jeder Runde werden Fähigkeiten aus einem Bereich abgefragt, der zufällig gezogen wird. Die Anzahl der Bereiche bestimmt somit auch die Zahl der Runden und die Dauer des Spiels. Wir verwenden z.B.: Schule, Sport, Handwerk, Kunst und Musik, Fahrtenkunde, Mitmenschen, Glaube, Weltverbessern. Je nach Ziel kann man da auch variieren.

Punkte gibt es wie bei Stadt-Land-Fluss:

- drei Punkte für einen Begriff, der nur einmal vorkommt
- einen Punkt für einen Begriff, den andere auch haben
- null Punkte, wenn das Feld leer geblieben ist

Wenn ein Bereich gezogen wurde liest ihn der Spielleiter laut vor. Von diesem Moment an hat die Gruppe ca. zwei Minuten Zeit um für jedes Gruppenmitglied eine besondere Fähigkeit aus diesem Bereich zu finden. Dabei darf innerhalb der Gruppe auch miteinander gesprochen werden. Punkte werden an die Gruppen vergeben. Sobald eine Gruppe alle

Das kann ich besonders gut	
Art:	Spiel
Ziel:	Fähigkeiten reflektieren
Inhalt:	Gemeinsam Fähigkeiten entdecken und damit Punkte sammeln.
Teilnehmer:	Patrouille oder Stufe
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	Ein DIN-A4 Blatt pro Gruppe, Schreibgeräte, Kärtchen mit Kategorien, "Urne" zum ziehen, Plakat zur Auswertung
Dauer:	
Vorbereitung:	Kärtchen für Kategorien, evtl. wie "Stadt-Land-Fluss" gestaltete A4-Blätter

Spalten fertig ausgefüllt hat, ruft sie "ALLZEIT BEREIT!". Der Spielleiter zählt dann noch von zehn bis null. Dann ist die Zeit abgelaufen. Ist nach zwei oder zweienhalb Minuten noch keine Gruppe fertig beginnt der Spielleiter von selbst mit dem Countdown.

Anschließend wird ausgewertet. Der Punktestand kann auch groß aufgeschrieben werden (Wir haben für sowas sogar eine Schultafel in unserem Gruppenraum ;-)

Auswertung

Aus den so gewonnenen Fähigkeiten kann man im Anschluss ein Plakat erstellen, auf dem nach Art einer [Tag-Cloud](#) die Fähigkeiten der Patrouille/Stufe abgebildet sind.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Martin Lorenz

Das Schiff geht unter – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Das_Schiff_geht_unter/

Archiviert am: 2025-09-19 23:48:14

Das Schiff geht unter ist ein Spiel.

Beschreibung

Der Rahmen ist sozusagen eine Schiffsreise. Die Kinder bewegen sich frei im Raum, plötzlich geht das Schiff in einem Sturm unter. Retten kann sich nur, wer etwas Bestimmtes macht, zum Beispiel einen Kopfstand. Dazu sagt der/die SpielleiterIn: "Das Schiff geht unter. Gerettet ist, wer...." Der Kreativität der Spielleiterin/des Spielleiters sind keine Grenzen gesetzt: Ob die Kinder jetzt an einen bestimmten Platz müssen, ob sie etwas Bestimmtes bringen müssen, eine Figur machen...

bleibt ganz frei. Theoretisch scheidet immer die/der Letzte aus. Praktisch ist das aber unnötig. Es macht genau so viel Spaß (oder noch mehr), wenn einfach alle versuchen, die verrückten Einfälle der SpielleiterIn zu erfüllen.

Das Schiff geht unter	
Art:	Spiel
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	
Dauer:	
Vorbereitung:	



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Die schwächste Maus – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Die_schw%C3%A4chste_Maus/

Archiviert am: 2025-09-19 23:48:20

Die schwächste Maus ist ein Spiel ähnlich [Wer hat Angst vorm schwarzen Mann](#).

Ziel

Gemeinschaftliches Handeln

Beschreibung

Im Prinzip wie "wer hat Angst vorm schwarzen Mann". Eines der Kinder ist die Katze, die kurz vor der Tür wartet oder weg sieht. In der Zwischenzeit wird eine "Schwächste Maus" ausgewählt, die natürlich den anderen Mäusen bekannt ist, nicht aber der Katze. Die Katze nimmt nun auf der einen Seite Aufstellung, die Mäuse auf der anderen. Nun fragt die Katze: "Wer ist die schwächste Maus", worauf die Mäuse antworten: "Niemand!" Darauf die Katze: "Dann hole ich sie mir!" Die Mäuse versuchen jetzt die andere Seite des Spielfeldes zu erreichen, während die Katze versucht, möglichst viele Mäuse zu fangen. Ziel der Mäuse ist es, die schwächste Maus so gut und unauffällig zu schützen, siech eventuell auch selbst fangen zu lassen, daß die schwächste Maus bis zum Schluss übrigbleibt, während natürlich die Katze versucht, die schwächste Maus vorher zu erwischen. Das Spiel ist zu Ende, wenn die schwächste Maus gefangen wurde.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Dirigent – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Dirigent/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:48:26

Dirigent ist ein [Spiel](#).

Ziel

Dieses Spiel fördert die Aufmerksamkeit und schnelle Reaktion der Kinder.

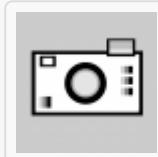
Beschreibung

EinE SpielerIn ist verlässt den Raum. Der Rest wählt eineN "Dirigenten/Dirigentin"aus. Der/ Die SpielerIn kommt herein und muss nun herausfinden wer der/ die Dirigent/Dirigentin ist. DieseR macht immer irgendwelche Bewegungen vor und die Gruppe muss versuchen die Bewegungen schnell und unauffällig nachzumachen, ohne dass der/die "DetektivIn" merkt, von wem die Bewegungen ausgehen.

Dirigent	
Art:	Spiel
Ziel:	Kreatives Handeln; Aufmerksamkeit
Inhalt:	eine ausgewählte Person muss herausfinden, wer der Versucher der ausgeführten Bewegung in der Gruppe ist
Teilnehmer:	mind. 4 Kinder
Leiter:	1 Leiter
Ort:	egal
Material:	-
Dauer:	10 Minuten bzw. je nach Ausdauer
Vorbereitung:	-

Weblinks

- <http://www.spielewiki.org/wiki/Dirigent>



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Domino über B.-P. – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Domino_%C3%BCber_B.-P./

Archiviert am: 2025-09-19 23:48:35

Domino über B.-P. ist eine Methode zur Beschäftigung mit dem Leben von [Baden Powell](#).

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
- [3 Variation](#)
- [4 Bemerkungen zur Dauer](#)
- [5 Downloads](#)

Ziel

Die GuSp erhalten einen zeitlichen Überblick über das Leben B.-Ps.

Domino über B.-P.	
Art:	Spiel, Lernspiel
Ziel:	Die GuSp erhalten einen zeitlichen Überblick über das Leben B.-Ps.
Inhalt:	Das Leben B.-Ps wird in Form von Dominosteinen chronologisch dargestellt
Teilnehmer:	egal
Leiter:	0
Ort:	Egal
Material:	große rechteckige Kartonstücke, alle von gleicher Größe; Stifte; Vorlage ausgedruckt
Dauer:	30 Minuten
Vorbereitung:	20 Minuten

Beschreibung

Auf die Kartonstücke wird B.-Ps Leben in Domino-Form geschrieben. Jedes GuSp erhält dann einen "Stein", gemeinsam soll die richtige Reihenfolge gefunden werden.

Variation

Jedes Kind bekommt zwei kurze Texte, die 2 aufeinanderfolgende Episoden aus dem Leben B.-Ps erzählen. Die Kinder zeichnen sich die Dominosteine selbst.

Dafür benötigtes Material

- Kopien der Texte für jedes GuSp (im [JOKER](#) ab Seite 11)
- Malfarben
- dicke Filzstifte

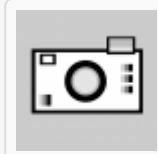
Mit vorbereiteten Steinen kann jede Patrouille selbstständig ein Domino lösen.

Bemerkungen zur Dauer

Je nachdem, ob die GuSp die Dominosteine selbst gestalten, dauert die Durchführung oder die Vorbereitung länger.

Downloads

- [Fertige Dominosteine](#) (als DOC-Datei)



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemachte Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Dosen-Stelzen – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Dosen-Stelzen/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:48:41

Dosen-Stelzen ist eine Bastelidee, bei der die Teilnehmer selber ein Dosen-Stelzen-Set anfertigen können.

Ziel

Aus alten Materialien sinnvolles, nützliches und lustiges basteln. Kreativität und handwerkliches Geschick üben.

Beschreibung

Eine genaue Beschreibung findest du in der Datei: [Detailbeschreibung Dosen-Stelzen](#).

Quelle

- <http://www.bastelmafia.com/Content1174>

Dosen-Stelzen	
Art:	Spiel
Ziel:	Aus alten Materialien sinnvolles, nützliches und lustiges basteln. Kreativität und handwerkliches Geschick üben.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	zwei große, leere, saubere Konservendosen, Serviette, Kleber, Pinsel, Hammer, Nagel, Paketschnur
Dauer:	60 Minuten
Vorbereitung:	10 Minuten



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl

Erste-Hilfe-Ja-Nein – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Erste-Hilfe-Ja-Nein/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:48:52

Das **Erste-Hilfe-Ja-Nein** ist ein Spiel, um sich mit Grundlagen der Ersten Hilfe auseinander zu setzen oder bereits darüber gelerntes zu festigen.

Inhaltsverzeichnis

- 1 Ziel
- 2 Beschreibung
 - 2.1 Fragen zum Thema Erste Hilfe
- 3 Bemerkungen

Ziel

Überprüfung, wie gut sich die GuSp mit 1. Hilfe auskennen.

Erste-Hilfe-Ja-Nein	
Art:	Spiel
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	
Dauer:	15 Minuten
Vorbereitung:	5 Minuten

Beschreibung

Das Spiel ist eine Variante des Spiels **Ja-Nein-Fangen** (auch als *Grün-Grau* bekannt): Die Patrouille wird in zwei Gruppen aufgeteilt. Eine Gruppe heißt JA, die andere NEIN. Der Stationsleiter stellt eine Frage. Ist die Antwort JA, so versucht die JA Gruppe, die Mitglieder der anderen Gruppe zu fangen und umgekehrt, analog bei NEIN.

Fragen zum Thema Erste Hilfe

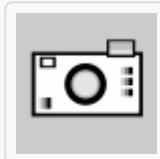
- Wenn du die Rettung von einem Unfall informierst, ist es wichtig, dass du deinen Namen sagst. (JA)
- Die Nummer der Rettung ist 122. (NEIN, 144)
- Bei einem Unfall sollte ein teil der Patrouille Hilfe holen und der andere bei dem Verletzten bleiben (JA).
- Nasenbluten den Kopf nach vor beugen und Nase zuhalten. (JA)
- Blasen an den Füßen musst du unbedingt mit einer sauberen Nadel aufstechen. (NEIN)
- Wer lange Haare hat, ist vor einem Sonnenstich geschützt. (NEIN)

- Leichte Verbrennungen soll man mit kaltem Wasser kühlen. (JA)

Weitere Fragen findest du im [Joker](#) auf den Seiten 106-119.

Bemerkungen

Immer über die Antworten sprechen!!



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Erste Hilfe Programmideen

- [Apotheken-Kim](#)
- [Der Grundkompetenzler](#)
- [Erste Hilfe bei den Holzfällern](#)
- [Erste Hilfe und Steckbrief einer Leiterin/eines Leiters](#)
- **Erste-Hilfe-Ja-Nein**
- [Literaturtipps zu Erste Hilfe](#)
- [Partnersuche](#)
- [Verband-Anlegen im Dunkeln](#)
- [Verletzungsmemory](#)
- [Zerschnittene Sätze zur Unfallverhütung](#)

Etwas schenken – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Etwas_schenken/

Archiviert am: 2025-09-19 23:48:58

Etwas schenken ist ein Spiel zum Thema "Einfühlung".

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
 - [2.1 Varianten](#)
 - [2.2 Reflexion](#)
- [3 Bemerkungen](#)

Ziel

Aggressionsverzicht;
Einfühlung Verhalten üben;
Schenken und Geschenke annehmen

Etwas schenken	
Art:	Spiel
Ziel:	Aggressionsverzicht; Einfühlung Verhalten üben; Schenken und Geschenke annehmen
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Zettel; Stifte; Schachtel
Dauer:	10 Minuten
Vorbereitung:	

Beschreibung

Jeder Mitspieler schreibt drei Zettel, auf denen je ein Auftrag steht. Die Aufträge beinhalten Aufforderungen für einen Mitspieler etwas Nettes zu tun. Alle Zettel werden nun gemischt und (mit der Rückseite nach oben) in eine große Schachtel gelegt. Jeder Mitspieler zieht einen Zettel, erfüllt den Auftrag und legt den Zettel wieder zurück in die Schachtel um einen neuen Zettel zu ziehen.

Beispiele

- "Suche für Irene eine kleine Blume!"
- "Mache einem beliebigen Mitspieler ein nettes Kompliment!"
- "Versprich Jakob was Nettes!"
- "Nimm einen Mitspieler Huckepack und trage ihn an den gemütlichsten Platz des Raumes!"

Varianten

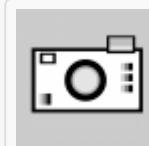
Die Zettel werden in Gruppenarbeit hergestellt und dann der Großgruppe zur Verfügung gestellt. Das Arbeiten in der Gruppe gewährleistet, dass es sich um tatsächlich durchführbare Aufträge handeln wird, die keinerlei "Schikanen" beinhalten. Jeder Mitspieler sagt zuerst im Sesselkreis, was er sich als liebe Tat gerne wünschen würde. Dann erst werden die Zettel verfasst.

Reflexion

Gab es einen Auftrag, der schwierig oder unangenehm zu erfüllen war? Hat ein Mitspieler bei der Erfüllung des Auftrages nicht mit getan? Welche Art von Aufträgen wurden besonders gerne durchgeführt? Welche "Liebesdienste" besonders gerne angenommen?

Bemerkungen

Die Zettel können aufgehoben und im Laufe der Zeit von der Gruppe immer wieder in kurzen Spielphasen verwendet werden. Bei diesem Spiel sollen sich die Mitspieler bereits etwas näher kennen.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Familienrücken – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Familienr%C3%BCcken/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:49:03

Bei der Methode **Familienrücken** nehmen die Teilnehmer_innen eine bestimmte Rolle in einer Familie ein und versuchen, möglichst schnell eine Runde in einem Sitzkreis zu vollenden, indem sie von Sessel zu Sessel weiterrücken. Da auch mehrere Personen auf einem Sessel sitzen können, kommen ungewöhnliche Familienkonstellationen zustande.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Beschreibung](#)
- [2 Impulsfragen](#)
- [3 Material](#)
- [4 Siehe Auch / Quellen](#)

Beschreibung

Alle Teilnehmer_innen sitzen im Sesselkreis. Aus dem Kartenstapel wurden vorher alle „Familie“-Karten heraussortiert. Die SpielleiterIn lässt jede_n Teilnehmer_in eine Karte ziehen.

Alle merken sich das Wort ihrer Karte (Vater, Mutter, Tochter, Sohn) und geben sie wieder zurück. Auf diese Weise sind die Teilnehmer_innen in etwa vier gleich große Gruppen geteilt, deren Mitglieder aber ganz verstreut im Kreis sitzen. Die aussortierten „Familie“-Karten werden wieder unter den Stapel gemischt. Jetzt hebt die Spielleiterin eine Karte vom verdeckten Stapel und sagt sie an, zB „Tochter“. Alle Teilnehmer_innen, die zu dieser Kategorie gehören, rücken einen Platz nach rechts. Wenn dieser Stuhl nicht frei ist, setzt man sich beim/bei der Nachbar_in auf die Knie. Immer wieder werden Karten angesagt, immer wieder wird weitergerückt, auf freie Stühle oder freie Knie. Es dürfen auch mehrere Teilnehmer_innen einen Stuhl besetzen. Wer „besetzt“ ist, kann allerdings nicht weiterrücken, auch wenn er/sie dran wäre! Erscheint die Karte „Familie“, dürfen alle unbesetzten Spieler_innen eins weiter. Wenn der Kartenstapel

Familienrücken	
Art:	Spiel
Ziel:	Spielerisch lernen die Teilnehmer_innen in einem gemäßigten Bewegungsspiel unterschiedliche Familienzusammensetzungen kennen.
Inhalt:	Heteronormativität, Ehe/Eingetragene Partnerschaft, Adoption, Vielfalt
Teilnehmer:	15 – 30
Leiter:	1 (kann – und soll – selber mitspielen)
Ort:	egal
Material:	<p>Sessel für jede_n Teilnehmer_in (oder Sitzpolster o.ä.) Kärtchen in Gruppenstärke mit jeweils einem Wort</p> <ul style="list-style-type: none">• Mutter• Vater• Tochter• Sohn• Familie
Dauer:	15 Minuten
Vorbereitung:	keine

durchgeblättert ist, fängt man einfach wieder von vorne an. Ziel des Spieles ist, möglichst schnell den eigenen Platz wieder zu erreichen (also eine Runde im Kreis zu machen). Sobald jemand dort angekommen ist, endet das Spiel, unabhängig davon, ob der Platz belegt ist oder nicht.

Impulsfragen

- Auf welchem Sessel kommt zwischendurch die „ungewöhnlichste“ Familie zusammen?
- Was braucht es denn, damit man von einer Familie sprechen kann?
- Müssen in einer Familie alle verwandt sein?

Material

- Material für die Methode

Siehe Auch / Quellen

- Rainbowscouting LGBT Methodenbox

Familienspiel – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Familienspiel/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:49:14

Bei der Methode **Familienspiel** stellen die Teilnehmer_innen pantomimisch Familienportraits dar, deren Mitglieder sie zuvor auf Zetteln gezogen haben. Dabei lernen sie unterschiedliche Familienkonstellationen kennen.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Beschreibung](#)
- [2 Varianten](#)
- [3 Impulsfragen](#)
- [4 Material](#)
- [5 Siehe Auch / Quellen](#)

Beschreibung

Die Familienzettel werden so sortiert, dass sie genau der

Anzahl der Teilnehmer_innen entsprechen und sinnvolle Familien ergeben (also etwa keiner alleine ist) und werden dann gemischt. Bei GuSp sollten man besonders schwierige Rollen aussortieren (also Rollen, die sich schwer darstellen lassen).

Jede_r Teilnehmer_in zieht verdeckt einen Zettel und hält den Inhalt geheim. Auf dem Zettel steht jeweils ein Familienname sowie die Rolle, die die Person in der Familie einnimmt.

In Phase 1 müssen sich nun die im Raum verstreuten Familienmitglieder suchen und dürfen dazu nur laut ihren Familiennamen sagen. Diese klingen recht ähnlich.

In Phase 2 sollen sich die Teilnehmer_innen nun vorstellen, sie wären beim Fotografen und sollen sich für ein Familienportrait aufstellen. Innerhalb der Familie darf dabei bekannt gegeben werden, wer welche Rolle einnimmt. Die einzelnen Rollen sollen bei der Aufstellung jeweils so deutlich dargestellt werden, dass die übrigen Familien erraten können, wer welche Rolle hat. Nacheinander wird nun geraten.

Nachdem alle Familien ihre Portraits dargestellt haben, kann der/die Leiter_in darauf eingehen, was eine Familie zu einer Familie macht, und dass es eben ganz unterschiedliche Familienzusammensetzungen in Österreich gibt.

Familienspiel	
Art:	Spiel
Ziel:	Die Teilnehmer_innen haben unterschiedliche Familienkonstellationen kennengelernt und diese pantomimisch dargestellt.
Inhalt:	Ehe, Adoption, Heteronormativität
Teilnehmer:	10 – 20
Leiter:	1
Ort:	egal
Material:	ausgedruckte Familienzettel in Gruppenstärke
Dauer:	10 Minuten
Vorbereitung:	keine

Außerdem können Rollenbilder thematisiert werden. Unserer Erfahrung nach sitzen etwa Kleinkinder fast ausschließlich auf dem Schoß der Mutter.

Varianten

um weitere Rollen ergänzen

Impulsfragen

- Was macht eine Familie aus? Kommt es auf die Zusammensetzung oder auf etwas anderes an?
- Welche Personen kümmern sich in Österreich klassischerweise um Kinder? Woran könnte das liegen?
- Was war besonders leicht darzustellen? Warum?
- Woran erkennt man bestimmte Rollen?
- Gibt es Merkmale/Eigenschaften, die von außen nicht sichtbar sind?

Material

- Material für die Methode

Siehe Auch / Quellen

- Rainbowscouting LGBT Methodenbox

Familientreffen – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Familientreffen/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:49:22

Bei der Methode **Familientreffen** erhalten die Teilnehmer_innen Kärtchen mit einer Familienrolle, wobei jede Rolle mehrmals vorkommt. Auf Kommando der Spielleitung finden sich die Personen in unterschiedlichen Konstellationen zusammen.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Beschreibung](#)
- [2 Varianten](#)
- [3 Impulsfragen](#)
- [4 Material](#)
- [5 Siehe Auch / Quellen](#)

Beschreibung

Alle Teilnehmer_innen stehen verteilt im Raum und ziehen jeweils eines der vorbereiteten Kärtchen. Die Spielleitung gibt nun Kommandos vor, gemäß denen sich die Teilnehmer_innen in Gruppen zusammenfinden. Spieler_innen, die in einem Kommando nicht vorkommen bleiben am Rand des Spielbereichs stehen und setzen aus.

Folgende Kommandos sind möglich:

- Familienausflug: jeweils eine Mutter, ein Vater, ein Baby, eine Jugendliche und eine Oma finden sich zusammen
- Regenbogenfamilien: jeweils eine Mutter mit einer Mutter oder ein Vater mit einem Vater
- Alleinerziehend: jeweils eine Mutter oder ein Vater mit einem Kind
- Seniorenheim: alle Omas zusammen, Jugendliche kommen zu Besuch
- Schutzkreis: alle Erwachsenen stellen sich um die Kinder in der Mitte

Familientreffen	
Art:	Spiel
Ziel:	Spielerisch lernen die Teilnehmer_innen unterschiedliche Familienkonstellationen und -zusammensetzungen kennen.
Inhalt:	Adoption, Heteronormativität, Ehe/Eingetragene Partnerschaft
Teilnehmer:	15 – 30
Leiter:	1
Ort:	egal
Material:	Kärtchen in Gruppenstärke mit jeweils einem Wort <ul style="list-style-type: none">• Mutter• Vater• Tochter• Sohn• Familie
Dauer:	10 Minuten
Vorbereitung:	keine

- Jugendparty: Jugendliche stellen sich zusammen und die Erwachsenen müssen mit den Babys ganz weit weg stehen
- romantisches Abendessen: jeweils zwei Erwachsene am Tisch, Jugendliche müssen Babysitter bei den Babys spielen

Varianten

um weitere Rollen ergänzen

Impulsfragen

- Wie ist das Gefühl, „außerhalb“ einer Familien zu stehen?
- Welche Konstellationen waren für dich ungewöhnlich?
- Was macht eine Familie aus? Was haben alle Familien gemeinsam?

Material

- [Material für die Methode](#)

Siehe Auch / Quellen

- [Rainbowscouting LGBT Methodenbox](#)

Fische angeln – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Fische_angeln/

Archiviert am: 2025-09-19 23:49:28

Fische angeln ist ein Spiel zur Stärkung der Hand-Augen-Koordination und Geschicklichkeit.

Beschreibung

Vorbereitung: Die Korken werden mit Drahtbügeln versehen und ein kleiner Teil (etwa 10 %) auf der Unterseite mit einem Fisch bemalt. Die Angeln werden aus etwa 20 cm langen Holzstäben gebastelt, an die eine Schnur gebunden wird. Als Angelhaken dienen Vorhanghakerl.

Die Korken werden auf einer Decke aufgestellt. Jedes Kind nimmt sich eine Angel und versucht sein Glück beim "Fischen". Das Kind, das zuerst eine bestimmte Anzahl an

Fische angeln	
Art:	Spiel
Ziel:	Augen-Hand-Koordination und Geschicklichkeit verbessern
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Flaschenkorken Holzstäbe Schnur Vorhanghackerl
Dauer:	15 Minuten
Vorbereitung:	20 Minuten

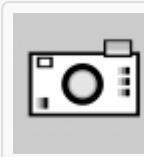
Fischen an Land gezogen hat, gewinnt! Je nach Alter der Kinder, kann die Länge der Angelschnur variiert werden.

Variation

Auf die eine Hälfte der bemalten Korken, wird ein bestimmtes Symbol, auf die 2. Hälfte ein anderes Symbol gemalt. Ziel ist es dann jeweils ein Pärchen (das heißt 2 verschiedene Symbole) zu angeln. Pro Pärchen gibt einen Punkt (vielleicht auch ein Zuckerl).

Bemerkungen

Starker Wind ist ungeeignet!



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Kolonne Transdanubia

Fischfang – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Fischfang/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:49:36

Fischfang ist ein Geschicklichkeits-Spiel.

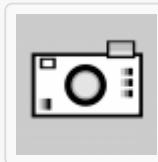
Beschreibung

Bei einem Sturm sind die Nahrungsmittel der Seefahrer über Bord gegangen. Deshalb müssen die Vorräte durch Fischen wieder aufgefüllt werden. In den Gewässern halten sich aber nur eine bestimmte Anzahl von Fischen auf.

Ablauf

Die Patrullenmitglieder treten der Reihe nach gegen die andere Partulle an. Jeder darf immer nur einen Fisch fangen, dann kommt der Nächste dran. Gewonnen hat die Patrulle, die zuerst X Fische gefangen hat.

Fischfang	
Art:	Spiel
Ziel:	Geschicklichkeit erproben
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	* Papierfische mit Ösen (Büroklammer) * Angeln (Holzstab mit Schnur und Haken)
Dauer:	10 Minuten
Vorbereitung:	



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Kolonne Transdanubia

Fragerunde – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Fragerunde/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:49:45

Gerade beim Thema LGBT gibt es immer wieder Fragen, die man nicht gerne vor der ganzen Gruppe stellt. Durch diese Methode haben die Teilnehmer_innen die Möglichkeit Fragen anonymisiert zu stellen. Die Methode wird gerne als Abschluss zu einem Themenblock verwendet und sollte daher nicht die ausschließliche Methode zum Thema sein.

Beschreibung

Bevor es an die eigentlichen Fragen geht, wird zuerst der Ablauf genau erklärt. Außerdem sollte klargestellt werden,

was mit Fragen passiert, die man nicht beantworten kann oder möchte. (z.B. bis zur nächsten Heimstunde recherchieren) Ein kurzer Hinweis, dass leserliches Schreiben hilft sollte auch nicht fehlen.

Fragerunde	
Art:	Fragen
Ziel:	Die Teilnehmer_innen haben anonym Fragen zu den Themen sexuelle Orientierung und Identität stellen können.
Inhalt:	LGBT
Teilnehmer:	6+
Leiter:	1
Ort:	egal
Material:	Leere einheitliche Zettel, ausreichend Stifte, einen Behälter zum Absammeln der Zetteln
Dauer:	ca. 25 Minuten
Vorbereitung:	Glossar lesen

Ablauf

Jede_r Teilnehmer_in erhält 2-3 leere Zetteln. Mögliche Fragen oder Kommentare rund um das Thema LGBT können auf je einen Zettel geschrieben werden. Jede_r Teilnehmer_in muss anschließend zumindest einen Zettel (auch wenn dieser leer sein sollte, weil es keine Frage gibt) in die Box werfen. Nur so ist die Anonymität gewährleistet. Nachdem alle Fragen abgesammelt wurden, beginnt der/die Moderator_in diese vorzulesen und zu beantworten.

Bei Bedarf können weiter Fragen mündlich gestellt oder eine weitere Zettelrunde durchgeführt werden.

Siehe Auch / Quellen

- Rainbowscouting LGBT Methodenbox

Fuchs, Habicht, Winterschlaf – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Fuchs,_Habicht,_Winterschlaf/

Archiviert am: 2025-09-19 23:49:51

Fuchs, Habicht, Winterschlaf ist ein [Spiel](#).

Beschreibung

Alle Kinder laufen, hüpfen, gehen im Raum herum, quasi als Mäuse, Hasen oder ähnliches. Beim Ruf "Fuchs" erstarren alle Kinder, wo sie gerade sind. Wer am längsten braucht, wird vom Fuchs erwischt und scheidet aus. Bei "Habicht" legen sich alle blitzschnell auf den Boden. Der Letzte scheidet wieder aus. Bei "Winterschlaf" finden sich alle in Paaren zusammen, wer niemanden findet, scheidet aus.

Das Ende des Spiels: wenn nur noch einer übrig ist.

Fuchs, Habicht, Winterschlaf

Art:	Spiel
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	ab 7 SpielerInnen.
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	
Dauer:	10 Minuten
Vorbereitung:	



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Funken – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Funken/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:49:58

Funken ist ein [Spiel](#).

Beschreibung

JedeR SpielerIn bekommt eine Zahl zugewiesen. Eine Person steht in der Mitte und sagt zwei Zahlen. Die SpielerInnen mit den genannten Zahlen müssen nun versuchen unbemerkt Kontakt aufzunehmen, um dann möglichst schnell die Plätze zu tauschen. Der/Die SpielerIn in der Mitte muss versuchen einen der beiden Plätze zu ergattern.

Variation

Dem/Der SpielerIn in der Mitte können auch die Augen verbunden werden.

Funken	
Art:	Spiel
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	mindestens 10
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	
Dauer:	10 Minuten
Vorbereitung:	



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Fäden ziehen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/F%C3%A4den_ziehen/

Archiviert am: 2025-09-19 23:50:06

Fäden ziehen ist eine Methode zur Gruppeneinteilung.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Beschreibung](#)
- [2 Besondere Hinweise:](#)
- [3 Wann einsetzen:](#)
- [4 Siehe Auch](#)

Beschreibung

Die Moderatorin hält alle Fäden mit einer Hand in der Mitte hoch, so dass ganz viele Fadenenden herunterhängen. Dann greifen sich alle Teilis je ein Fadenende. Die Teilis, (nach dem Entwirren) die zwei Enden jeweils eines Fadens erwischt haben, gehören danach zusammen.

Fäden ziehen	
Art:	zufällige Pärchenbildung
Ziel:	alle ziehen an einem Ende eines Fadenbüschels
Inhalt:	Gruppeneinteilung
Teilnehmer:	
Leiter:	1
Ort:	egal
Material:	pro 2 Teilnehmerinnen einen etwa 1 m langen Bindfaden (zum Beispiel Paketschnur)
Dauer:	2–3 Minuten
Vorbereitung:)

Besondere Hinweise:

Dieses Spiel ist natürlich nur bei einer geraden Anzahl Teilis sinnvoll.

Wann einsetzen:

Um zufällige Pärchen zu bilden.

Siehe Auch

[Spielereader von Oliver Klee](#)

Methoden zur Gruppeneinteilung

- **Fäden ziehen**
- **Süßigkeiten ziehen**
- **Standpunkte**

Galionsfigur bauen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Galionsfigur_bauen/

Archiviert am: 2025-09-19 23:50:14

Galionsfigur bauen ist ein einfaches Spiel, das beispielsweise als Station in ein Geländespiel eingebaut werden kann.

Beschreibung

Die Besatzung des Schiffes hat die Galionsfigur des Schiffes beim Würfeln als Einsatz verwendet und sie dabei verloren. Natürlich darf der Kapitän davon nichts bemerken. Deshalb versuchen die Seefahrer ihre Figur mit Bierdeckeln (ähnlich einem Kartenhaus) nachzubauen. Mindesthöhe: einen Meter!

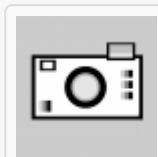
Galionsfigur bauen	
Art:	Spiel
Ziel:	Geschicklichkeit und Kreativität in der Patrouille anwenden
Inhalt:	Gemeinsam eine größere Figur aus Bierdeckeln bauen
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	Bierdeckel (möglichst viele)
Dauer:	10 Minuten
Vorbereitung:	

Variation

Für jedes Motto einsetzbar, Höhe der Figur kann der vorhandenen Zeit angepasst werden.

Bemerkungen

Figur soll so groß sein, dass alle aus der Patrouille mitarbeiten müssen. Dies kann eventuell auch durch eine Wegstrecke zwischen "Bierdeckeldepot" und Baustelle erreicht werden.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Kolonne Transdanubia

Gegenstände ertasten 2 – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Gegenst%C3%A4nde_ertasten_2/

Archiviert am: 2025-09-19 23:50:23

Gegenstände ertasten ist eine Variante des [Kim-Spiels](#).

Ziel

Integration, taktile Wahrnehmung fördern, Verstehen von Behinderung

Beschreibung

Es liegen verschiedene Gegenstände in doppelter Ausführung herum, z.B. Radiergummis, Bleistifte, etc. Ein "Blinder" ertastet die Gegenstände, ordnet sie zu Paaren und sucht eine Oberbegriff dafür, z.B. Schulsachen.

Gegenstände ertasten 2	
Art:	Spiel
Ziel:	Integration, taktile Wahrnehmung fördern, Verstehen von Behinderung
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	verschiedene Gegenstände in doppelter Ausführung
Dauer:	
Vorbereitung:	

Varianten: Holzplättchen , die paarweise die gleiche Oberflächenstruktur haben oder Holzbuchstaben und diese ordnen je nach z.B. geraden Strichen, gebogenen Strichen usw.

Bemerkungen

Reflexion: In welchen Berufen kann dieses Training für Blinde nützlich sein? Ist der sehende in diesen Spielen behindert?



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Kimspiele

- [Aktiv-Natur-Kim](#)
- [Aktivtipp aus dem JOKER - Waschbeutel packen](#)
- [Apotheken-Kim](#)
- **Gegenstände ertasten 2**
- [Gewürzkom](#)
- [Hörkim](#)
- [Kartenzeichen-Kim](#)
- [KIM der Sinne in der Natur](#)
- [Natur-Kim](#)
- [Regenbogen-Küche](#)
- [Regenbogeninsel](#)
- [Sehkim](#)
- [Wanderungs-Kim](#)
- [Windrosen-Kim](#)

Gemeinsam zeichnen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Gemeinsam_zeichnen/

Archiviert am: 2025-09-19 23:50:30

Gemeinsam zeichnen ist eine Methode zur Stärkung der Zusammenarbeit/Koordination in der Patrulle.

Ziel

Die Zusammenarbeit in der Patrulle erleben, reflektieren und verbessern; Koordination verbessern; Nonverbale Übung.

Beschreibung

Jedes Patrullenmitglied bekommt eine Schnur (ca. 50 cm). Alle Schnüre der Patrulle werden an dem selben Stift befestigt. Ein Patrullenmitglied hält den Stift und setzt ihn auf das Papier.

Aufgabe: "Zeichnet ein Schiff ohne miteinander zu reden!" (Alternative: Haus...).

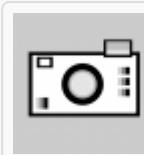
Gemeinsam zeichnen	
Art:	Spiel
Ziel:	Die Zusammenarbeit in der Patrulle erleben, reflektieren und verbessern. Koordination verbessern. Nonverbale Übung.
Inhalt:	durch gemeinschaftliches Bewegen des Stiftes, an dem Schnüre für jedes Patrullenmitglied festgemacht werden, um etwas zu zeichnen; Reden nicht erlaubt
Teilnehmer:	1 Patrulle
Leiter:	1 Leiter
Ort:	egal
Material:	A3-Blatt 1 Stift 1 Schnur pro Patrullenmitglied
Dauer:	30 Minuten
Vorbereitung:	10 Minuten

Die Patrullenmitglieder versuchen nun gemeinsam durch ziehen an den Schnüren ein Schiff zu zeichnen.

Anschließend wird das Ergebnis und die Zusammenarbeit besprochen. Wo gab es Probleme? Was können wir daraus lernen?

Weblinks

- http://www.spielewiki.org/wiki/Gemeinsam_Zeichnen



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Goofy – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Goofy/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:50:37

Goofy ist ein Spiel.

Beschreibung

Licht abdrehen oder alle die Augen zu bzw. verbunden. Ein "Goofy" wird vom Spielleiter im Dunkeln bestimmt. Alle suchen Goofy, indem sie, wenn sie auf jemanden anderen treffen, zaghaft "Goofy?" fragen. Wenn der andere ebenfalls antwortet, dann wissen sie, daß das nicht der Gesuchte ist. Nur wenn er stumm bleibt, dann haben sie Goofy gefunden, und hängen sich an dessen Schultern an, werden damit zu einem Teil von ihm, und dürfen auch nicht mehr antworten. Ziel ist eine lange Goofy-Schlange.

Goofy	
Art:	Spiel
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	20
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	
Dauer:	10 Minuten
Vorbereitung:	



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Gordischer Knoten – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Gordischer_Knoten/

Archiviert am: 2025-09-19 23:50:45

Gordischer Knoten ist ein Spiel.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
- [3 Bemerkungen](#)
- [4 Weblinks](#)

Ziel

Kooperatives Spiel

Beschreibung

Die TN strecken ihre Hände in der Mitte und fassen irgendeine andere Hand (nicht die des Nachbarn!!). Dieser Knoten soll nun ohne Lösen der Hände entwirrt werden.

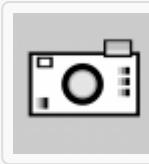
Gordischer Knoten	
Art:	Spiel
Ziel:	Kooperatives Spiel
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	
Dauer:	30 Minuten
Vorbereitung:	

Bemerkungen

Teilweise benötigen die GuSp einige Tips von den LeiterInnen. Vielleicht mit kleineren, dafür mehreren Knoten (Anzahl an Mitspielern) beginnen und dann immer größer werden.

Weblinks

- http://www.spielewiki.org/wiki/Gordischer_Knoten



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

GudoGudoGudo – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/GudoGudoGudo/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:50:52

GudoGudoGudo ist ein [Spiel](#).

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
- [3 Bemerkungen](#)
 - [3.1 Bemerkungen zur Dauer](#)

Ziel

Bewegungsspiel,
Selbsteinschätzung

Beschreibung

GudoGudoGudo	
Art:	Bewegungsspiel
Ziel:	Bewegungsspiel, Selbsteinschätzung
Inhalt:	
Teilnehmer:	~20
Leiter:	min 1
Ort:	Egal
Material:	Feldbegrenzung (Seil, Malerkrep, ...)
Dauer:	So lange es den GuSp Spaß macht.
Vorbereitung:	

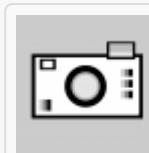
Es werden zwei Teams gebildet. Markiere ein Feld mit einer klaren Mittellinie. Ein Team beginnt. Dieses Team bestimmt unter sich eineN "KämpferIn". DieseR muss nun in das gegnerische Feld laufen und dort möglichst viele SpielerInnen fangen. Dabei muss er oder sie ständig GudoGudoGudo... sagen ohne dabei Luft zu holen. Ist der "Kämper" noch im gegnerischen Feld wenn er oder sie aufhört GudoGudoGudo zu sagen, muss er oder sie in der gegnerischen Mannschaft verbleiben. Die Gegner dürfen sie/ ihn daran hindern ihr Feld zu verlassen. Sollte es ihr/ ihm doch gelingen rechzeitig ins eigene Feld zu kommen, dann sind alle, die er/sie gefangen hat nun in ihrer/ seiner Mannschaft. Dannach ist das andere Team dran.

Bemerkungen

Bemerkungen zur Dauer

Je nach Ausdauer

Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).



Halstuch-Memory – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Halstuch-Memory/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:51:02

Halstuch-Memory ist eine Möglichkeit, die Halstücher von Pfadfindergruppen in der näheren Umgebung kennen zu lernen.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
- [3 Bemerkungen](#)
- [4 Downloads](#)

Ziel

Kennen lernen von anderen Gruppenhalstüchern.

Halstuch-Memory	
Art:	Spiel
Ziel:	Kennen lernen von anderen Gruppenhalstüchern.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	Memorykärtchen
Dauer:	20 Minuten
Vorbereitung:	45 Minuten

Beschreibung

Gespielt wird nach Memoryregeln.

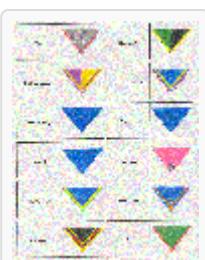
Damit die GuSp mit den Halstüchern vertraut werden, sollen zuerst einmal bekannte Halstücher zugeordnet werden, ev. gemeinsam Merkhilfen gesammelt werden => stehen Farben im Zusammenhang mit dem Ortswappen? Personen suchen, die dieses Halstuch tragen etc.

Bemerkungen

Eignet sich auch auf gemeinsamen Veranstaltungen der Region/Bezirk, z.B. bei Kornettenschulungen, Teamworkerkurs, Regionalabenteuern. Hier fällt es dann leichter, da auch andere Pfadis mit den abgebildeten Halstüchern anwesend sind. Außerdem kann die Patrouille sich mit GuSp aus einer anderen Gruppen ein Treffen ausmachen.

Downloads

Die meisten oberösterreichischen Gruppenhalstücher gibt es bereits gesammelt:



Auch die Farben der Vorarlberger Gruppenhalstücher gibt es schon gesammelt:

- [Vorarlberger Gruppenhalstücher \(DOC\)](#)
-

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Hygiene-ABC Staffellauf – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Hygiene-ABC_Staffellauf/

Archiviert am: 2025-09-19 23:51:09

Hygiene-ABC Staffellauf ist ein Spiel zum Thema "Hygiene".

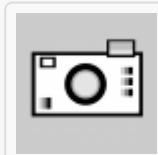
Ziel

Einstieg zum Thema Hygiene.

Beschreibung

Als Endpunkt des Staffellaufes wird ein Plakat befestigt, auf dem sich das Alphabet befindet. Die GuSp schreiben zu den Buchstaben passende Wörter dazu. Diese Plakate dienen als Grundlage für ein gemeinsames Gespräch der LeiterInnen mit den GuSp über Hygiene.

Hygiene-ABC Staffellauf	
Art:	Spiel
Ziel:	Einstieg zum Thema Hygiene.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Pro Patrolle ein Zettel mit Alphabet
Dauer:	20 Minuten
Vorbereitung:	5 Minuten



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Hörkim – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/H%C3%B6rkim/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:51:20

Hörkim ist ein [Kim](#)-Spiel für den Gehörsinn.

Ziel

Schärfen der Sinne

Beschreibung

In verschlossenen Zündholzschachteln befinden sich jeweils unterschiedliche Gegenstände. Diese sollen nur durch Rütteln erraten werden.

Variation

Hörkim	
Art:	Spiel
Ziel:	Schärfen der Sinne
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Zündholzschachtel mit Gegenstand
Dauer:	
Vorbereitung:	

- Jeder GuSp bereitet eine eigene Zündholzschachtel mit Inhalt vor - Anschließend spielt die gesamte Patrouille damit.
- Auf einem Tonband werden verschiedene Arten des Glockengeläutes aufgenommen (Türglocken, Armbanduhr, Wecker, Eieruhr, Kuhglocke, Kirchenglocke,...). Es gilt nun, die Art des Läutens zu erraten.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Kimspiele

- [Aktiv-Natur-Kim](#)
- [Aktivtipp aus dem JOKER - Waschbeutel packen](#)
- [Apotheken-Kim](#)
- [Gegenstände ertasten 2](#)
- [Gewürzkom](#)
- **Hörkim**
- [Kartenzeichen-Kim](#)
- [KIM der Sinne in der Natur](#)
- [Natur-Kim](#)
- [Regenbogen-Küche](#)
- [Regenbogeninsel](#)
- [Sehkom](#)
- [Wanderungs-Kim](#)
- [Windrosen-Kim](#)

Ich packe meinen Rucksack... – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Ich_packe_meinen_Rucksack.../

Archiviert am: 2025-09-19 23:51:28

Ich packe meinen Rucksack ...
ist ein Spiel. Es kann insbesondere dazu benutzt werden, über die Lagerausrüstung zu sprechen.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
- [3 Variation](#)
- [4 Bemerkungen](#)

Ziel

Über Lagerausrüstung nachgedacht haben, Verbesserung des Gedächtnisses, Lernen genau zuzuhören

Ich packe meinen Rucksack...	
Art:	Spiel
Ziel:	Über Lagerausrüstung nachgedacht haben, Verbesserung des Gedächtnisses, Lernen genau zuzuhören
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	
Dauer:	20 Minuten
Vorbereitung:	

Beschreibung

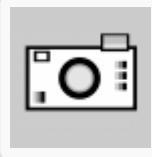
Alle setzen sich in einem Kreis auf. EineR beginnt: "Ich packe meinen Rucksack und gebe eine Hose hinein." Der / die NachbarIn sagt nun: "Ich packe meinen Rucksack und gebe eine Hose und einen Teller hinein." Und so weiter. Wenn jemand einen Fehler macht (d.h. etwas vergisst oder einen offensichtlich sinnlosen Gegenstand einpackt), ist diese Runde zu Ende und der Rucksack wird neu zu packen begonnen.

Variation

Eine Version für Fortgeschrittene - Es muss auch noch in einer (annähernd) sinnvollen Reihenfolge gepackt werden.

Bemerkungen

Autor: Christoph Kuhn, Wien Gruppe 39



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Ich zeig dir meine Welt – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Ich_zeig_dir_meine_Welt/

Archiviert am: 2025-09-19 23:51:37

Ich zeig dir meine Welt ist ein Spiel zum Auseinandersetzen mit Behinderungen.

Ziel

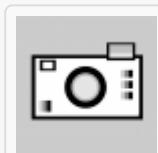
Auseinandersetzen mit Behinderungen.

Beschreibung

Paarweise stehen die Pfadis zusammen, einer hat die Augen verbunden. Nun soll er sich ganz dem "Sehenden" anvertrauen. Dieser führt ihn im Heim oder Hof spazieren. auch Stiegen und Türen dürfen kein unmögliches Hindernis darstellen. Dann wird die Rolle getauscht. Nachher werden die Erfahrungen ausgesprochen.

Ich zeig dir meine Welt

Art:	Spiel
Ziel:	Auseinandersetzen mit Behinderungen
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	
Dauer:	30 Minuten
Vorbereitung:	



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Interview – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Interview/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:51:43

Interview ist eine Möglichkeit, die Leiter besser kennenzulernen.

Ziel

Die GuSp lernen einzelne LeiterInnen besser kennen.

Beschreibung

GuSp erfragen in einem Interview Wissenswertes über ihre LeiterInnen und fertigen Steckbriefe an.

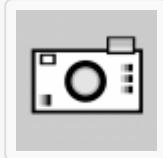
Jede Patrulle befragt eineN andereN LeiterIn. Die fertigen Steckbriefe werden dann verdeckt aufgelegt. Der/Die LeiterIn zieht einen und liest in vor. Die GuSp können dann raten, wer es ist.

Interview	
Art:	Spiel
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Papier Stifte ev. Sofortbild- oder Digitalkamera
Dauer:	30 Minuten
Vorbereitung:	15 Minuten

Abschließend werden die fertigen Steckbriefe im Heim (GuSp-Raum....) aufgehängt.

Kennenlernspiele

- [Alle in einer Reihe](#)
- [Auf der Spur des Schokolade-Diebes](#)
- [Bankräuber-Steckbriefe](#)
- [Besetzt](#)
- [Chaosrunde](#)
- [Gegenstand aussuchen](#)
- [Interview](#)
- [Kennenlern-Bingo](#)
- [Kennenlern-Obstsalat](#)
- [Kennenlernspiel](#)
- [Kettenreaktion](#)
- [Koffer packen](#)
- [LeiterInnen-Domino](#)
- [Lügen-Porträt](#)
- [Mirko Mondsüchtig](#)
- [Miteinander reden](#)
- [Namensschreck](#)
- [Partnerinneninterview](#)
- [Pöstchenvergabe](#)
- [Sortieren](#)
- [Spinnennetz](#)
- [Standpunkte](#)
- [Streichholzvorstellung](#)
- [Zipp-Zapp](#)



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Ja-Nein-Schatzsuche – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Ja-Nein-Schatzsuche/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:51:48

Ja-Nein-Schatzsuche ist ein Spiel zum Beschäftigen mit Karten und Kartenzeichen.

Ziel

Wanderkarte und Kartenzeichen spielerisch vertiefen.

Beschreibung

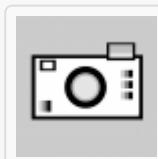
Die Patrullen sitzen an verschiedenen Tischen bzw. so, dass sie nicht auf die Karten der anderen sehen.

Jede Patrulle "versteckt" auf ihrer Karte einen Schatz (kleines Kreuz machen). Durch geschicktes Fragen versucht die

andere Patrulle den Schatz zu finden. Die Fragen sollen "Ja-Nein"-Fragen sein, und sich auf die Karte und Kartenzeichen beziehen. Es darf solange gefragt werden, bis die Antwort "Nein" ist.

Dann kommt die andere Patrulle an die Reihe.

Ja-Nein-Schatzsuche	
Art:	Spiel
Ziel:	Wanderkarte und Kartenzeichen spielerisch vertiefen.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	Pro Patrulle eine Wanderkarte (Alle brauchen dieselbe Karte) Bleistift
Dauer:	15 Minuten
Vorbereitung:	



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Siehe auch

Methoden zum Thema Karte und Kompass

- [Aktivtipp aus dem JOKER - Kartenzeichenmemory](#)
- [Archäologie](#)
- [Bahnstrecken auf der Landkarte](#)
- [BiPi feiert Geburtstag](#)
- [Die Abschlusswanderung](#)
- [Die Schatzinsel](#)
- [Ein geheimer Bote](#)
- [Fotos von Kartenzeichen in der Wirklichkeit](#)
- [Gehen nach dem Kompass](#)
- **Ja-Nein-Schatzsuche**
- [Kompass-Reigen](#)
- [Kompass-Spiel](#)
- [Kartenzeichen-Bewegungsspiel](#)
- [Kartenzeichen-Domino](#)
- [Kartenzeichen-Kim](#)
- [Kartenzeichen-Quartett](#)
- [Modell mit Höhenschichtlinien](#)
- [Punkte im Gelände finden](#)
- [Schatzsche](#)
- [Schatzsche am Papier mit der Windrose](#)
- [Scotland Yard auf der Landkarte](#)
- [Scotland Yard in Real Life](#)
- [Windrosen-Kim](#)
- [Windrosenspiel](#)
- [Wo steht der Fotograf](#)

Kartenzeichen-Bewegungsspiel – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kartenzeichen-Bewegungsspiel/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:51:54

Kartenzeichen-Bewegungsspiel ist eine Möglichkeit, sich mit Kartenzeichen zu beschäftigen.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
- [3 Bemerkungen](#)
- [4 Siehe auch](#)

Ziel

Kartenzeichen wiederholen

Beschreibung

Kartenzeichen-Bewegungsspiel	
Art:	Spiel
Ziel:	Kartenzeichen wiederholen
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Doppelt so viele Zettel wie Spieler (Kartenzeichen-Paare und seine Bedeutung)
Dauer:	15 Minuten
Vorbereitung:	10 Minuten

Jeder Spieler erhält einen Zettel mit der Bedeutung eines Kartenzeichens. In der Mitte des Raumes ist ein Berg mit Zetteln, auf die die Kartenzeichen aufgezeichnet sind. Auf "los" stürmen alle in die Mitte und suchen sich die zu ihrer Bedeutung passende Zeichnung. Jeder, der fündig geworden ist, setzt sich zurück an seinen Platz.

Jene Patrouille, die zuerst fertig ist hat gewonnen.

Bemerkungen

Auf Fairness achten, Kinder darauf aufmerksam machen, das sie bei diesem Spiel leicht mit ihrem Kopf gegen den eines anderen stoßen können.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Siehe auch

Methoden zum Thema Karte und Kompass

- [Aktivtipp aus dem JOKER - Kartenzeichenmemory](#)
- [Archäologie](#)
- [Bahnstrecken auf der Landkarte](#)
- [BiPi feiert Geburtstag](#)
- [Die Abschlusswanderung](#)
- [Die Schatzinsel](#)
- [Ein geheimer Bote](#)
- [Fotos von Kartenzeichen in der Wirklichkeit](#)
- [Gehen nach dem Kompass](#)
- [Ja-Nein-Schatzsuche](#)
- [Kompass-Reigen](#)
- [Kompass-Spiel](#)
- **Kartenzeichen-Bewegungsspiel**
- [Kartenzeichen-Domino](#)
- [Kartenzeichen-Kim](#)
- [Kartenzeichen-Quartett](#)
- [Modell mit Höhenschichtlinien](#)
- [Punkte im Gelände finden](#)
- [Schatzsuche](#)
- [Schatzsuche am Papier mit der Windrose](#)
- [Scotland Yard auf der Landkarte](#)
- [Scotland Yard in Real Life](#)
- [Windrosen-Kim](#)
- [Windrosenspiel](#)
- [Wo steht der Fotograf](#)

Kartenzeichen-Quartett – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kartenzeichen-Quartett/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:52:04

Kartenzeichen-Quartett ist ein Spiel, um sich mit [Kartenzeichen](#) zu beschäftigen.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
- [3 Variation](#)
- [4 Siehe auch](#)

Ziel

Kennenlernen und Wiederholen der Kartenzeichen.

Beschreibung

Auf "Spielkarten" werden (in Gruppen zu vier Stück) Kartenzeichen gezeichnet, zum Beispiel: "Gebäude" (Kirche, Wirtshaus...), "Verkehrswege" (Karrenweg, Bahn....)...

Dann ganz normales Quartett.

Variation

Vorbereitung kann auch durch die GuSp selber erfolgen! (eventuell in der Heimstunde davor)



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

hier fehlt noch ein Download, wir liefern diesen noch nach!

Siehe auch

Methoden zum Thema Karte und Kompass

- [Aktivtipp aus dem JOKER - Kartenzeichenmemory](#)
- [Archäologie](#)
- [Bahnstrecken auf der Landkarte](#)
- [BiPi feiert Geburtstag](#)
- [Die Abschlusswanderung](#)
- [Die Schatzinsel](#)
- [Ein geheimer Bote](#)
- [Fotos von Kartenzeichen in der Wirklichkeit](#)
- [Gehen nach dem Kompass](#)
- [Ja-Nein-Schatzsuche](#)
- [Kompass-Reigen](#)
- [Kompass-Spiel](#)
- [Kartenzeichen-Bewegungsspiel](#)
- [Kartenzeichen-Domino](#)
- [Kartenzeichen-Kim](#)
- [**Kartenzeichen-Quartett**](#)
- [Modell mit Höhenschichtlinien](#)
- [Punkte im Gelände finden](#)
- [Schatzsache](#)
- [Schatzsache am Papier mit der Windrose](#)
- [Scotland Yard auf der Landkarte](#)
- [Scotland Yard in Real Life](#)
- [Windrosen-Kim](#)
- [Windrosenspiel](#)
- [Wo steht der Fotograf](#)

Kartenzeichenmemory – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kartenzeichenmemory/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:52:12

Kartenzeichenmemory ist eine Programmidee zum Üben von Kartenzeichen.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
- [3 Quelle](#)
- [4 Siehe auch](#)

Ziel

Kartenzeichen lernen.

Beschreibung

Kartenzeichenmemory	
Art:	Spiel
Ziel:	Kartenzeichen lernen.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	Joker Karton Schere Schreibzeug Stifte
Dauer:	
Vorbereitung:	

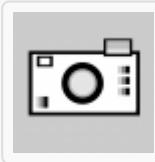


Diese Programmidee kennt ihr vielleicht schon aus dem [Joker](#) (Seite 186)! Unterstützung für die Umsetzung erhaltet ihr sicher bei euren LeiterInnen.

Mach Dich mit Hilfe eines Kartenzeichenmemories mit den Kartenzeichen vertraut. Dazu zeichnest Du auf ein Kärtchen ein Kartenzeichen und auf ein zweites schreibst Du den Namen dieses Zeichens. Zum Spielen werden alle Kärtchen umgedreht und einer nach dem anderen deckt zwei Kärtchen auf. Erwischt jemand ein Kartenzeichen und die zugehörige Bezeichnung, darf er dieses Kartenpaar behalten und es noch einmal probieren. Wer die meisten Kärtchen besitzt, hat gewonnen. Noch ein Tipp: Legt zuerst gemeinsam die Kärtchen so auf, dass Kartenzeichen und Bezeichnung nebeneinander liegen. Damit könnt Ihr Euch die Zeichen leicht einprägen.

Quelle

Diese Programmidee stand ursprünglich im [JOKER](#), als [Aktivtipp](#) auf Seite 186.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Joker

Siehe auch

Methoden zum Thema Karte und Kompass

- Aktivtipp aus dem JOKER - Kartenzeichenmemory
- Archäologie
- Bahnstrecken auf der Landkarte
- BiPi feiert Geburtstag
- Die Abschlusswanderung
- Die Schatzinsel
- Ein geheimer Bote
- Fotos von Kartenzeichen in der Wirklichkeit
- Gehen nach dem Kompass
- Ja-Nein-Schatzsuche
- Kompass-Reigen
- Kompass-Spiel
- Kartenzeichen-Bewegungsspiel
- Kartenzeichen-Domino
- Kartenzeichen-Kim
- Kartenzeichen-Quartett
- Modell mit Höhenschichtlinien
- Punkte im Gelände finden
- Schatzsuche
- Schatzsuche am Papier mit der Windrose
- Scotland Yard auf der Landkarte
- Scotland Yard in Real Life
- Windrosen-Kim
- Windrosenspiel
- Wo steht der Fotograf

Kennenlern-Bingo – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kennenlern-Bingo/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:52:18

Das **Kennenlern-Bingo** ist eine Methode zum Kennenlernen der Teilnehmer einer Gruppe.

Material

Für das Spiel wird ein Papierbogen benötigt, der vorab ausgedruckt werden muss.

- Datei:Spiel
[KennenglernBingo.docx](#)

Ablauf

Jeder Teilnehmer bekommt einen Papierbogen ausgeteilt sowie einen Stift. Die Teilnehmer laufen nun durch den Raum und sprechen mit anderen Teilnehmern. Sie suchen jeweils Teilnehmer, auf die die Aufgaben auf dem Zettel zutreffen, z.B. jemanden, der "schon einmal in Italien war". Wird so ein Teilnehmer gefunden, unterschreibt dieser auf dem jeweiligen Kästchen.

Sobald ein Teilnehmer eine Reihe voll hat (vertikal oder horizontal) schreit er "Bingo". Dieser Spieler hat das Spiel gewonnen. Je nach verstrichener Zeitdauer kann dann natürlich auch noch weiter gespielt werden.

Kennenglern-Bingo	
Art:	Spiel
Ziel:	Kennenlernen
Inhalt:	
Teilnehmer:	beliebig
Leiter:	mindestens einer
Ort:	
Material:	Vorlagen gedruckt
Dauer:	10 Minuten
Vorbereitung:	

[Kennenglernspiele](#)

- Alle in einer Reihe
- Auf der Spur des Schokolade-Diebes
- Bankräuber-Steckbriefe
- Besetzt
- Chaosrunde
- Gegenstand aussuchen
- Interview
- **Kennenlern-Bingo**
- Kennenlern-Obstsalat
- Kennenlernspiel
- Kettenreaktion
- Koffer packen
- LeiterInnen-Domino
- Lügen-Porträt
- Mirko Mondsüchtig
- Miteinander reden
- Namensschreck
- Partnerinneninterview
- Pöstchenvergabe
- Sortieren
- Spinnennetz
- Standpunkte
- Streichholzvorstellung
- Zipp-Zapp

Autoren: Conny Kröpfl, Wien 80

Kettenreaktion – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kettenreaktion/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:52:23

Das Spiel **Kettenreaktion** kann sowohl als Kennenlernspiel als auch zur Auflockerung zwischendurch verwendet werden. Ein_e Teilnehmer_in sucht eine_n andere_n, mit der/dem er/sie etwas gemeinsam hat und nimmt ihn/sie bei der Hand. durch das Hinzufügen weiterer Teilnehmer_innen wird die Kette immer länger bis sich das erste und letzte Glied schließlich ebenfalls zusammenfinden und sich ein Kreis bildet.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Beschreibung](#)
- [2 Material](#)
- [3 Varianten](#)
- [4 Implausfragen](#)
- [5 Siehe Auch / Quellen](#)

Kettenreaktion	
Art:	Spiel
Ziel:	Die Teilnehmer_innen finden in der Gruppe offensichtliche und versteckte Gemeinsamkeiten und es wird ihnen veranschaulicht, dass uns mit allen Menschen etwas verbindet.
Inhalt:	Inklusion, Toleranz, Vielfalt, Vorurteile
Teilnehmer:	10 – 30
Leiter:	1 (kann selber mitspielen)
Ort:	genügend Platz
Material:	keines
Dauer:	5 bis 15 Minuten (je nach Gruppengröße)
Vorbereitung:	keine

Beschreibung

Der oder die Spielleiter_in beginnt und sucht eine_n Mitspieler_in mit einer Gemeinsamkeit. Das kann die gleiche Haarfarbe oder auch ein Ohrring sein, also Gemeinsamkeiten, die man durch bloßes Hinschauen erkennt. Ebenfalls möglich ist es aber, eine Eigenschaft von sich selbst laut auszusprechen und es melden sich dann jene, die diese Eigenschaft teilen (Beispiel: Ich heiße Tobias und ich trage Kontaktlinsen oder Ich bin die Lisa und ich male gern). Die beiden Personen mit dieser Gemeinsamkeit nehmen sich an der Hand und der oder die neu hinzugekommene Person sucht nun ihrerseits nach jemandem. So bildet sich nach und nach eine Kette. Möglich ist auch, dass sich die beiden Personen beim Händereichen auch gleich gegenseitig vorstellen. Sind alle Gruppenmitglieder Teil der Kette suchen die erste sowie die letzte Person nach einer Gemeinsamkeit zwischen ihnen sodass die Gruppen nun einen Kreis bildet.

Material

[Material für die Heimstunde](#)

Varianten

Wenn die Mitspieler_innen auch ihre Namen nennen kann die Methode auch als Kennenlernspiel verwendet werden.

Implusfragen

- Viele Gemeinsamkeiten sind nicht leicht zu erkennen. Was bedeutet das für unser Miteinander?
- Hast du während des Spiels mehr Gemeinsamkeiten oder Unterschiede mit anderen entdeckt?
- Haben dich manche Gemeinsamkeiten überrascht?

Siehe Auch / Quellen

- [Rainbowscouting LGBT Methodenbox](#)

[Kennenspielerei](#)

- Alle in einer Reihe
- Auf der Spur des Schokolade-Diebes
- Bankräuber-Steckbriefe
- Besetzt
- Chaosrunde
- Gegenstand aussuchen
- Interview
- Kennenlern-Bingo
- Kennenlern-Obstsalat
- Kennenlernspiel
- Kettenreaktion
- Koffer packen
- LeiterInnen-Domino
- Lügen-Porträt
- Mirko Mondsüchtig
- Miteinander reden
- Namensschreck
- Partnerinneninterview
- Pöstchenvergabe
- Sortieren
- Spinnennetz
- Standpunkte
- Streichholzvorstellung
- Zipp-Zapp

Knoten und Stühle – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Knoten_und_St%C3%BChle/

Archiviert am: 2025-09-19 23:52:35

Knoten und Stühle ist ein Spiel zum Üben von [Knoten](#).

Ziel

Die GuSp üben die Knoten auf spielerische Art.

Beschreibung

Staffellauf: Jede Patrulle hat vor sich (= am Ende des Raumes, Spielfeldes) zwei Stühle wie ein Tor stehen. Diese sind mit einem Weberknoten verbunden. Jedes Patrullenmitglied läuft nacheinander zum Tor, öffnet dieses, geht durch und schließt es wieder mit dem Weberknoten.

Welche Patrulle ist als erste vollständig durch das Tor gegangen?

Knoten und Stühle	
Art:	Spiel
Ziel:	Die GuSp üben die Knoten auf spielerische Art.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	zwei Stühle pro Patrulle eine Knotenschnur pro Patrulle
Dauer:	15 Minuten
Vorbereitung:	

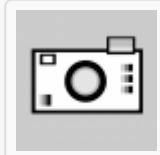
Variation

- Mit anderen Knoten spielen.
- Jedes Patrullenmitglied hat eine Rolle (zum Beispiel ein [Patrullenamt](#)). Der Spielleiter erzählt eine Geschichte, und immer wenn dabei ein Patrullenamt vorkommt, muss das GuSp mit dieser Rolle zu den Sesseln laufen, den Knoten öffnen usw.).
- Jede Patrulle hat eine Knotenschnur und befindet sich in einem Eck des Raumes, in der Mitte befindet sich ein Sessel. Spielleiter nennt einen Knoten. Je ein Patrullenmitglied läuft zum Sessel, legt den Knoten um eines der Sesselbeine und zieht dann den Sessel mittels der Schnur zu seiner Patrulle ins Eck.

Variation Gruppe Leoben

Die GuSp befinden sich auf einer einsamen Insel, auf der sich eine Schatzkiste befindet. Die GuSp sollen den anderen GuSp berichten, um welchen Schatz es sich handelt, und müssen dazu über eine Brücke, die mit einem Knoten

gesichert ist. Dieser muss geöffnet werden, der/die GuSp geht durch, macht den Knoten wieder zu und ist dann beim König / bei der Königin der Insel. Diese lässt den/die GuSp in einen Sack mit Schätzen greifen und einen Schatz ertasten. Dann geht der/die GuSp wieder über die Brücke zurück, natürlich mit Knoten aufmachen und wieder zumachen. Die Patrouille schreibt eine möglichst vollständige Liste mit dem Inhalt der Schatzkiste.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm; Gruppe Leoben

Koffer packen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Koffer_packen/

Archiviert am: 2025-09-19 23:52:43

Koffer packen ist ein Kennenlernspiel.

Ziel

MitspielerInnen näher kennenlernen.

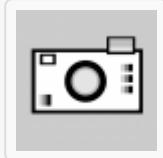
Beschreibung

Alle SpielerInnen sitzen im Kreis. Der erste beginnt mit seinem Namen und zum Beispiel seinem Hobby. Der nächste wiederholt seinen Vorgänger und fügt seinen Namen und sein Hobby dazu. Dies geht solange, bis die Runde durch ist, nun kann die Runde zum Beispiel nochmals mit anderen Eigenschaften wiederholt werden oder aber auch je nach Belieben vereinfacht oder erschwert werden.

Koffer packen	
Art:	Spiel
Ziel:	MitspielerInnen näher kennenlernen
Inhalt:	
Teilnehmer:	5
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	
Dauer:	15 Minuten
Vorbereitung:	

Kennenlernspiele

- Alle in einer Reihe
- Auf der Spur des Schokolade-Diebes
- Bankräuber-Steckbriefe
- Besetzt
- Chaosrunde
- Gegenstand aussuchen
- Interview
- Kennenlern-Bingo
- Kennenlern-Obstsalat
- Kennenlernspiel
- Kettenreaktion
- **Koffer packen**
- LeiterInnen-Domino
- Lügen-Porträt
- Mirko Mondsüchtig
- Miteinander reden
- Namensschreck
- Partnerinneninterview
- Pöstchenvergabe
- Sortieren
- Spinnennetz
- Standpunkte
- Streichholzvorstellung
- Zipp-Zapp



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Komm mit - Lauf weg für Fortgeschrittene – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Komm_mit_-_Lauf_weg_f%C3%BCr_Fortgeschrittene/

Archiviert am: 2025-09-19 23:52:49

Komm mit - Lauf weg! (Version für Fortgeschrittene) ist eine Variante des Spieles [Komm mit - Lauf weg](#).

Beschreibung

Die Kids stellen sich wie die Speichen eines Rades in Vierer- oder Fünferreihen auf. Alle schauen nach innen, zum Mittelpunkt. EineR beginnt als AusrüferIn. Er/sSe rennt um das Rad herum und zerbricht eine Speiche, indem er/sie dem/der letzten in der Reihe einen Klaps gibt. Dabei ruft er/sie entweder "Komm mit" oder "Lauf weg". Nun rennen der/die AusrüferIn und alle SpielerInnen der zerbrochenen Speiche um das Rad herum und versuchen wieder eine neue Speiche am alten Platz zu bilden. Sie rennen jedoch nicht immer in die gleiche Richtung. Beim "Komm mit" laufen die SpielerInnen dem/der AusrüferIn hinterher. Heißt es "Lauf weg", so rennen sie in die entgegengesetzte Richtung. Der/Die Letzte, der außen an der Speiche ankommt, wird der/die AusrüferIn für die nächste Runde.

Komm mit - Lauf weg für Fortgeschrittene	
Art:	Spiel
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	mindestens 10
Leiter:	
Ort:	Draußen
Material:	
Dauer:	10 Minuten
Vorbereitung:	



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Kompass-Reigen – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kompass-Reigen/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:52:57

Kompass-Reigen ist ein einfaches Spiel, um ein Gefühl für Himmelsrichtungen zu entwickeln.

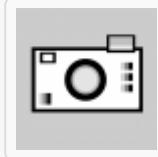
Ziel

Die Teilnehmer sollen ein "Gefühl" für die Himmelsrichtungen entwickeln

Beschreibung

Einen Kreis mit Sesseln machen. Alle gehen innerhalb des Kreises umher (am besten mit Musik). Der Spielleiter ruft eine Himmelsrichtung und alle laufen in die angegebene Richtung.

Kompass-Reigen	
Art:	Spiel
Ziel:	Gefühl für Himmelsrichtungen entwickeln
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Musik
Dauer:	10 Minuten
Vorbereitung:	5 Minuten



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Siehe auch

[Methoden zum Thema Karte und Kompass](#)

- Aktivtipp aus dem JOKER - Kartenzeichenmemory
- Archäologie
- Bahnstrecken auf der Landkarte
- BiPi feiert Geburtstag
- Die Abschlusswanderung
- Die Schatzinsel
- Ein geheimer Bote
- Fotos von Kartenzeichen in der Wirklichkeit
- Gehen nach dem Kompass
- Ja-Nein-Schatzsuche
- **Kompass-Reigen**
- Kompass-Spiel
- Kartenzeichen-Bewegungsspiel
- Kartenzeichen-Domino
- Kartenzeichen-Kim
- Kartenzeichen-Quartett
- Modell mit Höhenschichtlinien
- Punkte im Gelände finden
- Schatzsuche
- Schatzsuche am Papier mit der Windrose
- Scotland Yard auf der Landkarte
- Scotland Yard in Real Life
- Windrosen-Kim
- Windrosenspiel
- Wo steht der Fotograf

Kompass-Spiel – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kompass-Spiel/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:53:05

Das **Kompass-Spiel** soll spielerisch ein Gefühl für die Himmelsrichtungen entwickeln.

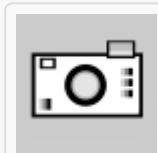
Ziel

Ein "Gefühl" für die Himmelsrichtungen entwickeln

Beschreibung

Jeder erhält einen Zettel mit einer Himmelsrichtung darauf. Alle gehen umher (u.U: mit Musik). Der Spielleiter zeigt nun in eine bestimmte Richtung und nennt dazu eine Himmelsrichtung. Nun soll ein jeder versuchen sich seiner Himmelsrichtung entsprechend hinzustellen.

Kompass-Spiel	
Art:	Spiel
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Zettel mit je einer Himmelsrichtung Musik
Dauer:	
Vorbereitung:	



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Siehe auch

[Methoden zum Thema Karte und Kompass](#)

- Aktivtipp aus dem JOKER - Kartenzeichenmemory
- Archäologie
- Bahnstrecken auf der Landkarte
- BiPi feiert Geburtstag
- Die Abschlusswanderung
- Die Schatzinsel
- Ein geheimer Bote
- Fotos von Kartenzeichen in der Wirklichkeit
- Gehen nach dem Kompass
- Ja-Nein-Schatzsuche
- Kompass-Reigen
- **Kompass-Spiel**
- Kartenzeichen-Bewegungsspiel
- Kartenzeichen-Domino
- Kartenzeichen-Kim
- Kartenzeichen-Quartett
- Modell mit Höhenschichtlinien
- Punkte im Gelände finden
- Schatzsuche
- Schatzsuche am Papier mit der Windrose
- Scotland Yard auf der Landkarte
- Scotland Yard in Real Life
- Windrosen-Kim
- Windrosenspiel
- Wo steht der Fotograf

Konzentrische Kreise – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Konzentrische_Kreise/

Archiviert am: 2025-09-19 23:53:13

Konzentrische Kreise ist eine Programmidee zum spielerischen Lernen und Üben von Knoten.

Ziel

Die GuSp üben die Knoten auf spielerische Art.

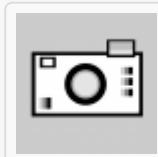
Beschreibung

Die GuSp stehen im Kreis um mehrere konzentrische Kreise (ringförmig angeordnet, wie eine Zwiebel) herum. In der Mitte liegt ev. ein/mehrere Preis(e). Jedes Kind hat eine Knotenschnur. Der Leiter sagt nun einen (einfachen) Knoten, wer den Knoten kann, darf in den nächsten Ring steigen. Wer in die Mitte kommt bekommt einen Preis.

Konzentrische Kreise	
Art:	Spiel
Ziel:	Die GuSp üben die Knoten auf spielerische Art.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Mehrere dicke Seile, oder eine Kreide Pro GuSp eine Knotenschnur
Dauer:	15 Minuten
Vorbereitung:	5 Minuten

Variation

Der/Die LeiterIn kann auch eine Geschichte erzählen, und dabei immer wieder die Verwendung bestimmter Knoten einbauen. Immer wenn ein Knoten genannt wird, sollen ihn die GuSp knüpfen.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Kooperative Reise nach Rom – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Kooperative_Reise_nach_Rom/

Archiviert am: 2025-09-19 23:53:21

Kooperative "Reise nach Rom"
ist ein Kooperationsspiel.

Ziel

Kooperatives Spiel

Beschreibung

Bei dieser Reise kommen alle mit, aber der Platz wird enger! Wie die bekannte Reise nach Rom, nur scheidet kein Spieler aus, nur die Sessel werden weniger. Das Spiel endet, wenn nicht mehr alle Mitspieler Platz haben.

ACHTUNG: Festigkeit der Sessel beachten!

Kooperative Reise nach Rom	
Art:	Spiel
Ziel:	Kooperatives Spiel
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	stabile Sessel, Musik
Dauer:	15 Minuten
Vorbereitung:	

Siehe auch

- Weitere Kooperationsspiele findest du auf SpieleWiki.org unter [Gruppendynamische Spiele](#).



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Kreisschollensitzen – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kreisschollensitzen/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:53:26

Kreisschollensitzen ist ein Kooperationsspiel.

Ziel

Kooperatives Spiel

Beschreibung

Eine Frage die mit JA oder NEIN beantwortet werden kann wird an jeden einzelnen in der Runde gestellt. Wer NEIN sagt, muss sich einen Platz nach rechts setzen. Ist dieser Platz besetzt, so muss er/sie auf den Schoß sitzen. Leere Sessel werden sofort ausgeschieden. Wodurch nach einigen Runden alle auf sehr wenigen Sesseln sitzen.

Kreisschollensitzen

Art:	Spiel
Ziel:	Kooperatives Spiel
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	stabile Sessel
Dauer:	10 Minuten
Vorbereitung:	



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

LeiterInnen-Domino – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/LeiterInnen-Domino/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:53:33

LeiterInnen-Domino ist eine Möglichkeit, die LeiterInnen der Stufe (Gruppe) kennen zu lernen.

Ziel

Die GuSp lernen die Namen der LeiterInnen der Gruppe besser kennen.

Beschreibung

Im Heim oder draußen (Wald, Park...) werden A4-Zettel aufgehängt: Jeder A4-Zettel ist ein "Dominostein", dass heißt: Querformat und in der Mitte einen senkrechten Strich ziehen. Auf die linke Seite des Dominozettel kommt nun der Name eines/r LeiterIn. Auf die rechte Seite kommt die Adresse einer/s anderen (!) LeiterIn.

LeiterInnen-Domino	
Art:	Spiel
Ziel:	Die GuSp lernen die Namen der LeiterInnen der Gruppe besser kennen.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	A4-Zettel Tixo und/oder Reißnägel Zettel Schreibzeug
Dauer:	30 Minuten
Vorbereitung:	30 Minuten

In der Vorbereitung darauf achten, dass sich aus all den Dominozetteln eine lange zusammengehörige Reihe ergibt, d.h. dass die rechte Seite des letzten Dominozettels zur linken Seite des ersten Dominozettels passt. Jeder Dominozettel bekommt noch eine eindeutige Nummer oder einen Buchstaben. Die Dominozettel werden in wirrer Reihenfolge aufgehängt.

Jede Patrouille bekommt einen anderen Dominozettel als Ausgangspunkt und hat die Aufgabe so schnell wie möglich den nächsten dazupassenden Dominozettel zu finden und die Nummer (den Buchstaben) auf dem Zettel zu notieren. Weiters soll der Name der LeiterIn und die dazugehörige Adresse notiert werden. Dann geht's weiter zum nächsten passenden Dominozettel...

Variation

Statt Name und Adresse können auch Foto und Name der LeiterInnen verwendet werden.

Kennenlernspiele

- [Alle in einer Reihe](#)
- [Auf der Spur des Schokolade-Diebes](#)
- [Bankräuber-Steckbriefe](#)
- [Besetzt](#)
- [Chaosrunde](#)
- [Gegenstand aussuchen](#)
- [Interview](#)
- [Kennenlern-Bingo](#)
- [Kennenlern-Obstsalat](#)
- [Kennenlernspiel](#)
- [Kettenreaktion](#)
- [Koffer packen](#)
- [**LeiterInnen-Domino**](#)
- [Lügen-Porträt](#)
- [Mirko Mondsüchtig](#)
- [Miteinander reden](#)
- [Namensschreck](#)
- [Partnerinneninterview](#)
- [Pöstchenvergabe](#)
- [Sortieren](#)
- [Spinnennetz](#)
- [Standpunkte](#)
- [Streichholzvorstellung](#)
- [Zipp-Zapp](#)



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Merkball – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Merkball/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:53:39

Merkball ist ein Bewegungsspiel.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
- [3 Variation](#)
- [4 Weblinks](#)

Ziel

Bewegung im Freien,
Konzentration

Beschreibung

Zu Beginn befinden sich alle SpielerInnen im Spielfeld. Jeder darf jeden abschießen. Werde ich abgeschossen, dann merke ich mir, wer mich abgeschossen hat und stelle mich an den Spielfeldrand. Wenn der/die SpielerIn, der mich abgeschossen hat, selber abgeschossen wird, darf ich wieder ins Spielfeld.

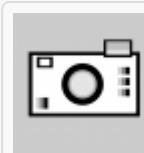
Merkball	
Art:	Spiel
Ziel:	Bewegung im Freien, Konzentration
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Draußen
Material:	Ball
Dauer:	20 Minuten
Vorbereitung:	

Variation

Keine SpielerIn darf mit dem Ball laufen, oder zweimal hintereinander den Ball in die Hand nehmen.

Weblinks

- <http://www.spielewiki.org/wiki/Merkball>



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Merkmal-Kette I – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Merkmal-Kette_I/

Archiviert am: 2025-09-19 23:53:48

Merkmal-Kette I ist eine Programmidee zur Steigerung des Gruppengefühls.

Ziel

Integration; Gruppengefühl steigern, Optische Wahrnehmung schärfen

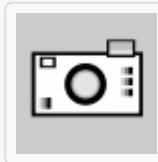
Beschreibung

Ein Mitspieler stellt sich in die Mitte des Kreises. Er ruft einen anderen Mitspieler zu sich, der ein äußerstes gleiches Merkmal hat. Dieser hängt sich an und ruft einen weiteren Mitspieler zu sich. Beim Zusich-Rufen wird auch das äußere Merkmal genannt. Das Spiel wird so lange gespielt, bis alle Mitspieler an der Kette beteiligt sind.

Merkmal-Kette I	
Art:	Spiel
Ziel:	Integration; Gruppengefühl steigern, Optische Wahrnehmung schärfen
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	
Dauer:	10 Minuten
Vorbereitung:	

Variation

Die Kette bewegt sich (Eisenbahn). Der jeweils letzte Waggon ruft ein Merkmal, das auf mehrere noch sitzende Mitspieler zutreffen kann. Derjenige von diesen, der sich als erster anhängt, darf mitfahren



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Miteinander reden – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Miteinander_reden/

Archiviert am: 2025-09-19 23:53:56

Miteinander reden ist ein Kennenlernspiel zum Aufwärmen neu formierter Gruppen.

Ziel

Aufwärmen, Gesprächskontakt herstellen, Berührungsängste abbauen

Beschreibung

Die MitspielerInnen gehen zu lockerer Musik kreuz und quer durch den Raum. Sobald die Musik stoppt zeigt der/die SpielleiterIn eine Satzzeichtentafel. Die MitspielerInnen richten nun ihr Gesprächsverhalten so lange nach diesem Satzzeichen, bis wieder Musik kommt und sie wieder schweigend kreuz und quer durch den Raum gehen.

Der/Die SpielleiterIn kann auch jeweils ein Thema vorgeben: "Das Wetter"

Miteinander reden	
Art:	Spiel
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Musik 3 Karton mit jeweils einem Satzzeichen: ! / . / ?
Dauer:	15 Minuten
Vorbereitung:	5 Minuten

Bemerkungen

Satzzeichen und ihre Bedeutung:

- **Rufzeichen !** Die Mitspieler rufen einander beim Umgehen etwas zu, z.B. "Hallo Susi!", "Komm, gehen wir gemeinsam!", "Geh nicht so schnell!", "So ein Blödsinn!"
- **Fragezeichen ?** Die Mitspieler stellen einander Fragen, z.B. "Wie geht's dir?", "Wie heißt du?", "Gefällt dir dieses Spiel?"
- **Punkt .** Die Mitspieler machen Feststellungen, treffen Aussagen, erzählen einander etwas. z.B. "Dieses Spiel gefällt mir.", "Mir ist fad!", "Ich möchte jetzt eine Pause machen.", "Du gefällst mir."

Kennenlernspiele

- [Alle in einer Reihe](#)
- [Auf der Spur des Schokolade-Diebes](#)
- [Bankräuber-Steckbriefe](#)
- [Besetzt](#)
- [Chaosrunde](#)
- [Gegenstand aussuchen](#)
- [Interview](#)
- [Kennenlern-Bingo](#)
- [Kennenlern-Obstsalat](#)
- [Kennenlernspiel](#)
- [Kettenreaktion](#)
- [Koffer packen](#)
- [LeiterInnen-Domino](#)
- [Lügen-Porträt](#)
- [Mirko Mondsüchtig](#)
- **Miteinander reden**
- [Namensschreck](#)
- [Partnerinneninterview](#)
- [Pöstchenvergabe](#)
- [Sortieren](#)
- [Spinnennetz](#)
- [Standpunkte](#)
- [Streichholzvorstellung](#)
- [Zipp-Zapp](#)



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Morse-Bingo – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Morse-Bingo/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:54:02

Morse-Bingo ist ein Spiel zum Erlernen des [Morsens](#).

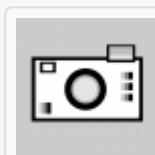
Ziel

Spaß, morsen üben

Beschreibung

JedeR MitspielerIn benötigt eine Vorlage (Raster mit zum Beispiel 10 Feldern). Hier trägt er/sie in jedes Feld einen anderen Buchstaben ein. Nun beginnt der/die SpielleiterIn (LeiterIn, Patrullenmitglied) einen Buchstaben zu morsen. Wer ihn auf seiner Tafel hat, der streicht ihn weg. Wer als erstes alle Felder ausgestrichen hat, schreit laut "Morse-bingo"! Wer ist als ersteR fertig?

Morse-Bingo	
Art:	Spiel
Ziel:	Spaß, morsen üben
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Papier, Stifte, Gerät zum Morsen (Lampe, Pfeiferl, ...)
Dauer:	15 Minuten
Vorbereitung:	



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Nachbargruppen-Quartett – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Nachbargruppen-Quartett/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:54:07

Nachbargruppen-Quartett ist eine Möglichkeit, sich mit den Pfadfindergruppen in seiner Region zu beschäftigen.

Ziel

Mehr über die Nachbargruppen wissen.

Beschreibung

Mit Hilfe des Wissens der LeiterInnen basteln die GuSp ein Quartett und spielen dies nachher gemeinsam.

Pro Nachbar- oder Partnergruppe werden 4 Begriffe gesucht, wie etwa:

- Haltuchfarben
- bekannte GuSp
- bekannte LeiterInnen
- lustiges Erlebnis mit dieser Gruppe
- etc.

Für das [Brainstorming](#) dazu kennt ihr sicherlich viele Methoden. Die Quartett-Regeln sind auch jedem bekannt, oder?



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Nachrichtenstaffel – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Nachrichtenstaffel/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:54:17

Nachrichtenstaffel ist ein Spiel zum Trainieren der Nachrichtenweitergabe. Es ist ähnlich der [Stille Post](#).

Ziel

Verbesserung der Aufnahmefähigkeit und des Kurzzeitgedächtnisses.

Beschreibung

In der Vorbereitung wird vom Spielleiter für jede [Patrolle](#) eine Nachricht (Länge und Schwierigkeit je nach Patrolle) auf einem Zettel verfasst.

Nachrichtenstaffel	
Art:	Spiel
Ziel:	Verbesserung der Aufnahmefähigkeit und des Kurzzeitgedächtnisses.
Inhalt:	Eine Nachricht wird auf Zeit von Kind zu Kind weitergegeben.
Teilnehmer:	mind. 2 Patroullen
Leiter:	mind 1 Leiter
Ort:	Egal
Material:	Eine Meldung, ein Zettel, ein Stift pro Patroulle.
Dauer:	10-15 min je nach Strecke und Anzahl der Kinder
Vorbereitung:	10 Minuten

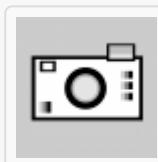
Die Spieler stellen sich entlang einer Strecke oder einen Rund-Parcours auf.

Der erste jeder Patroulle bekommt die Nachricht vom Leiter und muss sie sich einprägen. Wenn er sie sich merken kann, gibt er den Zettel wieder her und läuft zum Zweiten, erzählt diesem die Meldung, dieser läuft dann zum dritten, usw.

Der letzte schreibt die Meldung wieder auf einen Zettel. Geschwindigkeit und Richtigkeit der Meldung sind wichtig!

Bemerkungen zur Dauer

ca. 2 Minuten pro SpielerIn



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Nahrungskette – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Nahrungskette/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:54:25

Nahrungskette ist eine Programmidee zur Visualisierung der Nahrungskette.

Ziel

Einstimmung auf den Besuch eines Naturschutzgebietes, Lebensraum Wald und Nahrungskette

Beschreibung

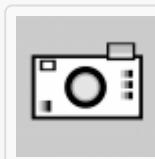
15 Klopapierrollen werden mit Naturpapier beklebt, jede Reihe in einer anderen Farbe. Darauf klebt man Tiere und Pflanzen. Nun versucht jede Patrouille diese Pyramide richtig aufzubauen.

Nahrungskette	
Art:	Spiel
Ziel:	Einstimmung auf den Besuch eines Naturschutzgebietes, Lebensraum Wald und Nahrungskette
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	15 Klopapierrollen, Naturpapier
Dauer:	20 Minuten
Vorbereitung:	

Marder - Fuchs Fledermaus - Igel - Spitzmaus Nachtschmetterling - Schnecke - Gallwespe - Käfer Brennnessel - Liguster - Eiche - Heckenrose - Asseln

Bemerkungen

Nur für den Einstieg



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Namensschreck – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Namensschreck/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:54:31

Namensschreck ist ein Kennenlernspiel.

Ziel

Namen der anderen Gruppenmitglieder kennenlernen.

Beschreibung

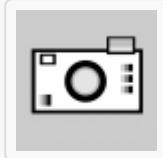
Das Tuch wird von zwei LeiterInnen in die Höhe gehalten und gespannt, dass es wie ein Vorhang zu Boden fällt. Nun teilen sich die Kinder in zwei Gruppen. Eine Gruppe steht auf der einen Seite des Tuches, die andere auf der anderen Seite. Jedes Kind soll sich nun einen

Partner auf der anderen Seite suchen und mit diesem durch das Tuch Handkontakt suchen. Wenn alle Kinder ein Gegenüber haben, wird das Tuch fallengelassen und die Kinder, die sich jeweils gegenüberstehen, müssen sich rasch ihre Namen zurufen.

Namensschreck	
Art:	Spiel
Ziel:	Namen kennenlernen
Inhalt:	
Teilnehmer:	ab 6 Spielern; gerade Anzahl an SpielerInnen
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	ein großes Tuch (ev. Fallschirmschirm)
Dauer:	15 Minuten
Vorbereitung:	

Kennenlernspiele

- [Alle in einer Reihe](#)
- [Auf der Spur des Schokolade-Diebes](#)
- [Bankräuber-Steckbriefe](#)
- [Besetzt](#)
- [Chaosrunde](#)
- [Gegenstand aussuchen](#)
- [Interview](#)
- [Kennenlern-Bingo](#)
- [Kennenlern-Obstsalat](#)
- [Kennenlernspiel](#)
- [Kettenreaktion](#)
- [Koffer packen](#)
- [LeiterInnen-Domino](#)
- [Lügen-Porträt](#)
- [Mirko Mondsüchtig](#)
- [Miteinander reden](#)
- [Namensschreck](#)
- [Partnerinneninterview](#)
- [Pöstchenvergabe](#)
- [Sortieren](#)
- [Spinnennetz](#)
- [Standpunkte](#)
- [Streichholzvorstellung](#)
- [Zipp-Zapp](#)



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Natur-Kim – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Natur-Kim/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:54:41

Natur-Kim ist eine Methode zur Trainierung des Erinnerungsvermögens (**Kim-Spiel**) und gleichzeitig beschäftigen sich die Teilnehmer mit Naturmaterialien.

Ziel

Das visuelle Erinnerungsvermögen wird trainiert

Beschreibung

Die Spielleitung sammelt unbemerkt 10 Gegenstände aus der Natur (z.B. Steine, Eicheln, Blätter...) und versteckt sie in einem Tuch. Die SpielerInnen können sich die Gegenstände ca. 30 sec. ansehen. Danach sollen sie die gleichen Gegenstände in der Umgebung suchen.

Spie schluss: Der Spie schluss lässt sich ganz nach Zeit und Geschmack gestalten - hier einige Vorschläge:

- die gefundenen Gegenstände werden in einem Bestimmungsbuch gesucht
- die Gegenstände werden benutzt um die Patrullenecce zu schmücken
- die Gegenstände werden ins Logbuch gepresst
- ...



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Kimspiele

- [Aktiv-Natur-Kim](#)
- [Aktivtipp aus dem JOKER - Waschbeutel packen](#)
- [Apotheken-Kim](#)
- [Gegenstände ertasten 2](#)
- [Gewürz-Kim](#)
- [Hörkim](#)
- [Kartenzeichen-Kim](#)
- [KIM der Sinne in der Natur](#)
- **Natur-Kim**
- [Regenbogen-Küche](#)
- [Regenbogeninsel](#)
- [Sehkim](#)
- [Wanderungs-Kim](#)
- [Windrosen-Kim](#)

Pantomimisches Darstellen von Liedern – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Pantomimisches_Darstellen_von_Liedern/

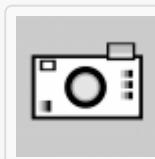
Archiviert am: 2025-09-19 23:54:49

Pantomimisches Darstellen von Liedern ist ein [Spiel](#).

Beschreibung

Zuerst werden einige Lieder auf Karten geschrieben. Dann zeigt jede Patrulle den Anderen per Pantomime das zu erratende Lied. Wer erkennt es am schnellsten?

Pantomimisches Darstellen von Liedern	
Art:	Spiel
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Zettel, Stifte
Dauer:	30 Minuten
Vorbereitung:	10 Minuten



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemachte Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Partizipative Spiele – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Partizipative_Spiele/

Archiviert am: 2025-09-19 23:54:56

Bei der Landes LeiterInnen Tagung 2017 in Niederösterreich gab Christa Sieder einen Workshop zum Thema **Partizipative Spiele**. Dies ist die Liste der kurzweiligen Spiele.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Beschreibung der Spiele](#)
 - [1.1 Tauschgesellschaft](#)
 - [1.2 Umzug – Neubau – Erdbeben](#)
 - [1.3 Gemeinsam zur Mitte](#)
 - [1.4 Hände fühlen](#)
 - [1.5 Käsebombe](#)
 - [1.6 Stille Mal-Post](#)
 - [1.7 Pantomime-Stille-Post](#)
 - [1.8 Riesenmaschine](#)
 - [1.9 Löwen aufwecken](#)
 - [1.10 Stopp – Los](#)
 - [1.11 Ballrunde](#)
 - [1.12 Das ist meine Nase!](#)
 - [1.13 Spion zu Spion](#)
 - [1.14 Summ-Spiel](#)

Beschreibung der Spiele

Tauschgesellschaft

Jede/r wählt einen Satz, eine Stimmung oder eine Fortbewegungsart, herumgehen, per Händeschütteln wird miteinander getauscht.

Umzug – Neubau – Erdbeben

Drei Leute bauen miteinander ein Haus – zwei geben sich die Hände und formen das Dach, Person drei steht darunter. Eine Person hat kein Haus und kann nun folgende Kommandos verwenden, um doch auch einen Platz zu bekommen:

Umzug: alle Personen im Haus wechseln den Platz

Neubau: die zwei „Häuser-Personen“ wechseln den Platz

Erdbeben: alle Häuser samt BewohnerInnen formieren sich neu

Gemeinsam zur Mitte

Alle TN stehen in einem großen Kreis; das Ziel ist es, sich in einem kleinen Kreis in der Mitte zu treffen. Immer nur eine Person darf einen Schritt in die Mitte machen – wenn mehrere zugleich einen Schritt machen, müssen alle zurück zum Start.

Hände fühlen

Zwei Personen setzen sich gegenüber und ertasten gegenseitig die Hände bis zum Ellenbogen. Nach ein paar Minuten verteilen sich alle im Raum und schließen die Augen. Ziel ist es, die Person wieder zu finden – allerdings ohne schauen, nur durch Ertasten der Hände und Arme.

Käsebombe

Es spielt jeder gegen jeden. Die Spielleitung zählt laut einen Countdown (10, 20, 30... abwärts). Ziel ist es, nicht im Besitz der Käsebombe zu sein, wenn der Countdown aus ist. Die Käsebombe darf nicht geworfen werden. Man kann sie weitergeben, indem man eine/n MitspielerIn damit berührt. Diese/r muss sie annehmen! Bei vielen SpielerInnen auch mehrere Käsebomben.

Stille Mal-Post

Die Gruppe setzt sich mit gleicher Blickrichtung dicht hintereinander auf den Boden. Die hinterste und die vorderste Person erhalten je einen Bogen Papier und einen Stift. Die hinterste zeichnet eine einfache Form auf ihr Papier, die sie anschließend mit dem Finger auf den Rücken der Person überträgt, die vor ihr sitzt. Diese gibt die Zeichnung ohne Rückfrage (eine Wiederholung ist erlaubt) wiederum auf den Rücken der Person vor ihr weiter usw. Die vorderste Person überträgt das, was ihr auf den Rücken gezeichnet wurde, auf ihren Papierbogen. Dann werden die beiden Formen verglichen.

Pantomime-Stille-Post

Im Sitzkreis werden - schweigend - "gedachte" Gegenstände, z.B. ein heißer Topf, ein Stein, ein nasser Schwamm, eine Eistüte o. ä. pantomimisch weitergegeben. Die jeweils letzte Spielerin muss den Gegenstand - entsprechend ihrer Vermutung - laut benennen. Alle Personen im Kreis können die Augen offen halten, oder werden mit dem Finger angetippt wenn sie dran sind und öffnen die Augen erst dann.

Riesenmaschine

A beginnt in der Kreismitte mit einer einfachen, gut wiederholbaren Bewegung. B kommt und baut sich mit seiner/ihrer eigenen Bewegung als neuer Maschinenteil dazu, C kommt dazu usw. - bis alle TN gemeinsam eine riesige, sich unablässig bewegende Maschine gebaut haben. Abschließend Bewegungstempo verlangsamen, bis sie stehen bleibt.

Löwen aufwecken

Eine Person ist der Löwe, sie liegt in der Mitte und schläft. Die anderen versuchen, den Löwen aufzuwecken – indem sie ihn rufen, berühren, kitzeln... der Löwe kann selbst bestimmen wann es ihm zu viel wird, dann springt er auf und versucht, die Personen zu fangen, die ihn aufgeweckt haben. Wenn es ihm gelingt eine Person zu fangen, dann wird sie der neue Löwe.

Stopp – Los

Bewegung frei im Raum.

1. Stufe: alle stehen, eine/r sagt „los“ – alle gehen, eine/r sagt „stopp“ – alle stehen.
2. Stufe: wie oben, aber wer „los“ sagt, geht auf eine ganz bestimmte Art und Weise los, die alle imitieren sollen. Wer „stopp“ sagt, bleibt in irgendeiner Position stehen, die ebenfalls von allen imitiert werden soll.
3. Stufe: wie oben, nur wird nicht mehr „stopp“ und „los“ dazu gesagt – erfordert noch mehr Aufmerksamkeit!

Ballrunde

Zwei gleichartige Gegenstände (z.B. Besen, Bälle...) starten an sich gegenüberliegenden Stellen in einem Teilnehmerkreis und müssen so schnell wie möglich weitergegeben werden. Niemals dürfen beide Gegenstände zur selben Zeit bei einer Person sein. Geschieht dies, scheidet diese aus.

Das ist meine Nase!

Im Kreis. A zeigt auf sein/ihr Ohr und sagt "das ist meine Nase!", B zeigt dann auf seine/ihre Nase und meint "das ist mein Knie!", C zeigt aufs Knie... usw. Auch in Kleingruppen oder paarweise möglich.

Spion zu Spion

Alle sind Mitglieder eines Geheimdienstes – jede Person sucht sich eine andere Person aus, die sie beim Herumgehen möglichst unauffällig beobachtet. Beim Ruf „Spion zu Spion!“ versucht jede/r, den/die Beobachtete/n schnell zu ergreifen!

Summ-Spiel

Alle SpielerInnen sitzen im Kreis, ein/e Freiwillige/r geht hinaus. Nun einigt man sich auf eine einfache Aufgabe, die er/sie erfüllen soll, z.B. Erika die Halskette abnehmen und sie Peter umhängen. Er/sie wird wieder hereingerufen – er/sie weiß nur, dass eine Aufgabe zu erfüllen ist. Der Kreis der SpielerInnen, der leise summt, wird immer dann einmal laut summen, wenn er/sie einen Teil der Aufgabe richtig erfüllt hat. Mit dieser Anweisung geht er/sie von einem zum anderen, um den Anfang seiner Aufgabe aufzuspüren. Wenn er/sie bei Erika ist, wird das Summen plötzlich laut – er/sie weiß nun: hier soll ich etwas tun. Das Summen ist wieder leise. Er/sie probiert weiter, berührt Erikas Schuhe, ihre Armbanduhr, ihre Brille, ihre Halskette - lautes Summen. Wenn die Aufgabe geschafft ist, wird das Summen durch Applaus ersetzt.

Pfad der Bewährung – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Pfad_der_Bew%C3%A4hrung/

Archiviert am: 2025-09-19 23:55:10

Pfad der Bewährung ist ein Abenteuer.

Pfad der Bewährung

Inhaltsverzeichnis

- [1 Beschreibung
 - \[1.1 1. Level: Xam - Olf - Ibas - Barab\]\(#\)
 - \[1.2 2. Level: Mot - Igis - Nafet\]\(#\)
 - \[1.3 3. Level: Renrew - Akinom - Eneri - Drahniert\]\(#\)](#)
- [2 Bemerkungen
 - \[2.1 Bemerkungen zum Ort\]\(#\)](#)

Beschreibung

Gundl und Spezl sind auf dem Weg, den Schatz der Erkenntnis den sie den Weisen des BLV entwendet haben, den Menschen, die ihn noch nicht kennen zu bringen. Aber sie werden von den Mächtigen am Vorwärtskommen gehindert, und so müssen sich die Menschen auf den Weg machen, um ihnen entgegen zu gehen. Sie kommen von überall her. Die Menschen müssen verschiedene Ebenen überwinden, um zu den Mächtigen zu gelangen und dort

zu erfahren, wer etwas über den Schatz der Erkenntnis weiß.

Zu Beginn werden sie von Elo eingewiesen. Von ihm erhalten sie "Das Buch der Zukunft", in dem noch alle Seiten leer sind und in das sie alles schreiben sollen, was ihnen wichtig erscheint. Zu elo, der ständig unterwegs ist, können sie immer wieder kommen, wenn sie Fragen haben.

1. Level: Xam - Olf - Ibas - Barab

Hier müssen sie Aufgaben lösen und als Belohnung erfahren sie Hilfsmittel, um im 2. Level zu Informationen zu gelangen.

Xam

Die Kinder bekommen 10 Gegenstände aus der Natur, die sie sich ansehen können, sie können daran riechen, es gibt dazu Geräusche und sie können den Gegenstand anfassen. Danach schreiben sie die Gegenstände auf mit der Bemerkung, was sie sich besonders gemerkt haben (Anblick, Geruch, Geräusch, Gefühl).

- wenn sie diese Aufgabe gelöst haben, erhalten sie die Buchstaben "EIT"

Olf

sie müssen dem großen Konstrukteur beweisen, dass sie sich in der Handhabung von Schnüren und Seilen auskennen. Die Kinder bekommen verschiedene Schnüre und Seilen und sollen dies richtig verlängern (Weberknoten, gekreuzter Weberknoten, Achterschlinge) und damit etwas hinunterlassen. Danach wird das Seil sachgerecht befestigt bzw. versorgt.

- wenn sie diese Aufgabe gelöst haben, erhalten sie die Buchstaben "EIT"

Art:	Spiel
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	2-4 Patroullen
Leiter:	
Ort:	Draußen
Material:	pro Patrolle ein Logobuch = Das Buch der Zukunft 10 Gegenstände aus der Natur, zum Riechen, Anfühlen, Hören und Anschauen -> Xam pro Patrolle 2 mal die Buchstabenkombination "EIT", 1 mal "ALLZ" + 1 mal "BER" --> 1. Level Schnüre, Seile --> Olf Plakate, Stifte --> Nafet Papier, Klebstoff, Stifte --> Barab Wasser, Sieb, etwas zu Essen und zu Trinken --> Mot ein Puzzle mit den 8. Schwerpunkten --> Igis pro Patrolle 2 Kristallhälften --> 2. Level 1 Wegskizze --> Renrew Papier, Stifte, Geheimsymbol = Pfadfindergruß mit Erklärung --> Akinion schweres Gepäck --> Drahmir verschlüsselte Botschaft --> Joker Versprechenstext --> verstecken --> Joker Sysyphus - Arbeiten --> Lotti ca. 14 Personen (es können aber auch einige Rollen doppelt besetzt werden, außer Elo, Lotti und Joker)
Dauer:	120 Minuten
Vorbereitung:	30 Minuten

Ibas

Sie schreibt gerade an einem Stück über OlavBiPi. Die Kinder sollen ihr Infos über das Leben von BiPi und Olave bzw. der Entstehung der Pfadibewegung geben. Daraus stellen sie einen Sketch zusammen, der am Ende noch wichtig wird.

- wenn sie diese Aufgabe gelöst haben, erhalten sie die Buchstaben "ALLZ"

Barab

Jedes Patrullenmitglied zeichnet sich selbst und schreibt seine Hobbies und Eigenschaften auf die Rückseite. Dann stellen sie sich alle vor und stellen aus den Selbstporträts ein Mobile zusammen.

- wenn sie diese Aufgabe gelöst haben, erhalten sie die Buchstaben "BER"

2. Level: Mot - Igis - Nafet

Wenn sie den Spruch haben, können sie in den zweiten Level einsteigen. Sie können natürlich schon vorher bei Mot, Igis und Nafet eintreten, aber da sie auf die Frage nicht antworten können, erfahren sie nichts.

Mot

Eintrittsspruch. "Bringt mir Wasser in einem Sieb", dafür erhalten sie etwas zu Trinken und Essen. --> Diese Station ist an und für sich eine Sackgasse.

Nafet

(Wichtige Schaltstelle!) Eintrittsspruch. Sie müssen ein Plakat zum Thema "Leben aus dem Glauben - was heißt das für mich?" gestalten, ev. ein Tischgebet für die nächste Mahlzeit zusammenstellen.

Als Zeichen dass sie bei Nafet waren, bekommen sie eine Kristallhälfte.

Igis

(Wichtige Schaltstelle!) Eintrittsspruch. Dann müssen sie ein Puzzle mit den acht **Gesetzespunkten** zusammenfügen. Bei Igis (Dem Kurier der Mächtigen) erfahren sie wie sie mit den Mächtigen umgehen müssen, um sie zu überlisten. "Ihre Stärken sind auch ihre Schwächen". Igis kann entscheiden wie konkret seine Angaben sind. Falls den Menschen das, was sie bei Igis erfahren haben nicht weiterhilft, können sie immer Elo suchen und ihn um Hilfe bitten. Als Zeichen, dass sie bei Igis waren bekommen sie die zweite Kristallhälfte.

- ganzer Kristall = ermöglicht den Eintritt in den 3. Level.

3. Level: Renrew - Akinom - Eneri - Drahniert

Nun kommen sie zu den Mächtigen. Wenn sie ohne Kristall eintreten, werden ihnen nur sinnlose Aufgaben gestellt, mit dem Kristall müssen sie versuchen die Mächtigen zu überlisten.

Renrew

1. sinnlos: er will nur Spaß haben (Witze erzählen), nach einer Zeit schickt er die Menschen weiter.
 2. mit Kristall: er klagt über das geringe Beachten der Schwerpunkte. Die Kinder erklären ihm, ob sich durch die Schwerpunkte ihr Leben ändern würde. Wenn ja warum - wenn nein warum nicht?
- Sie erhalten dafür eine Wegskizze.

Akinion

1. sinnlos: Gedicht oder Lied auswendig lernen.
2. mit Kristall: sie fordert die Menschen heraus ihr das Verbandsabzeichen der Pfadibewegung abzuzeichnen und zu erklären. Sie dafür ein Geheimsymbol ([Pfadigruß](#) plus Erklärung)

Eneri

Sie ist die Klügste, die Menschen müssen sie solange loben, bis sie verrät, dass es Joker gibt, der genauso weise ist wie sie. Nur hier erfahren sie den Namen "Joker".

Drahmir

Trägt sehr schwer. Sind die Kinder von nicht bereit zu helfen werden sie angesprochen. Helfen sie dann immer noch nicht - Pech gehabt. Wenn sie helfen, bekommen sie die Info, wo sich der Joker aufhält.

Mit dem Hinweis, dass es den Joker, dieses weise Buch, gibt (Eneri), mit der Wegskizze zu ihm (Renrew), mit der Info wie er begrüßt wird (Akinion) und der Info wo er sich aufhält (Drahmir) machen sich die Menschen auf, um Joker zu finden und ihn zu befragen.

Joker erzählt ihnen über das Versprechen und den Weg, den die bisher durchlaufen haben. Dann gibt er ihnen eine verschlüsselte Botschaft über den Ort, an dem der Text des Versprechens aufbewahrt werden.

Nach Überreichung der Versprechensrollen geht es zurück um ein Fest zu feiern, bei dem auch die Sketche aufgeführt werden sollen.

Bemerkungen

Während ihrem Weg kann es immer wieder passieren, dass sie von Lotti aufgehalten werden und mit ihm über die Breite Gasse müssen, wo sie Sisyphus Arbeit leisten müssen (z.B.: von einem Kübel Wasser in den nächsten schöpfen und zurück) erst dann dürfen sie die Breite Gasse verlassen.

Bemerkungen zum Ort

weitläufiges Gelände mit einer "breiten Gasse"



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Piratenregatta – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Piratenregatta/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:55:24

Piratenregatta ist ein Spiel für mehrere Patroullen.

Beschreibung

Die "Piraten" bilden zwei oder mehrere Mannschaften. Jedes Team bekommt pro Spieler eine Fußmatte (Teppich- oder Stoffrest, altes Badetuch, Holzstück). Die Matten sind das Schiff. Wer nicht auf der Matte steht, der ist im Meer! Durch Umlegen der Matten kann sich das Schiff vorwärts und rückwärts bewegen. Die Mannschaft, die zuerst eine gewählte Strecke bewältigt, hat gewonnen. Natürlich darf die Mannschaft nur die Fußmatten (das Schiff) betreten. Wer auf den Boden tritt, der ist ins Meer gefallen und muss eine Schiffslänge rückwärts segeln! Wer gewinnen will, muss sich mit seinen Mitspielern absprechen und einen Plan machen, wie die Matten am günstigsten gelegt werden! (Die Größe der Matten hängt vom Alter und dem Geschick der Spieler ab! Anfängerteams können auch mit Zusatzmatten "segeln".

Piratenregatta	
Art:	Spiel
Ziel:	Als Patroulle zusammenarbeiten
Inhalt:	Piraten
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Fußmatten oder Teppich- oder Stoffreste oder Badetücher (auch kurze Bretter sind möglich)
Dauer:	15 Minuten
Vorbereitung:	5 Minuten

Variation

Für Fortgeschrittene: Die Rennstrecke kann durch Riffs und Meerengen (Stühle, Tische, Gartenmöbel usw.) erschwert werden).



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemachte Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Kolonne Transdanubia

Quadrat legen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Quadrat_legen/

Archiviert am: 2025-09-19 23:55:35

Quadrat legen ist eine Methode zur Stärkung der Kommunikation in der Gruppe.

Ziel

Die Kinder lernen auf einander zu achten und eine absolute Gleichberechtigung in der Gruppe

Beschreibung

Jede Gruppe hat 5 Mitspieler, die Gruppen setzen sich an getrennte Tische; die 5 Umschläge werden an die Mitglieder verteilt, auf ein Zeichen des Leiters öffnen alle ihre Umschläge und versuchen, die einzelnen Quadrate zusammen

zu setzen. Teile, die man nicht braucht, werden in die Tischmitte gelegt und nur diese dürfen von den anderen Spielern verwendet werden. Wenn ein Spieler einen Teil braucht, darf er ihn nicht einfach wegnehmen oder dem anderen ein Zeichen geben, er muss warten bis der Teil in der Mitte des Tisches liegt. Das Spiel ist beendet, wenn alle 5 Quadrate vollständig sind.

Quadrat legen	
Art:	Spiel
Ziel:	Die Kinder lernen auf einander zu achten und eine absolute Gleichberechtigung in der Gruppe
Inhalt:	
Teilnehmer:	5 SpielerInnen je Gruppe
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	Kuverts, zerschnittene Quadrate
Dauer:	
Vorbereitung:	

Bemerkungen

Der Spielleiter muss darauf achten, dass unter keinen Umständen gesprochen oder durch Zeichen signalisiert wird.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Reise durch den Urwald – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Reise_durch_den_Urwald/

Archiviert am: 2025-09-19 23:55:44

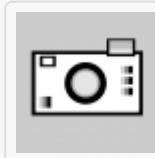
Reise durch den Urwald ist ein Spiel.

Beschreibung

Mitten im Urwald müssen wir durch Schlingpflanzen und Unterholz.

Die Spieler bilden zwei Reihen, blicken sich an und bilden mit Händen, Armen und Beinen die "Urwaldgasse" durch die die TN blind hindurchmüssen. Die TN die bereits durch sind verlängern die Gasse wieder bis es alle geschafft haben (... oder solange es Spaß macht).

Reise durch den Urwald	
Art:	Spiel
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	
Dauer:	15 Minuten
Vorbereitung:	



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemachte Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Reise durch die Bundesländer – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Reise_durch_die_Bundesl%C3%A4nder/

Archiviert am: 2025-09-19 23:55:53

Reise durch die Bundesländer
ist eine Methode zum Auseinandersetzen mit den Österreichischen Bundesländern.

Beschreibung

In einzelnen Räumen oder Ecken im Heim bzw. auf Plätzen in der Umgebung des Heimes ist pro Bundesland eine Station.

Die Patrulle bereist gemeinsam mit einem/r LeiterIn (oder auch alleine) die 9 Bundesländer. Sie erfahren dort bei jedem Bundesland was Neues darüber (essen, lesen, tun, spielen...).

Die Reise wird mit Fotoapparat und/oder Bericht dokumentiert.

Bemerkungen

Reise durch die Bundesländer	
Art:	Spiel
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Essen Tischschmuck Trachten Instrumente Prospekte
Dauer:	90 Minuten
Vorbereitung:	30 Minuten

Bemerkungen zum Ort

Wenn drinnen, dann sind mehrere Zimmer günstig.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Rücken an Rücken – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/R%C3%BCcken_an_R%C3%BCcken/

Archiviert am: 2025-09-19 23:56:03

Rücken an Rücken ist ein Spiel.

Ziel

Kooperatives Spiel

Beschreibung

Zuerst versuchen immer zwei Rücken an Rücken am Boden sitzend aufzustehen, dann 4, dann 8, usw.

Rücken an Rücken	
Art:	Spiel
Ziel:	Kooperatives Spiel
Inhalt:	
Teilnehmer:	gerade Anzahl von SpielerInnen.
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	
Dauer:	15 Minuten
Vorbereitung:	



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemachte Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Schuhe wiederfinden – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Schuhe_wiederfinden/

Archiviert am: 2025-09-19 23:56:14

Schuhe wiederfinden ist ein kurzes Spiel zum Einstieg in das Thema [Behinderung](#).

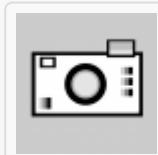
Ziel

Auseinandersetzen mit Behinderungen

Beschreibung

Sitzkreis. Jeder zieht seine Schuhe aus und legt sie in die Mitte des Kreises. Nun verbindet sich jeder die Augen. Wer kann jetzt seine Schuhe finden und sie ordentlich anziehen und zubinden?

Schuhe wiederfinden	
Art:	Spiel
Ziel:	Auseinandersetzen mit Behinderungen
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	
Dauer:	20 Minuten
Vorbereitung:	



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Scotland Yard auf der Landkarte – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Scotland_Yard_auf_der_Landkarte/

Archiviert am: 2025-09-19 23:56:22

Scotland-Yard auf der Landkarte ist eine Methode zum spielerischen Kennenlernen von Landkarten.

Ziel

Spielerisch mit der Karte vertraut werden.

Beschreibung

Spielregeln analog zu Scotland Yard!

Ein Mr. X (= Stecknadel) muss einen bestimmten Punkt auf der Landkarte erreichen. Die restlichen Spieler sind Detektive (= Stecknadeln) und haben die Aufgabe dies zu verhindern. Es dürfen nur Wege benutzt werden. Mr. X darf pro Zug 200 Meter zurücklegen. Die Detektive eventuell etwas weniger.

Scotland Yard auf der Landkarte	
Art:	Spiel
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	Wanderkarte Stecknadeln
Dauer:	30 Minuten
Vorbereitung:	5 Minuten



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Siehe auch

[Methoden zum Thema Karte und Kompass](#)

- Aktivtipp aus dem JOKER - Kartenzeichenmemory
- Archäologie
- Bahnstrecken auf der Landkarte
- BiPi feiert Geburtstag
- Die Abschlusswanderung
- Die Schatzinsel
- Ein geheimer Bote
- Fotos von Kartenzeichen in der Wirklichkeit
- Gehen nach dem Kompass
- Ja-Nein-Schatzsuche
- Kompass-Reigen
- Kompass-Spiel
- Kartenzeichen-Bewegungsspiel
- Kartenzeichen-Domino
- Kartenzeichen-Kim
- Kartenzeichen-Quartett
- Modell mit Höhenschichtlinien
- Punkte im Gelände finden
- Schatzsuche
- Schatzsuche am Papier mit der Windrose
- **Scotland Yard auf der Landkarte**
- Scotland Yard in Real Life
- Windrosen-Kim
- Windrosenspiel
- Wo steht der Fotograf

Scotland Yard in Real Life – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Scotland_Yard_in_Real_Life/

Archiviert am: 2025-09-19 23:56:29

Scotland-Yard in Real Life ist ein Spiel zum Zurechtfinden mit einer Karte.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
- [3 Kommunikation](#)
- [4 Vorbereitung](#)
- [5 Spielstart](#)
- [6 Ablauf einer Runde](#)
- [7 Beispiel eines Spielablaufs](#)
 - [7.1 Spielbeginn](#)
 - [7.2 Erste Runde](#)
 - [7.3 Weitere Runden](#)
- [8 Zusatzregeln](#)
 - [8.1 Doppelzug](#)
 - [8.2 Mr\(s\). X darf weglauen](#)
- [9 Sonstige Tipps](#)
- [10 Siehe auch](#)

Scotland Yard in Real Life	
Art:	Spiel
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	6+
Leiter:	2+
Ort:	Draußen
Material:	Karte der Umgebung mit eingezeichneten Feldern Funkgeräte / Handys
Dauer:	60+ Minuten
Vorbereitung:	

Ziel

Anhand von einer Karte zu eingezeichneten Punkten navigieren

Beschreibung

Das Spiel funktioniert ähnlich wie das Brettspiel "Scotland Yard".

Die Teilnehmer*innen werden in 3-5 Gruppen aufgeteilt und bekommen jeweils ein Funkgerät und eine Karte, auf der das Spielfeld eingezeichnet ist. Ihr Ziel ist es, Mr(s). X zu fangen. Mr(s). X kann entweder von einem*r Leiter*in gespielt werden oder, wenn die Kids schon erfahrener sind, auch von einer Gruppe übernommen werden.

Das Spiel läuft in Runden ab. Mr(s). X darf sich zu Beginn jeder Runde ein Feld weiterbewegen. Sobald das geschehen ist, darf jedes Team sich ebenfalls ein Feld bewegen. Dazu müssen sie in "real life" auf das Spielfeld gehen, also den auf der Karte eingezeichneten Punkt finden. Ist ein Team am selben Feld wie Mr(s). X, haben die Teams gewonnen. Nach Ablauf einer vorher festgelegten Rundenanzahl hat Mr(s). X gewonnen. Die Teams erfahren allerdings nur alle paar Züge, wo sich Mr(s). X gerade befindet.

Die Kommunikation erfolgt über eine "Zentrale". Das sollte ein*e Leiter*in sein, die*der nicht Mr(s). X ist. Die Zentrale kommuniziert mit Mr(s). X geheim (z.B. über Telefon, WhatsApp, Signal etc.) und auch mit den Teams. Sie koordiniert das Spiel und gibt den Teams Bescheid, wenn sie ziehen dürfen.

Kommunikation

Als Spielleiter*in fungiert eine Person, "Zentrale". Die Kommunikation zwischen Mr(s). X und der Zentrale kann über einen beliebigen Kanal erfolgen, z.B. WhatsApp, Signal etc.

Die Kommunikation mit den Teams kann über einen offenen Kanal erfolgen, z.B. über Funkgeräte, sodass jedes Team alles mithören kann. Dazu sollte man vorab darauf aufmerksam machen, dass immer nur ein Team gleichzeitig reden kann.

(Es gibt bestimmt auch Funkgerät-Apps, die man verwenden kann, aber wir haben die Erfahrung gemacht, dass die Kids ganz gerne echte Funkgeräte haben)

Vorbereitung

Eine Karte von der Umgebung zeichnen, ausdrucken oder kopieren und mindestens 20 Felder einzeichnen und nummerieren. Diese Felder können z.B. an Straßenecken sein und sollten jeweils ca. 50-200 Meter voneinander entfernt sein. Danach Verbindungswege zwischen den Punkten einzeichnen, zum Beispiel durch Linien zwischen den Punkten. Dabei am besten darauf achten, dass diese Verbindungswege auch in Echt gegangen werden können, also z.B. entlang von Straßen oder Wegen sind. Außerdem sollte auch darauf geachtet werden, dass es immer wieder Kreuzungen von 3 oder mehr Wegen gibt.

Diese Karte für jedes Team, Mr(s). X und die Zentrale kopieren.

Einen Rundenplan erstellen, auf dem die Zentrale festhalten kann, wer in welcher Runde auf welches Feld zieht und wann sich Mr(s). X zeigen muss, zum Beispiel [diese Tabelle](#).

Eine Kommunikationsmethode auswählen und Funkgeräte/Handys aufladen.



Beispiel für eine Karte, hier:

Hollabrunn, Niederösterreich

Zentrale:	Zug/Spieler	Mr. X			
	Start				
1					
2 (Züge)					
3					
4					
5					
6 (Züge)					
7					
8					
9					
10 (Züge)					
11					
12					
13 (Züge)					
14					
15 (Züge)					
16 (Züge)					



Ein Rundenplan für die Zentrale

Spielstart

Die Zentrale schickt jedes Team und Mr(s). X auf ein eigenes Feld und wartet, bis alle Teams an dem zugewiesenen Ort angekommen sind.

Ablauf einer Runde

Die Zentrale gibt Mr(s). X bekannt, auf welchen Feldern sich alle Teams momentan befinden. Danach antwortet Mr(s). X mit dem Feld, auf das er/sie ziehen mag und geht zu dem auf der Karte eingezeichneten Feld. Zusätzlich sollte die Zentrale Mr(s). X auch darauf aufmerksam machen, in wie vielen Zügen die Teams die Position von Mr(s). X erfahren.

Danach gibt die Zentrale den Teams Bescheid, dass Mr(s). X gezogen ist. Falls jetzt ein Zug ist, an dem Mr(s). X sich zeigen muss, gibt die Zentral jetzt die Nummer des Feldes von Mr(s). X bekannt. Danach fragt sie jedes Team, auf welches Feld es ziehen will. Sie überprüft, ob das ein gültiger Zug ist und wartet auf die Bestätigung, dass das Team am gewünschten Ort angekommen ist. Die Kommunikation mit den Teams kann so erfolgen, dass die anderen Teams mithören können und wissen, wo sich die anderen Teams befinden.

Beispiel eines Spielablaufs

Als Beispiel wird hier auf die Karte von Hollabrunn verwiesen.

Spielbeginn

9 Spieler werden in 3 Gruppen zu je 3 Spielern eingeteilt. Ein Leiter spielt Mr. X und ein weiterer Leiter ist Spielleiter (Zentrale). Dieser Leiter sowie jedes Team hat ein Funkgerät, das auf denselben Kanal eingestellt ist. Jedes Team überlegt sich einen (Funk-)Namen und der Spielleiter (Zentrale) schreibt den Namen auf seine Liste.

Die Zentrale gibt den 3 Teams jeweils eine Startposition bekannt: Team 1: 7 Team 2: 58 Team 3: 23 Mr. X: 34 (das erfahren die anderen Teams aber nicht)

Der Spielleiter (Zentrale) wartet darauf, dass jedes Team per Funk bestätigt, dass es an dem jeweiligen Punkt in echt angekommen ist. Zum Beispiel geht Team 2 zur Straßenecke Reucklstraße/Aignerstraße.

Per WhatsApp gibt Mr. X Bescheid, dass er am Punkt 34 angekommen ist.

Erste Runde

Der Spielleiter gibt Mr. X per WhatsApp Bescheid, dass alle Teams angekommen sind. Mr. X antwortet per WhatsApp, dass er auf Feld 37 ziehen möchte.

Der Spielleiter funk an alle Teams, dass Mr. X gezogen ist und fragt einzeln nach, auf welches Feld sie ziehen wollen. Team 1 funk, dass es auf Feld 8 ziehen mag. Der Spielleiter überprüft, ob das möglich ist und bestätigt. Dieses Gespräch können alle Teams hören und wissen damit, dass Team 1 nun auf Feld 8 ist. Team 2 funk, dass es auf Feld 59 ziehen mag. Der Spielleiter bemerkt, dass das nicht möglich ist, da diese beiden Felder nicht verbunden sind und fragt nach einem neuen Feld. Team 2 entscheidet sich für Feld 55. Team 3 funk, dass es auf Feld 24 ziehen mag. Wieder überprüft der Spielleiter, dass es möglich ist.

Der Spielleiter wartet, bis alle Teams bestätigt haben, dass sie am jeweiligen Zielort angekommen sind.

Weitere Runden

Der Spielleiter gibt Mr. X per WhatsApp Bescheid, auf welche Felder die Teams gezogen sind. Mr. X überlegt sich nun, wohin er ziehen will und entscheidet sich für Feld 36.

In unserem Beispiel muss sich Mr. X in Runde 2 zeigen, daher Funkt in dieser Runde der Spielleiter an alle Teams, dass Mr. X bei Feld 36 gesehen wurde.

Danach weiter wie in der ersten Runde

Zusatzregeln

Als Anregung für eventuelle Zusatzregeln:

Doppelzug

Mr(s). X darf einmal pro Spiel einen Doppelzug machen, also 2 Felder ziehen. Das wird den Teams dann auch bekanntgegeben.

Mr(s). X darf weglauen

Wenn ein Team auf dasselbe Feld wie Mr(s). X kommt, muss es Mr(s). X noch fangen.

Sonstige Tipps

- Die Teams erfahren zwar nicht vom Spielleiter jede Runde, wo sich Mr(s). X gerade befindet, trotzdem kann es sein, dass ein Team Mr(s). X in der Entfernung ein paar Straßen weiter sieht. Daher sollte sich Mr(s). X versuchen möglichst vor den Gruppen zu verstecken.
- Wenn die Teams bereits etwas erfahren sind, muss der Spielleiter nicht abwarten, dass alle Teams am nächsten Feld angekommen sind und kann gleich Mr(s). X Bescheid geben.
- Der Spielleiter (Zentrale) sollte sich an einem möglichst zentralen Ort befinden, damit er in Reichweite aller Funkgerät ist.

Siehe auch

Methoden zum Thema Karte und Kompass

- Aktivtipp aus dem JOKER - Kartenzeichenmemory
- Archäologie
- Bahnstrecken auf der Landkarte
- BiPi feiert Geburtstag
- Die Abschlusswanderung
- Die Schatzinsel
- Ein geheimer Bote
- Fotos von Kartenzeichen in der Wirklichkeit
- Gehen nach dem Kompass
- Ja-Nein-Schatzsuche
- Kompass-Reigen
- Kompass-Spiel
- Kartenzeichen-Bewegungsspiel
- Kartenzeichen-Domino
- Kartenzeichen-Kim
- Kartenzeichen-Quartett
- Modell mit Höhenschichtlinien
- Punkte im Gelände finden
- Schatzsuche
- Schatzsuche am Papier mit der Windrose
- Scotland Yard auf der Landkarte
- **Scotland Yard in Real Life**
- Windrosen-Kim
- Windrosenspiel
- Wo steht der Fotograf

Sehkim – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Sehkim/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:56:39

Sehkim ist ein [Kim](#)-Spiel für den Sehsinn.

Ziel

Schärfen der Sinne

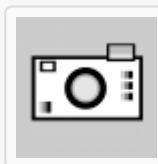
Beschreibung

Der Leiter zeigt allen Patrullen die Fotografie eines Mannes, der im Trupp unbekannt ist und gibt das Gebiet an, indem er zu finden ist. Die Patrullen haben eine möglichst genaue Beschreibung innerhalb von 15 Minuten zu bringen.

Variation

Sehkim	
Art:	Spiel
Ziel:	Schärfen der Sinne
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Fotografien, Papier, Stifte; Nachricht; verschiedene Gegenstände für die Geschichte;
Dauer:	10 Minuten
Vorbereitung:	

- Am Anschlagbrett hängt ein Zettel:Niemanden etwas verraten! Im Heim ist einiges nicht wie sonst. Schreibe die Besonderheiten auf. Wir vergleichen am Ende des Heimabends."
- Während einer Erzählung nimmt der Leiter der Reihe nach verschiedene Gegenstände aus dem Hosensack und steckt sie unauffällig in den anderen Hosensack ein. Taschentuch, Bleistift, Kamm, Zünder, Geld, Schnur, Schlüssel. Am Ende der Erzählung sollen die GuSp alles notieren. Sieger ist, wer sich am Meisten gemerkt hat.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Kimspiele

- [Aktiv-Natur-Kim](#)
- [Aktivtipp aus dem JOKER - Waschbeutel packen](#)
- [Apotheken-Kim](#)
- [Gegenstände ertasten 2](#)
- [Gewürz-Kim](#)
- [Hörkim](#)
- [Kartenzeichen-Kim](#)
- [KIM der Sinne in der Natur](#)
- [Natur-Kim](#)
- [Regenbogen-Küche](#)
- [Regenbogeninsel](#)
- **Sehkim**
- [Wanderungs-Kim](#)
- [Windrosen-Kim](#)

Sitzkreis – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Sitzkreis/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:56:46

Sitzkreis ist ein [Spiel](#).

Beschreibung

Wir sind müde, haben aber keinen Sessel!

Die TN stehen eng beisammen im Kreis, drehen sich nach links und versuchen nun gleichzeitig sich auf die Schenkel des Hintermannes zu setzen. Achtung: Wenn einer glaubt, dass es nicht geht einfach abbrechen und erneut versuchen.

Bemerkungen

Das Spiel eignet sich gut als Abschluss einer Aktion mit vielen Leuten.

Sitzkreis	
Art:	Spiel
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	
Dauer:	10 Minuten
Vorbereitung:	

Bemerkungen zum Ort

Genügend Platz für einen Kreis



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Sommerlager Tabu – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Sommerlager_Tabu/

Archiviert am: 2025-09-19 23:56:54

Sommerlager Tabu ist eine Methode zur Einstimmung auf das Sommerlager. Es basiert auf dem Spiel [Tabu](#).

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
- [3 Variation](#)
- [4 Bemerkungen](#)
 - [4.1 Bemerkungen zur Dauer](#)

Ziel

Die Kinder sind auf das Thema Sommerlager eingestimmt. Einstieg zum Thema.

Sommerlager Tabu	
Art:	Spiel
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Zettel mit Begriffen
Dauer:	10 Minuten
Vorbereitung:	10 Minuten

Beschreibung

Ein Patrullenmitglied erklärt einen vorgegebenen Begriff dem Rest der Patrulle. Es darf dabei den Begriff und 4 weitere Begriffe nicht verwenden (LeiterIn gibt dem GuSp einen Zettel mit dem Begriff und darunter mit den "verbotenen" Wörtern. Die Patrulle muss so schnell wie möglich den Begriff erraten. Dann kommt die / der nächste dran!

Mögliche Begriffe:

- LATRINE - WC, Klo, sitzen, Papier
- FAHNENMAST - (hoch)ziehen, regelmäßig, Flaggenparade, aufstellen
- PATRULLENLAGERPLATZ - Kleingruppe, Essplatz, Kochstelle, Zelt
- KOCHSTELLE - Feuer, essen, Holz, zubereiten
- ABENTEUER - aufregend, Spiel, Motto, Stationen
- MATERIALHANGAR - Sachen, Zelt, aufbewahren, Werkzeug
- NACHTRUHE - laut, schlafen, Tag, ruhig

- GELÄNDESPIEL - Nacht, Wald, dunkel, Action
- PATRULLENRAT - Kleingruppe, KornettIn, besprechen, planen

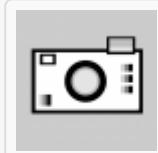
Variation

Ein GuSp erklärt 3 Minuten lange so viele Begriffe wie möglich. Ist ein Begriff erraten, kommt der nächste dran

Bemerkungen

Bemerkungen zur Dauer

Dauer ca. 10 Minuten (je Begriff ca. 1 Minute). Bei Erklärung oder Besprechung des Begriffes ("Hike, das ist...") entsprechend länger.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

hier fehlt noch ein Download, wir liefern diesen noch nach!

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Sortieren – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Sortieren/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:57:03

Sortieren

[sortieren]

Inhaltsverzeichnis

- [1 Art:](#)
- [2 Ziel:](#)
- [3 Dauer:](#)
- [4 Wir brauchen dazu:](#)
- [5 So geht es:](#)
- [6 Wann einsetzen:](#)

Art:

Sortierspiel

Ziel:

die Teilis lernen sich in Bezug auf eine Eigenschaft kennen und mischen sich gleichzeitig

Dauer:

1–5 Minuten

Wir brauchen dazu:

ein bisschen Platz

So geht es:

Die Tutorin gibt vor, wonach sich die Teilis sortieren, zum Beispiel:

- nach Matrikelnummern
- nach Anzahl der Semester
- nach Länge des Anreiseweges
- nach Anzahl der bisher besuchten Seminare

Wann einsetzen:

- um die Gruppe neu zu mischen (etwa für eine zweite Runde von *Mirko Mondsüchtig* (nächstes Spiel, Seite))
- um das Kennenlernen in Bezug auf eine bestimmte Eigenschaft zu fördern und etwas Bewegung in die Gruppe zu bringen

Kennenlernspiele

- Alle in einer Reihe
- Auf der Spur des Schokolade-Diebes
- Bankräuber-Steckbriefe
- Besetzt
- Chaosrunde
- Gegenstand aussuchen
- Interview
- Kennenlern-Bingo
- Kennenlern-Obstsalat
- Kennenlernspiel
- Kettenreaktion
- Koffer packen
- LeiterInnen-Domino
- Lügen-Porträt
- Mirko Mondsüchtig
- Miteinander reden
- Namensschreck
- Partnerinneninterview
- Pöstchenvergabe
- Sortieren
- Spinnennetz
- Standpunkte
- Streichholzvorstellung
- Zipp-Zapp

Spinnennetz – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Spinnennetz/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:57:09

Spinnennetz ist ein Kennenlernspiel.

Ziel

Mitspieler näher kennenlernen.

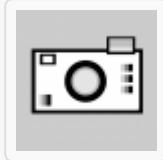
Beschreibung

Wir sitzen im Kreis. Einer beginnt, zum Beispiel mit seinem Hobby oder Haustier, Namen, Wohnort... und schießt dann das Wollknäuel zu einem anderen Kind hin. Dieses sagt dann sein Hobby. Am Schluss (eventuell nach mehreren Durchgängen) ist ein schönes Netz entstanden, das auch zur Raumdekoration verwendet werden kann.

Spinnennetz	
Art:	Spiel
Ziel:	Mitspieler näher kennenlernen
Inhalt:	
Teilnehmer:	mindestens 6
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	Wollknäuel
Dauer:	10 Minuten
Vorbereitung:	

Kennenlernspiele

- Alle in einer Reihe
- Auf der Spur des Schokolade-Diebes
- Bankräuber-Steckbriefe
- Besetzt
- Chaosrunde
- Gegenstand aussuchen
- Interview
- Kennenlern-Bingo
- Kennenlern-Obstsalat
- Kennenlernspiel
- Kettenreaktion
- Koffer packen
- LeiterInnen-Domino
- Lügen-Porträt
- Mirko Mondsüchtig
- Miteinander reden
- Namensschreck
- Partnerinneninterview
- Pöstchenvergabe
- Sortieren
- **Spinnennetz**
- Standpunkte
- Streichholzvorstellung
- Zipp-Zapp



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Standpunkte – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Standpunkte/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:57:17

Standpunkte

Inhaltsverzeichnis

- 1 Alias:
- 2 Art:
- 3 Ziel:
- 4 Dauer:
- 5 Wir brauchen dazu:
- 6 So geht es:
- 7 Varianten:
- 8 Wann einsetzen:

Alias:

Aufstellung, Menschenaufläufe

Art:

sehr transparente Gruppenbildung nach inhaltlichen Kriterien

Ziel:

Aufzeigen von Gemeinsamkeiten, inhaltliches Gruppieren

Dauer:

1–5 Minuten

Wir brauchen dazu:

ein bisschen Platz

So geht es:

Die Tutorin gibt vor, welcher Platz was bedeutet, zum Beispiel:

- am Fenster: will Thema 1 bearbeiten
- in der rechten hinteren Ecke: will Thema 2 bearbeiten
- an der Tür: will Thema 3 bearbeiten

Dann stellen sich die Teilis entsprechend ihrer Interessen auf. Es wird schnell sichtbar, wie viele sich für welches Thema interessieren, und ob eine Gruppe möglicherweise zu klein oder zu groß wird.

Varianten:

Meinungsbild

Stimme ich der These zu oder nicht?

Meinungsbild mit Zwischenstufen

Die Teilis stellen sich auf einer gedachten Linie auf. Die beiden Endpunkte stellen jeweils die Extrempositionen dar, alles dazwischen sind entsprechend ein abgestuftes "Sowohl-als-auch".

Orgakram

Kaffee, Tee oder Kakao zum Frühstück? Vegetarisch oder totes Tier?

Sortieren

siehe nächstes Spiel

Wann einsetzen:

Um Gruppen nach Interesse zu bilden.

Kennenlernspiele

- Alle in einer Reihe
- Auf der Spur des Schokolade-Diebes
- Bankräuber-Steckbriefe
- Besetzt
- Chaosrunde
- Gegenstand aussuchen
- Interview
- Kennenlern-Bingo
- Kennenlern-Obstsalat
- Kennenlernspiel
- Kettenreaktion
- Koffer packen
- LeiterInnen-Domino
- Lügen-Porträt
- Mirko Mondsüchtig
- Miteinander reden
- Namensschreck
- Partnerinneninterview
- Pöstchenvergabe
- Sortieren
- Spinnennetz
- Standpunkte
- Streichholzvorstellung
- Zipp-Zapp

Methoden zur Gruppeneinteilung

- Fäden ziehen
- Süßigkeiten ziehen
- **Standpunkte**

Sterne oder Atome – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Sterne_oder_Atome/

Archiviert am: 2025-09-19 23:57:22

Sterne oder Atome ist ein Gruppenfindungsspiel.

Ziel

Gruppenfindung.

Beschreibung

Die Kinder sind Sterne, die sich auf ihren Kreisbahnen befinden. Sie laufen im Raum herum, bis ein Leiter eine Zahl sagt. Bei zum Beispiel *drei* müssen sich immer *drei* Sterne zusammenfinden und einen Planeten bilden.

Sterne oder Atome	
Art:	Spiel
Ziel:	Gruppenfindung
Inhalt:	
Teilnehmer:	10
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	
Dauer:	5 Minuten
Vorbereitung:	

Variante

Die Kinder sind Atome und bilden je nach der gerufenen Zahl des Spielleiters verschiedene große Moleküle. Weiters kann der Spielleiter auch verschiedene Temperaturen sagen - bei Plustemperaturen gehen die Kinder vorwärts, bei Minustemperaturen gehen die Kinder rückwärts, je höher die Temperatur ist, umso schneller müssen sie gehen.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Streichholzvorstellung – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Streichholzvorstellung/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:57:31

Streichholzvorstellung

Inhaltsverzeichnis

- [1 Art:](#)
- [2 Ziel:](#)
- [3 Dauer:](#)
- [4 Wir brauchen dazu:](#)
- [5 So geht es:](#)
- [6 Besondere Hinweise:](#)
- [7 Wann einsetzen:](#)

Art:

Selbstvorstellung mit begrenzter Redezeit

Ziel:

jede darf sich der Gruppe vorstellen, solange ein Streichholz brennt

Dauer:

30 Sekunden pro Spielerin

Wir brauchen dazu:

eine Schachtel normal große Streichhölzer, halbwegs feuerfeste Tische, einen Sitzkreis

So geht es:

Eine Schachtel Streichhölzer geht im Sitzkreis herum. Wer die Schachtel hat, entzündet ein Streichholz und stellt sich der Gruppe vor. Wenn das Streichholz ausgeht (oder die Spielerin es ausschüttelt, um sich nicht die Finger zu verbrennen), gibt die Spielerin die Schachtel (und damit das Wort) weiter.

Besondere Hinweise:

Nicht auf Polstersesseln oder bei Tischdecken benutzen, da Spielerinnen heiße Streichhölzer schon mal fallen lassen. Vorsicht ist auch bei praktisch extrem unbegabten Spielerinnen geboten. Einige Spielerinnen fallen bei der Vorstellung erfahrungsgemäß heraus, da ihnen das Streichholz sehr kurz nach dem Anzünden wieder ausgeht.

Wann einsetzen:

Zur kurzen, überblicksartigen Vorstellung, wenn die Leute sich im Laufe des Seminars noch besser kennen lernen können. Auch bei relativ großen Gruppen und Vielrednerinnen sehr effektiv.

Kennenlernspiele

- Alle in einer Reihe
- Auf der Spur des Schokolade-Diebes
- Bankräuber-Steckbriefe
- Besetzt
- Chaosrunde
- Gegenstand aussuchen
- Interview
- Kennenlern-Bingo
- Kennenlern-Obstsalat
- Kennenlernspiel
- Kettenreaktion
- Koffer packen
- LeiterInnen-Domino
- Lügen-Porträt
- Mirko Mondsüchtig
- Miteinander reden
- Namensschreck
- Partnerinneninterview
- Pöstchenvergabe
- Sortieren
- Spinnennetz
- Standpunkte
- **Streichholzvorstellung**
- Zipp-Zapp

Süßigkeiten ziehen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/S%C3%BC%C3%9Ffigkeiten_ziehen/

Archiviert am: 2025-09-19 23:57:36

Süßigkeiten ziehen ist eine Methode zur [Gruppeneinteilung](#).

Inhaltsverzeichnis

- [1 Beschreibung](#)
- [2 Besondere Hinweise:](#)
- [3 Wann einsetzen:](#)
- [4 Siehe Auch](#)

Beschreibung

Die Moderatorin hat vorher die Süßigkeiten entsprechend sortiert. Dann darf sich jede Teilnehmerin ein Teil nehmen. Je nach Art des Teils bestimmt sich die Gruppenzugehörigkeit.

Beispiel: Grünes Weingummi ist Gruppe 1, rotes Weingummi Gruppe 2 usw.

Süßigkeiten ziehen	
Art:	zufällige Gruppenbildung
Ziel:	alle nehmen sich Süßigkeiten und teilen sich so in Gruppen ein
Inhalt:	Gruppeneinteilung
Teilnehmer:	
Leiter:	1
Ort:	egal
Material:	verschiedenartige Süßwaren (z.B. Weingummi), pro Teili 1 Stück, die Süßigkeiten für die gleiche Gruppe sehen jeweils gleich aus
Dauer:	2–3 Minuten
Vorbereitung:	keine

Besondere Hinweise:

Die Teiliis sollten sich die Süßigkeiten merken, bevor sie sie essen!

Lakritz ist nicht so gut für dieses Spiel geeignet, weil es viele Leute nicht mögen oder dagegen allergisch sind. Gelatine ist problematisch, wenn Veganerinnen mitspielen.

Wann einsetzen:

Um zufällige Gruppen zu bilden.

Siehe Auch

[Spielereader von Oliver Klee](#)

Methoden zur Gruppeneinteilung

- [Fäden ziehen](#)
- [Süßigkeiten ziehen](#)
- [Standpunkte](#)

Taugehen – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Taugehen/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:57:43

Taugehen ist ein Geschicklichkeitsspiel.

Ziel

Geschicklichkeit und Sinne der GuSp fördern.

Beschreibung

Das Tau wird kurvenreich auf den Boden aufgelegt. Die GuSp folgen der Reihe nach dem Verlauf des Seiles mit verbundenen Augen ohne es zu verschieben.

Taugehen	
Art:	Spiel
Ziel:	Geschicklichkeit und Sinne der GuSp fördern.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Dickes Tau, Halstuch zum Augen verbinden
Dauer:	
Vorbereitung:	

Bemerkungen

- Die GuSp halten sich patroullenweise an der Hand und müssen gemeinsam die Aufgabe meistern.
- Mehrere Durchgänge: Das Seil wird jeweils in Form von Knoten (Weberknoten...) aufgelegt.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemachte Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Umgangsformen als Pantomime – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Umgangsformen_als_Pantomime/

Archiviert am: 2025-09-19 23:57:48

Umgangsformen
als
Pantomime.

Ziel

Spielregeln für das Miteinander-Leben kennenlernen.

Beschreibung

Jedes Patrullenmitglied zieht der Reihe nach ein Kärtchen und hat dann zwei Minuten Zeit sich eine pantomimische Darstellung der auf dem Kärtchen beschriebenen Umgangsform (Bei Tisch, Begrüßungen, bei Festen...) zu überlegen.

Umgangsformen als Pantomime	
Art:	Spiel
Ziel:	Spielregeln für das Miteinander Leben kennenlernen.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Zettel mit der Beschreibung von verschiedenen Umgangsformen
Dauer:	30 Minuten
Vorbereitung:	5 Minuten

Anschließend stellt das Patrullenmitglied die Umgangsformen als Pantomime dar und die anderen Patrullenmitglieder raten um was es sich handelt.

Zum Abschluss kann noch über die einzelnen Umgangsformen diskutiert werden...

Variation

Die Patrullenmitglieder ziehen auch noch eine zweite Karte auf der zusätzlich steht, ob die jeweilige Umgangsform positiv oder negativ dargestellt werden soll.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [PIK8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Umweltschutz im Haushalt – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Umweltschutz_im_Haushalt/

Archiviert am: 2025-09-19 23:57:54

Umweltschutz im Haushalt ist ein Spiel, bei dem sich die Teilnehmer mit dem Thema Umweltschutz auseinander setzen.

Ziel

Die Patrouille setzt sich mit dem Thema Umweltschutz in der Gemeinde und zu Hause auseinander

Beschreibung

Auf einem neutralen Spielplan wird mit Figur und Würfel gespielt. Bei den Aufgabenfeldern muss eine Karte abgehoben werden. Frage oder Aktion vorlesen und durchführen. Kärtchen immer wieder austauschen. (Kärtchenfragen mit den Pfadis erarbeiten).

Bsp.: Nenne 3 Wassersparmöglichkeiten / 2 Felder vor



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Verband-Anlegen im Dunkeln – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Verband-Anlegen_im_Dunkeln/

Archiviert am: 2025-09-19 23:58:01

Verbandanlegen im Dunkeln ist eine Programmidee zum Üben von Verbänden.

Ziel

Richtiges Verbändeanlegen üben.

Beschreibung

Welche Patrulle kann im Dunkeln in kürzester Zeit einen einfachen Verband sauber anlegen?

Bemerkungen

Diese Idee kann man sehr gut in ein Abenteuerspiel einbauen!

Verband-Anlegen im Dunkeln	
Art:	Spiel
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	Mullbinden
Dauer:	20 Minuten
Vorbereitung:	5 Minuten



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren:

[Erste Hife Programmideen](#)

- [Apotheken-Kim](#)
- [Der Grundkompetenzler](#)
- [Erste Hilfe bei den Holzfällern](#)
- [Erste Hilfe und Steckbrief einer Leiterin/eines Leiters](#)
- [Erste-Hilfe-Ja-Nein](#)
- [Literaturtipps zu Erste Hilfe](#)
- [Partnersuche](#)
- **Verband-Anlegen im Dunkeln**
- [Verletzungsmemory](#)
- [Zerschnittene Sätze zur Unfallverhütung](#)

Verkehrszeichen zusammensuchen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Verkehrszeichen_zusammensuchen/

Archiviert am: 2025-09-19 23:58:09

Verkehrszeichen zusammensuchen ist eine Methode zum Beschäftigen mit Verkehrszeichen.

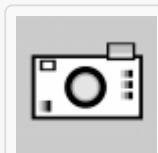
Ziel

Die Kinder kennen die Verkehrszeichen

Beschreibung

Jede Patrulle erhält die Umrandung der Verkehrszeichen; die Innenteile liegen mindestens 5m entfernt; der/die LeiterIn ruft ein Zeichen auf und die Patrulle soll das richtige Verkehrszeichen zusammenfügen. Alles läuft wie ein Staffellauf ab.

Verkehrszeichen zusammensuchen	
Art:	Spiel
Ziel:	Die Kinder kennen die Verkehrszeichen
Inhalt:	
Teilnehmer:	mindestens 2 Patrullen
Leiter:	
Ort:	Draußen
Material:	Verkehrszeichenumrandungen und "Innenleben" 30 cm Durchmesser, auf Karton
Dauer:	15 Minuten
Vorbereitung:	45 Minuten



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Verkehrszeichen-Memory – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Verkehrszeichen-Memory/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:58:18

Verkehrszeichen-Memory ist eine spielerische Auseinandersetzung mit Verkehrszeichen.

Ziel

Die Kinder kennen die Bedeutung der für sie wichtigen Verkehrzeichen

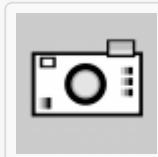
Beschreibung

Die Memory-Kärtchen werden gemischt und verdeckt auf den Tisch gelegt; jeder darf der Reihe nach zwei Karten ziehen, passen diese zusammen darf er/sie die Kärtchen behalten und erneut zwei Kärtchen aufdecken; passen die Karten nicht zusammen, verdeckt er/sie die Kärtchen wieder und legt sie an ihren Platz. Dann ist der/die nächste SpielerIn dran.

Verkehrszeichen-Memory	
Art:	Spiel
Ziel:	Die Kinder kennen die Bedeutung der für sie wichtigen Verkehrzeichen
Inhalt:	
Teilnehmer:	1
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Kärtchen mit Verkehrszeichen und Kärtchen mit den entsprechenden Bedeutungen
Dauer:	25 Minuten
Vorbereitung:	10 Minuten

Bemerkungen

Nur die Verkehrszeichen wählen, die für die Altersstufe wichtig sind! Nicht alle!!!



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Verletzungsmemory – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Verletzungsmemory/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:58:26

Verletzungsmemory ist ein Spiel zum Einstieg in das Thema [Erste Hilfe](#).

Ziel

Einleitung in das Thema [Erste Hilfe](#).

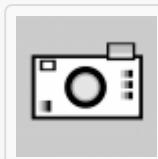
Beschreibung

Die Teilnehmer spielen das Spiel [Memory](#). Auf einem Kärtchen steht eine Verletzung (vielleicht mit einem Bild oder Zeichnung) auf dem zweiten Kärtchen steht die Behandlungsart (Schlagworte).

Verletzungsmemory	
Art:	Spiel
Ziel:	Erste Hilfe
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Kärtchen mit Schlagwörtern und Bildern von Verletzungen
Dauer:	30 Minuten
Vorbereitung:	30 Minuten

Siehe auch

- [Literaturtipps zu Erste Hilfe](#)



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

[Erste Hilfe Programmideen](#)

- [Apotheken-Kim](#)
- [Der Grundkompetenzler](#)
- [Erste Hilfe bei den Holzfällern](#)
- [Erste Hilfe und Steckbrief einer Leiterin/eines Leiters](#)
- [Erste-Hilfe-Ja-Nein](#)
- [Literaturtipps zu Erste Hilfe](#)
- [Partnersuche](#)
- [Verband-Anlegen im Dunkeln](#)
- **Verletzungsmemory**
- [Zerschnittene Sätze zur Unfallverhütung](#)

Wander-Memory – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Wander-Memory/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:58:32

Wander-Memory ist eine Programmidee, wie das bei einer Wandlung benötigte Material von den Kindern erarbeitet werden kann und sie es sich anschließend einprägen können.

Ziel

Lernen, was man für eine Wanderung einpackt

Beschreibung

Die Kinder schreiben selbstständig alle Gegenstände auf ein Plakat, die man auf einer Wanderung benötigt.

Gemeinsam mit einem Leiter

besprechen sie, welche Gegenstände wirklich essentiell sind, und welche nicht unbedingt benötigt werden.

Danach werden zu jedem Gegenstand zwei gleiche Kärtchen geschrieben oder gezeichnet - und fertig ist das Wander-Memory.

Wander-Memory	
Art:	Spiel
Ziel:	Lernen, was man für eine Wanderung einpackt
Inhalt:	Memory selber gestalten, das für eine Wanderung notwendige Material kennenlernen
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Papier, Papierkärtchen
Dauer:	30 Minuten
Vorbereitung:	

Siehe auch

- [Ich packe meinen Rucksack...](#)
- [Ausrüstung für eine Wanderung](#)



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Christian Wirth

Welche Werbung spricht mich an? – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Welche_Werbung_spricht_mich_an%3F/

Archiviert am: 2025-09-19 23:58:39

Welche Werbung spricht mich an?

Ziel

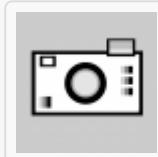
Die Kinder erkennen, aus welchem Grund sie von einige Werbungen mehr angesprochen werden, als von anderen.

Beschreibung

Beide Werbungen werden vorgestellt, eventuell vorgespielt. Danach setzen sich alle zusammen und versuchen zu erklären, welche Werbung die Kinder mehr anspricht und warum; warum eine Werbung besser ist als die andere.

Welche Werbung spricht mich an?

Art:	Spiel
Ziel:	Die Kinder erkennen, aus welchem Grund sie von einige Werbungen mehr angesprochen werden, als von anderen.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	2 verschiedene, aktuelle Werbungen, 1 die besonders Kinder anspricht, 1 die besonders Erwachsene anspricht. entweder Werbung aus Printmedien oder Videoclip.
Dauer:	10 Minuten
Vorbereitung:	



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Wer hat die meisten Knöpfe – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Wer_hat_die_meisten_Kn%C3%B6pfe/

Archiviert am: 2025-09-19 23:58:47

Wer hat die meisten Knöpfe ist ein [Kennenzelnerispiel](#)

Beschreibung

Alle gehen - während leise Musik läuft - umeinander herum und beobachten sich genau um die am Anfang gestellte Aufgabe lösen zu können.

Beispiele für Fragen

- Wer hat die meisten Knöpfe?
- Wer hat die meisten Kleidungsstücke an?
- Wer hat die größte Nase?

Wer hat die meisten Knöpfe	
Art:	Spiel
Ziel:	Kennenlernen
Inhalt:	
Teilnehmer:	je mehr desto schwieriger
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	
Dauer:	10 Minuten
Vorbereitung:	



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemachte Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Werkzeug-Memory – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Werkzeug-Memory/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:58:57

Werkzeug-Memory erlaubt das spielerische Kennenlernen von Werkzeugen.

Ziel

Werkzeuge kennenlernen

Beschreibung

In der Patrulle werden die Symbolkarten verteilt (jeder ca. 3-4). Die Werkzeugdetailkarten liegen auf dem einen Stapel am Tisch. Der Erste legt eine Symbolkarte auf den Tisch und hebt eine Namenskarte ab. Paßt diese zum Symbol darf er sie daneben/drauf legen, passt sie nicht behält er sie in der Hand.

Man darf höchstens 2 Karten pro Runde hinlegen. Gewinner ist der/diejenige, der/die als Erstes keine Karten mehr in der Hand hält.

Werkzeug-Memory	
Art:	Spiel
Ziel:	Werkzeuge kennenlernen
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Karten mit Symbolen von Werkzeugen anfertigen (Hammer, Säge, Beil, Spaten...), Namenskarten von Teilen der Werkzeuge (Stiel, Sägeblatt, Schneide...) anfertigen; es muss gleich viele Symbol wie Namenskarten geben.
Dauer:	20 Minuten
Vorbereitung:	20 Minuten

Bemerkungen

Funktioniert auch in Form von Memory



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Windrosen-Kim – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Windrosen-Kim/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:59:05

Windrosen-Kim ist ein [Kim](#)-Spiel zur Windrose.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
- [3 Variation](#)
- [4 Bemerkungen](#)
- [5 Siehe auch](#)

Ziel

Die GuSp beherrschen die Windrose.

Beschreibung

Windrosen-Kim	
Art:	Spiel
Ziel:	Die GuSp beherrschen die Windrose.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	8-16 verschiedene Gegenstände. pro GuSp Papier und Stift.
Dauer:	10 Minuten
Vorbereitung:	10 Minuten

Verschiedene Gegenstände (8 bzw. 16) in einem Kreis (entspricht der Windrose) auflegen. Jeder Gegenstand ist eine Himmelsrichtung. Norden Speziell kennzeichnen.

Die GuSp dürfen die Gegenstände eine Minute lang ansehen. Dann werden die Gegenstände abgedeckt (oder die GuSp gehen wo anders hin). Der Spielleiter sagt eine Himmelsrichtung, die GuSp schreiben den Gegenstand auf der dort liegt. Am Ende des Spieles gemeinsam auflösen.

Variation

Jedes Kind steuert selbst einen Gegenstand bei.

Bemerkungen

Eventuell macht es bei jüngeren GuSp Sinn zwischendurch allen noch einmal die Gegenstände zu zeigen.

Am Beginn des Spieles klären ob jeder alle Gegenstände benennen kann!

Siehe auch

Kimspiele

- [Aktiv-Natur-Kim](#)
- [Aktivtipp aus dem JOKER - Waschbeutel packen](#)
- [Apotheken-Kim](#)
- [Gegenstände ertasten 2](#)
- [Gewürz-Kim](#)
- [Hörkim](#)
- [Kartenzeichen-Kim](#)
- [KIM der Sinne in der Natur](#)
- [Natur-Kim](#)
- [Regenbogen-Küche](#)
- [Regenbogeninsel](#)
- [Sehkim](#)
- [Wanderungs-Kim](#)
- [Windrosen-Kim](#)

Methoden zum Thema Karte und Kompass

- Aktivtipp aus dem JOKER - Kartenzeichenmemory
- Archäologie
- Bahnstrecken auf der Landkarte
- BiPi feiert Geburtstag
- Die Abschlusswanderung
- Die Schatzinsel
- Ein geheimer Bote
- Fotos von Kartenzeichen in der Wirklichkeit
- Gehen nach dem Kompass
- Ja-Nein-Schatzsuche
- Kompass-Reigen
- Kompass-Spiel
- Kartenzeichen-Bewegungsspiel
- Kartenzeichen-Domino
- Kartenzeichen-Kim
- Kartenzeichen-Quartett
- Modell mit Höhenschichtlinien
- Punkte im Gelände finden
- Schatzsuche
- Schatzsuche am Papier mit der Windrose
- Scotland Yard auf der Landkarte
- Scotland Yard in Real Life
- **Windrosen-Kim**
- Windrosenspiel
- Wo steht der Fotograf



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Windrosen-Spiel – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Windrosen-Spiel/>

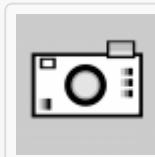
Archiviert am: 2025-09-19 23:59:13

Windrosen-Spiel ist ein Spiel zum Einprägen von Himmelsrichtungen.

Beschreibung

Einen Nordpfeil auflegen. Der Spielleiter liest eine Geschichte vor. Immer wenn eine Himmelsrichtung vorkommt, laufen alle in diese Richtung. Als Geschichte: Ralley, Wanderung...

Windrosen-Spiel	
Art:	Spiel
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Geschichte vorbereiten, Windrose
Dauer:	10 Minuten
Vorbereitung:	5 Minuten



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

hier fehlt noch ein Download, wir liefern diesen noch nach!

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Siehe auch

Methoden zum Thema Karte und Kompass

- Aktivtipp aus dem JOKER - Kartenzeichenmemory
- Archäologie
- Bahnstrecken auf der Landkarte
- BiPi feiert Geburtstag
- Die Abschlusswanderung
- Die Schatzinsel
- Ein geheimer Bote
- Fotos von Kartenzeichen in der Wirklichkeit
- Gehen nach dem Kompass
- Ja-Nein-Schatzsuche
- Kompass-Reigen
- Kompass-Spiel
- Kartenzeichen-Bewegungsspiel
- Kartenzeichen-Domino
- Kartenzeichen-Kim
- Kartenzeichen-Quartett
- Modell mit Höhenschichtlinien
- Punkte im Gelände finden
- Schatzsuche
- Schatzsuche am Papier mit der Windrose
- Scotland Yard auf der Landkarte
- Scotland Yard in Real Life
- Windrosen-Kim
- Windrosenspiel
- Wo steht der Fotograf

Zerschnittene Sätze zur Unfallverhütung – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Zerschnittene_S%C3%A4tze_zur_Unfallverh%C3%BCitung/

Archiviert am: 2025-09-19 23:59:18

Zerschnittene Sätze zur Unfallverhütung ist eine Programmidee zum Einstieg in das Thema Unfallverhütung oder auch [Erste Hilfe](#).

Ziel

Das Erkennen von Unfallsituationen üben.

Beschreibung

Ratschläge der Unfallverhütung auf Kärtchen schreiben und diese in Teile zerschneiden. Von den GuSp zusammen suchen und zusammen legen lassen.

Zerschnittene Sätze zur Unfallverhütung	
Art:	Spiel
Ziel:	Das Erkennen von Unfallsituationen üben.
Inhalt:	
Teilnehmer:	1
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Kärtchen mit verschiedenen Unfallsituationen
Dauer:	20 Minuten
Vorbereitung:	15 Minuten

Mit einem Messer
immer vom Körper
wegschneiden

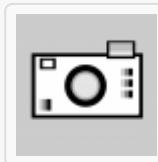
Abgerundete
Scheren verwenden!

Auf einer Tankstelle
nicht mit offenem
Feuer hantieren

und so weiter

Variation

Die Kärtchen können natürlich auch im ganzen Heim verteilt werden. Jede Patroulle überlegt sich 1-2 Situationen selbst und bastelt auch die Kärtchen.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Erste Hilfe Programmideen

- [Apotheken-Kim](#)
- [Der Grundkompetenzler](#)
- [Erste Hilfe bei den Holzfällern](#)
- [Erste Hilfe und Steckbrief einer Leiterin/eines Leiters](#)
- [Erste-Hilfe-Ja-Nein](#)
- [Literaturtipps zu Erste Hilfe](#)
- [Partnersuche](#)
- [Verband-Anlegen im Dunkeln](#)
- [Verletzungsmemory](#)
- [Zerschnittene Sätze zur Unfallverhütung](#)

Zick-Zack-Figur – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Zick-Zack-Figur/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:59:27

Zick-Zack-Figur ist ein Merk-Spiel.

Ziel

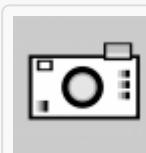
Schärfen der Sinne

Beschreibung

Zeichne auf den Boden eine Zick-Zack-Figur, so groß wie möglich. Je komplizierter die Figur ist, desto schwieriger ist die folgende Aufgabe: Es soll sich jeder diese Figur einprägen und anschließend mit verbundenen Augen fünf Bierdeckel (mit Namen) auf den Ecken niederlegen. Wer kann die Entfernung und den Winkel richtig abschätzen?

Zick-Zack-Figur

Art:	Spiel
Ziel:	Schärfen der Sinne
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Bierdeckel, Kreide
Dauer:	10 Minuten
Vorbereitung:	



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Zipp-Zapp – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Zipp-Zapp/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:59:37

Zipp-Zapp ist ein Kennenlernspiel.

Ziel

Bereits gelernte Namen schnell wiederholen

Beschreibung

Alle Kinder sitzen im Kreis und informieren sich über den Namen ihres Sitznachbarn. Ein Kind, das keinen Sessel hat, steht in der Mitte und deutet auf ein Kind und sagt "zipp", "zapp" oder "zipp-zapp".

Zipp-Zapp	
Art:	Spiel
Ziel:	Bereits gelernte Namen schnell wiederholen
Inhalt:	Schnelles, actionreiches Namenswiederholspiel
Teilnehmer:	mindestens 8
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	pro Teilnehmer einen Sessel
Dauer:	10 Minuten
Vorbereitung:	

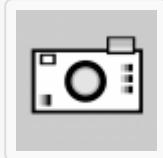
- ZIPP bedeutet, dass der Angesprochene den Namen seines LINKEN Nachbarn nennen muss
- ZAPP bedeutet, dass der Angesprochene den Namen seines RECHTEN Nachbarn nennen muss
- bei ZIPP-ZAPP müssen alle Spieler ihren Platz wechseln

Wann einsetzen

Wenn die Gruppen die Namen schon einmal gehört hat.

Kennenlernspiele

- [Alle in einer Reihe](#)
- [Auf der Spur des Schokolade-Diebes](#)
- [Bankräuber-Steckbriefe](#)
- [Besetzt](#)
- [Chaosrunde](#)
- [Gegenstand aussuchen](#)
- [Interview](#)
- [Kennenlern-Bingo](#)
- [Kennenlern-Obstsalat](#)
- [Kennenlernspiel](#)
- [Kettenreaktion](#)
- [Koffer packen](#)
- [LeiterInnen-Domino](#)
- [Lügen-Porträt](#)
- [Mirko Mondsüchtig](#)
- [Miteinander reden](#)
- [Namensschreck](#)
- [Partnerinneninterview](#)
- [Pöstchenvergabe](#)
- [Sortieren](#)
- [Spinnennetz](#)
- [Standpunkte](#)
- [Streichholzvorstellung](#)
- [Zipp-Zapp](#)



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Datei:Schritt-fuer-schritt.jpg – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Datei:Schritt-fuer-schritt.jpg/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:59:44

Heft (Kinderbehelf) [Schritt für Schritt](#) (2015)

Schritt für Schritt Beispiele für Herausforderungen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Schritt_f%C3%BCr_Schritt_Beispiele_f%C3%BCr_Herausforderungen/

Archiviert am: 2025-09-19 23:59:49

Diese **Beispiele für Herausforderungen** liefern Ideen, welche Herausforderungen sich Guides und Späher im Rahmen der "[Schritt für Schritt](#)"-Methode stellen könnten. Die Beispiele stammen zum Teil aus den tatsächlich gewählten Herausforderungen im Rahmen der Pilotphase (2013-2014).

Da die *Schritt für Schritt*-Methode auf der Individualität (hinsichtlich Interessen und Fähigkeiten) der Teilnehmer basiert, passen viele der Beispiele für viele der Teilnehmer nicht (zu schwer, zu leicht, nicht interessant, etc.). Sie sollen hier lediglich als Denkanstoß - insbesondere für die Leiter! - dienen, in welche Richtung es gehen könnte. Sie können auch eine Anleitung darstellen, welche Inhalte im Heimstundenprogramm angeboten werden könnten, um das Interesse der Guides und Späher an den jeweiligen Themen zu wecken.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Bereitschaft zum Abenteuer des Lebens](#)
- [2 Einfaches und naturverbundenes Leben](#)
- [3 Kritisches Auseinandersetzen mit sich selbst und der Umwelt](#)
- [4 Körperbewusstsein und gesundes Leben](#)
- [5 Spirituelles Leben](#)
- [6 Verantwortungsbewusstes Leben in der Gemeinschaft](#)
- [7 Weltweite Verbundenheit](#)
- [8 Schöpferisches Tun](#)
- [9 Quelle](#)

Bereitschaft zum Abenteuer des Lebens

- eine Woche lang ohne Handy und Computer auskommen
- eine gemeinsame alleinige Wanderung
- eine Woche ohne Computer und Fernseher
- lernt Suhsı machen
- lernt ein Lied auf der Gitarre und spielt es in der Heimstunde vor
- Ich stelle mich meiner Höhenangst und werde mich über mindestens 10 Meter abseilen
- Ich nehme mir eine 2-tägige Bergtour auf über 2500 m vor, plane sie und führe sie in Begleitung eines Leiters durch
- Ich stelle mich meiner Höhenangst und mache einen Hochseilgarten durch.
- Bau einer Schaukel mit Pioniertechniken

- Am Sommerlager das Zelt sauber halten
- Pfaditechnik: überlegen, wofür das Handy sinnvoll genutzt werden kann
- Vornehmen: Koch am Sommerlager sein und durchhalten
- Will Ende Juni die Reiternadel (silbernes Abzeichen) schaffen und trainiert und lernt dafür regelmäßig
- Weil er den Ruf hat, immer als erster müde zu werden, wollte er bei einem Lager (Pfingstlager) die ganze Nacht Nachtwache halten. In einem Gespräch haben wir dann die Herausforderung so formuliert, dass er zumindest 2 Schichten (à 2 Std) schaffen will - vielleicht auch mehr. Die 4 Stunden hat er tatsächlich mit großer Anstrengung geschafft, viel mehr wurde es nicht.
- „Eine Herausforderung hat sich bei unserem Wochenendlager in Eisenstadt spontan ergeben:
 - Am Samstag Abend gab's Pizza aus der Pizzeria, jeder konnte sich eine nach seinem Geschmack aussuchen. Die vier ältesten GuSp haben sich nach langem Zögern für die mit „Pfefferoni (scharf!)“ entschieden - und dies als Herausforderung festgelegt! Und dann haben sie es wirklich wissen wollen. Wie weit kann ich gehen? Wieviel von den - tatsächlich unglaublich scharfen! - Pfefferoni kann ich essen? Nur abbeißen? Mehr? Auch die Kerne? Wo ist Schluss? Wann ist der Schmerz zu groß? Es war nicht nur eine große Hetz, die Kids haben sich wirklich ziemlich ernsthaft mit ihren körperlichen Grenzen auseinandergesetzt.
 - Das Umfeld hat super gepasst: Keine blöden Sprüche, kein Aufhussen oder Anfeuern, kein Gruppenzwang. Vor allem kein Wettkampf, sondern jeder nur gegen sich selbst, aber die anderen teilhaben lassen.“
- Eine Nacht durchmachen

Einfaches und naturverbundenes Leben

- Erforschung Himmelsbilder / Sternenkunde
- baut ein Insektenhotel
- Ich führe über einen Monat ein Mülltagebuch und stelle das in der Patrulle vor. Ich versuche dabei, dass es immer weniger Müll wird.
- Ich installiere zu Hause ein Recyclingsystem und kümmere mich zu Hause um die Mülltrennung und berichte in der Heimstunde davon.
- 1 Woche das Ladekabel im Haus ausstecken
- 2 Wochen keinen Fernseher
- Fernsehprogramm mitschreiben
- Einen Tag mit der Familie gestalten (ohne Fernseher)
- Wollen am Sommerlager eine Tageswanderung machen. Sie wollen an der Planung der Route wesentlich beteiligt sein, Karte und Kompass zum Navigieren verwenden müssen, die Verpflegung selbst planen und organisieren, sowie sich Maßnahmen für evtl. Notfälle überlegen (versiegeltes Notfalls-Handy o.ä.)

Kritisches Auseinandersetzen mit sich selbst und der Umwelt

- Umgang mit elektronischen Medien: 1 Woche versuchen zu verzichten und Protokoll schreiben, wann und wofür elektronische Geräte benutzt wurden
- Mutig sein: Heimstunde mit Gitarre gestalten
- Fernsehverhalten

- Will, dass seine Mannschaft das letzte Fußballspiel der Saison gewinnt (bisher alle verloren). Dazu hat er sich Gedanken über seine Schwächen gemacht und bemüht sich, beim Training genau diese zu verbessern. Seine Herausforderung ist, dass er beim letzten Spiel so spielt, dass - auch wenn sie verlieren - der Trainer eine deutliche Verbesserung bei seiner Spieltechnik attestiert.
- Heimabend-Regel für alle erarbeiten
- im Schwimmbad vom 3m Brett springen
- Sich Gedanken zur Gruft notieren (Gruft = Obdachlosenbetreuungszentrum in Wien)

Körperbewusstsein und gesundes Leben

- Was heißt es Vegetarier zu sein? Herausforderungen? Vor- und Nachteile?
- 3x/Woche laufen und immer Fußballtraining gehen für ein Monat lang
- einen Monat lang sich vegetarisch ernähren
- eine Woche fasten - nichts süßes
- einen Monat lang immer mit dem Rad zur Schule
- lauft ein Monat lang Samstag und Sonntag immer 15 Minuten
- lauft ein Monat lang zwei mal in der Woche 5 km
- fahrt mit dem Mountainbike auf den Schöckel
- Ich erfinde gemeinsam mit Adrijan ein Geländebewegungsspiel das auf Fairplay basiert, schreibe die Regeln auf und führe es durch und bespreche dann was gut und weniger gut am Spiel ist
- 2 Wochen jeden Tag Obst essen
- Div. Sportliche 1.) Bogenschiessen gehen, 2.) Klettern gehen, 3.) 40 Liegestütz 4.) 2km laufen
- Spagat
- Plan zur gesunden Ernährung erstellen
- den „perfekten“ Müsliriegel machen

Spirituelles Leben

- Auseinandersetzen mit Religionsgemeinschaften
- einen Monat lang jeden Sonntag zum Gottesdienst gehen
- Ich führe mit dem Altpfarrer aus meiner Gemeinde ein Gespräch über Sinnesfragen und berichte meinen Leitern davon
- Ich besuche eine Moschee und berichte davon
- Ich mache eine Heimstunde zum Thema serbisch Orthodoxer Glaube und spreche mit meiner Patrulle über die Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen serb. Orth. und röm Kath. Ich informiere mich bei meinem Religionslehrer über dieses Thema.
- Plakat zum eigenen Glauben machen
- Sich Gedanken zum eigenen Glauben machen

Verantwortungsbewusstes Leben in der Gemeinschaft

- Erste Hilfe (alle Basics beherrschen)
- versorgt Familie zwei Tage lang mit Essen (nicht finanziell, nur organisatorisch und kocht)
- Ich erstelle mit meiner Patrulle einen Patrullenkodex für das Sommerlager und reflektiere diesen am Ende wie gut er funktioniert hat
- Mit der Patrulle Lagerregeln definieren, die durchführung beobachten und anschließend darüber reden
- Einen Heimabend für den Trupp planen

Weltweite Verbundenheit

- Pfadfinder in Singapur
- Küche anderer Kulturen kennenlernen und selber nachkochen
- Unterschiede zu englischen Pfadfindern herausarbeiten
- Pfadfinder in anderen Ländern
- Reisetagebuch
- Ich beantrage ein Patenkind und überlege mir, wie ich das Geld bekomme das ich für mein Patenkind brauche
- Andere Länder: England-Plakat erstellen
- die Geschichte der Gruppe recherchieren

Schöpferisches Tun

- Ich interpretiere ein Bild meines Lieblingsmalers (male es nach)
- Bau einer Katzenhütte
- fünf Bilder mit fünf versch. Techniken malen
- drei Bilder zu drei Künstlern und deren Technik
- zeichnet drei Tiere aus dem Tierbuch ab
- zeichnet mind. vier Tiere aus dem Biobuch mit Hintergrund
- gestalten ihr Zimmer und ein Baumhaus auf Papier
- Ich verbessere meine Gitarrentechnik in dem ich an allen Lagerfeuern die es noch gibt (auch am Sommerlage) die Lieder mit der Gitarre begleite
- Aus Ton ein Gefäß gestalten und dieses dann selber am Lagerfeuer brennen.
- Ich gestalte und Nähe für unseren Spähertrupp eine Fahne
- Kunstwerk aus Abfall erstellen und austellen
- Comicbilder für ein Arbeitsheft eines Lehrers zeichnen der diese dann auch verwendet
- Ich gestalte für 3 Lager das Lagerabzeichen
- Ich erlerne im Selbststudium das Spiel der Tin Whistle
- Aus Holz und mit der Laubsäge gestalte ich ein Mobile zu unserem Patrullentier (Fledermaus)
- Brownies selber backen
- Violine spielen

- Mit Papiermaché und Drahtform Figur basteln
- Uhr basteln
- besser werden: mit Links schreiben können
- Mit Spraydosen Planeten sprayen
- Leinwand und Nagellack
- Kontakt mit anderer Pfadfindergruppe (Klassenkollegin)
- Kleid gestalten
- Mini-Haube stricken
- Serviettentechnik
- Armand knüpfen in LHF-Farben
- Nagellack-Kunst
- Neue Technik ausprobieren: Mit Müll basteln
- Für mich gestalten: Armband häkeln mit besonderem Muster
- Mit anderen gestalten: Mit Bruder gemeinsam Zeichnen
- Lieblingskunstwerk: Papiermachéfigur
- Etwas für mich gestalten: Kleid designen
- In einer Technik besser werden: 3D-zeichnen
- Aus Papiermaché ein Halstuch mit Knoten gestalten
- Wollen mit ihrem Nintendo einen Film über die Pfadfinderei drehen. Sie stellen dazu kleine Szenen wie Zeltaufstellen, Holzhacken, etc. dar.
- den anderen Origami beibringen
- Einen Film drehen und schneiden

Quelle

- Beispiele für Herausforderungen aus der SfS-Teaserbox (2014)

Datei:LADG.jpg – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Datei:LADG.jpg/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:59:57

Wertealtar – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Wertealtar/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:00:07

Bei der Methode **Wertealtar** setzen sich die Teilnehmer kreativ mit ihren eigenen Werten auseinander. Die Methode kann ein Einstieg in das Thema *Was ist mir in meinem Leben wichtig? Was nicht? So hat es sich verändert;* aus dem Schwerpunkt **Spirituelles Leben** sein.

Ablauf

Die Teilnehmer bekommen die Aufgabe, sich zu überlegen, was für Sie im Leben wichtig ist:

- Freundschaft?
- Bewunderung?
- Geld?
- Materielle Dinge?
- Mobiltelefon?
- Essen?
- Internet?
- ein Dach über dem Kopf?

Wertealtar	
Art:	Programmidee
Ziel:	Beschäftigen mit meinen Werten
Inhalt:	Kreatives Gestalten eines "Altars", auf dem die eigenen Werte verehrt werden
Teilnehmer:	beliebig
Leiter:	ein Leiter pro Patrouille
Ort:	
Material:	Malstifte und Papier; eventuell Bastelmaterial
Dauer:	
Vorbereitung:	

Ihre Gedanken sollen sie in Form eines Altars gestalten. Im einfachen Fall zeichnen sie diesen und gestalten ihre Werte kreativ auf oder um diesen Altar. Die Leiter können aber auch Bastelmaterial zur Verfügung stellen, so dass jeder Teilnehmer einen tatsächlichen Altar bauen kann.

Wichtig ist der Austausch zwischen den Teilnehmern nach Fertigstellung ihrer Altare: was ist den anderen wichtig? Gibt es unterschiedliche Schwerpunkte? Gibt es Gemeinsamkeiten in der Patrouille?

•



Beispiel für einen Wertealtar

-



Begeisteter Leiter beim
Basteln des Wertealtars

Autoren: Christian Wirth, LV OÖ

Datei:VLIDG.jpg – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Datei:VLIDG.jpg/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:00:18

Meine Bedürfnisse am SoLa – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Meine_Bed%C3%BCrfnisse_am_SoLa/

Archiviert am: 2025-09-20 00:00:23

Ziel

- Die GuSp haben ihre Bedürfnisse bezüglich des kommenden Sommerlagers geäußert.
- Die Gusp haben sich mit ihren Bedürfnissen, Wünschen und Erwartungen bezüglich des Sommerlagers auseinandergesetzt.

Beschreibung

Folgt in den kommenden Tagen

Meine Bedürfnisse am SoLa	
Art:	Methode
Ziel:	Bedürfnisse der GuSp fürs Sommerlager sammeln
Inhalt:	Bedürfnisse, Wünsche, Erwartungen
Teilnehmer:	beliebig
Leiter:	min. 1
Ort:	Egal
Material:	
Dauer:	
Vorbereitung:	

Datei:WV.jpg – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Datei:WV.jpg/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:00:30

Über uns ein Regenbogen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/%C3%9Cber_uns_ein_Regenbogen/

Archiviert am: 2025-09-20 00:00:39

Über uns ein Regenbogen ist ein Abenteuer zum Kennenlernen anderer Pfadfinder. Es eignet sich für Großlager oder für Aktivitäten auf Pfadfinder-Lagerplätzen mit anderen Gruppen.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
 - [2.1 Einstieg](#)
 - [2.2 Hauptteil](#)
 - [2.3 Ausstieg](#)
- [3 Download](#)

Ziel

Die Kids haben sich mit Pfadfindern aus anderen Ländern persönlich beschäftigt und konnten auch mit Gildepfadfindern über Gemeinsamkeiten und Traditionen sprechen. Sie haben dabei Kontakt zu anderen LagerleitnehmerInnen aufgenommen.

Beschreibung

Über uns ein Regenbogen	
Art:	Programmidee
Ziel:	Die Kids haben sich mit Pfadfindern aus anderen Ländern persönlich beschäftigt und konnten auch mit Gildepfadfindern über Gemeinsamkeiten und Traditionen sprechen. Sie haben dabei Kontakt zu anderen LagerleitnehmerInnen aufgenommen.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Draußen
Material:	verschiedene Länderlisten kopieren Rätsel kopieren Interviewbögen kopieren weißes und buntes Papier Filzstifte Sofortbildkamera bzw. Digitalkamera Backpapier evt. Uhu und Tixo Pinwand zum Präsentieren der Interviews mit den Ländern und den Gildepfadfindern ACHTUNG: Welche Länder nehmen teil? - Wichtig für die Länderlisten!!!! verschiedene Länderlisten anlegen
Dauer:	150 Minuten
Vorbereitung:	

Diese PIK8-Idee entstand als **Regentropfen** für das 4anaund 2004 (NÖ-Landeslager) und verbindet die Herausforderungen "Besuche mit deiner Patulle einen Gildepfadfinder und lasst euch etwas aus der alten Zeit

erzählen" (aus: [Verantwortungsbewusstes Leben in der Gemeinschaft](#)) und "Welche wesentlichen Punkte sind bei den PfadfinderInnen auf der ganzen Welt gleich" (aus: [Weltweite Verbundenheit](#)).

Einstieg

20 min.

Information zum Regentropfen über Dauer, in welchem örtlichen Rahmen sich die Kids bewegen sollen / dürfen - Rahmenbedingungen des Regentropfen abklären "Wortsuchrätsel" - Ergebnis dabei sind verschiedene Schlagworte zu "Pfadfinder", die uns mit allen Pfadfindern auf der Welt verbinden. (-> Rätsel siehe Beilage)

Die Patrouille entscheidet sich in einem [Patrullenrat](#), mit welchem Land / welchen Ländern sie ein Interview durchführen wollen. Hier zu gibt es eine Länderliste, aus der sie wählen können -> ACHTUNG: Welche Länder nehmen teil? & Mehrere Länderlisten anlegen, damit die Patrullen immer wieder neu wählen und somit ein breiter Fächer der Länder entsteht. (Je nach Lust und Laune und ZEIT können die Kinder auch ein zweites Land (bzw. mehrere Länder) interviewen.)

Hauptteil

110 min.

Patrouille bereitet sich mit dem Interviewbogen vor. [Patrullenrat](#): Wer schreibt mit? Welche führen das Interview / die Interviews? Wer fotografiert? -> gleichmässige Aufteilung aller Patrullenmitglieder!

Kids sollen im Lager unterwegs sein und Interview mit dem ausgewählten Land führen, Gemeinsamkeiten finden und notieren bzw. ein Foto zur Dokumentation machen. Kids sollen im Lager unterwegs sein und Interview mit einem Gildepfadfinder machen und die Gemeinsamkeiten / die Traditionen, die geblieben sind herausfinden und notieren und ein Foto zur Dokumentation machen. Wenn beide Interviews durchgeführt sind, können die Kids wählen, in welcher Weise sie die Ergebnisse ihren BegleiterInnen bzw. den anderen Patrullen präsentieren: Zur Auswahl stehen: Fertigt eine Collage an, in der die Gemeinsamkeiten der Interviewpartner und der eigenen Pfadfindergruppe dargestellt werden. Tragt ein Lied / einen Ruf, das / den Euch die Interviewpartner gelernt haben, vor. Verfasst einen kurzen Zeitungsbericht über Eure Interviews. Ein Foto bzw. eine Karte basteln, wo das interviewte Land / die interviewten Länder und der interviewte Gildepfadfinder genannt werden bzw. eine Gemeinsamkeit darstellen oder zeichnen

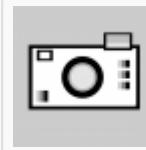
Ausstieg

20min.

- Foto / Karte zu den anderen auf ein Plakat kleben -> soll ein bunter "Regenbogen" werden - für alle ersichtlich
- Nachbesprechung mit der Begleiterin / dem Begleiter, zu folgenden Themen: Welche Gemeinsamkeiten haben die Kids mit ihrer eigenen Gruppe und den interviewten Ländern entdeckt? Welche Dinge sind gleich geblieben - welche haben sich geändert - Traditionen?

Download

- [Fragen und Rätsel](#) (doc)



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Sophie Scheicher (4anaund 2004)

Wir fahren auf ein Jamboree – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Wir_fahren_auf_ein_Jamboree/

Archiviert am: 2025-09-20 00:00:45

Wir fahren auf ein Jamboree	
Art:	Programmidee
Ziel:	Patrullen wissen über ein Land Bescheid
Inhalt:	
Teilnehmer:	4
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	ca. 30 Kärtchen, Fahne, Souvenirs, Stationsmaterial
Dauer:	
Vorbereitung:	



"Weltweite Verbundenheit" auf einem Jamboree

Wir fahren auf ein Jamboree ist eine Programmidee zur Beschäftigung mit einem Land, mit dem Unterschied von Kulturen im Allgemeinen und einem [Jamboree](#)-Großlager.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
- [3 Variation](#)
- [4 Ideen](#)

Ziel

Patrullen wissen nach den Stationen über ein Land Bescheid und "fahren auf ein Jamboree", informieren sich dort woher die anderen Patrullen (über deren Land) kommen.

Beschreibung

- Fahne (in einem Kuvert)
- Reise in "Welches Land"

Es gibt verschiedene Stationen:

- Collage (verschiedene Gegenstände, was davon passt nicht dazu?)
- Weltkarte (Himmelsrichtung von Österreich weg, Gradzahl)
- Geschichte
- Wörter (in der Landessprache)

Nachdem sich die Patrullen über das Land informiert haben, können sie nun mit gepacktem Rucksack auf das Jamboree fahren (10 von 30 Kärtchen).

- Am Jamboree stellen die Patrouille ihr Land dar (Pantomime), die anderen Patrullen sollen herausfinden woher sie kommen.
- Abschluss: Jamboreelied und ev. für Länder typische Spiele spielen.

Variation

- Rucksack auspacken (Wissenskarten) und dabei das Herkunftsland vorstellen
- Fragen stellen und herausfinden, woher die anderen Patrullen kommen.

Ideen

- Mitbringsel der jeweiligen Länder
- etwas über ein Jamboree (das letzte, das nächste) herausfinden
- Nationale Gerichte kochen
- Volksmusik

- Nationale Spiele: zum Beispiel [schottisches Baumstamm-Werfen](#)



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Datei:KAMSUDU.jpg – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Datei:KAMSUDU.jpg/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:00:55

Datei:EUNL.jpg – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Datei:EUNL.jpg/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:01:03

Datei:BZADL.jpg – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Datei:BZADL.jpg/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:01:11

Datei:ST.jpg – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Datei:ST.jpg/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:01:19

Ein tolles Salzteigrezept – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Salzteig/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:01:29



Salzteig-Modelle

Ein tolles Salzteigrezept.

Beschreibung

Gefunden auf der [Bastelmafia-Website](#)

Vaninail schreibt: "Mehl ist ein Naturprodukt und kann in seiner Beschaffenheit sehr unterschiedlich sein..."

Weizenmehl

Die Angabe Typ 405 des normalen Haushaltsmehl ist für die Arbeit mit Salzteig uninteressant, da für das Modellieren werde Mineralien noch Vitamine wichtig sind. Mit der Zeit bekommt man ein Gefühl für die richtige Konsistenz des Teiges, mit der man am besten arbeiten kann. Hat das Mehl einen zu hohen Stärkeanteil, werden die Hände schnell weiß, und die Arbeit muss ständig unterbrochen werden, weil man die Hände waschen muss. Es empfiehlt sich deshalb unter diesem Teig etwas Roggenmehl zu mischen, da im Roggenmehl der Kleberanteil (Eiweißanteil) wesentlich höher ist. Umgekehrt kann man natürlich auch den Roggenteig mit einer kleinen Zugabe von Weizenmehl mischen, damit der Kleberanteil etwas gesenkt wird, wenn man damit besser Arbeiten kann. Der Teig sollte in seiner Konsistenz geschmeidig , aber trocken sein. Das heißt, wenn man einen gut durch gekneteten Teigkloß in der Hand hat , so sollte er beim darüber streichen trocken sein, aber auch Zart wie ein Kinder-Po.

Roggenmehl

Dieses Mehl hat einen sehr hohen Kleberanteil, was dazu führt, dass der Teig schneller aufgeht. Deshalb muss Salzteig aus Roggenmehl besonders behutsam gebacken werden. Am besten lässt man ihn über Nacht ruhen, bevor er am Nächsten Tag ausgebacken wird. Tipp: Will man mit anderen Mehlsorten experimentieren, so sollte man erst kleine Mengen kaufen, um den Stärke- und Klebeanteil zu Testen. Buchweizen- und Maismehl haben beispielsweise zu wenig Kleber, so da? sie immer mit Weizen- oder Roggenmehl vermischt werden müssen. Beachtet man dies nicht, wird man keine wirklich befriedigenden Ergebnisse erzielen können.

Salzteigrezepte

Die Nachfolgenden Rezepte stellen Richtwerte dar, wovon abzuweichen aber jedem Freigestellt bleibt. Es ist in der Tat unwesentlich, ob man 1 oder 3 Eßl. mehr Mehl an den Teig gibt die Wassermenge ist von der Mehlqualität abhängig. Mehlsorten, die ein Vielfaches mehr an Wasser benötigen, als im Rezept angeben ist, sind für die Salzteigverarbeitung nur bedingt geeignet. Modelle aus solchem Teig sollten erst über Nacht ruhen bevor sie am nächsten Tag ausgebacken werden. Für Modelle, die nur an der Luft getrocknet werden sollen, empfiehlt es sich statt dem Wasseranteil Tapetenkleister bei zu mengen, da die Gebilde zu Zerbrechlich sind.

Grundteig

- 2 Tassen Mehl
- 1 Tasse Salz
- 3/4 Tasse Wasser

Fenster Teig / Kachelteig

- 2 Tassen Mehl
- 2 Tassen Salz
- 3/4 Tassen Tapetenkleister

Tapetenkleister

In 250ml Wasser 1 Teelöffel Tapetenkleister einrühren und etwa 30 Minuten quellen lassen, zwischen durch umrühren.

Das Teigfärben

Mit folgenden Farben wird der Teig gefärbt:

- Lebensmittelfarben
- Gewürze wie Curry, Paprika, Muskatnuss, Zimt
- Kakao, Kaffeesatz
- Batikfarben
- Plaka
- Acryl Farben

Wichtig

Bei der Teigzusammenstellung der Kinder sollte man immer damit rechnen, dass der Teig in den Mund gesteckt wird, und aus diesem Grund nur Naturfarben verwenden. Das Einfärben des Salzteiges ist kein Problem. Soll ein Einfarbiges Objekt erstellt werden, sollte man die Farbe oder das Gewürz gleich unter das Mehl- Salz- Wasser- gemischt Mengen. Ansonsten wird der fertige geknetete Teig in so viele Teile geteilt, wie man färben möchte. Dann Formt man die Teile zu kleinen Kugeln und drückt in ihre Mitte eine Delle. In dieser Vertiefung träufelt man dann die gewünschte Menge an Farbe, Den Teig wird dann so lange geknetet, bis er gleichmäßig gefärbt ist.

Bemerkungen

Um eine möglichst Glatte Kachel zu bekommen, empfiehlt es sich, die fertig geformte Kachel über Nacht ruhen zu lassen, und erst am nächsten Tag zu Backen.

Information

Der Salzanteil dient nur als Schutz vor Mäuseverzehr und Ungeziefer. Deshalb ist eine große Salzmenge im Grundteig nicht erforderlich. Zuviel Salz macht den Teig nur Spröde und Rissig, so dass man Speiseöl, Glycerin oder Tapetenkleister hinzugeben muss. Im so genannten Kachelteig hilft der größere Salzanteil, den Teig besonders schwer zu machen, um ein Aufgehen möglichst zu verhindern.

Hinweis

Am besten eignen sich die einfachen Preiswerten Mehlsorten die nicht durch ein Spezialverfahren oder einen Zusatz von Emulgatoren oder durch Sonstiges "Aufgepäppelt" wurden.

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Traumfänger mit Fundstücken aus der Natur – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Traumf%C3%A4nger_mit_Fundst%C3%BCcken_aus_der_Natur/

Archiviert am: 2025-09-20 00:01:37

Traumfänger mit Fundstücken aus der Natur ist eine Programmidee.

Beschreibung

Nach indianischer Mythologie fängt der Traumfänger alle bösen Träume ein. Nur die guten Träume gleiten sanft an den Federn auf den Träumenden/die Träumende herab. Die schlechten Träume hingegen verfangen sich in dem Netz des Traumfängers, bis sie morgens vom Licht der Sonne ausgelöscht werden.

Die langen Zweige biegst Du zu einem Ring.

Die Enden bindest Du dann mit Baumwollgarn zusammen: Wickle dabei das Garn mehrfach um den Ring und verknotest es gut.

Für das Netz knotest Du den

Faden am Ring fest und spannst den Faden über die Mitte zum anderen Rand. Dort wickelst Du ihn mehrfach um den Ring, bevor Du ihn wieder zur anderen Seite führst. Wenn Du das immer wieder machst, entsteht ein "altes Wagenrad".

Schneide nun einige gleichlange Fäden zu und knotest jeweils einen Stein daran fest.

An die Steine knüpfst Du dann noch jeweils eine Vogelfeder.

Diesen Schmuck bindest Du an verschiedenen Stellen am Ring fest.

In das in der Mitte entstandenen Kreuz knotest Du zuletzt einen schönen Stein hinein und klemmst eine Feder dahinter.

Und so sieht es aus:

-

Traumfänger mit Fundstücken aus der Natur	
Art:	Programmidee
Ziel:	Kreatives Gestalten mit Naturmaterialien
Inhalt:	Basteln eines Traumfängers aus Naturmaterialien
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Vorbereitung: Naturfunde sammeln lange, dünne, gut biegsame Zweige (beispielsweise Weide) * Baumwollgarn * Steine * Federn * Schere
Dauer:	
Vorbereitung:	30 Minuten



fertiger Traumfänger

Quelle

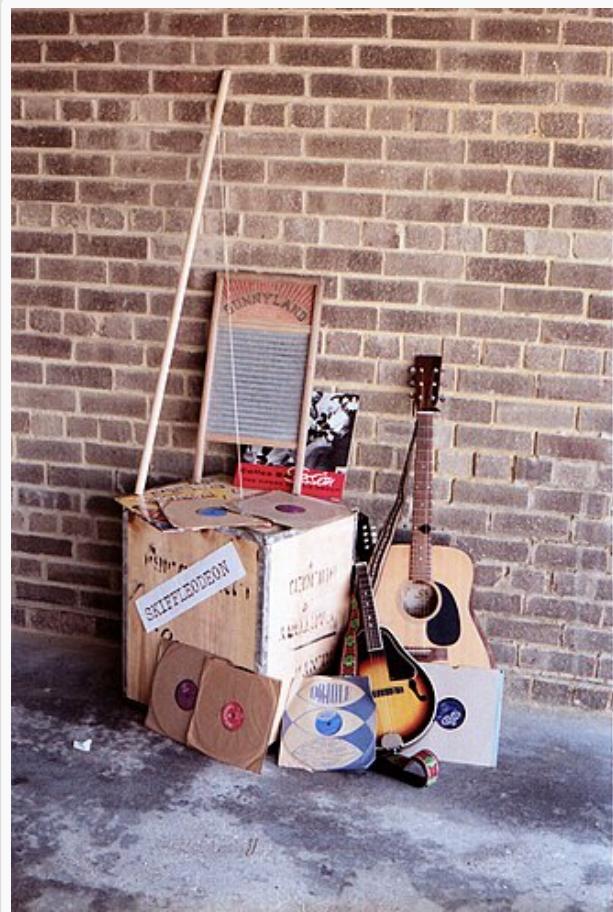
- <http://www.bastelmafia.com>
-

Autoren: Lo Hufnagl

Was ist Skiffle? – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Was_ist_Skiffle%3F/

Archiviert am: 2025-09-20 00:01:47



Skiffle-Instrumente

Was ist Skiffle? Skiffle ist Musik, die auch auf unkonventionellen, improvisierten Instrumenten gespielt wird. Im Rahmen des Schwerpunktes [Schöpferisches Tun](#) erlaubt dies die Verbindung von Handwerk und Basteln mit dem Musizieren.

Beschreibung

Die Skiffle Musik wird auf einfachen oder selbstgebauten Instrumenten gespielt, sie entstand in den USA. Nach Europa gelangt wurde Skiffle erst zu einer britischen Volksbewegung und begeisterte dann auch Resteuropa.

Skiffle Musik war immer wieder trendig und angesagt, vor allem aber immer die Musik der Jugend!

Die Spasm Bands sind die eigentlichen Vorläufer der Skiffle Gruppen. Gegen Ende des letzten Jahrhunderts ,als man in New Orleans begann Ragtime und Jazz zu spielen, folgten den Jazz-Bands beim Mardi Gras Gruppen von Jugendlichen, die auf selbstgebauten Instrumenten die Musik ihrer Vorbilder nachahmten.Nachfolger der Spasm Bands waren die Jug Bands. In den 20ger Jahren hauptsächlich in Memphis und Louisville zu Hause, spielten auch sie auf einfachen und zum Teil selbstgebauten Instrumenten, vor allem aber auf der Jug, einem Krug oder einer dickbauchigen Flasche, die vorher meist mit Whiskey gefüllt waren. In dieser Zeit gab es im Süden der USA Hunderte von Musikern, die sich immer wieder in neuen Bands zusammenschlossen, und nur die wenigsten Musiker waren Profis.Gespielt wurde hauptsächlich Country Blues, man machte aber auch vor Walzern, Jodlern oder Tagesschlagern nicht halt, je nachdem, was Veranstalter oder Publikum sich wünschten.

Eine Besonderheit waren auch die Rent Parties. Wenn jemand seine Miete nicht bezahlen konnte, veranstaltete man eine Party bei der die Gäste Geld sammelten, um die Miete aufzubringen. Dabei wurde in der Regel viel getrunken und eine Band zusammengestellt, bei der jeder der Lust und Laune hatte mitsang, irgend ein Instrument mitbrachte oder einfach etwas improvisierte. Diese Art von Musik war damals sehr populär. Nachdem die Prohibition in den USA abgeschafft wurde und das Interesse für die Jug Bands nachließ, wurde es still um diese Art von Musik. Das sollte sich später aber wieder ändern...

(Zusammenfassung aus: skiffle.net)

Umsetzung

Siehe beispielsweise:

- [Skiffle selber machen - Teekistenbass](#)
-

Autoren: Lo Hufnagl

Datei:KUKL.jpg – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Datei:KUKL.jpg/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:01:57

Wellness-Rezept – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Wellness-Rezept/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:02:05

Wellness-Rezept ist eine Programmidee. Die Teilnehmer erfinden ein eigenes Rezept und müssen dieses bewerben.

Beschreibung

GuSp lesen in der Zeitung das Inserat eines neuen Wellness Getränks. Da das Rezept abhanden gekommen ist, müssen sie mit den Ihnen zu Verfügung gestellten Zutaten ein "trinkbares" Getränk mixen und einem gestressten Vorbeikommenden anpreisen. Tipp: selber kosten lassen ;-)

Variation

Bestimmte Zutaten fix vorgeben.

Wellness-Rezept	
Art:	Programmidee
Ziel:	Ein gesundes Getränk erfinden und dafür argumentieren
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Gläser/Becher Obst Fruchtsäfte Schneidbrett/Messer "Dekoration" (Strohhalme, Schirmchen,...)
Dauer:	15 Minuten
Vorbereitung:	10 Minuten

Bemerkungen

Bezug auch zu [Schöfperischen Tun \(Werbung\)](#).



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Free Life J'M BOREE '03-GuSp-Abenteuerteam

Datei:Meine-schritte-zum-versprechen.jpg – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Datei:Meine-schritte-zum-versprechen.jpg/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:02:14

Heft (Kinderbehelf) [Meine Schritte zum Versprechen](#) (2015)

Pfadfinderversprechen – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Pfadfinderversprechen/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:02:23

Das **PfadfinderInnenversprechen** ist eine persönliche, freiwillige Entscheidung, bestmöglich nach diesen grundlegenden Werten zu leben. Es ist der Entschluss, zur Gemeinschaft der PfadfinderInnen gehören zu wollen, und das Bekenntnis zu den Grundprinzipien der WeltpfadfinderInnenbewegung. Das PfadfinderInnenversprechen ist der erste symbolische Schritt, Verantwortung für die eigene persönliche Weiterentwicklung im Sinne der **PfadfinderInnenmethode** zu übernehmen.

Der Versprechenstext

Der aktuelle Versprechenstext ist in Punkt 1.4 der [Verbandsordnung](#) der PPÖ definiert.

Das Wichtel-/Wölflingsversprechen lautet

Ich verspreche, so gut ich kann,
ein gutes Wichtel/ein guter Wölfling zu sein
und nach unserem Gesetz zu leben,
und bitte Gott, mir dabei zu helfen."

Das PfadfinderInnenversprechen ab der Guides/Späher-Stufe lautet

Ich verspreche bei meiner Ehre,
dass ich mein Bestes tun will,
Gott und meinem Land zu dienen,
meinen Mitmenschen zu helfen
und nach unserem Gesetz zu leben.

Die sieben Elemente der Pfadfinder/innenmethode

- [Gesetz](#) und [Versprechen](#)
- [Learning by Doing](#)
- [Teamsystem](#)
- [Symbolischer Rahmen](#)
- [Lebensraum Natur](#)
- [Persönliche Weiterentwicklung](#)
- [Unterstützung durch Erwachsene](#)

Siehe auch

- LeiterInnen-Fachwissen: [PfadfinderInnenmethode](#)

Baustein 3 - Erklärung des Textes – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Baustein_3_-_Erkl%C3%A4rung_des_Textes/

Archiviert am: 2025-09-20 00:02:32

Der **Baustein 3 - Erklärung des Textes** ist eine [Programmidee](#) für eine [Heimstunde](#) für Guides und Späher die sich gerade mit dem [Meine Schritte zum Versprechen](#) beschäftigen.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Anleitung](#)
 - [2.1 Versprechenstext](#)
 - [2.2 Erklärung](#)
- [3 Weitere Bausteine \(Meine Schritte zum Versprechen\)](#)

Ziel

Baustein 3 - Erklärung des Textes	
Art:	Programmidee
Ziel:	GuSp-gerechte Erklärung der Inhalte des Versprechenstextes
Inhalt:	Erklärung der Wörter des Versprechenstextes
Teilnehmer:	Kinder, die das Versprechen ablegen
Leiter:	ein Leiter pro Patrouille/Kleingruppe
Ort:	egal
Material:	Versprechenstext
Dauer:	30 min
Vorbereitung:	keine

Anleitung

Die Leiter sollen mit den Kindern den Versprechenstext durchgehen und ihnen jedes Wort kindgerecht erklären. Hilfreich dafür sind auch die Erklärungen auf Seite 21 im Heft zu [Meine Schritte zum Versprechen](#).

Versprechenstext

Ich verspreche bei meiner Ehre,
dass ich mein Bestes tun will,
Gott und meinem Land zu dienen,
meinen Mitmenschen zu helfen
und nach unserem Gesetz zu leben.

Erklärung

Ich

Ich gebe das Versprechen, es geht von mir selbst aus, aus eigenem Antrieb. Niemand zwingt mich das Versprechen zu geben. Ich gebe es, weil es mir wichtig und sinnvoll erscheint.

etwas versprechen

Du sagst zu, etwas in der Zukunft zu tun/einzuhalten (man verspricht mind. einer anderen Person etwas). Wobei das PfadfinderInnenversprechen geben wir uns selbst. Daher versprechen wir es bei „meiner Ehre“

Ehre

Das eigene Ansehen/Anerkennung (in einer Gruppe); bei Beleidigung wird die eigene Ehre auch verletzt; wenn eine Zusage nicht eingehalten wird, dann ist das Ansehen/Image verletzt

mein Bestes tun

Versuchen, das Versprechen einzuhalten; nicht nur das Nötigste zu tun, sondern mein Bestes zu tun. Dabei kann ich Scheitern. Bspw. wenn das Ziel zu hoch gesteckt war. Scheitern ist keine Schande! Scheitern ist die Chance es beim nächsten Mal besser zu machen.

Gott

Meint, dass du dich mit deinen Sinnfragen und deinem Glauben auseinandersetzt. Hier wird nicht nur von Gott gesprochen, es beinhaltet alle höheren Mächte an die man glauben kann und auch Werte und Überzeugungen für die du eintrittst. Sinnfragen könnten sein: Was ist gut? Was ist böse? Wozu sind wir auf der Welt? Wofür lohnt es sich zu leben? Gibt es ein höheres Wesen? Was macht mich glücklich? Woher schöpfe ich Kraft und Zuversicht? Es umfasst auch alle Menschen und die Natur zu achten und zu respektieren, sowie über die Natur und alle Lebewesen zu staunen und dankbar zu sein.

dienen

Für jemanden Zeit aufbringen; etwas für jemanden leisten; nützlich sein, Verantwortung übernehmen für mich und für andere Land: Die Heimat; dort wo man herkommt; für Kinder reicht es als Land die Gegend/das Bundesland zu erfassen, mich für ein gutes Zusammenleben einsetzen

Mitmenschen

Alle Menschen um einen herum (Schule, Nachbarschaft, Familie,...)

helfen

Jemanden unterstützen, wenn jemand nicht mehr weiter kann

Gesetz

Das Gesetz ([Pfadfindergesetz](#)) besteht bei den Pfadfindern aus 8 Punkten, welche eingehalten werden sollen; sie sind kein Gebot (es gibt auch kein Gericht), sondern eine Richtlinie für uns PfadfinderInnen. Die Gesetzespunkte begleiten uns durch unser Leben. Es sind kluge Gedanken, die uns aufzeigen, wie wir ein gutes Leben führen können (siehe auch Seite 10f im [Meine Schritte zum Versprechen](#)).

Weitere Bausteine (Meine Schritte zum Versprechen)

- [Baustein 1 - Erster Kontakt mit dem Versprechen](#)
 - [Baustein 2 - Die drei Prinzipien](#)
 - **Baustein 3 - Erklärung des Textes**
 - [Baustein 4 - Das Bereitschaftsgespräch](#)
-

Autoren: AG Meine Schritte zum Versprechen des GuSp-Bundes-AK

Baustein 4 - Das Bereitschaftsgespräch – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Baustein_4_-_Das_Bereitschaftsgespr%C3%A4ch/

Archiviert am: 2025-09-20 00:02:40

Der **Baustein 4 - Das Bereitschaftsgespräch** ist eine **Programmidee** für eine Heimstunde für Guides und Späher die sich gerade mit dem [Meine Schritte zum Versprechen](#) beschäftigen.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Anleitung](#)
- [3 Weitere Überlegungen zum Bereitschaftsgespräch](#)
- [4 Weitere Bausteine \(Meine Schritte zum Versprechen\)](#)

Ziel

Baustein 4 - Das Bereitschaftsgespräch	
Art:	Programmidee
Ziel:	Schritte reflektieren, offene Fragen beantworten, Beweggründe erkennen
Inhalt:	Bereitschaftsgespräch mit LeiterIn führen
Teilnehmer:	ein GuSp
Leiter:	ein Leiter
Ort:	egal
Material:	ev. Versprechenstext, ev. Pfadfindergesetz
Dauer:	5-10 min
Vorbereitung:	Gedanken zum Kind machen, Versprechenstext, Gesetz

Die Guides und Späher haben die Möglichkeit bekommen noch einmal die Schritte zum Versprechen zu reflektieren, offene Fragen zu stellen sowie ihre Beweggründe darzulegen, warum sie (weiterhin) zu den PfadfinderInnen gehören zu wollen.

Anleitung

Der Leiter setzt sich mit dem Kind zu einem 4-Augen Gespräch zusammen, um einige Fragen zu besprechen. Am Ende der Schritte zum Versprechen steht ein persönliches Gespräch zwischen dir als LeiterIn und dem Kind, das sein Versprechen geben will. Das 4-Augen Gespräch sollte in einem ruhigen Moment ohne Zeitdruck stattfinden. Achte auch auf eine gemütliche Atmosphäre. Im Kinderbeispiel [Meine Schritte zum Versprechen](#) werden folgende Themen vorgeschlagen:

Meine Patrulle und unser Programm

- Was hat dir bisher besonders gut gefallen?
- Fühlst du dich wohl in deiner Patrulle?
- Mit welchen Fähigkeiten kannst du dich einbringen?

- Wie ist es dir mit den einzelnen Schritten zum Versprechen ergangen?

PfadfinderInnengesetz

- Welche Gesetzespunkte sind dir besonders wichtig?
- Welchen Gesetzespunkt kannst du in deinem Leben gut umsetzen?
- Gibt's noch Fragen oder Punkte, die du erklärt haben möchtest?

PfadfinderInnenversprechen

- Gibt es noch Fragen zum Versprechenstext, die ich erklären soll?
- Möchtest du zur Gemeinschaft der Pfadfinder und Pfadfinderinnen dazugehören? Warum?

Weitere Überlegungen zum Bereitschaftsgespräch

- Idealerweise sollten die Guides und Späher selbst das Bereitschaftsgespräch einfordern. Bei etlichen Kindern könnte aber ein Anstoß/Nachfragen durch dich hilfreich sein.
- Die Guides und Späher sind angehalten sich auf das Bereitschaftsgespräch vorzubereiten. Auch für dich ist es ratsam, dir vorab ein paar Gedanken zu machen, worüber du mit dem jeweiligen Guide oder Späher sprechen möchtest:
 - Wie wirst du das Gespräch eröffnen? Was ist förderlich, um Angst zu nehmen, Vertrauen aufzubauen und eine entspannte Atmosphäre zu schaffen?
 - Braucht es eine kurze Wiederholung von Sinn und Zweck des Versprechens?
 - Welche der oben genannten Fragen sind sinnvoll, welche unnötig?
 - Vielleicht ist es bei dem einen oder anderen Thema hilfreich, gemeinsam die Faltkarte des Meine Schritte zum Versprechen durchzublättern.
- Wichtig ist, im Lauf des Gesprächs die Fortschritte des Guide oder Späher anzuerkennen. Das Bereitschaftsgespräch dient der Reflexion, der Anerkennung der gemachten Schritte. Es geht NICHT um Leistungsüberprüfung. Es ist kein Prüfungsgespräch. Jeder der bereit ist, darf das Versprechen geben! Der **HERZ-Aspekt** in diesem Gespräch ist wichtiger als der **HIRN-Aspekt**.
- Das Versprechen findet ja am Anfang der GuSp-Zeit statt! Vermittle daher ein Gefühl des Aufbruchs.
- Achtung: WiWö erneuern ihr PfadfinderInnenversprechen! Entwerte nicht ihr Versprechen durch unüberlegte Aussagen, denn auch das WiWö-Versprechen ist ein vollwertiges Versprechen.
- Ebenso wichtig ist, den Entschluss der Guides und Späher nicht in Frage zu stellen, sondern diesen Ernst zu nehmen. Vergewissere dich, dass der junge Jugendliche in etwa erfasst hat, worauf eroder sie sich beim Versprechen einlässt. Falls Missverständnisse auftauchen, ist jetzt die Chance diese aufzuklären. Vielleicht ist es hilfreich, einleitend nochmals kurz zu erklären, was das Versprechen ist bzw. nicht ist.
- Es ist nicht notwendig, dass Guides und Späher das Versprechen und die Gesetzespunkte bis ins letzte Detail verstanden haben. Sie werden sich in ihrer Zeit bei den GuSp immer wieder damit auseinandersetzen und wahrscheinlich auch bei den CaEx und RaRo eine Versprechenserneuerung machen. Wie gesagt, das ist hier der Anfang der GuSp-Zeit.
- Interessiere dich für ihre Beweggründe, höre ihre Freuden und Sorgen. D.h. versuche auch mit dem **Selbstkundgabeohr** zuzuhören.
- Der Abschluss des Gesprächs soll einen Ausblick geben, wie es weitergeht. Vor allem wann in etwa die Versprechensfeier stattfinden wird und ob es dazu noch Fragen gibt. Worauf darf sich das Kind schon jetzt freuen?

Weitere Bausteine (Meine Schritte zum Versprechen)

- Baustein 1 - Erster Kontakt mit dem Versprechen
 - Baustein 2 - Die drei Prinzipien
 - Baustein 3 - Erklärung des Textes
 - **Baustein 4 - Das Bereitschaftsgespräch**
-

Autoren: AG Meine Schritte zum Versprechen des GuSp-Bundes-AK



Meine Schritte zum Versprechen

Sich für die Pfadfinder*innen entscheiden

Meine Schritte zum Versprechen begleitet die Guides und Späher dabei sich für die Pfadfinder*innenbewegung zu entscheiden. Schrittweise soll den jungen Jugendlichen bewusstwerden, dass sie damit versprechen, sich weiterzuentwickeln und ihr Leben an den Werten der Pfadfinder*innenbewegung auszurichten.

Das ist ganz schön viel für Guides und Späher und bedarf der Unterstützung durch dich als Leiter*in. Dieser Grünton beschreibt, wie der Kinderbehelf funktioniert und was deine Aufgaben sind, um den Prozess gut zu unterstützen. Des Weiteren wird der pädagogische Hintergrund der fünf Schritte erläutert und praktische Hilfestellungen vorgestellt.

Die Methode

Gesetz und Versprechen sind Methoden sich mit den Werten der Pfadfinder*innen auseinanderzusetzen und nach ihnen zu leben. (siehe → **Fachwissen für Leiter*innen Gesetz und Versprechen**)

Das **Pfadfinder*innengesetz** ist eine persönliche Leitlinie für jeden Pfadfinder und jede Pfadfinderin. Es bietet einen praktischen Zugang für junge Menschen, die Werte der Pfadfinder und Pfadfinderinnen als Basis für das eigene Leben zu verstehen.

Das **Pfadfinder*innenversprechen** ist eine persönliche, freiwillige Entscheidung bestmöglich nach diesen grundlegenden Werten zu leben. Es ist der Entschluss junger Menschen zur Gemeinschaft der Pfadfinder*innen gehören zu wollen und das Bekenntnis zu den Grundprinzipien der Pfadfinder*innenbewegung. WOSM und WAGGGS empfehlen, bei jeder Überstellung das Versprechen zu erneuern.

Darüber hinaus stellt das Pfadfinder*innenversprechen den ersten symbolischen Schritt dar, Verantwortung für die eigene persönliche Weiterentwicklung zu übernehmen.



Wie funktioniert der Kinderbehelf **Meine Schritte zum Versprechen**?

Der Kinderbehelf *Meine Schritte zum Versprechen* begleitet die Guides und Späher auf ihren individuellen Schritten zum Versprechen. Diese Schritte absolvieren die Kids teilweise in ihrem eigenen Tempo. Ziel ist es die Guides und Späher auf die Entscheidung vorzubereiten, ob sie weiterhin zur Pfadfinder*innenbewegung dazugehören wollen und ob sie die Gesetzespunkte als Richtschnur für das eigene Leben annehmen möchten.

Dazu ist es notwendig, dass die Kids am Programm teilnehmen und die Gemeinschaft der Guides und Späher entdecken, sowie ausreichend Gelegenheit bekommen die Pfadfinder*innenbewegung an sich kennenzulernen und ihre Erfahrungen zu reflektieren.

Das Meine Schritte zum Versprechen zeichnet keinen fixfertigen Weg vor, wie diese Phase ablaufen soll. Die Schritte im Rahmen des Heimstundenprogramms zu planen obliegt deiner Verantwortung. Es ist ein Werkzeug, das die einzelnen Schritte für die Kids visualisiert, die Gesetzespunkte und den Versprechenstext GuSp-gerecht erläutert, Anregungen zum Nachdenken gibt und Platz bietet, Gedanken, Ideen, Vorsätze, etc. zu notieren.

Fünf Schritte:



Wenn ein Guide oder Späher einen Schritt absolviert hat, ermuntere sie oder ihn den entsprechenden Teil der Faltkarte frei zu gestalten. Wenn passend, kannst du auch mit den Kids den jeweiligen Schritt kurz reflektieren. In jedem Fall zeige deine Anerkennung über den erreichten Schritt und bespreche mit dem Kind den nächsten Schritt.



Kennenlernen

Der erste Schritt unterstützt das Kennenlernen der eigenen Patrulle. Daher kannst du das *Meine Schritte zum Versprechen* gleich nach der Patrullenfindung den Kids vorstellen.

Das Kennenlernen von allen Mitgliedern der Patrulle erfordert sich einzubringen, die eigenen Bedürfnisse und Erwartungen mitzuteilen bzw. nachzufragen und hellhörig für den Standort der anderen Patrillenmitglieder zu sein. Deine Aufgabe ist es, bewusst Impulse für das Kennenlernen in der Patrulle zu setzen.

- Auf den Seiten 6 bis 9 des Kinderbehelfes findest du **ein paar Hilfestellungen**, wie „Mein Steckbrief“, Kontaktdaten der Leiter*innen, Verständigungsplan und die persönliche Anwesenheitsliste.
- **Faltkarte:** Das Lagerfeuer auf der Faltkarte steht für das Kennenlernen in der Patrulle. Wenn ein Guide oder Späher spürt, dass er/sie in der Patrulle angekommen ist, kann dieser Teil gestaltet werden – beispielsweise nach einer gelungenen Patrullenaktivität oder einem ersten gemeinsamen Wochenendlager.



Auseinandersetzen mit dem Pfadfinder*innengesetz

Im nächsten Schritt lernen die Guides und Späher über einen längeren Zeitraum die einzelnen Gesetzespunkte kennen und setzen sich mit den dahinterliegenden Werten auseinander. Ziel ist es, dass die Kids erkennen, dass die Gesetzespunkte kluge Gedanken von Robert Baden-Powell sind und versuchen, diese schrittweise in ihrem Leben zu verwirklichen. Dazu ist es hilfreich, wenn die Kids die Gelegenheit bekommen, Verbindungen zwischen den Werten und dem eigenen Leben herzustellen. Ein Austausch in der Patrulle ermöglicht den Kids die Sichtweisen der anderen kennenzulernen und akzeptieren zu lernen.

- Im Kinderbehelf gibt es auf den Seiten 12 bis 19 **für jeden Gesetzespunkt eine kurze Erklärung, sowie Impulsfragen und Platz für Gedanken**. Den Kindern sollte genug Zeit gegeben werden, um sich mit den Gesetzespunkten auseinanderzusetzen und etwas niederzuschreiben. Idee ist es, dass sich die Guides und Späher über mehrere Monate immer wieder vornehmen, einen Gesetzespunkt bewusst in ihrem Leben zu verwirklichen. Das können sowohl selbst gewählte Aufgaben der Kids sein als auch gute Taten, die im Rahmen einer Heimstunde oder Pfadi-Aktion passieren. Die selbstgewählten Aufgaben müssen keine Herausforderungen sein – es geht vielmehr um den Geist der jeweiligen Tat. Weitere Anregungen findest du im Abschnitt Praxisbeispiele unten.
- **Faltkarte:** Wann immer eine Guide oder ein Späher einen Gesetzespunkt in seinem Leben umgesetzt hat, kann ein Stern in der Faltkarte frei gestaltet werden. Ein Stichwort, worum es ging, ist vielleicht ganz hilfreich um den Überblick zu bewahren. Wichtig ist, dass die Guide oder der Späher jeden Gesetzespunkt zumindest einmal erlebt hat bzw. in seinem Leben verwirklicht hat.



Verstehen des Pfadfinder*innenversprechens

Die Auseinandersetzung mit dem Pfadfinder*innenversprechen kann parallel zum zweiten Schritt erfolgen. Dieser Schritt umfasst drei Ziele: Erstens haben die Kids die Inhalte des Versprechens kennengelernt, d.h. sie haben eine Ahnung davon, was sie versprechen werden. Zweitens haben sie verstanden, dass das Versprechen eine freiwillige Entscheidung ist zur Gemeinschaft der Pfadfinder*innen gehören zu wollen, sowie bestmöglich nach den grundlegenden Werten zu leben. Drittens wissen die Guides und Späher, dass sie eine Entscheidung treffen müssen und sich aktiv auf das Bereitschaftsgespräch vorbereiten sollen.

- Auf den Seiten 20 und 21 wird das **Versprechen den Kids vorgestellt**. Die Absätze haben den Zweck, den Kids die Möglichkeit zu geben, das Wichtigste zum Versprechen nachzulesen. Selbstverständlich ersetzen diese zwei Seiten nicht deine Bemühungen, den Guides und Spähern Inhalte und Sinn des Versprechens einfach und verständlich näherzubringen.
- Anregungen, wie du dies machen kannst, findest du in der PIK8. Unter anderem findest du dort Bausteine für Heimstunden, wie der erste Kontakt deiner Guides und Späher mit dem Versprechenstext ablaufen könnte, weitergehende Erklärungen zum Versprechenstext, sowie Hilfestellungen, wie du die Inhalte des Versprechens (Duty to God, Duty to Self, Duty to Others) den Kids näherbringen kannst.

Anregungen für Heimstunden → in der PIK8

- **Faltkarte:** In der Faltkarte gibt es keinen speziell definierten Teil, der auf das Verstehen des Versprechens abzielt.



Bereitschaft zum Versprechen

Wenn ein Kind sich bereit fühlt, das Versprechen zu geben, dann ist der Zeitpunkt gekommen im Rahmen eines Gesprächs die bisherigen Schritte gemeinsam zu reflektieren und allfällige offene Fragen zu klären. Idealerweise sollten die Guides und Späher selbst das Bereitschaftsgespräch einfordern. Bei etlichen Kindern könnte aber ein Anstoß/Nachfragen durch dich hilfreich sein.





Die Guides und Späher sind angehalten sich auf das Bereitschaftsgespräch vorzubereiten. Auch für dich ist es ratsam, dir vorab ein paar Gedanken zu machen, worüber du mit dem jeweiligen Guide oder Späher sprechen möchtest. Auf der Seite 22 im Kinderbehelf findest du Impulsfragen für dieses Gespräch.

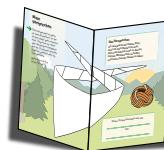
- Achte auf eine gute Atmosphäre und ausreichend Zeit für das Gespräch. Wichtig ist es die Schritte der Kids wertzuschätzen, ihren Entschluss ernst zu nehmen und anzuerkennen, sowie Vorfreude auf die Versprechensfeier zu wecken. **Einen Leitfaden zum Bereitschaftsgespräch findest du → in der PIK8.**
- **Faltkarte:** Die Hand mit dem Pfadfinder*innengruß steht für die Bereitschaft das Versprechen zu geben. Der entsprechende Teil gibt den Kids Platz ihre persönlichen Beweggründe, ihre Reflexionen der Kennenlernphase und offene Fragen zu notieren. Dies sollte als Anstoß für das Gespräch dienen.



Versprechensfeier

Zwischen Bereitschaftsgespräch und Versprechensfeier sollte nicht zu viel Zeit vergehen. Im Rahmen der Versprechensfeier gibt das Kind das Versprechen vor seiner Patrulle bzw. dem ganzen Trupp. Diese Gruppe symbolisiert die weltweite Pfadfinder*innengemeinschaft, zu der es weiterhin gehören möchte und dessen Werte ihm wichtig sind. Der Rahmen dieser Feier wird von den Leiter*innen frei gewählt. Schön sind immer besondere Momente auf Lagern oder am Ende einer erfolgreichen und bewegenden Heimstunde.

- **Faltkarte:** Das Halstuch und der Knoten stehen für den letzten gegangenen Schritt. Hier kann das Kind diese beiden Zeichen selber gestalten und auch eintragen, wann und wo diese Feier stattgefunden hat.



Beispiele für die Praxis

Musterheimstunde zum Gesetz

In der **PIK8** findest du eine fertig geplante Einstiegsheimstunde zum Pfadfindergesetz. Gemeinsam mit den jungen Jugendlichen werden Ideen gesammelt, wie die Gesetzespunkte umgesetzt werden können. Die Kids können in den kommenden Wochen immer wieder eine Idee zu einem Gesetzespunkt wählen. Haben sie eine Idee bearbeitet, kommt der Gedanke wieder zurück auf den Baum und das jeweilige Kind kann einen Stern in der Faltkarte ausmalen.

Gesetzespunkte den Guides und Spähern näherbringen!

Deine Aufgabe ist es immer wieder bewusst Impulse zu setzen, um die Gesetzespunkte mit Leben zu erfüllen. Hier ein paar Vorschläge, wie du den Kids die Gesetzespunkte näher bringen kannst:

- Anlassbezogen Gesetzespunkte für die Bewältigung von Konflikten in der Patrulle heranziehen; Gegebenenfalls eine neue Regel im Patrullenrat beschließen.
- Auseinandersetzung mit Geschichten, die Werte in erzählerischer Form besprechen; Eventuell die Geschichte unterbrechen und Kids selbst erfinden lassen, wie die Geschichte weitergeht... bzw. wie würde ein/e Pfadfinder*in in dieser Situation handeln?
- Gemeinsam in der Patrulle Ideen spinnen, wie Gesetzespunkte persönlich verwirklicht werden können.
- Anerkennen von „pfadfinderischem“ Verhalten im Trupp.

Gedanken zur Gestaltung der Versprechensfeier

- Nehmt euch ausreichend Zeit für die Versprechensfeier - von einer „Husch-Pfusch“ Aktion hat niemand was.
- Einige einleitende Worte, in denen vor allem den Gästen noch einmal erklärt wird, um was es geht, lassen die richtige Stimmung aufkommen.
- Beziehe ältere Guides und Späher in die Vorbereitung mit ein, damit sie aktiv die Versprechensfeier mitgestalten können.
- Hinterfrage allfällige Gruppentradiionen – frag dich, was unterstreicht den Sinn. **Kritische Denkanstöße siehe → grünton Traditionen**
- Bitte nimm Abstand von irgendwelchen Mutproben oder Ähnlichem. So etwas hat im Rahmen einer Versprechensfeier keinen Platz. **Siehe → Fachwissen für Leiter*innen Sicherheitshalber**
- Das Versprechen wird nicht auf die Fahne oder auf andere Symbole gegeben (kein Fahnenschwur).



Der pädagogische Hintergrund

Kennenlernphase – Ich und meine Patrulle

Wenn die Kinder von den Wichteln und Wölflingen kommen oder neu einsteigen, ist es zuerst wichtig, dass sie sich in der neuen Stufe orientieren und einleben können. Eine erste Aufgabe für dich als Leiter*in ist es daher, das Ankommen in der Stufe zu unterstützen. Dazu gehört, dass die Kids die anderen Guides und Späher, sowie die Leiter*innen kennenlernen. Nachdem die Patrullenfindung in jeder Gruppe ein wenig anders verläuft, beginnt das Meine Schritte zum Versprechen nach der Patrullenfindung und gibt Hilfestellungen, die den Gruppenentwicklungsprozess auf Ebene des einzelnen Kindes ein wenig unterstützen. Die Kinder sollen sich zuerst wohl fühlen und herausfinden, wer die anderen Patrillenmitglieder sind und welche Eigenschaften sie selber in die Patrille einbringen können, bevor tiefer in die Werte der Pfadfinder*innen eingestiegen wird.

Siehe auch → Fachwissen für Leiter*innen Gruppenentwicklung

Die Gedanken im Kinderbefehl zielen darauf ab, die Guides und Späher zu ermutigen ins *ich* zu gehen und schrittweise Verantwortung für sich selbst zu übernehmen. Das beginnt schon mit der Anwesenheit. Aber nicht nur die Neuen müssen ihren Platz in der Gemeinschaft finden, auch die Guides und Späher im zweiten und dritten Jahr müssen bereit sein, die neuen Guides und Späher aufzunehmen.

Das Pfadfinder*innengesetz – Richtlinien für ein gutes Zusammenleben

Das Pfadfinder*innengesetz ist eine persönliche Richtlinie für jeden Pfadfinder und jede Pfadfinderin und eine Einladung nach unseren grundlegenden Werten zu leben. Es ist eine Art Leitlinie für unseren Lebensweg. Die Gesetzespunkte sind eine Aufforderung zum Handeln und keine Sammlung von Geboten und Verboten. Die Kids sollen erkennen, dass das Pfadfinder*innengesetz ein von Menschen für Menschen aufgestelltes Regelwerk ist – kluge Gedanken von Baden-Powell, wie ein gutes Zusammenleben gelingen kann. Die Auseinandersetzung mit dem Gesetz bietet den jungen Menschen zudem ein Lernfeld für die Bearbeitung der Entwicklungsaufgaben Werteeentwicklung und Spiritualität. (→ grünton **Entwicklungsaufgaben und Methoden der GuSp-Stufe**). Selbstverständlich ist es den Guides und Spähern erlaubt, die Regeln und Werte zu hinterfragen, die Gesetzespunkte weiterzuentwickeln und eventuell zusätzliche Regeln, die das Zusammenleben in der Patrille benötigt, zu definieren (siehe Praxisbeispiel oben).

Auch du musst dich mit dem Gesetz und den zugrundeliegenden Werten auseinandersetzen und versuchen, diese Werte kindgerecht zu erklären und vor allem auch vorzuleben.

Die drei Prinzipien sind Inhalt eines jeden Pfadfinder*innenversprechens

Die ganzheitliche Erziehung eines Menschen (= physisch, intellektuell, emotional, sozial und spirituell) drückt sich bei den Pfadfinder*innen in den folgenden drei Prinzipien aus, welche auch in jedem Pfadfinder*innenversprechen weltweit enthalten sein müssen. Wichtig ist zu erkennen, dass alle drei Prinzipien materielle als auch spirituelle Aspekte umfassen!

1. Verantwortung gegenüber dem spirituellen Bereich (*Duty to God*): d.h. mich mit spirituellen Werten, Überzeugungen und Sinnfragen des Lebens auseinanderzusetzen; Sowie die Verantwortung zu akzeptieren, die daraus erwächst.
2. Verantwortung gegenüber mir selbst (*Duty to Self*): D.h. meine Verantwortung das eigene Potenzial weiterzuentwickeln. Im materiellen Bereich: Auf meinen Körper zu achten und geistig/intellektuell zu wachsen, etc. Im spirituellen Bereich: Meine Gefühle wahrnehmen, meine Talente entfalten, usw.
3. Verantwortung gegenüber anderen (*Duty to Others*): D.h. meine Verantwortung gegenüber Freunden, Familien, Gemeinde, der Gesellschaft wahrzunehmen; die jeweilige Lebenswelt aktiv mitzugestalten (=materiell). Im spirituellen Bereich: Respekt und Achtung gegenüber allen Menschen und der Natur.

WOSM und WAGGGS regen an, dass Jugendliche, die ihr Versprechen geben, den Versprechenstext selbst formulieren. Pflichtinhalt sind die drei Prinzipien. Für Kinder bis zur GuSp-Stufe ist dies in der Regel zu schwierig, daher gibt es für sie einen vorformulierten Versprechenstext.

Vor diesem Hintergrund wird klar: Erstens: das Versprechen ist eine persönliche und freiwillig getroffene Entscheidung zur Pfadfinder*innenbewegung gehören zu wollen. „Das Beste zu tun“ ist ein Aufruf sich ständig weiterzuentwickeln und „es“ in den drei Bereichen besser zu machen. Das Versprechen ist auch ein *öffentliches Bekenntnis* zu den Werten der Pfadfinder*innenbewegung und der Entschluss, bestmöglich nach diesen Richtlinien zu leben.

Zweitens: das Versprechen wird in erster Linie sich selbst gegeben! Jedes Guide bzw. jeder Späher trifft die Entscheidung persönlich und freiwillig, sein/ihr Versprechen zu geben. Es ist eine freiwillige Erklärung gegenüber der Gemeinschaft, der die Person angehören möchte.



Gegeben wird das Versprechen im Rahmen der Peer Group, welche stellvertretend für die Gemeinschaft aller Pfadfinder und Pfadfinderinnen steht und die neuen Mitglieder in ihrer Mitte aufnimmt. Beziehe daher auch die älteren Guides und Späher in die Vorbereitung zum Versprechen ein – bspw. in dem sie den Jüngeren Inhalte erklären oder aktiv die Versprechensfeier mitgestalten.

Bereitschaftsgespräch

Das Bereitschaftsgespräch ermöglicht den Guides und Spähern die Schritte zum Versprechen zu reflektieren und Fragen zu stellen. Die Kids sollen in etwa wissen, worauf sie sich einlassen. Nichtsdestotrotz gilt es den Entschluss der Guides und Späher das Versprechen zu geben bzw. zu erneuern ernst zu nehmen. Die Bereitschaft das Versprechen zu geben und das Pfadfinder*innengesetz als Richtschnur für das eigene Leben zu verwenden ist ausreichend um Pfadfinder*in zu sein. Es geht also *nicht* um eine Leistungsüberprüfung oder einen Gesinnungstest! Da sich Bereitschaft sehr individuell einstellt, kann kein genauer Zeitpunkt angegeben werden, wann das einzelne Kind bereit ist, das Versprechen zu geben. Gib deinen Kids keine Mindestzeit vor und enthalte es ihnen nicht vor!

Versprechensfeier

Das Versprechen steht ganz am Anfang eines jeden Pfadilebens. Es ist ein wesentlicher Bestandteil unserer Bewegung und soll dementsprechend auch im passenden Rahmen gefeiert werden.

In der Versprechensfeier wird die Bereitschaft Pfadfinder*in zu sein öffentlich und feierlich kundgetan. Das ist ein wichtiger Lernschritt, nämlich sich für etwas bewusst zu entscheiden, diese Entscheidung zu bekennen und in Folge dann auch umzusetzen.

Das *Meine Schritte zum Versprechen* erlaubt, dass Guides und Späher die einzelnen Schritte unterschiedlich schnell bearbeiten. Wünschenswert wäre, dass die Kids relativ bald nach dem Bereitschaftsgespräch auch ihr Versprechen geben können, auch wenn dies vielleicht eurer Gruppentradition zuwiderläuft.

Weiterführendes

Wichtel und Wölflinge erneuern ihr Versprechen

Mit jedem Stufenübergang beginnt ein neuer Lebensabschnitt. Es ändert sich die Peer Group, vor der ich das Versprechen gebe. Mit der psychischen Entwicklung ändern sich für die jungen Jugendlichen auch der Zugang zu den Werten und ihre persönliche Bedeutung. Jeder Stufenwechsel stellt daher einen guten Zeitpunkt dar, sich erneut zu überlegen, ob die Werte der Pfadfinder*innenbewegung weiterhin gültig und wichtig sind. Wenn ja, kann dies im Rahmen einer Versprechenserneuerung öffentlich bekräftigt werden.

Das WiWo-Versprechen ist ein vollständiges Pfadfinder*innenversprechen! Es beinhaltet ebenso die drei Prinzipien und ist in einer WiWo-gerechten Weise formuliert. Beim Übertritt von den Wichteln und Wölflingen zu den Guides und Spähern wird also in vielen Fällen das Versprechen erneuert. Motiviere die jungen Guides und Späher, welche bereits bei den Wichteln und Wölflingen ihr Versprechen gegeben haben, ihr Versprechen zu erneuern und vermeide es ihr gegebenes Versprechen abzuwerten!

Rund um's Pfadfinder*innenhalstuch

Das äußere Zeichen, dass jemand das Pfadfinder*innenversprechen gegeben hat, ist das Tragen des Halstuchs. Es symbolisiert unter anderem die Zugehörigkeit zur weltweiten Gemeinschaft der Pfadfinder*innen. Mit dem ersten Versprechen, das du gibst, wirst du Pfadfinder*in und bleibst das auch!

Guides oder Späher, die bereits bei den Wichteln und Wölflingen das Halstuch erhalten haben, sollten dieses am Anfang der GuSp-Zeit nicht abgeben müssen. Jedes Kind hat das Recht, sein Halstuch jederzeit zu tragen. Als Zeichen, dass ein Guide oder Späher das Versprechen erneuert hat, können andere Zeichen verliehen werden (bspw. Anhänger, Abzeichen, spezieller Knoten).



Leitfaden zum Bereitschaftsgespräch

Ziel: Die Guides und Späher haben die Möglichkeit bekommen noch einmal die Schritte zum Versprechen zu reflektieren, offene Fragen zu stellen, sowie ihre Beweggründe darzulegen, warum sie (weiterhin) Pfadfinder*innen sein wollen.

Methode: 4-Augen Gespräch, um gemeinsam zurückzublicken, die gemachten Schritte wertzuschätzen und offene Fragen zu besprechen. Das Gespräch sollte in einem ruhigen Moment ohne Zeitdruck und in gemütlicher Atmosphäre stattfinden. Im Kinderbehelf Meine Schritte zum Versprechen werden folgende Themen vorgeschlagen.

Meine Patrouille und unser Programm

- Was hat dir bisher besonders gut gefallen?
- Fühlst du dich wohl in deiner Patrouille?
- Mit welchen Fähigkeiten kannst du dich einbringen?
- Wie ist es dir mit den einzelnen Schritten zum Versprechen ergangen?

Pfadfinder*innengesetz

- Welche Gesetzespunkte sind dir besonders wichtig?
- Welchen Gesetzespunkt kannst du in deinem Leben gut umsetzen? Welche Punkte fallen dir schwerer?
- Gibt's noch Fragen oder Punkte, die du erklärt haben möchtest?

Pfadfinder*innenversprechen

- Gibt es noch Fragen zum Versprechenstext, die ich erklären soll?
- Möchtest du zur Gemeinschaft der Pfadfinder und Pfadfinderinnen dazugehören? Warum?

Weitere Überlegungen zum Bereitschaftsgespräch

- Die Guides und Späher sind angehalten sich auf das Bereitschaftsgespräch vorzubereiten. Auch für dich ist es ratsam, dir vorab ein paar Gedanken zu machen, worüber du mit dem jeweiligen Guide oder Späher sprechen möchtest:
 - Wie wirst du das Gespräch eröffnen? Was ist förderlich, um Angst zu nehmen, Vertrauen aufzubauen und eine entspannte Atmosphäre zu schaffen?
 - Braucht es eine kurze Wiederholung von Sinn und Zweck des Versprechens?
 - Welche der oben genannten Fragen sind sinnvoll, welche unnötig?
 - Vielleicht ist es für die Rückschau hilfreich, gemeinsam den einen oder anderen Teil der Faltkarte des Meine Schritte zum Versprechen durchzublättern.
- Wichtig ist, im Lauf des Gesprächs die Fortschritte der Guides oder Späher anzuerkennen. Es geht *nicht* um Leistungsüberprüfung. Jeder junge Mensch, der bereit ist, darf das Versprechen geben! Der *Herz*-Aspekt in diesem Gespräch ist wichtiger als der *Hirn*-Aspekt.
- Das Versprechen findet ja am Anfang der GuSp-Zeit statt! Vermittle daher ein Gefühl des Aufbruchs.
- Achtung: WiWö erneuern ihr Pfadfinder*innenversprechen! Entwerte nicht ihr Versprechen durch unüberlegte Aussagen, denn auch das WiWö-Versprechen ist ein vollwertiges Versprechen!
- Ebenso wichtig ist es, den Entschluss der Guides und Späher nicht in Frage zu stellen, sondern diesen ernst zu nehmen. Vergewissere dich, dass der/die junge Jugendliche in etwa erfasst hat, worauf er oder sie sich beim Versprechen einlässt. Falls Missverständnisse auftauchen, ist jetzt die Chance diese aufzuklären. Es ist nicht notwendig, dass Guides und Späher das Versprechen und die Gesetzespunkte bis ins letzte Detail verstanden haben. Sie werden sich in ihrer Zeit bei den GuSp immer wieder damit auseinandersetzen und wahrscheinlich auch bei den CaEx und RaRo eine Versprechenserneuerung machen. Wie gesagt, das ist hier der Anfang der GuSp-Zeit.
- Interessiere dich für ihre Beweggründe, höre ihre Freuden und Sorgen. D.h. versuche auch mit dem Selbstkundgabehör zuzuhören.
- Der Abschluss des Gesprächs soll einen Ausblick geben, wie es weitergeht. Vor allem, wann in etwa die Versprechensfeier stattfinden wird und ob es dazu noch Fragen gibt. Worauf darf sich die Guide oder der Späher schon jetzt freuen?

Gutes Gelingen und Gut Pfad!

A1

Kategorie:Mini-Sichtweise – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Mini-Sichtweise/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:02:51

Mini-Sichtweisen stellen die Sichtweisen der jeweiligen Autoren zu bestimmten Themen dar.

Seiten in der Kategorie „Mini-Sichtweise“

Es werden 4 von insgesamt 4 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

M

- [Mini-Sichtweise zum Thema Laufsport](#)
- [Mini-Sichtweise zur Hygiene am Lager](#)
- [Mini-Sichtweise zum Thema Morgensport](#)

S

- [Mini-Sichtweise zu Schiedsrichtern](#)

Anregungen für das Gespräch über Gesetzespunkte – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Anregungen_f%C3%BCr_das_Gespr%C3%A4ch_%C3%BCber_Gesetzespunkte/

Archiviert am: 2025-09-20 00:02:57

Einige Anregungen für das Gespräch über Gesetzespunkte:

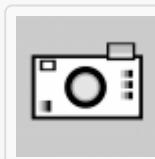
Beschreibung

Ein solches Gespräch mit einem Guides oder Späher oder auch mit einer ganzen Patrouille ist eine sehr wichtig Sache und auch für dich als GuSp-LeiterIn sicherlich nicht so einfach. Du bist gefordert, weil auch du in so einem Gespräch etwas von dir hergeben musst - wie sieht es bei dir aus? Was bedeutet dir unser Gesetz außerhalb der Heimstunde? Mögliche Fragen für so ein Gespräch (das natürlich immer ganz anders und ganz spezielle auf das jeweilige Kind zugeschnitten ist):

- Welche Gesetzespunkte fallen dir leicht in den Heimstunden und bei den Pfadis einzuhalten? Bei welchen ist es schwierig?
- Wenn du nicht bei den Pfadis bist, wo bist du sonst noch? Familie, Schule, Freunde, andere Vereine...
- Ist auch in diesen Gruppen das Pfadi-Gesetz für dich wichtig?
- Gibt es in diesen Gruppen andere Regeln?
- Gibt es einen Gesetzespunkt auf den du in den nächsten Wochen und Monaten in einer speziellen Gruppe ganz besonders aufpassen willst (weil du merkst, dass gerade dieser Punkt dir schwer fällt, oder weil es wichtig wäre, gerade diesen einzuhalten)?

Ganz wichtig

Versuche als GuSp-LeiterIn bei so einem Gespräch eine wirklich gemütliche und losgelöster Atmosphäre zu schaffen. Es soll auf gar keinen Fall den Anschein eines Prüfungsgespräches erwecken, sondern ein partnerschaftliches Gespräch zwischen zwei oder mehreren PfadfinderInnen sein! Auf Lagern ist das sicherlich sehr einfach, aber auch während des Jahres kannst du dir helfen: suche dir den gemütlichsten Platz im Heim, oder einen anderen Platz wo sich das jeweilige Kind sicher wohlfühlt, oder macht einfach einen kleinen Spaziergang!



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Aufbau einer Messe – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Aufbau_einer_Messe/

Archiviert am: 2025-09-20 00:03:06

Aufbau einer Messe Beschreibt den Aufbau einer Christlichen Messe

Inhaltsverzeichnis

- [1 Beschreibung](#)
 - [1.1 1 Eröffnung](#)
 - [1.2 2 Wortgottesdienst](#)
 - [1.3 3 Eucharistiefeier \(bestehend aus Gabenbereitung, Hochgebet, Kommunion\)](#)
 - [1.4 4 Entlassung](#)
- [2 Weblinks](#)

Beschreibung

Alle Teile, die mit einem * gekennzeichnet sind, können musikalisch gestaltet werden (und werden es auch meistens).

1 Eröffnung

- Einzug der Messdiener und Pfarrer*
- Gesang*
- Begrüßung der Gemeinde und Einführung
- Das allgemeine Schuldbekenntnis*
- Kyrie*
- Gloria*
- Tagesgebet

2 Wortgottesdienst

- 1. Lesung
- Antwortpsalm (1. Zwischengesang)*
- 2. Lesung (evtl.)
- Hallelujaruf (2. Zwischengesang)*
- Evangelium

- Homilie = Predigt
- Credo*
- Fürbitten

3 Eucharistiefeier (bestehend aus Gabenbereitung, Hochgebet, Kommunion)

- Gabenbereitung*
- Gesang*
- Herbeibringung der Gaben, Opfergang
- Zurüstung des Altares
- Händewaschung
- Gabengebet
- Hochgebet - Der Priester spricht das Hochgebet, die Gemeinde antwortet mit dem Sanctus*
- Geheimnis des Glaubens*
- Amen
- Kommunion
- Vater unser (manchmal gesungen)
- Friedensgebet
- Brechung des Brotes - Agnus Dei*
- Kommunionspendung - Kommuniongesang*
- Besinnung und Dankhymnus*
- Schlussgebet

4 Entlassung

- Vermeldungen und Hinweise
- Segen und Entlassung
- evtl. Gesang*

Weblinks

- [Quelle](#)



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Aufbau eines Wortgottesdienstes – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Aufbau_eines_Wortgottesdienstes/

Archiviert am: 2025-09-20 00:03:13

Aufbau eines Wortgottesdienstes beschreibt, wie du einen Wortgottesdienst selber gestalten kannst.

Beschreibung

Möglicher Aufbau eines Wortgottesdienstes:

1. Begrüßung
2. Lied zur Einstimmung, Sammlung, Ruhe
3. Einführung in das Thema
4. Gebet, Stille, Musik oder Lied
5. Thema (Geschichte)
6. Stille, Lied, Gespräch
7. Biblische Antwort
8. Auslegung und Anwendung
9. Gebet, Fürbitten und/oder Vater Unser
10. Lied
11. Segensgebet

Wichtig bei der Gestaltung eines Wortgottesdienstes ist, dass alle dazu beitragen, dass die Feier gelingen kann, dass jede(r) von sich etwas mitteilt, so den anderen etwas schenkt und damit auch selber beschenkt werden kann. Wichtig ist aber nicht die Perfektion! Der Gottesdienst ist kein Theaterstück! Möglichkeiten, die Feier lebendig und passend auf eure jeweilige Situation zu gestalten, gibt es viele. Einige Beispiele sollen euch die Vorbereitung erleichtern:

Das Motto/Leithema

Gemeinsam überlegt, bezogen auf die konkrete Situation der Feier, ermöglicht es das Leithema, die verschiedenen Teile der Vorbereitung zu einem Ganzen werden zu lassen.

Die Lieder

Die Lieder sollen zum Thema passen. Sucht sie selber aus und übt sie gemeinsam, das macht Spaß und der Sinn der Lieder wird durch das bewußte Aussuchen deutlicher. Wenn jeder ein (selbstgebasteltes, kleines) Instrument hat, wird es sicher interessanter und macht mehr Freude.

Der Raum

Wohlfühlen kann man sich am besten, wenn der Raum von einem selber geschmückt wurde. Einen Altar errichten, ein Kreuz basteln, Blumen pflücken, Kerzen aufstellen...

Der Bußakt

Hier könnt ihr zum Beispiel überlegen, was auf einem Lager schiefgelaufen ist, wo und warum es Ärger gegeben hat und wie es anders besser gehen könnte. Konkrete Vorsätze, die jeder für sich aufschreibt und mit in die nächste Woche nimmt, können helfen, dass von den Gedanken etwas bleibt, eine Wirkung ausgeht.

Die Fürbitten/Danksagung

Auch an dieser Stelle ist Gelegenheit, gemeinsam zu überlegen, wofür ihr gerne bitten oder danken wollt. An wen wollt ihr besonders denken? Es kann ein jeder seine Gedanken für sich aufschreiben und auf den Altar legen (später an passender Stelle aufhängen). Ihr könnt auch versuchen, gemeinsam ein Plakat zu gestalten, oder schenkt Euch kleine symbolische Geschenke.

Die Lesung/das Evangelium

Sprecht über die Stelle aus der Bibel. Was bedeutet sie für jeden einzelnen und für euch als Gruppe. Eine Möglichkeit diesen Teil interessanter zu gestalten, wäre, den Text pantomimisch oder in einem kurzen Spiel darzustellen, um so den Text nicht nur mit dem Kopf, sondern mit dem ganzen Körper aufzunehmen.

Das Vater Unser

Das *Vater Unser* ist zwar ein Gebet, das wir häufig beten, aber oft gar nicht mehr überlegen, was wir da sagen. Reicht euch dabei die Hände, oder singt oder tanzt es.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Briefform - Beispiel – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Briefform_-_Beispiel/

Archiviert am: 2025-09-20 00:03:19



Briefform - Beispiel führt einige Hintergrundinformationen zum Thema Brief und Adresse an.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Beschreibung](#)
 - [1.1 Die Briefanschrift](#)
 - [1.2 Die Anrede](#)
 - [1.3 Briefschlüsse](#)
- [2 Weblinks](#)

Beschreibung

Die Briefanschrift

(Empfehlungen des Weltpostvereines)

- Man schreibe die ganze Anschrift in der Längsrichtung des Briefumschlages.
- In der ersten Zeile stehen besondere Beförderungsvermerke, wie: DURCH EILBOTEN! oder EINSCHREIBEN!
Diese Zeile ist zu unterstreichen.

- Darunter folgt (eine Zeile wird dazwischen leer gelassen) die Anrede: Herr (oder Herrn), Frau...
- In der folgenden Zeile schreibt man den Vor- und Familiennamen des Empfängers und gegebenenfalls davor auch den Berufs- oder Ehrentitel (Kommerzialrat, Regierungsrat usw.) und den akademischen Titel (Dr., Dipl.-Ing., Mag. u. dgl.). Berufsbezeichnungen dagegen (Baumeister, Kaufmann u. dgl.) schreibt man, sofern man sie nicht überhaupt weglässt, auf die Zeile unterhalb des Namens.
- Nun folgt zwei Zeilen darunter die Straße mit der Haus- und Türnummer.
- In der nächsten Zeile wird die Postleitzahl mit dem Postort geschrieben. Vor die Postleitzahl setzt man bei Sendungen, welche in das Ausland gehen, noch das Autokennzeichen des betreffenden Staates: A für Österreich, D für Deutschland, CH für die Schweiz usw. Postleitzahl und Postort sollen innerhalb des sogenannten "Lesefeldes" stehen (siehe Beispiel Seite 336!).
- In der letzten Zeile wird der Staat genannt, in welchem der Bestimmungsort liegt. Dies ist aber nicht unbedingt nötig, da der Buchstabe vor der Postleitzahl ohnedies den Staat angibt.
- Die ganze Anschrift soll in lateinischer Schrift geschrieben werden, der Postort und der Staat jedoch in Blockschrift. Es dürfen nur arabische Ziffern verwendet werden.
- Briefmarken klebe in die rechte obere Ecke der Anschriftseite, damit durch den Poststempel nicht der Name unleserlich wird.
- Name und Adresse des Absenders werden gewöhnlich auf der Rückseite des Briefumschlages auf den obersten zwei Zeilen vermerkt.

Die Anrede

Die Anrede- und Schlussformen müssen dem Herkommen entsprechen, sonst könnte es sein, dass du jemanden beleidigst.

An nahe Bekannte, an Verwandte oder an Freunde schreib:

- Lieber Hans!
- Liebe Waltraud!
- Lieber Onkel! Liebe Tante!
- Meine Lieben!
- Lieber Herr Doktor Berger!

An Fernstehende, doch persönlich Bekannte, kannst du schreiben:

- Sehr geehrter Herr Dr. Reiter!
- Sehr geehrter Herr Studienrat!
- Sehr geehrte Frau Müller!
- Sehr geehrte gnädige Frau!
- Sehr geehrtes Fräulein Maria!

An Stelle des Namens kann auch bloß der Titel treten.

An persönlich Unbekannte schreibt man ebenso, doch lässt man gewöhnlich den Namen weg. Der Titel muss jedoch geschrieben werden, es sei denn, der Empfänger hätte keinen.

An höher gestellte oder ältere, verehrungswürdige Personen schreibt man:

- Sehr verehrter Herr Hofrat!

- Hochverehrter Herr Minister!
- Hochgeschätzter Herr Präsident!
- Sehr verehrte Frau Pichler!
- Sehr verehrte gnädige Frau!

Briefschlüsse

Von Personen, die einem nahestehen, empfiehlt man sich mit den Worten:

- Sei herzlich gegrüßt von deinem
- Viele herzliche Grüße, dein
- Mit herzlichen Grüßen, Ihr ...
- Auf Wiedersehen, dein

Von Fernstehenden empfiehlt man sich mit den Worten:

- Mit freundlichen Grüßen
- Mit höflichem Gruß
- Mit besten Grüßen

Gegenüber Autoritätspersonen kann man anwenden:

- Mit besonderer Hochachtung
- Mit vorzüglicher Hochachtung

Weblinks

Etwas moderene Informationen zum moderenen Medium eMail findest du auf folgenden beiden Internetseiten:

- <http://www.kasper-online.de/goldmail/>
 - <http://got.to/quote>
-

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Das Erprobungssystem - Die Vielfalt bei den GuSp – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Das_Erprobungssystem_-_Die_Vielfalt_bei_den_GuSp/

Archiviert am: 2025-09-20 00:03:25

Das Erprobungssystem - Die Vielfalt bei den GuSp ...

Beschreibung

Wenn Du das Erprobungssystem (im folgenden kurz EPS genannt) durchblätterst, dann wird Dir auffallen, dass hier viele verschiedene Dinge zu finden sind. Es ist nach acht Schwerpunkten gegliedert, die den gesamten Lebensbereich Deiner GuSp abdecken. Wenn Deine GuSp mit Dir mit dem EPS arbeiten, dann kannst Du sicher sein, dass Du nichts vergisst, was GuSp so interessiert und gerne machen.

Das Erprobungssystem - Die Vielfalt bei den GuSp	
Art:	Unknown
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	
Dauer:	
Vorbereitung:	

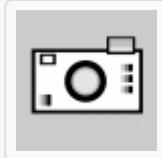
Willkommen im Abenteuer

Dieser Slogan trifft besonders auf die GuSp zu und in Bezug auf das EPS heißt das: Verpacke Dein Programm in Spiele und Abenteuer, damit Deine GuSp spielerisch ihre Fähigkeiten erweitern und anwenden - sonst wird es schnell langweilig. Das EPS enthält viele Vorschläge, was Deine GuSp und Du in Heimstunden und auf Lagern erleben können. Es ist kein Prüfungsbuch!

Es ist auch ein Werkzeug, mit dem Deine GuSp ihre Schritte auf dem Weg zu den CaEx nachvollziehen können. Wenn Du das EPS verwendest, so mache es transparent für Deine GuSp, damit sie wissen, woran sie gerade arbeiten. Beginnen Deine GuSp, das Programm selbst zu gestalten, so können sie dort beginnen, wo Du aufgehört hast. Das EPS ist ein Referenzpunkt für Dich und Deine GuSp.

EPS und Andere Das Erprobungssystem ist gemeinsam mit Abenteuer, Patrullenrat und Trupprat ein abgestimmtes System - das eine funktioniert ohne das andere nur mangelhaft. Zusammen sind es aber wirkungsvolle Werkzeuge, um Deinen GuSp den Weg zum Stufenziel zu erleichtern. Deine GuSp und Du müssen lernen mit dem EPS umzugehen, wie mit dem Patrullenrat. Beim Auseinandersetzen mit dem EPS werdet Ihr aber merken, dass es eine schier unerschöpfliche Quelle an Anregungen ist, die zusammen mit passendem Methoden spannende und ereignisreiche Heimstunden und Lager garantieren.

Dieser Artikel bedarf einer grundsätzlichen Überarbeitung. Wir sind mit dem aktuellen Inhalt nicht zufrieden - bitte schau in ein paar Tagen wieder vorbei, vielleicht haben wir diesen Artikel dann bereits verbessern können!



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Das Stufenziel, Arbeitsziel der GuSp – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Das_Stufenziel,_Arbeitsziel_der_GuSp/

Archiviert am: 2025-09-20 00:03:30

Das Stufenziel, Arbeitsziel der GuSp ...

Beschreibung

Drei Jahre lang arbeitest Du als LeiterIn mit Deinen GuSp an verschiedensten Fertigkeiten – ihr Wissen vergrößert sich, und gemeinsam in der Patrulle erleben sie verschiedenste Abenteuer, wo sie dieses Wissen erwerben oder anwenden. Wohin diese Reise mit Deinen GuSp geht, verrät Dir das Arbeitsziel der GuSp:

Bewältigen individueller und alterstypischer Entwicklungsaufgaben, unterstützt durch Arbeitsformen und Methoden der Gu/Sp-Stufe, das heißt:

- Selbständiges Gestalten der Patrulle als soziales System;
- Erkennen, nutzen und erweitern eigener Fähigkeiten und Interessen;
- die Vertretung dieser erprobten und den Anforderungen und Erwartungen anderer gegenüber zu stellen;
- Auseinandersetzen mit der eigenen Geschlechtsidentität und thematisieren der Beziehungen zum anderen Geschlecht;
- Lernen mit Risikosituationen verantwortungsvoll umzugehen, Risiken zu wagen und eigene Grenzen auszuloten.

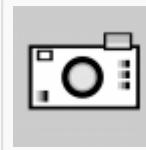
Vorbereitet werden auf die Ca/Ex-Stufe.

Du siehst also, dass das neue Arbeitsziel der GuSp gar nicht so kompliziert ist. Wenn Du Dich jetzt fragst, was denn das Stufenziel für die acht Schwerpunkte bedeutet, dann lies doch bei den Schwerpunktzielen nach. Die sind schon sehr konkret und helfen Dir bei Deiner Arbeit jede Woche und auf Lagern sicher weiter. Patrullenrat, Trupprat, Wettbewerb und Abenteuer sind erprobte Hilfsmittel, mit denen Deine GuSp dieses Ziel erreichen können. Bedenke aber immer, dass das Erreichen des Stufenziel ein dynamischer Prozess ist - d.h. "Gut Ding braucht Weile" und "Mit Rückschlägen ist immer zu rechnen". Lass Dich aber nicht entmutigen! :-)

Bemerkungen

...lies weiter unter [Sichtweisen](#)

Dieser Artikel bedarf einer grundsätzlichen Überarbeitung. Wir sind mit dem aktuellen Inhalt nicht zufrieden - bitte schau in ein paar Tagen wieder vorbei, vielleicht haben wir diesen Artikel dann bereits verbessern können!



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl, Andreas Furm und Katrin Puta

Die Abschlusswanderung – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Die_Abschlusswanderung/

Archiviert am: 2025-09-20 00:03:37

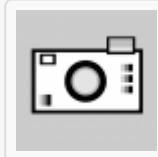
Die Abschlusswanderung.

Beschreibung

Die Abschlusswanderung ist eine 24-Stunden-Wanderung über mindestens 10 km, die Du zusammen mit einem zweiten GuSp erleben kannst. Du sollst das Gelände, die Flora und die Fauna beobachten, die Geschichte des Gebietes erforschen, und die Herkunft einiger Ortsnamen herausfinden.

Schau Dich aber genau um: Wie sieht es mit der Umweltverschmutzung aus? Du kommst auch sicher an einigen schönen Geländeabschnitten vorbei, setz Dich hin und zeichne Deine Aussicht.

Dass Du Dich mit der Landkarte auskennst ist selbstverständlich, achte genau auf den Weg, und zeichne eine Wegskizze. Hast Du Dir schon einmal den Sinn des Pfadfinderinnenschrittes überlegt? Probiere es aus: Einer von Euch geht eine Teilstrecke normal, der andere im [PfadfinderInnenschritt](#) - vergleicht die Zeiten. Setz Dich nieder, in der Früh, zu Mittag, am Abend und formuliere ein Gebet. Über dieses Erlebnis, die Abschlusswanderung, schreibe einen ausführlichen Bericht.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren:

Siehe auch

[Methoden zum Thema Karte und Kompass](#)

- Aktivtipp aus dem JOKER - Kartenzeichenmemory
- Archäologie
- Bahnstrecken auf der Landkarte
- BiPi feiert Geburtstag
- **Die Abschlusswanderung**
- Die Schatzinsel
- Ein geheimer Bote
- Fotos von Kartenzeichen in der Wirklichkeit
- Gehen nach dem Kompass
- Ja-Nein-Schatzsuche
- Kompass-Reigen
- Kompass-Spiel
- Kartenzeichen-Bewegungsspiel
- Kartenzeichen-Domino
- Kartenzeichen-Kim
- Kartenzeichen-Quartett
- Modell mit Höhenschichtlinien
- Punkte im Gelände finden
- Schatzsuche
- Schatzsuche am Papier mit der Windrose
- Scotland Yard auf der Landkarte
- Scotland Yard in Real Life
- Windrosen-Kim
- Windrosenspiel
- Wo steht der Fotograf

Die Patrulle – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Die_Patrulle/

Archiviert am: 2025-09-20 00:03:46

Die Patrulle ...

Beschreibung

Das Herzstück

Die Patrulle ist das Herzstück eines jeden GuSp-Trupps. Diese Kleingruppe von 4-8 GuSp erfüllt verschiedene Aufgaben. Zunächst ist sie fuer ihre Mitglieder ein (Er-)Lebens und Arbeitsraum. In der Patrulle wird gearbeitet, gespielt, gelacht, gestritten, Gemeinschaft erlebt, Sie ist gerade so groß, dass sich ein jedes Mitglied zurechtfinden und einbringen kann - mit allen seinen Stärken und Schwächen. Daher ist es besonders wichtig,

dass Du als LeiterIn darauf achtest, dass sich alle GuSp in ihren Patrullen wohlfühlen können. Damit siehst Du, dass die Patrulle mehr ist, als eine Organisationsform, die Dir das Leben leichter macht.

Die Patrullenämter

Eine wichtige Einrichtung der Patrulle ist der Patrullenrat. Hier hat die Patrulle die Möglichkeit Programm zu planen, auf Vergangenes zurückzuschauen, Konflikte auszuräumen, Geleitet wird dieser Patrullenrat vom/von der KornettIn, der/die auch die Entscheidungen der Patrulle nach außen vertritt. Unterstützt wird er/sie von allen anderen Patrullenmitgliedern, die auch Ämter innerhalb der Patrulle übernehmen sollen - jedeR soll seinen Fähigkeiten entsprechend Verantwortung übernehmen, als Koch/Köchin, als KassierIn, - wichtig ist jedoch, dass alle Ämter (KornettIn inklusive) einen Sinn haben und dass die Patrulle tatsächlich Entscheidungen fällen kann und muss.

Die Patrullensysteme

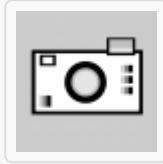
Ob nun alle Patrullenmitglieder gleich alt sind oder verschiedenen Alters sind, musst Du selbst entscheiden, oder deine GuSp entscheiden lassen. Es ist aber wichtig, dass sich jedes/jeder GuSp in die Patrulle einbringen kann und seinen/ihren Platz hat. Die Patrulle soll gemeinsam Aufgaben erledigen und nicht der/die KornettIn allein. Gemeinschaft soll entstehen und wachsen können. Diese Überlegungen sollen neben der Truppgöße und Altersstruktur Deines Trupps eine wichtige Rolle spielen.

Patrulle und Stufenziel

Die Patrulle	
Art:	Unknown
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	
Dauer:	
Vorbereitung:	

Neben Abenteuer, Trupprat und Erprobungssystem ist die Patrulle eine Hilfestellung für Dich, die es Deinen Kindern ermöglicht, dass Stufenziel zu erreichen und Dir ermöglicht allen Deinen Kindern ein attraktives Programm zu bieten, dass Deine GuSp mehr und mehr selber gestalten können, in einem Rahmen, der für sie überschaubar ist.

Dieser Artikel bedarf einer grundsätzlichen Überarbeitung. Wir sind mit dem aktuellen Inhalt nicht zufrieden - bitte schau in ein paar Tagen wieder vorbei, vielleicht haben wir diesen Artikel dann verbessern können!



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Ein tolles Salzteigrezept – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Ein_tolles_Salzteigrezept/

Archiviert am: 2025-09-20 00:03:55



Salzteig-Modelle

Ein tolles Salzteigrezept.

Beschreibung

Gefunden auf der [Bastelmafia-Website](#)

Vaninail schreibt: "Mehl ist ein Naturprodukt und kann in seiner Beschaffenheit sehr unterschiedlich sein..."

Weizenmehl

Die Angabe Typ 405 des normalen Haushaltsmehl ist für die Arbeit mit Salzteig uninteressant, da für das Modellieren werde Mineralien noch Vitamine wichtig sind. Mit der Zeit bekommt man ein Gefühl für die richtige Konsistenz des Teiges, mit der man am besten arbeiten kann. Hat das Mehl einen zu hohen Stärkeanteil, werden die Hände schnell weiß, und die Arbeit muss ständig unterbrochen werden, weil man die Hände waschen muss. Es empfiehlt sich deshalb unter diesem Teig etwas Roggenmehl zu mischen, da im Roggenmehl der Kleberanteil (Eiweißanteil) wesentlich höher ist. Umgekehrt kann man natürlich auch den Roggenteig mit einer kleinen Zugabe von Weizenmehl mischen, damit der Kleberanteil etwas gesenkt wird, wenn man damit besser Arbeiten kann. Der Teig sollte in seiner Konsistenz geschmeidig , aber trocken sein. Das heißt, wenn man einen gut durch gekneteten Teigkloß in der Hand hat , so sollte er beim darüber streichen trocken sein, aber auch Zart wie ein Kinder-Po.

Roggenmehl

Dieses Mehl hat einen sehr hohen Kleberanteil, was dazu führt, dass der Teig schneller aufgeht. Deshalb muss Salzteig aus Roggenmehl besonders behutsam gebacken werden. Am besten lässt man ihn über Nacht ruhen, bevor er am Nächsten Tag ausgebacken wird. Tipp: Will man mit anderen Mehlsorten experimentieren, so sollte man erst kleine Mengen kaufen, um den Stärke- und Klebeanteil zu Testen. Buchweizen- und Maismehl haben beispielsweise zu wenig Kleber, so da? sie immer mit Weizen- oder Roggenmehl vermischt werden müssen. Beachtet man dies nicht, wird man keine wirklich befriedigenden Ergebnisse erzielen können.

Salzteigrezepte

Die Nachfolgenden Rezepte stellen Richtwerte dar, wovon abzuweichen aber jedem Freigestellt bleibt. Es ist in der Tat unwesentlich, ob man 1 oder 3 Eßl. mehr Mehl an den Teig gibt die Wassermenge ist von der Mehlqualität abhängig. Mehlsorten, die ein Vielfaches mehr an Wasser benötigen, als im Rezept angeben ist, sind für die Salzteigverarbeitung nur bedingt geeignet. Modelle aus solchem Teig sollten erst über Nacht ruhen bevor sie am nächsten Tag ausgebacken werden. Für Modelle, die nur an der Luft getrocknet werden sollen, empfiehlt es sich statt dem Wasseranteil Tapetenkleister bei zu mengen, da die Gebilde zu Zerbrechlich sind.

Grundteig

- 2 Tassen Mehl
- 1 Tasse Salz
- 3/4 Tasse Wasser

Fenster Teig / Kachelteig

- 2 Tassen Mehl
- 2 Tassen Salz
- 3/4 Tassen Tapetenkleister

Tapetenkleister

In 250ml Wasser 1 Teelöffel Tapetenkleister einrühren und etwa 30 Minuten quellen lassen, zwischen durch umrühren.

Das Teigfärben

Mit folgenden Farben wird der Teig gefärbt:

- Lebensmittelfarben
- Gewürze wie Curry, Paprika, Muskatnuss, Zimt
- Kakao, Kaffeesatz
- Batikfarben
- Plaka
- Acryl Farben

Wichtig

Bei der Teigzusammenstellung der Kinder sollte man immer damit rechnen, dass der Teig in den Mund gesteckt wird, und aus diesem Grund nur Naturfarben verwenden. Das Einfärben des Salzteiges ist kein Problem. Soll ein Einfarbiges Objekt erstellt werden, sollte man die Farbe oder das Gewürz gleich unter das Mehl- Salz- Wasser- gemischt Mengen. Ansonsten wird der fertige geknetete Teig in so viele Teile geteilt, wie man färben möchte. Dann Formt man die Teile zu kleinen Kugeln und drückt in ihre Mitte eine Delle. In dieser Vertiefung träufelt man dann die gewünschte Menge an Farbe, Den Teig wird dann so lange geknetet, bis er gleichmäßig gefärbt ist.

Bemerkungen

Um eine möglichst Glatte Kachel zu bekommen, empfiehlt es sich, die fertig geformte Kachel über Nacht ruhen zu lassen, und erst am nächsten Tag zu Backen.

Information

Der Salzanteil dient nur als Schutz vor Mäuseverzehr und Ungeziefer. Deshalb ist eine große Salzmenge im Grundteig nicht erforderlich. Zuviel Salz macht den Teig nur Spröde und Rissig, so dass man Speiseöl, Glycerin oder Tapetenkleister hinzugeben muss. Im so genannten Kachelteig hilft der größere Salzanteil, den Teig besonders schwer zu machen, um ein Aufgehen möglichst zu verhindern.

Hinweis

Am besten eignen sich die einfachen Preiswerten Mehlsorten die nicht durch ein Spezialverfahren oder einen Zusatz von Emulgatoren oder durch Sonstiges "Aufgepäppelt" wurden.

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Erklärung der Sakramente – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Erkl%C3%A4rung_der_Sakramente/

Archiviert am: 2025-09-20 00:04:01

Erklärung der Sakramente beschreibt die sieben Sakramente der katholischen Kirche.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Beschreibung](#)
 - [1.1 Das Sakrament der Taufe](#)
 - [1.2 Das Sakrament der Firmung](#)
 - [1.3 Das Sakrament der Eucharistie](#)
 - [1.4 Das Sakrament der Buße oder Versöhnung](#)
 - [1.5 Das Sakrament der Krankensalbung](#)
 - [1.6 Das Sakrament der Weihe](#)
 - [1.7 Das Sakrament der Ehe](#)

Beschreibung

Gott ist uns nahe - Die Feier der Sakramente und Sakramentalien

Das Wort "Sakramente" bedeutet "heilige Zeichen". Sakramente sind Zeichen, in denen Jesus uns zeigt, dass er uns gern hat wie ein guter Freund oder eine gute Freundin. Und er will uns in diesen Zeichen besonders nahe sein. Wir wissen aus der Bibel, dass Jesus immer wieder in seinem Leben und Handeln die frohe Botschaft von der Liebe des Vaters im Himmel gebracht hat - denke an sein Gespräch mit dem Zöllner Zachäus oder wie liebevoll er Kranken begegnet ist und sie geheilt hat. So will er uns nun auch durch die Sakramente in den täglichen Dingen des Lebens begegnen: zum Beispiel im Übergießen mit Wasser bei der Taufe, im Zeichen des Mahles, im Zeichen von Brot und Wein, bei der Eucharistie. Er möchte uns mit seiner Güte und Liebe das ganze Leben lang helfend begleiten. Die Worte, die der Priester oder Diakon bei der Spendung der Sakramente spricht, erklären uns, was mit dem Zeichen genau gemeint ist. Deshalb sind sie ebenso wichtig, wie das, was der Priester oder Diakon tut. Durch den Heiligen Geist kann das, was wir zeichenhaft tun und was uns im Wort Gottes zugesagt wird, tatsächlich in unserem Leben geschehen. Aber jede Gabe wird erst zum Geschenk, wenn der Beschenkte sie annimmt und sich darüber freut. Als katholische Christen feiern wir sieben solcher heiliger Zeichen:

- Das Sakrament der Taufe
- Das Sakrament der Firmung
- Das Sakrament der Eucharistie
- Das Sakrament der Buße oder Versöhnung
- Das Sakrament der Krankensalbung

- Das Sakrament der Weihe
- Das Sakrament der Ehe

Außer den sieben Sakramenten gibt es noch andere, ähnliche zeichenhafte Handlungen, die man Sakramentalien (= sakramentenähnliche Handlungen) nennt. Zu ihnen gehören vor allem die Segnungen, zum Beispiel von Wasser, Kerzen, Palmzweigen, Häusern, Bildern, Fahrzeugen und Ähnlichem. Auch die Beerdigung zählt dazu.

Die Begräbnisfeier ist kein Sakrament, weil man nur als lebender Mensch ein Sakrament empfangen kann. Aber der Übergang von diesem Leben durch den Tod zum Leben bei Gott ist eine so wichtige Sache, dass wir dabei niemanden allein lassen dürfen. Deswegen ist die liturgische Farbe für das Begräbnis Violett, die Farbe des Überganges. Eine Beerdigung findet häufig im Anschluss an die Messe für den Verstorbenen (Echsequien) statt.

Das Sakrament der Taufe

Die Taufe ist das Sakrament der Eingliederung in die Kirche. Mit der Taufe gehört ein Mensch zur Gemeinschaft der Christen. Durch die Taufe wird man aber auch auf den Weg Jesu geschickt und ist in seine Nachfolge gerufen. Durch die Taufe werden wir in eine Beziehung zu Jesus gestellt. Er sagt uns seine Freundschaft und Treue zu. Täuflinge müssen nicht kleine Kinder sein. Der eigentliche Termin für die Feier der Taufe ist die Osternacht. Lange Zeit wurde nur in der Osternacht getauft; denn die Taufe bedeutet, dass ein Mensch mit dem Tod und der Auferstehung Jesu verbunden wird. Weil aber jeder Sonntag so etwas wie ein kleines Ostern ist, hat man erlaubt, dass auch am Sonntag getauft werden darf. Die Taufe wird häufig als eigener Gottesdienst gefeiert, kann jedoch auch innerhalb einer Messe nach der Predigt stattfinden.

Das Sakrament der Firmung

Der Name leitet sich vom lateinischen "confirmatio" her, was hier im Sinn von Stärkung zu verstehen ist. Die Bezeichnung Firmung weist einerseits auf die "Bestätigung" der Taufe hin und andererseits auf die Stärkung der Taufgnade. In der Firmliturgie tritt dies durch die Erneuerung des Taufversprechens und dem Glaubensbekenntnis der Firmlinge klar zu Tage. Wir könnten aber auch sagen, dass die Firmung die Volljährigkeit im Glauben bedeutet. Volljährigkeit bedeutet aber nicht nur Rechte, sondern auch Pflichten zu haben. Von Anfang an muss die Firmung im engsten Zusammenhang mit der Taufe gesehen werden. Während die Taufe das Sakrament der Aufnahme und der Einführung in das religiöse Leben ist, ist die Firmung das Sakrament der Vollendung. Das II. Vatikanische Konzil hat u.a. gesagt: "Durch das Sakrament der Firmung werden die Firmkandidaten vollkommener der Kirche verbunden und mit einer besonderen Kraft des Heiligen Geistes ausgestattet. So sind sie in strengerer Weise verpflichtet, den Glauben als wahre Zeugen Christi in Wort und Tat zugleich zu verbreiten und zu verteidigen." (LG 11) Die Firmung wird durch Salbung mit Chrisam auf der Stirn, durch Handauflegung und durch die in den liturgischen Büchern vorgesehenen Worte gespendet. Durch die Salbung erhält der Firmling das Mal, das Siegel des Heiligen Geistes. Das Siegel ist Sinnbild der Person, Zeichen ihrer Autorität, ihres Eigentumsrechtes an einem Gegenstand. Christus selbst erklärt von sich, der Vater habe ihn mit seinem Siegel beglaubigt. So ist auch der Christ durch ein Siegel gekennzeichnet. Dieses Siegel des Heiligen Geistes bedeutet, dass man gänzlich Christus angehört, für immer in seinen Dienst gestellt ist.

Das Sakrament der Eucharistie

Unter den vielen Menschen hat die Welt nur ein einziges Mal Jesus aufgewachsen und leben gesehen, für kurze Zeit, auf begrenztem Raum, in Palästina. Jesus hat sich aber nicht auf Raum und Zeit einengen lassen und "erfand" deshalb die Eucharistie. Eucharistie ist der schon früh in der christlichen Gemeinde verwendete Begriff für das beim Letzten Abendmahl von Jesus eingesetzte Altarsakrament. Er ist dem Segensspruch Jesu über Brot und Wein entnommen, die er beim Abendmahl als Zeichen seiner bleibenden Verbundenheit und Gegenwart deutete: "Jesus nahm das Brot, dankte

(griechisch: "eucharistein") Gott, brach es und reichte es seinen Jüngern..." Dieser Segensspruch wird in jeder Eucharistiefeier bei der Wandlung wiederholt. Für die Übernahme des Wortes für das ganze Geschehen ist vermutlich auch in der Bedeutungsfülle des Stammwortes "Charis" begründet, das unverdiente Gnade bedeutet, Geschenk, Liebe und gleichzeitig auch die darauf reagierende Dankbarkeit. Katholiken verwenden häufig (auch nur) für die Eucharistiefeier die Bezeichnung "Messe", obwohl zu einer Messe neben der Eucharistiefeier auch der Wortgottesdienst gehört. Wenn wir die hl. Eucharistie empfangen, sagt der Priester: "Der Leib Christi" und wir antworten: "Amen". Wir werden, was wir empfangen: der Leib Christi. Wir werden ein lebendiges Glied seiner Kirche, wir werden eine bessere Gemeinschaft, die sich liebt und die zusammenhält. Deshalb sollten alle auf uns schauen und sagen können: "Seht, wie sie einander lieben und wie sie durch die Mitfeier der hl. Messe gute Menschen werden". Messe das Zentrum der Kirche. Durch die Eucharistie entsteht Kirche erst in ihrem Vollsinn. Wir feiern tiefste Einheit mit dem auferstandenen Herrn, der uns zu dieser Feier selbst einlädt. Daher ist es auch ein besonderes Sakrament der Einheit. Eine Einheit mit ihm - aber auch in der Gemeinde. Mitfeiern der hl. Messe, Empfang der hl. Kommunion und eucharistische Anbetung sind also ein Ausdruck dafür, dass wir die größte "Erfindung" unseres Gottes als Geschenk entdeckt haben und dass wir dieses Geschenk nützen und lieben.

Das Sakrament der Buße oder Versöhnung

Die Bibel berichtet uns vom liebenden Vater, der dem verlorenen, schuldig gewordenen Sohn entgegen eilt, ihn umarmt und in seine vollen Sohnrechte wiedereinsetzt; vom öffentlichen Sünder, auf den Jesus zugeht und ihn mit fast unhöflich direkten, aber zugleich sehnsgütig suchenden Worten anspricht: "Zachäus, heute muss (!) ich bei dir zu Gast sein!" Die Bibel bezeugt einen Gott, der nicht darauf wartet, dass wir selbst unser Leben in Ordnung bringen, sondern nur sehnsgütig erhofft, dass wir uns ihm öffnen - dann kann er heilen, vergeben, befreien, zu neuem Anfang führen. Diese Befreiung spricht - quasi als "Ostergeschenk" - der Auferstandene direkt aus: "Wem ihr die Sünden nachlassst, dem sind sie vergeben!" Wem die Kirche in der Autorität Jesus die vergebende Liebe Gottes zusagt, der ist nicht endgültig auf Schuld und Sünde festgelegt, der braucht sich nicht selbst aus etwas befreien, wo aus eigener Kraft sowieso kein Ausweg mehr ist... - dem ist die Befreiung von Gott verbindlich zugesagt und versprochen! Bei Gott die verfahrenen Bereiche des Lebens abzulegen, bei ihm das Herz auszuschütten, bei ihm die Belastungen abzuladen - sind nicht nur befreiende Erfahrungen. Wer glaubt - anders gesagt: wer auf Gott vertraut, der traut ihm auch zu, aus dem Scherbenhaufen des Lebens ein neues Kunstwerk zu machen. Dies ist eine tiefe Erfahrung von Menschen, die in Beziehung mit Jesus stehen - seit Jahrhunderten. Das hat einen ganz besonders festlichen, verbindlichen und tiefen Ausdruck im Sakrament der Buße, in der Beichte: Wenn ich mein Leben vor Gott zur Sprache bringe, wenn ich die Belastungen meines Lebens, meine Schulderfahrungen und Verfehlungen bei ihm abgeladen habe, tut es gut, durch den Priester die verbindliche Zusagen Gottes zu hören: "Deine Sünden sind dir von Gott vergeben!"; da tut es gut, wie eine versöhnende Umarmung, die Handauflegung zu spüren. Nicht dass Gott mir ohne Beichte nicht verzeihen würde - aber es tut ganz einfach gut, es sich so deutlich und verbindlich zusagen und versprechen zu lassen! Buße ist sinnverwandt mit Strafe, meint aber im Gegensatz dazu weniger ein bestimmtes Tun als eine innere Haltung. Bei Buße schwungt mit: Bereuen, Einsicht, Wiedergutmachung, Umkehr. Eine auferlegte Buße ist Hilfe zur Wiedergutmachung, zur Einsicht und nicht Strafe im Sinn von Vergeltung. Buße soll so weit wie möglich der Schwere und der Natur der begangenen Sünden entsprechen. Sie kann bestehen im Gebet, in einer Gabe, in Werken der Barmherzigkeit, im Dienst am Nächsten, im freiwilligen Verzicht, im Opferbringen und vor allem in der geduldigen Annahme des Kreuzes, das wir zu tragen haben. Im Gottesdienst der Kirche kommt die Buße in verschiedenen Formen und zu unterschiedlichen Zeiten vor. Als Vorbereitung auf das Osterfest kennt das liturgischen Jahr eine wiederkehrende Zeit der Besinnung und Umkehr, die "Österliche Bußzeit" (Fastenzeit). Dabei spielt seit alters her das Hören auf das WortGottes, das gemeinsame Gebet und die Unterstützung Hilfsbedürftiger als Formen der Buße und Sündenvergebung. Als besondere Formen der Buße haben sich in den Gemeinden neben der Buße des Einzelnen als sakramentale Sündenvergebung auch der Bußgottesdienst durchgesetzt.

Das Sakrament der Krankensalbung

Die Krankensalbung ist kein "Sterbesakrament", nicht das "Sakrament der Letzten Ölung", auf keinem Fall die "Vorstufe" zum Sterben! Sie ist ein Kranken- und Heilsakrament. Sie will heilen und stärken. Viele Menschen fühlen sich gerade in Krankheit, wenn tiefesitzende Fragen und Ängste auftauchen, in ihrer Beziehung zu Gott durcheinander gebracht. Gerade in diesen Krisen des Lebens sagt die Krankensalbung die besondere Zuwendung Gottes spürbar zu. Die Salbung mit Krankenöl lässt diese Zuwendung über Tast- und Geruchssinn besonders tief erfahren: "Du bist nicht allein! Nicht auch, sondern gerade jetzt bin ich, dein Gott, mit dir!" Es ist leicht nachvollziehbar, dass eine geistliche innere Erneuerung und eine aus Gottvertrauen erwachsene innere Ruhe und Gelassenheit sich auch auf das Gesamtbefinden positiv auswirkt. Viele erleben die mit der Krankensalbung verbundenen, sinnlich erfahrbaren Riten (Sündenvergebung, Losprechung, Segen, das Salben der Hände und Füße, das gemeinsame Gebet) als "spürbare Hilfe" gerade dann, wenn durch die Schwere der Krankheit die intellektuelle Aufnahmefähigkeit oder auch das Bewusstsein stark eingeschränkt sind.

Das Sakrament der Weihe

In der Apostelgeschichte (6,3) heißt es: "Wählt aus eurer Mitte sieben Männer von gutem Ruf und voll Geist und Weisheit; ihnen werden wir diese Aufgabe übertragen! ...Sie ließen sie vor die Apostel hinstellen, und diese beteten und legten ihnen die Hände auf." Hier klingen Grundlinien des kirchlichen Amtes an, wie sie bis heute in der Kirche lebendig sind. Aus dem (und zumeist durch das) Volk ausgewählt werden einige in besonderen Dienst gestellt; zum Dienst an der Gemeinschaft der Glaubenden gesendet: durch Handauflegung und Gebet - bis heute.

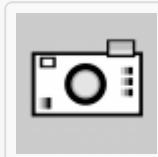
Im Laufe der Geschichte hat die Weihe unterschiedlichste Ausformungen gehabt - verschiedenste Formen und A

Das Sakrament der Ehe

Dieses Sakrament schenken sich die beiden Eheleute gegenseitig. Das Wort "Trauung" kann man so verstehen, dass beide einander sagen: "Ich lasse dich nicht allein. Ich traue mich, das dir zu versprechen, weil ich weiß, dass wir Gott trauen dürfen - und der verspricht uns, dass er immer bei uns bleibt: Bei dir, bei mir und bei unseren Kindern." Obwohl die Feier der Trauung ein eigener Gottesdienst ist, kann man sie im Rahmen der Eucharistie feiern.

Auszug aus:

- Mag. Ulrich Gritsch (ulrich.gritsch@gmx.net), "Wir setzen uns ein ...als Mini natürlich! Ein Jugendbuch für die Ministrantenarbeit", 1. Auflage 2002 (Die auszugsweise Verwendung ist für nichtkommerzielle Druckwerke im Rahmen der Jugendarbeit erlaubt, wenn eine Quellenangabe erfolgt.)



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemachte Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Uli Gritsch

Erklärung Schwerpunktziel Bereitschaft zum Abenteuer des Lebens – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Erkl%C3%A4rung_Schwerpunktziel_Bereitschaft_zum_Abenteuer_des_Lebens/

Archiviert am: 2025-09-20 00:04:07

Erklärung Schwerpunktziel
"Bereitschaft zum Abenteuer
des Lebens" ...

Beschreibung

Bereit sein, Aufgaben anzupacken und das Beste daraus zu machen.

ERKLÄRUNG:

Du hast die Gelegenheit durch Dein Programm jeden einzelnen GuSp die unterschiedlichsten Fertigkeiten beizubringen sowie das Selbstbewusstsein zu stärken, damit sich Deine GuSp jeder Aufgabe, Herausforderung sicher stellen können. Welche Möglichkeiten bieten sich Dir u.a.?

Erklärung Schwerpunktziel Bereitschaft zum Abenteuer des Lebens	
Art:	Unknown
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	
Dauer:	
Vorbereitung:	

* Die praktische Anwendung der unterschiedlichsten Pfadfindertechniken (z.B. auf Ausflügen, Lagern, im Heimabend) eignet sich besonders gut bei der Umsetzung dieses Ziels.

* Durch die Möglichkeit sich je nach Interesse auf einzelne Pfadfindertechniken zu spezialisieren (Wahlpunkte/Themenkreise), nehmen Deine GuSp auch Aufgaben die schwieriger erscheinen, gerne an. Die Patrouille bietet dabei zusätzlich wichtigen Rückhalt und Unterstützung. - Es ist daher nicht notwendig, dass Dein GuSp jede Pfadfindertechnik anwenden kann. Vielmehr musst Du auf die persönlichen Fähigkeiten und Interessen Rücksicht nehmen, um langfristig dass obige Ziel so gut wie möglich erreichen zu können!

* Durch Lösung von zunehmend schwierigeren Aufgaben gewinnen Deine GuSp die Sicherheit, prinzipiell Probleme lösen zu können

* Es ist daher auch notwendig, dass sich die Schwierigkeit der Aufgaben über die 3 GuSp-Jahren entsprechend steigert. Andernfalls sind Deine GuSp demotiviert und haben kein Interesse nach "Problemlösungen" zu suchen, da die Aufgaben sowieso nicht für sie lösbar erscheint.

* Weiters fördert die Erarbeitung von Spezialabzeichen die Erreichung dieses Schwerpunktziels.

* Das "Salz" zu Deinem Programm erhältst Du, indem Du die Aufgaben in die verschiedensten GuSp-Methoden wie Abenteuer, Wettbewerb, Motto-Heimabend etc. verpackst. Nähere Informationen darüber findest Du auf den Methodenkarten in dieser Spielekartei.

Dieser Artikel bedarf einer grundsätzlichen Überarbeitung. Wir sind mit dem aktuellen Inhalt nicht zufrieden - bitte schau in ein paar Tagen wieder vorbei, vielleicht haben wir diesen Artikel dann verbessern können!



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Erklärung zu einigen Feiertagen der katholischen Kirche – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Erkl%C3%A4rung_zu_einigen_Feiertagen_der_katholischen_Kirche/

Archiviert am: 2025-09-20 00:04:14

Erklärung zu einigen Feiertagen der katholischen Kirche bietet Hintergrundinformationen zu einigen christlichen (katholischen) Feiertagen.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Beschreibung](#)
 - [1.1 Christi Himmelfahrt](#)
 - [1.2 Pfingsten](#)
 - [1.3 Fronleichnam](#)
 - [1.4 Erntedank](#)
 - [1.5 Adventzeit und Weihnachten](#)
 - [1.6 Die heiligen 3 Könige](#)
- [2 Weblinks](#)

Beschreibung

Christi Himmelfahrt



Christi Himmelfahrt wird 40 Tage nach dem Ostersonntag, also immer an einem Donnerstag, begangen. Diese 40 Tage gehen zurück auf das Zeugnis des Lukas: "Den Aposteln erwies er sich nach seinem Leiden auch durch viele Beweise als lebendig, indem er ihnen während vierzig Tagen erschien und über das Reich Gottes redete." (Apostelgeschichte 1, 3). Sowohl das Lukas-Evangelium als auch die Apostelgeschichte berichtet, wie Jesus, nachdem er am Ostertag von den Toten auferstanden war und immer wieder mit seinen Jüngern gesprochen hatte, vor ihren Augen emporgehoben, von einer Wolke aufgenommen und ihren Blicken entzogen wurde (Lukasevangelium 24, 51; Apostelgeschichte 1, 9). Himmelfahrt meint jenseits aller naiv-gegenständlichen Vorstellungen den endgültigen Eintritt der menschlichen Natur Jesu in die göttliche Herrlichkeit.

Bis ins 4. Jahrhundert wurde Christi Himmelfahrt an Pfingsten mitgefeiert. Wohl in der Folge des 1. Konzils von Nicäa wurde Himmelfahrt etwa ab dem Jahr 370 als eigenständiges Fest genau vierzig Tage nach Ostern gefeiert; es ist also eines der ältesten christlichen Feste.

Traditionell sind die drei Tage zuvor, Montag, Dienstag und Mittwoch vor Christi Himmelfahrt, in der katholischen Kirche "Bitttage", im 4. Jahrhundert erstmals in der römischen Kirche eingeführt, um 469 durch Bischof Mamertus in Vienne erstmals in Gallien, 511 bereits in ganz Gallien begangen. Um 600 hat sich Papst Gregor, der Große, um die Ausgestaltung von Prozessionen bemüht, die stets mit einer Messfeier in der Peterskirche in Rom endeten und erst 1969 abgeschafft wurden. Um 800 wurden von Papst Leo III. am Montag, Dienstag und Mittwoch vor Christi Himmelfahrt die Bittprozessionen in Rom eingeführt. An diesen drei Tagen vor Christi Himmelfahrt wurde in langen Bittprozessionen von Ort zu Ort für eine gute Ernte gebetet. Erhalten haben sich an manchen katholischen Orten bis heute kleinere Flurprozessionen; dabei gehen die Gläubigen und der Priester mit einem voran getragenen Kreuz durch die Felder und beten Bildstöcken, Wegkreuzen und Feldkapellen, um von der Ernte alles Schädliche - wie lange Nässe oder Dürre - abzuhalten.

Im Mittelalter verdeutlichte man die Himmelfahrt ganz realistisch: In der Kirche wurde eine Christusfigur in das Gewölbe hinaufgezogen, dann regnete es aus dem Gewölbehimmel Blumen, Heiligenbildchen und zum Teil auch brennendes Werg, das die Feuerzungen des heiligen Geistes darstellte. Manchmal war es üblich, zusätzlich zur Himmelfahrt Christi das Gegenstück veranschaulichen: aus dem Kirchengewölbe wurde eine Teufelsdarstellung gestürzt, die dann von der Gemeinde geschlagen wurde; mit diesem Himmelsturz bzw. Höllensturz wurde die Herrschaft des Bösen beendet, Christus konnte damit den ihm zustehenden himmlischen Thron einnehmen. Üblicherweise wurde an Christi Himmelfahrt nur Fleisch von Geflügel ("fliegendes Fleisch") gegessen.

In Deutschland wird in neuerer Zeit an Christi Himmelfahrt der "Vatertag" lautstark und bierselig gefeiert. Dieser Volksbrauch hat aber seine Wurzeln auch in dem christlichen Feiertag: Seit alters her waren an Himmelfahrtstag Flurumgänge und -umritte üblich. Strittig ist die Begründung dieses Brauches: Die einen sehen als Wurzel einen germanischen Rechtsbrauch, wonach der Grundeigentümer einmal im Jahr seinen Besitz umschreiten musste, um den Besitzanspruch aufrechtzuerhalten. Andere verweisen auf die Imitation des Gangs der elf Jünger zum Ölberg zum Zweck ihrer Aussendung (Matthäusevangelium 28, 16 - 17), der sogenannten "Apostelprozession". Eine weitere Erklärung ist die Erinnerung an die vom Papst Leo III. eingerichteten Bittprozessionen. Schon im Mittelalter waren diese Umgänge mancherorts zu Touren verkommen, bei denen der Alkohol eine erheblich größere Rolle spielte als das Weihwasser. Daraus entwickelten sich im 19. Jahrhundert "Herrenpartien" oder "Schinkentouren", die - nach Einführung des "Muttertags" 1908 bzw. 1914 - zum Gegenstück, dem "Vatertag" wurden, der in den USA seit 1916 begangen wird.

Pfingsten



Der Name Pfingsten leitet sich von dem griechischen Wort "pentekosté", der Fünfzigste, ab. Er entwickelte sich über den gotischen Ausdruck "paintekoste" und das mittelhochdeutsche Wort "pfingesten" zu der heutigen Bezeichnung. In ihrer ursprünglichen Bedeutung verweist sie auf den zeitlichen Abstand zu Ostern, den Abstand von 50 Tagen. Der eigentliche Festtag wäre demnach der Pfingstmontag. Pfingsten folgt immer auch 10 Tage auf Chisti Himmelfahrt. Mit Pfingsten endet die österliche Zeit. Über den Anlaß des Festes, nämlich die Aussendung des Heiligen Geistes, sagt der Name jedoch nichts aus. Ähnlich verhält es sich auch mit anderen christlichen Hochfesten. So heißt das Fest der Geburt Jesu Weihnachten, der Kreuzigungstag Karfreitag und das Fest der Auferstehung Christi Ostern.

Pfingsten ist also das Fest des Heiligen Geistes. Doch was ist eigentlich mit dem Heiligen Geist gemeint? Viele Menschen können mit diesem "Wesen" nur wenig anfangen. Selbst bekennende Christen haben mit ihm ihre Schwierigkeiten. Er hat eben etwas Undefinierbares an sich. Die kindliche Vorstellung verbindet mit dem Wort Geist vielleicht das Wesen eines Gespenstes. Ein Gespenst geistert jedoch durch die Nacht und gilt als Schreckgestalt. Der Heilige Geist, der Geist Gottes, soll den Aposteln jedoch am helllichten Tag erschienen sein. Er verbreitete keine Angst, sondern erfüllte im Gegenteil die Menschen mit Mut und Kraft. Diese Eigenschaft wird ihm auch heute noch von kirchlicher Seite zugeschrieben. Im theologischen Sinne ist der Heilige Geist eine der drei Gestalten Gottes. Zusammen mit Gott, dem Vater, und Jesus Christus, dem Sohn, bildet er die "Trinitas Dei", die göttliche Dreifaltigkeit. Dies ist in einem Dogma aus dem Jahre 381 festgelegt.

Die Geistsendung war, wie es im Neuen Testament nachzulesen ist, der Ausgangspunkt für das missionarische Wirken der Jünger Jesu. Theologen sehen daher in diesem Ereignis die Geburtsstunde der Kirche. Das Pfingstfest kann somit auch als Geburtstagsfest der Kirche bezeichnet werden. Es ist neben Weihnachten und Ostern das dritte große Fest im Kirchenjahr und in Deutschland, Österreich und der Schweiz staatlicher Feiertag. Es wird wie die beiden anderen Feste auch an zwei Tagen begangen. Das Datum von Pfingstsonntag und Pfingstmontag richtet sich nach dem Datum von Ostern. Durch den variablen Ostertermin variiert auch Pfingsten zwischen dem 10. Mai und dem 13. Juni.

Pfingsten ging wie Ostern aus einem jüdischen Fest hervor. Es war ursprünglich ein Erntefest mit Dankopfern. Während das Passah-Fest (Ostern) den Beginn der Getreideernte markierte, wurde am fünfzigsten Tag darauf der Schawuot begangen, der Tag der Darbringung der Erstlingsfrüchte. Später wurde dieser Tag auch als Wochenfest bezeichnet. Als christliches Fest wurde Pfingsten erstmals im 4. Jahrhundert erwähnt. Seit altersher war die Feier der Pfingsttage überwiegend vom weltlichen Festwesen bestimmt. Bretonische Sagen, französische und deutsche Ritterromane erzählen beispielsweise von glanzvollen Pfingstfesten des sagenhaften Königs Artus (5./6. Jahrhundert).

Für manche Menschen ist Pfingsten ein Fest der Familie, ähnlich wie Weihnachten. Für viele Christen, auch für die, die sonst das Jahr über nicht so regelmäßig in die Kirche gehen, ist er ein Tag, an dem sie den Pfingstgottesdienst besuchen.

Fronleichnam

Das Fronleichnamsfest gilt als eine typisch katholische Einrichtung. In einer Prozession an einem Donnerstag im Frühsommer wird die Eucharistie, die konsekrierte Hostie (eine "in Fleisch und Blut Jesu" verwandelte Brotscheibe) in einer Monstranz feierlich unter Gesang und Gebet durch die Straßen getragen. An vier Stationen ("Altären") wird angehalten, das Evangelium verlesen und Fürbitten gesprochen, sowie der Segen gespendet.

Diese "eucharistische Frömmigkeit" war der frühen Kirche fremd. Für sie hatte die Eucharistie ihren exklusiven Platz im Gemeindegottesdienst. Das Fronleichnamsfest hat seine Wurzeln in der am Beginn des zweiten Jahrtausends entstandenen eucharistischen Frömmigkeit und geht auf eine Vision der Juliana von Lüttich zurück (1209), die in einem Traum die Kirche in Gestalt einer weißen Mondscheibe sah, in der ein kleines Stück fehlte. Dieses fehlende Stück war für sie ein gesondertes eucharistisches Fest.

1264 schreibt Papst Urban dieses Fest für die ganze abendländische Kirche vor. Der Name bedeutet Fron (=Herren) Leichnam (entgegen der modernen Bedeutung nicht toter sondern gerade umgekehrt: lebender Leib). Der Feiertag

wurde im Hinblick auf die Einsetzung der Eucharistie durch Jesus bei der Abendmahlsfeier am Donnerstag vor Ostern auf einen Donnerstag gelegt.

Erntedank

Fest und Feier zu Erntedank haben zwei verwandte Quellen: Solange sich der Mensch als Teil einer göttlichen Schöpfung begreift, wird er Teile dieser Schöpfung wie z. B. seine Nahrung aus Ackerbau und Viehzucht auf Gott zurückführen und sich zu Dank verpflichtet wissen. Dies gilt vor allem dann, und dies ist die zweite Quelle, wenn sich der Mensch als abhängig vom Naturkreislauf erfährt, in den die Nahrungsgewinnung eingebunden ist. Der Abschluss der Ernte bot darum immer Anlass zu Dank und Feier. Wer schöpft schließlich nicht gerne aus dem vollen? Allen Religionen ist eigen, dass sie "die Frucht der Erde und der menschlichen Arbeit", wie es in jeder Eucharistiefeier heißt, als Gottesgeschenk betrachten, so auch im Judentum. Im Buch Genesis wird berichtet, dass Kain ein Opfer von den Früchten des Feldes und Abel ein Opfer von den Erstlingen seiner Herde brachte. Im späteren Judentum gab es zwei Erntefeste: das Pfingstfest als Getreide-Erntefest und das Laubhüttenfest als Wein- und Gesamt-Erntedankfest. In der Katholischen Kirche ist ein Erntedankfest seit dem 3. Jahrhundert belegt, allerdings fehlt ein weltweit verbreiteter einheitlicher Festtermin. Ihn kann es nicht geben, weil der Festzeitpunkt je nach Klimazone unterschiedlich fällt. In Deutschland ist der erste Sonntag im Oktober erst 1972 von der Bischofskonferenz festgelegt worden. Die Gemeinden sind aber nicht verpflichtet, dieses Fest auch zu feiern. In evangelischen Gemeinden ist der Michaelstag (29. September) oder einer der benachbarten Sonntage Festtag. Heutzutage ist die kirchliche Erntedankfeier in den Gottesdienst integriert. Erntegaben schmücken den Altar oder werden im Gottesdienst zum Altar gebracht. In vielen Gemeinden ist dieser Gottesdienst auch mit einer Solidaritätsaktion zugunsten hungernder Menschen verbunden. Erntedankelemente sind auch in vergleichbaren Festivitäten enthalten: Der Almabtrieb in den Bergen beinhaltet sie ebenso wie manche Heiligenfeste im Spätherbst. Das Fest des hl. Michael (29. Sept.) gehört dazu wie das des hl. Martin (11. Nov.), an dem die Martinsminne (der neue Wein) getrunken und die Martinsgans gebraten wird. Einer Zeit, in der die ökonomische Betrachtungsweise dieser Welt immer mehr durch die ökologische ergänzt wird, tätigt eine Rückbesinnung auf die Abhängigkeit von der Natur und auf die notwendige Dankbarkeit gegenüber Gott gut. Das Erntedankfest ist ein Gradmesser für dieses gesellschaftliche Bewusstsein.

Adventzeit und Weihnachten

Entsprechend der Feier von Ostern ist im Kirchenjahr seit dem 4. Jh. als zweite Geprägte Zeit der Weihnachtsfestkreis ausgebildet worden. Er beginnt mit dem Ersten Adventssonntag und endet mit dem Fest der Taufe des Herrn. Anders als der Osterfestkreis hat dieser Festkreis kein jüdisches Vorbild. Die Hochfeste, Weihnachten am 25. Dezember und Erscheinung des Herrn (Epiphanie) am 6. Januar, haben ein festes Datum, unabhängig vom Wochentag. Dem Weihnachtsfestkreis liegen die Berechnungen des Sonnenjahrs zugrunde; und das Weihnachtsfest ist wahrscheinlich in Absetzung von altrömischen Winterkulten zu Ehren der unbesiegbaren Sonne entstanden. Doch ist auch der Weihnachtsfestkreis der österlichen Mitte des Kirchenjahres zugeordnet - dem Ostergeheimnis oder dem Pascha-Mysterium (wie das Zweite Vatikanische Konzil sagt) als der Grundlage aller christlichen Feste. Der Weihnachtsfestkreis selbst ist in diesem Ablauf "eine Art Vorstellung der Person Christi, dessen Erlösertat die Welt retten wird" (Henri Jenny).

"Die Adventszeit hat einen doppelten Charakter: sie ist einerseits Vorbereitungszeit auf die weihnachtlichen Hochfest mit ihrem Gedächtnis des ersten Kommens des Gottessohnes zu den Menschen. Andererseits lenkt die Adventszeit zugleich durch dieses Gedenken die Herzen hin, zur Erwartung der zweiten Ankunft Christi am Ende der Zeiten. Unter beiden Gesichtspunkten ist die Adventszeit eine Zeit hingebender und freudiger Erwartung" (Grundordnung des Kirchenjahres 1969, Nr. 39). Der Advent wird nur in den Westkirchen gefeiert.

Das Hochfest der ohne Erbsünde empfangenen Jungfrau und Gottesmutter Maria (8. Dezember) - Auch Maria, die Mutter Jesus, ist auf natürlichem Wege als Kind ihrer Eltern geboren worden und hat alle Gnade durch Jesus Christus

empfangen. Doch ist sie, wie schon in der alten Kirche und im Mittelalter gelehrt und 1854 durch Papst Pius IX. feierlich als Glaubenssatz (Dogma) der Kirche verkündet wurde, vor jedem Makel der Erbsünde bewahrt geblieben. Bereits im siebenten Jahrhundert feierten östliche Christen ein fest Empfängnis der heiligen Anna, das 1476 unter Papst Sixtus IV. als Fest Empfängnis der unbefleckten Jungfrau Maria für die Westkirche übernommen wurde. Seit 1708 ist das Hochfest der ohne Erbsünde empfangene Jungfrau und Gottesmutter Maria "Mariä Empfängnis" ein Fest der ganzen Kirche.

Die Heiligkeitstage im Advent - Einige ältere Heiligengedächtnisse im November und Dezember haben ihres Brauchtums wegen, das teilweise bis heute mit diesen Tagen verbunden wird, für den Advent eine gewisse Bedeutung bekommen.

Martin von Tours (11. November)

Seit dem 4. Jh. gab es in Gallien und Spanien eine vorweihnachtliche Fastenzeit, die vom 11. November bis zum Fest Erscheinung des Herrn (6. Januar) dauerte. Da bis in die Neuzeit hinein um Martini gleichzeitig das Wirtschaftsjahr zu Ende ging, wurde der Martinstag zu einem gesellschaftlichen bedeutsamen Termin, an dem Abgaben fällig, neue Verträge geschlossen und Märkte abgehalten wurden. So sah man im 11. November vielleicht auch den Abschluss des alten und den Beginn des neuen Kirchenjahrs.

Apostel Andreas (30. November) Der Andreas-Tag ist seit dem 6. Jh. in allen Kalendarien enthalten. Bis in unser Jahrhundert hinein hat ihn "seine Stellung am Anfang des Advent... zu einem Sammelpunkt des Aberglaubens werden lassen" (Hans Koren).

Barbara (4. Dezember)

Der kahle Kirschzweig, der am 4. Dezember als Barbarazweig aufgestellt wird, hat ursprünglich wohl mit der germanischen Lebensrute zu tun. In der geheizten Wohnung soll er treiben und am Weihnachtsfest blühen: "Der Zweig präludiert zum Lied "Es ist ein Reis entsprungen" " (Eckhard Bieger).;

Nikolaus (6. Dezember)

Das Fest des Heiligen Nikolaus war bis zur 2. Hälfte des 16. Jh. der Höhepunkt der weihnachtlichen Zeit. An diesem Tag wurden die Kinder beschenkt, während die Erwachsenen zu Neujahr beschenkt wurden, ein Brauch, der auf die Antike zurückgeht, wo man sich zu Jahreswechsel in Ägypten, Griechenland und Rom, Feigen, Honig, Münzen und vergoldete Früchte schenkte. In der Begleitung des Nikolaus finden sich bis heute dämonische, finstere Gestalten wie etwa der Krampus, deren Ursprung auf den mittelalterlichen Teufelsglauben oder sogar auf germanisch-heidnische Einflüsse zurückgeht. Historische Hinweise auf den geschichtlichen Nikolaus sind spärlich und unbewiesen. Er sei als einziger Sohn reicher Eltern um 270 in Patras, einer Stadt im kleinasiatischen Lykien geboren worden und schon in jungen Jahren in sich gekehrt, fromm und seinen Mitmenschen gegenüber großzügig, wohltätig und hilfreich gewesen. Unter der letzten und schlimmsten Christenverfolgung des Kaisers Diokletian um das Jahr 303 habe er auch zu leiden gehabt, er sei ins Gefängnis geworfen und erst durch Kaiser Konstantins Regierungsantritt befreit worden. In Myra sei Nikolaus auf göttliches Geheiß hin zum Bischof gesalbt worden und um das Jahr 342 oder 347 friedlich entschlafen.

Luzia (13. Dezember)

Unter Papst Gregor VII. wurde 1078 die Adventsquatember auf den Mittwoch, Freitag und Samstag nach dem Fest des hl. Luzia festgelegt: In der alten römischen Kirche, der die Quatembertage entstammten, und im Mittelalter fiel somit bis zur Gregorianischen Kalenderreform der Luziatag in etwa mit dem Beginn des Winters zusammen.

Apostel Thomas (früher 21.12.; jetzt 3.7.)

Das Festdatum vom 21. Dezember kommt im Sacramentarium Gregorianum vor (7. Jahrhundert); da im Advent die Tage vom 17. Bis 24. Dezember besonders hervorgehoben werden, wurde 1969 in der katholischen Kirche der Thomastag auf den 3. Juli verlegt, an dem seine Reliquien nach Edessa übertragen wurden.

Die heiligen 3 Könige

Die Heiligen Drei Könige, deren Gebeine man im Kölner Dom verehrt, sind strikt gesehen keine Heiligen: ein Heiliger oder eine Heilige muss von der Katholischen Kirche in einem eigenen Verfahren dazu erhoben werden und ein solches Verfahren hat es für die Heiligen Drei Könige nie gegeben.

Auch Könige sind die Herren Kaspar, Balthasar und Melchior nie gewesen - in der Bibel ist nur von "Weisen", "Magiern" bzw. "Sterndeutern" die Rede. Und auch die Namen selber sind erfunden, sie werden in der Bibel nirgendwo erwähnt; zum ersten Mal ist in einer um 500 nach Christus in armenischer Sprache abgefassten Kindheitsgeschichte Jesu von den drei Königen Melkon von Persien, Gaspar von Indien und Baltassar von Arabien die rede, vorher nicht. Der Evangelist Matthäus, der als Einziger im Neuen Testament von der Anbetung berichtet, erwähnt mit keiner Silbe, wie die Anbeter heißen, oder wie viele es überhaupt waren.

Dass es drei gewesen seien, wurde aus den drei Gaben - Weihrauch, Myrra, Gold - nicht ganz wasserdicht zurückgeschlossen (oder man hat die in der christlichen Mythologie so wichtige Zahl Drei auf die Anbetung im Stall zu Bethlehem übertragen). Zu Königen wurden die Sterndeuter erst in nachträglichen Interpretationen, u. U. wegen einer missverständlichen Übersetzung von "Magier" ("König" meinte zu Zeiten Jesu etwas ganz anderes als im Mittelalter, nämlich weit weniger: fast jeder Vasall der Römer war damals ein "König") oder aber auf Grund einer Prophezeiung aus dem Alten Testament, wo es heißt: "Die Könige von Tarsis und auf den Inseln sollen Geschenke bringen ...".

Nach Köln kamen die Könige bzw. deren Gebeine im Jahr 1158 auf Veranlassung des Reichskanzlers und Kölner Erzbischofs Rainald von Dassel; er hatte sie einem Reliquienhändler in Mailand abgekauft, vielleicht sich auch von den Bürgern der Stadt Mailand schenken lassen - die näheren Umstände sind nicht genau geklärt. Die Mailänder hatten die Reliquien angeblich Ende des 4. Jahrhunderts selbst als ein Geschenk erhalten, und zwar vom Kaiser aus Byzanz, wohin wiederum sie aus Palästina gekommen sein sollen, wo sie die Mutter des Kaisers bei einer Pilgerfahrt gefunden haben will.

Aber was tun die Gebeine der Sterndeuter in Palästina? So heißt es etwa in der Bibel, die Weisen seien nach Anbetung in ihre Heimat, wahrscheinlich das Zweistromland Mesopotamien, zurückgekehrt, sodass dort auch ihre Knochen liegen. Und auch die Überführung von Konstantinopel nach Mailand ist nur in einer posthumen Biografie eines Mailänder Bischofs erwähnt, der "Vita Eutorgii", die mehrere hundert Jahre später ausgerechnet in Köln entstand. Vermutlich hat also Rainald von Dassel als rechte Hand des Deutschen Kaisers [Friedrich I. Barbarossa, Anm. MNA] diese Legende einfach politisch ausgenutzt, um im damaligen Streit zwischen Papst und Kaiser seinem Herrn, dem Kaiser, einen Vorteil zu verschaffen: die Könige, also die weltlichen Herrscher, waren die ersten, die das Christkind anbeteten, und haben deshalb, so die Logik Dassels, Vorrecht vor dem Papst. Daher ist auch klar, warum die Partei des Papstes keine Eile hatte, durch eine Heiligsprechung diese Sicht der Dinge zu befördern.

(aus [heilmile-web](#))

Weblinks

- <https://de.wikipedia.org/wiki/Weihnachten>
 - <https://de.wikipedia.org/wiki/Erntedankfest>
 - <https://de.wikipedia.org/wiki/Fronleichnam>
 - https://de.wikipedia.org/wiki/Christi_Himmelfahrt
 - <https://de.wikipedia.org/wiki/Pfingsten>
-

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Erklärung zum Schwerpunktziel Spirituelles Leben – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Erkl%C3%A4rung_zum_Schwerpunktziel_Spirituelles_Leben/

Archiviert am: 2025-09-20 00:04:26

Erklärung zum Schwerpunktziel "Spirituelles Leben" ...

Beschreibung

Aktiv an der Entwicklung des religiösen Lebens in der Gemeinschaft (Gruppe/Trupp/Patrulle) teilnehmen. Sich mit den Anforderungen seiner/ihrer Religionsgemeinschaft (Z.B.: Firmung, Konfirmation) auseinander setzen.

ERKLÄRUNG

In der GuSp-Stufe geht es vor allem darum sich mit der eigenen Religion auseinander zusetzen.

Der Art des religiösen Lebens im Trupp kann sehr unterschiedlich sein. Dies hängt vor allem von der Einstellung der LeiterInnen und der Kinder zu ihrer Religion ab. Egal wie "religiös" die Mitglieder des GuSp-Trupps sind, sollen sie im Rahmen ihrer Möglichkeiten versuchen, das religiöse Leben in ihrem Trupp weiterzuentwickeln. Das Mitgestalten der Patrulle an religiösen Teilen der Heimstunde, an Wortgottesdiensten oder anderen religiösen Feiern steht im Vordergrund. Am Ende der GuSp-Stufe stehen die GuSp am Beginn einer Zeit der intensiveren Auseinandersetzung mit ihrem Glauben und ihrer Religion, auch darauf soll in der GuSp-Stufe hingearbeitet werden.

Dieser Artikel bedarf einer grundsätzlichen Überarbeitung. Wir sind mit dem aktuellen Inhalt nicht zufrieden - bitte schau in ein paar Tagen wieder vorbei, vielleicht haben wir diesen Artikel dann bereits verbessern können!



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemachte Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Gedichte schreiben - Aller Anfang ist schwer – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Gedichte_schreiben_-_Aller>Anfang_ist_schwer/

Archiviert am: 2025-09-20 00:04:36

Gedichte schreiben - Aller Anfang ist schwer liefert einige Ideen und Hilfestellungen zum Schreiben eines Gedichtes.

Beschreibung

Nur die wenigsten kommen als DichterInnen auf die Welt, vieles kann man lernen. Im weiteren findest du kleine Übungen, die du mit den Guides und Spähern im Rahmen einer Heimstunde, als Vorbereitung zum schreiben eines Gedichtes - machen kannst.

- Einen Text aus seinen Teilen selber zusammensetzen (z. B. ein in seine einzelnen Verse auseinander geschnittenes Gedicht - oder aus den alphabetisch aufgelisteten Wörtern ein eigenes Gedicht verfassen)
- Texte entflechten (z. B. ein Gedicht, das von den LeiterInnen aus zwei Gedichten zusammen gefügt worden ist)
- Mit vorgegebenen Reimwörtern eines Gedichtes ein eigenes Gedicht machen
- Ein reimloses Gedicht schreiben, z. B. zu FRIEDE, KRIEG, LIEBE, FREUDE, TRAUER usw.
- Zu einem Titel oder zu Schlüsselwörtern einen eigenen Text abfassen
- Montage-Gedichte gestalten: aus vorliegenden Texten (z. B. Schlagzeilen, Kurzmeldungen, Anzeigen/Werbetexten, Fernsehsendungen usw.) ein Gedicht aufbauen
- Den Schluss eines Textes selbst verfassen
- Während der Lektüre eines Textes an einer Stelle stoppen und eine Fortsetzung entwerfen
- Nach einer [Fantasiereise](#) ("Stell dir vor, du ...") dazu einen Text verfassen

Bemerkungen

Spannend ist sicherlich auch, eine ganze Motto-Heimstunde zum Thema "Gedichte" zu machen. Einige der oben beschriebenen Übungen können leicht in Stationen eingebaut werden. Am Ende verfasst jede Patrulle ein tolles Gedicht um die Königstochter zu befreien, die Tür vor dem Schatz zu öffnen oder.... (was sich auch immer aus dem jeweiligen Motto ergibt).



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Andreas Furm

Gute Tat - Wie anfangen? – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Gute_Tat_-_Wie_anfangen%3F/

Archiviert am: 2025-09-20 00:04:43

Gute Tat - Wie anfangen?

Beschreibung

Wenn dir die [Gute Tat](#) wichtig ist, und du diese Idee wieder verstärkt bei deinen Guides und Spähern bekannt machen willst, funktioniert es vielleicht besser, wenn sich jede Patrulle eine gemeinsame Gute Tat überlegt. Das kann etwas für den Trupp oder die Gruppe sein (Heim, Material...), aber natürlich auch etwas für jemanden außerhalb der Pfadfinder. Beginnt vielleicht mit Kleinigkeiten, die keine große Überwindung sind, und steigert euch langsam - von Monat zu Monat. Ihr könnt eure Taten auch dokumentieren, damit es leichter fällt stolz auf das Geleistete zu sein und ihr bei Überlegungen zu neuen Guten Taten motivierter seid.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemachte Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Hilfreiche Adressen anderer Religionsgemeinschaften – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Hilfreiche_Adressen_anderer_Religionsgemeinschaften/

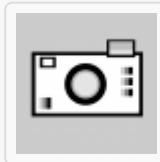
Archiviert am: 2025-09-20 00:04:50

Hilfreiche Adressen anderer Religionsgemeinschaften in Wien

Beschreibung

- Diakoniezentrum der Evangelischen Kirche; Große Neugasse 35; 1040 Wien; Tel.: 01/5872103-0
- Griechisch Orientalische Metropolis; Fleischmarkt 16; 1010 Wien; Tel.: 01/5123037
- Islamisches Zentrum Wien; Bernhardgasse 5; 1070 Wien; Tel.: 01/5263122
- Israelische Kultusgemeinde; Seitenstettengasse 4, 1010 Wien; Tel.: 01/53104-0
- Katholische Jugend der Erzdiözese Wien, Stephansplatz 6; 1010 Wien; Tel.: 01/51552-391
- Russisch-orthodoxe Kirche; Jauresgasse 2; 1030 Wien; Tel.: 01/7138250-0

(aus dem WiWo-LeiterInnenbehelf, Seite B32)



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Dieser Artikel bedarf einer grundsätzlichen Überarbeitung. Wir sind mit dem aktuellen Inhalt nicht zufrieden - bitte schau in ein paar Tagen wieder vorbei, vielleicht haben wir diesen Artikel dann bereits verbessern können!

Informationen und Informationsquellen zum Thema Gesundheit – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Informationen_und_Informationsquellen_zum_Thema_Gesundheit/

Archiviert am: 2025-09-20 00:04:55

Informationen und
Informationsquellen ...

Beschreibung

Exemplarische Service-Liste:

- Ich möchte mich gesund und ausgewogen ernähren
[Nahrungskette](#).
- Ich putze 2x am Tag meine Zähne und versuche täglich Zahnpasta zu benutzen
[\(Alles übers Zahnpflegen\)](#).
- Ich mache regelmäßig Bewegung und treibe Sport.

Informationen und Informationsquellen zum Thema Gesundheit

Art: Unknown

Ziel:

Inhalt:

Teilnehmer:

Leiter:

Ort: Egal

Material:

Dauer:

Vorbereitung:

Bemerkungen

Weitere Informationen findest du auch bei vielen anderen Beiträgen aus dem [Schwerpunkt Körperbewusstsein und gesundes Leben](#).



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemachte Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren:

Informationen zum Leben des Hl. Georg – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Informationen_zum_Leben_des_Hl._Georg/

Archiviert am: 2025-09-20 00:05:04



Der "Drachentöter" Georg jagt
einen Drachen

Dieser Artikel liefert einige **Informationen zum Leben des Hl. Georg**, dem Patron der Pfadfinderbewegung.

Beschreibung

Der Hl. Georg - Namenspatron der PfadfinderInnen.

Römischer Offizier

Wer war nun dieser Heilige? Der heilige Georg stammte der Überlieferung nach aus Kappadozien in Kleinasien, wo er um 270 n. Chr. geboren wurde. Als Kommandeur einer römischen Legion trat er unerschrocken Kaiser Diokletian gegenüber und verteidigte die Anhänger der Lehre Christi. Doch der Kaiser ließ ihn im Jahre 303 n. Chr. mit dem Schwert hinrichten. Nachdem Kaiser Konstantin das Christentum zur Staatsreligion erklärt hatte, wurde Georg schon bald in Ost und West als Idealbild des christlichen Ritters verehrt.

Die Legende vom Drachentöter

Um den Heiligen ranken sich viele Legenden. Die bekannteste ist wohl die vom Kampf des Ritters mit dem Drachen. Diese Szene haben viele Künstler über die Jahrhunderte hinweg in Bildern, Stichen, Fresken oder Statuen dargestellt. Der Legende nach hauste in einem See vor der Stadt Silena in Lybia ein Drache, der die Stadt in Angst und Schrecken versetzte. Um ihn von ihrer Stadt fern zu halten, mussten ihm die Bewohner täglich Lämmer opfern. Als keine Lämmer mehr aufzutreiben waren, wurde jeden Tag durch das Los ein Kind ausgewählt und geopfert. Eines Tages fiel das Los auf die Tochter des Königs. Zur gleichen Zeit rückte eine römische Legion unter der Führung des Obersten Georg in die Stadt ein. Als er vom Schicksal der Königstochter erfuhr, erklärte er sich bereit, den Drachen zu töten und ritt zum See hinaus. Mit dem Zeichen des Kreuzes schwang er seine Lanze, durchbohrte den Lindwurm und tötete ihn. Aus Dankbarkeit ließen sich der König und das Volk zum Christentum bekehren.

Der St. Georgs-Ritt

Georg gehört zu den 14 Nothelfern. Seine Verehrung ist vor allem im Osten verbreitet. Durch die Kreuzfahrer kam der Kult um ihn nach Westeuropa. Georg wurde hier zum Symbol der Ritterlichkeit, besonders in England. In der

Landwirtschaft war früher der Georgstag, der 23. April, ein wichtiger Tag. So wurden unter anderem an diesem Tag die Pferde gesegnet, anschließend fanden Umritte statt. Diesen Brauch gab es auch in St. Jörис. Nach dem Zweiten Weltkrieg knüpfte Rektor Arnold Walbert noch einmal an diese Tradition an und belebte in den Jahren 1949 und 1951 an den Sonntagen der Schützenfeste den Georgs-Ritt. Hoch zu Ross, im priesterlichen Ornat, führte er die Reiter an, um Gottes Segen für die Felder und Fluren zu erbitten. Aber auch in St. Jörис hielt die neue Zeit Einzug, so dass für künftige Ritte nicht mehr genügend Pferde zur Verfügung standen.

(Infos von einer [Pfadwebsite](#))

Der heilige Georg und die PfadfinderInnen

Der Heilige Georg wurde von Lord Robert Baden-Powell selbst zum Patron der Pfadfinder ernannt, da er in ihm ein gutes Vorbild für junge Menschen sah. Das beherzte Einschreiten für die gute Sache, das der Heilige Georg in seinem berühmten Kampf gegen den Drachen unter Beweis stellte, soll auch heute zum Engagement ermutigen. Den 23. April feiern wir als Georgstag.

St. Georg war ein typisches Beispiel dafür, wie ein Pfadfinder sein sollte. Angesichts einer Schwierigkeit oder Gefahr, so groß sie auch sein mochte sogar als sie in Form eines Drachen erschien kannte er kein Ausweichen und keine Furcht. Er trat ihr mit der ganzen Kraft entgegen, die er und sein Streitross aufbringen konnten. Obwohl er für so einen Kampf ganz unzulänglich bewaffnet war, da er nur einen Speer hatte, stürzte er sich in den Kampf. Er tat sein Bestes und überwand schließlich siegreich einen Feind, gegen den zu kämpfen sich niemand getraut hatte. Das ist genau die Art, wie ein Pfadfinder einer Schwierigkeit oder Gefahr entgegentreten sollte, wie groß und erschreckend sie ihm auch erscheinen oder wie schlecht er für den Kampf gerüstet sein mag. Er soll voll Kühnheit und Selbstvertrauen darauf losgehen, alle Kraft, über die er verfügen kann, zu ihrer Überwindung einsetzen. Aller Wahrscheinlichkeit nach wird er dann auch tatsächlich Erfolg haben

(Infos von einer [Pfadwebsite](#))

Weitere gute Links

- [Das Leben des Hl. Georg 1](#)
- [Das Leben des Hl. Georg 2](#)
- [Wikipedia-Artikel Georg \(Heiliger\)](#)

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Infos zur Fahrradprüfung – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Infos_zur_Fahrradprüfung/

Archiviert am: 2025-09-20 00:05:14

Infos zur Fahrradprüfung ...

Beschreibung

In der Regel wird die Vorbereitung für diese Prüfung sowie die Prüfung selbst von den Pflichtschulen im Rahmen des Verkehrserziehungsprogramms abgehalten. Wichtiges und Voraussetzungen:

- Antrag des gesetzlichen Vertreters
- Zuständige Behörde: Die Bezirkshauptmannschaft.
- Vollendung des 10. Lebensjahres des Kindes
- Geistige und körperliche Eignung zum Lenken von Fahrrädern
- Kenntnisse der straßenpolizeilichen Vorschriften: Vor Erteilung der Bewilligung muss eine Prüfung abgelegt werden.

Quelle: <http://www.oeamtc.at/netautor/pages/resshp/anwendg/1098374.html>

Weblinks

- <http://vs-online.eduhi.at/files/Fahrrad.doc>
- http://www.lehrerweb.at/allg/u_relevantes/sicherheit/verkehrserziehung/html/Sicher_Radfahren_mit_10.htm



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren:

Dieser Artikel bedarf einer grundsätzlichen Überarbeitung. Wir sind mit dem aktuellen Inhalt nicht zufrieden - bitte schau in ein paar Tagen wieder vorbei, vielleicht haben wir diesen Artikel dann bereits verbessern können!

Kurze Erklärung der Feiertage und Feste (Evangelisch)

– PIK8

URL: [http://www.pik8.at/wiki/Kurze_Erkl%C3%A4rung_der_Feiertage_und_Feste_\(Evangelisch\)/](http://www.pik8.at/wiki/Kurze_Erkl%C3%A4rung_der_Feiertage_und_Feste_(Evangelisch)/)

Archiviert am: 2025-09-20 00:05:23

Kurze Erklärung der Feiertage und Feste (Evangelisch) beschreibt die Feiertage und Fest der protestantischen christlichen Kirche.

Beschreibung

Im Kirchenjahr der evangelischen Kirche sind die Feste auf den Höhepunkt, das Osterfest, hin ausgerichtet. Bei uns ist der Karfreitag der höchste Feiertag. Zum Unterschied zur römisch-katholischen Glaubensgemeinschaft werden bei uns zum Beispiel schon an diesem Tag die Glocken geläutet. In pietistischen Kreisen ist dieser Tag auch nach wie vor ein Fasttag. Natürlich haben alle Feiertage, die sich auf Leben und Tod Christi beziehen, den gleichen Hintergrund wie im Abschnitt für die katholische Kirche beschrieben. Zu erwähnen sind außerdem der Sonntag nach Pfingsten, Trinitatis (Feier der Dreieinigkeit Gottes) und der Michaelssonntag, der früher neben Ostern, Weihnachten und Pfingsten das vierte Hauptfest der evangelischen Kirche war. Er erinnert an den Erzengel Michael und den Kampf zwischen Licht und Finsternis.

Die evangelische Kirche kennt auch eine Fastenzeit - es ist die Adventzeit. Bis nach dem 2.WK wurde diese Tradition auch weitgehend eingehalten, die 4 Wochen vor Weihnachten mit dem Buss- und Betttag (8.12.) auch als Zeit der ernsten Einkehr betrachtet. Die Erneuerung der Kirche brachte in den letzten Jahrzehnten da Veränderungen, der 8.12. wird nicht mehr in allen Landeskirchen gefeiert.

Am Ende des Kirchenjahres, dem letzten Sonntag vor dem Advent, gedenken wir am Ewigkeitssonntag einmal jährlich aller Toten des letzten Jahres. Diese Tradition entwickelte sich nach der Reformation, als Totenmessen abgeschafft wurden und durch diese Form von Gedenken ersetzt wurde.

Eine besondere Tradition ist natürlich das Reformationsfest (31.10.). An diesem Tag gedenken wir der Erneuerung der Kirche durch Martin Luther, aber auch der ständigen Erneuerung ("Reformation") der Kirche heute und in uns und unserem Leben. Daneben ist der 25.6. der Gedenktag des Augsburgischen Bekenntnisses (a.B.).

Wir feiern das Erntedankfest. Marienfeiertage werden nicht gefeiert. Daneben gibt es örtliche Feste (z.B. Kirchweihfest) oder Traditionen einzelner Landeskirchen, die mit der regionalen Geschichte zusammenhängen (z.B. Gustav-Adolf-Fest). Ein Beispiel eines solchen Landesfesttages ist der "Orange-Day" in Nordirland, der leider immer wieder traurige Berühmtheit erlangt. Während die Protestanten ihren Sieg über die Iren durch eine Demonstration feiern wollen, fühlen sich die Katholiken dadurch natürlich provoziert und es kommt immer wieder zu Ausschreitungen. Ist das nicht ein schlechtes Beispiel für einen Feiertag?

Bemerkungen

Hier noch einige Grafiken zum evangelischen Kirchenjahr:



Das Kirchenjahr 1



Das Kirchenjahr 2



Jahreskreis

Autoren: Sabine Kittel

Literaturtipps zu den christlichen Sakramenten – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Literaturtipps_zu_den_christlichen_Sakramenten/

Archiviert am: 2025-09-20 00:05:34

Fehler beim Erstellen des Vorschaubildes: Ungültige
Thumbnail-Parameter



Literaturtipps zu den christlichen Sakramenten bietet einige Tipps zu den christlichen sieben Sakramenten.

Webtipps

Eine gute Erklärung der Sakamente findest du auf <http://stephanscom.at/glaube/sakamente/>, einer auch sonst empfehlenswerten Seite zu [Spirituelles Leben](#).

Die katholischen Sakamente werden auch im <http://www.kirchenweb.at/sakamente/> und auf <http://st.elisabeth.gerthe.bei.t-online.de/sakamente.htm> erklärt.

Literatur

Empfehlenswert für Fragen und Antworten zu katholischen Glaubenslehre (inkl. Bedeutung der Sakamente...) ist das Buch

- "Pfade zu Gott - Katechismus für die Jugendarbeit" (1987), Gerold Schmitz et.al. [ISBN 3-88778-162-7](#)

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Literaturtipps zur Lagerplanung – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Literaturtipps_zur_Lagerplanung/

Archiviert am: 2025-09-20 00:05:43

Literaturtipps zur Lagerplanung führt einige Ressourcen zur Lagerplanung an.

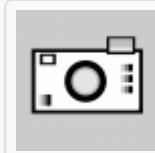
Beschreibung

Die Lagerplatzsuche ist mit Hilfe des Internets keine Hexerei. Auf folgende Pfadiseiten findet ihr sicher den richtigen Lagerplatz für euer Wochenendlager:

- <http://www.scout.at/>
- [Lagerplatzverzeichnis der NÖ Pfadfinder und Pfadfinderinnen](#)
- <http://lagerplaetze.scoutware.at/>

Sonstiges

- Tipps zur Verpflegung und Kalkulation findet ihr auch im [Joker](#) auf Seite 226 ff.
- Tipps zur Ausrüstung findet ihr im [Joker](#) auf Seite 158 ff.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Mini-Sichtweise zu Gesundheit und Hygiene am Lager – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Mini-Sichtweise_zu_Gesundheit_und_Hygiene_am_Lager/

Archiviert am: 2025-09-20 00:05:52

Mini-Sichtweise zu Gesundheit und Hygiene am Lager.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Beschreibung](#)
 - [1.1 Gesunde Ernährung und Hygiene](#)
 - [1.2 Das "stille Örtchen"](#)
 - [1.3 Heiße Witterung und "Sommerkrankheiten"](#)
 - [1.4 Erste Hilfe & Lagerapotheke](#)
 - [1.5 Heimweh](#)
 - [1.6 Sexualität bei de GuSp?](#)
- [2 Bemerkungen](#)

Beschreibung

Lagerdoktor - Gesundheit & Hygiene am Lager

Als LeiterIn können wir sehr viel dazu beitragen, dass Kinder und Leiter gesund wieder vom Sommerlager zurückkommen und Krankheiten gar nicht zum Ausbruch kommen. Gesunde Lebensführung und hygienische Verhältnisse tragen wesentlich dazu bei. Sexualität bzw. die erste Periode bei Mädchen am Lager können zu einem Thema werden.

Du trägst als LeiterIn eines Lagers die Verantwortung für die Gesundheit der Lagerteilnehmer. Besonders wichtig ist, dass du als Laie nicht den Fehler machst, als Erfahrung heraus selbst herumzudoktern, sondern wende dich schon beim geringsten Krankheits Verdacht an einen kompetenten Arzt.

Deshalb solltest du schon in der Vorbereitung folgende Punkte beachten:

- Nimm mit dem Gemeindearzt Verbindung auf! Erkundige dich, ob er zu eurer Lagerzeit nicht auf Urlaub ist, gegebenenfalls erkundige dich, welcher Arzt die Urlaubsvertretung übernommen hat bzw. wo der nächste Arzt ansässig ist.
- Wo das nächste Krankenhaus ist
- Über die Qualität des Trinkwassers (Quelle, Hausbrunnen)
- Ob es Giftschlangen gibt

- Ob der Wildbestand tollwutgefährdet ist

Dies mag dir beim Durchlesen etwas viel erscheinen, aber im Gespräch wird euch der Gemeindefeuerwehrmann auf viele Punkte von selbst hinweisen.

Gesunde Ernährung und Hygiene

Es gibt 2 wichtige Punkte zur Vermeidung von Krankheiten und zur Erhaltung der Gesundheit:

- richtig Ernährung und
- Hygiene

Gerade bei Kindern kann es passieren, dass es bei einer Ortsveränderung bzw. bei einer Veränderung ihres täglichen Ablaufes zu Unregelmäßigkeiten ihrer Verdauung kommt. Verdauungsprobleme kannst du am besten mit einer Änderung der Ernährung begegnen. Das häufigste Problem am Beginn des Lagers ist sicherlich die Verstopfung. Abhilfe schaffst du am besten mit ballaststoffreicher Nahrung (Gemüse, Obst, Vollkornprodukte). Wie wäre es einmal mit einem gesunden Frühstück: Müsli mit frischen Obst und Joghurt? Das bringt die Verdauung sicherlich wieder in Schwung. Achte auch darauf, dass die Kinder viel Flüssigkeit zu sich nehmen! Bei besonders hartnäckigen Fällen empfiehlt sich auch Kompott aus Dörrrost oder Milchzucker...

Andererseits ist für den Stuhlgang auch besonders wichtig, dass die Kinder ausreichend Zeit dafür haben und das „Örtchen“ einigermaßen hygienisch bleibt. Geht man mit gutem Beispiel voran, ist hygienische Lebensführung am Lager überhaupt kein Problem. Vergißt man zu Hause die Hände zu waschen, ist das sicherlich nicht so tragisch. Doch gerade bei einer größeren Anzahl von Menschen, die eine Woche zusammenleben, sollte man auf diese Riten besonders Wert legen. Lege besonderen Augenmerk darauf, dass vor dem Kochen/Essen Hände gewaschen werden! Wenn es keine Dusche gibt, die ihr benützen könnt, baut eine Dusche oder einen geeigneten Waschplatz. Genügend Sichtschutz sollte jedoch vorhanden sein, weil sonst könnte es euch passieren, dass eure GuSp bestenfalls mit Badesachen duschen!

Besonders wichtig ist auch die hygienische (kühle) Lagerung der Lebensmittel. Überprüft regelmäßig, ob die Lebensmittel ohne Schimmel und Ungeziefer sind. Sobald ihr nur den kleinsten Schimmelfleck entdeckt, ist dieses Lebensmittel ungenießbar und zu entsorgen. Obst und unterschiedliche Gemüsesorten kann man sehr gut für längere Zeit lagern, Fleisch und Wurst kauft jedoch am besten immer frisch. Auch die gründliche Reinigung des Kochgeschirrs ist wichtig - verschmutzte Töpfe können zu einer Lebensmittelvergiftung führen!

WICHTIG

Von den Eltern für die Anreise mitgegebenen Verpflegung wird häufig vergessen - führt am 2. Lagertag eine Rucksackkontrolle durch und sammelt verderbliche Sachen ab!

Das "stille Örtchen"

Die Latrine baut ihr am besten ca. 50 - 80m in Windrichtung vom Lager entfernt. Achtet darauf, dass Sichtschutz gegeben ist und der Weg auch in der Dunkelheit gut erreichbar ist, aber trotzdem eine Entfernung eingehalten wird, damit es nicht zu einer unangenehmen Geruchsbelästigung kommt. TIP: Wenn die Latrine fertig ist, führt alle Lagerteilnehmer zur Latrine und erklärt die funktionsweise - nicht lachen, so mancher Lagerneuling hat sich schon mal auf die Rückenlehne gesetzt und ist beinahe abgestürzt!! Falls die Grube groß genug ist, sofort mit Erde zudecken, ansonsten 2x täglich mit Chlorkalk bestreuen. Sorgt auch für die Möglichkeit zum Händewaschen, zB Desinfektionsmittel für Hände;

Heiße Witterung und "Sommerkrankheiten"

Bei heißen Wetter und Sonnenschein achtet darauf, dass die Kinder nicht den ganzen Tag mit Badezeug herumlaufen – Sonnebrand und Hitzschlag sind die Folgen. Besteht darauf, dass die Kinder eine Kopfbedeckung aufhaben, zumindestens ein T-Shirt anhaben und gut mit Sonnencreme eingecremt sind. Bei heißen Witterungsperioden im Frühsommer kommt es unter Kindern erfahrungsgemäß leicht zu Darminfektionen. Diese äußern sich in Durchfall, starken kolikartigen Bauchschmerzen und Temperatur bis (38°C). Diese Kinder sofort in ein eigenes Zelt absondern und einen Arzt holen. Besonders bei Durchfall sollen Kinder möglichst wenig Bewegung machen. Die Ernährung sollte vor allem aus trockenen Zwieback oder Solletti bestehen. Achtet auf ausreichende Flüssigkeitszufuhr, vor allem mineralstoffreichen Getränken oder schwarzen Tee.

Erste Hilfe & Lagerapotheke

Leider kommt es jedoch trotzdem immer wieder zu kleinen Blessuren und Verletzungen. Deshalb ist es sinnvoll, dass ihr eine kleine gutausgestattete Lagerapotheke mithabt. Diese sollte auch einige Medikament zur Selbstmedikation enthalten. TIP: Vergebt einen Job als "Lagedoktor", dabei sollte es sich um eine Person handeln, die Erfahrung mit Erster Hilfe und kranken Kindern hat. Eine Person behält besser den Überblick und die Kinder wissen sofort an wem sie sich wenden, sollen, wenn es gesundheitliche Probleme gibt.

Über Erste Hilfe soll hier nicht geschrieben werden - darüber gibt es genügend erstklassige Literatur und Schulungsmöglichkeiten durch Seminare. Jedoch kannst du dir Rat und Hilfe bei der Zusammenstellung der Lagerapotheke in der Apotheke holen.

Es soll auch kein Leitfaden zur Selbstmedikation gegeben werden – sobald Unklarheiten und Krankheiten auf einem Lager auftauchen sollten, sucht sofort einen Arzt auf!

Heimweh

Für manche Kinder tritt bei Trennung von Eltern, Geschwistern oder der gewohnten Umgebung Heimweh auf. Das kann für dein Programm und Aktionen, aber auch für die anderen Kinder zum Problem werden. Versuche im Gespräch mit dem Kind herauszufinden, ob es etwas stört oder Probleme gibt, vielleicht wird das Heimweh auch durch bestimmte Situationen am Lager beeinflusst. Führe auch ein Gespräch mit den ZeltkollegInnen und Patrullenmitgliedern – versuche ihnen zu erklären, warum es zu Heimweh kommen kann und warum es in solch einer Situation besonders wichtig ist, denjenigen im Patrullenleben besonders einzubinden. Beschäftigung von Heimwehkindern kann eine Möglichkeit der Heimwehsituation sein. Achtet schon bei der Lagerausschreibung darauf, dass Handy's am Lager nicht erwünscht sind. Ein Telefonat mit den Eltern verbessert die Heimwehsituation nicht in jeden Fall, sondern kann dazu noch kontraproduktiv werden. (siehe auch Elektronik am Lager)

Es gibt wahrscheinlich kein Kochrezept, wie man Heimweh tatsächlich bekämpfen kann. Die Entscheidung, wann die Eltern informiert werden soll, liegt im Ermessen jeden(er) LeiterIn.

Sexualität bei de GuSp?

Zur Heimwehsituation kann bei Mädchen vor allem auch die erste Menstruation am Lager sie belasten. Oft kann ein verändertes Verhalten bei Mädchen diese Ursache sein. Versuche im Gespräch mit dem Mädchen herauszufinden, welche Hilfe sie benötigt oder die Situation verbessert. Aus diesem Grund sollte ihr immer eine Reserve an Monatshygiene in der Lagerapotheke haben. Viele Mädchen sind auf die erste Menstruation auch nicht vorbereitet und brauchen dann eure Unterstützung.

Bemerkungen

Diese Mini-Sichtweise hat Kathi für die SoKoSoLa der NÖ PfadfinderInnen geschrieben.



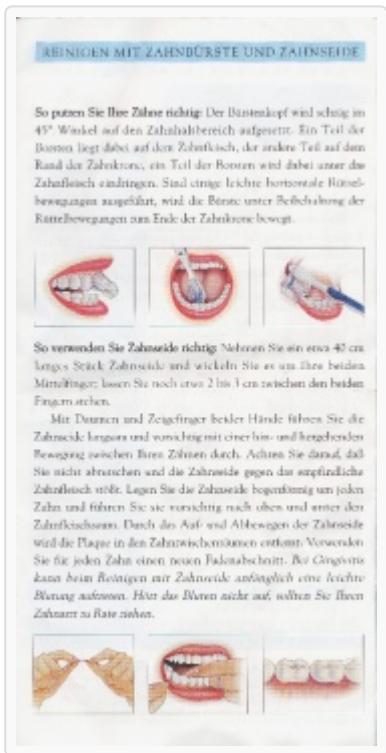
Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Kathi Galla

Mini-Sichtweise zur Hygiene am Lager – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Mini-Sichtweise_zur_Hygiene_am_Lager/

Archiviert am: 2025-09-20 00:05:59



Wie man richtig Zähne putzt

Mini-Sichtweise zum Thema [Hygiene am Lager](#).

Beschreibung

Angewandte Hygiene beginnt am Sommerlager vor allem bei den LeiterInnen und in der Vorbereitung: Heutzutage darf man von seinen Guides und Spähern nicht erwarten, dass sie sich täglich in der Früh im kalten Bach waschen. Vielmehr sollten Waschzelte und Warmwasser zum Standard eines Sommerlagers gehören. Das heißt nicht, dass ihr eine Warmwasserleitung zum Waschzelt legen müsst, aber ihr könntet zumindest am Abend oder am Morgen den GuSp einen Topf mit Warmwasser zur Verfügung stellen bzw. gemeinsam mit ihnen einen Topf auf ihrer Feuerstelle aufstellen. - Einfach nur zu sagen "Wascht euch!" ist zu wenig, dazu ist es einfach zu umständlich und mühsam am Sommerlager.

Wie bei vielen anderen Themen auch heißt es bei der Hygiene: Vorbild sein, selber tun, aktiv motivieren durch mithelfen und Hilfestellung geben! Meine Leiter haben am Sommerlager bei der Zeltinspektion noch die Zahnbürsten kontrolliert,

ob sie eh naß waren = ob wir uns die Zähne geputzt haben. Ab dem 2. Tag ging dann immer ein Mitglied unserer Patrouille mit all unseren Zahnbürsten zum Bach und tauchte sie kurz ins Wasser, damit wir nur ja keine schlechten Karten beim Kampf um den Zeltinspektions-Tannenbruch hatten. - So stelle ich mir angewendete Hygiene am Sommerlager im 21. Jahrhundert nicht vor! ;-)

Autoren: Andreas Furm

Patrullenfarben und Patrullenabzeichen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Patrullenfarben_und_Patrullenabzeichen/

Archiviert am: 2025-09-20 00:06:06

Patrullenfarben und Patrullenabzeichen ...

Beschreibung

Die folgende Liste gibt dir einen Überblick welche Patrullenfarben offiziell zu welchen Patrullennamen gehören. Natürlich ist bei den Patrullenfarben und Namen alles erlaubt, sie sollen ja die Identität und die Eigenschaft einer bestimmten Patrolle herausstreichen und damit können sie auch von der Patrolle selbst bestimmt werden.

- dunkelblau/dunkelbraun Nachtigall, Bulldogge
- dunkelblau/dunkelgrün Enzian, Pfau
- dunkelblau/hellbraun Wildente
- dunkelblau/hellgrün Turmfalke, Eisvogel, Marder
- dunkelblau/schwarz Gepard
- dunkelbraun/hellgrau Bussard, Katze
- dunkelbraun/schwarz Bär
- dunkelgrün/dunkelbraun Frettchen, Fink
- dunkelgrün/dunkelgrün Efeu
- dunkelgrün/hellbraun Schildkröte
- dunkelgrün/hellgrau Kängurus
- dunkelgrün/schwarz Adler
- gelb/dunkelblau Biber
- gelb/dunkelbraun Panther, Hummel, Uhu, Sonnenblume
- gelb/dunkelgrün Fuchs
- gelb/hellblau Meise
- gelb/hellbraun Schäferhund
- gelb/hellgrau Mungo, Biene
- gelb/hellgrün Arnika, Frosch
- gelb/rot Löwe, Primel
- gelb/schwarz Wolf, Star
- hellblau/dunkelblau Rittersporn
- hellblau/dunkelbraun Seehund
- hellblau/dunkelgrün Lerche, Delphin
- hellblau/hellbraun Häher
- hellblau/hellgrau Eichelhäher, Wildtaube, Wildgans

- hellblau/hellgrün Vergissmeinnicht
- hellblau/schwarz Fledermaus, Krähe
- hellbraun/dunkelbraun Steinbock, Gazelle, Schneehuhn
- hellbraun/hellgrau Auerhahn, Eichhörnchen, Murmeltier, Fasan
- hellbraun/schwarz Amsel, Rabe
- hellgrau/dunkelgrau Edelweiß
- hellgrau/schwarz Kuckuck, Maus, Maulwurf
- hellgrün/dunkelbraun Dammhirsch, Reh
- hellgrün/hellbraun Schnecke
- hellgrün/hellgrau Fischreiher, Klapperschlange
- hellgrün/schwarz Pelikan
- orange/dunkelblau Seestern
- orange/dunkelbraun Falke
- orange/dunkelgrün Puma
- orange/hellblau Sperber
- orange/hellgrün Eidechse
- orange/rot Wiesel
- orange/schwarz Salamander, Cobra, Falke, Jagdhund
- orange/violett Tiger
- rosa/dunkelbraun Habicht
- rosa/dunkelgrün Zyklame
- rosa/hellbraun Sperling
- rosa/hellgrau Elefant
- rosa/schwarz Anemone
- rosa/violett Flamingo
- rot/dunkelblau Schnepfe, Stieglitz
- rot/dunkelbraun Gämse, Alpenrose
- rot/dunkelgrün Distel, Klee
- rot/hellblau Forelle, Möwe
- rot/hellbraun Rotkehlchen
- rot/hellgrau Eber
- rot/hellgrün Stechpalme
- rot/schwarz Mohn, Glühwürmchen, Dohle, Marienkäfer
- rot/violett Stier
- violett/dunkelblau Eule
- violett/dunkelbraun Käuzchen, Igel
- violett/dunkelgrün Specht
- violett/hellgrün Ameise, Glockenblume
- violett/schwarz Hirsch, Skorpion
- weiß/dunkelblau Hai, Schwalbe
- weiß/dunkelbraun Widder, Fischotter

- weiß/dunkelgrün Luchs, Hecht, Margerite
- weiß/gelb Windhund, Narzisse
- weiß/hellblau Storch
- weiß/hellbraun Eisbär, Hamster
- weiß/hellgrau Schwan, Hahn, Taube, Kiebitz
- weiß/hellgrün Maiglöckchen, Schneeglöckchen, Seerose, Schneerose
- weiß/orange Pinguin, Dachs
- weiß/rosa Schwertlilie
- weiß/rot Admiral, Bison
- weiß/schwarz Hermelin, Pferd, Panda
- weiß/violett Libelle



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Andreas Furm

PfadfinderInnenschritt – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/PfadfinderInnenschritt/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:06:11

Der **PfadfinderInnenschritt** ist eine schnelle Fortbewegungsmethode.

Beschreibung

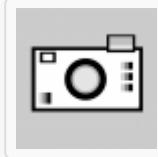
Im **JOKER** wird der Pfadfinderschritt so erklärt:

"Der PfadfinderInnenschritt ist eine hervorragende Methode, längere Strecken rasch zu überwinden, ohne sich dabei völlig zu verausgaben. Du gehst und läufst abwechselnd gleich viele Schritte.

Beispiel

50 Schritte gehen, 50 Schritte laufen.

Das Tempo regulierst Du so, dass Du nicht müde wirst. Als richtiges Tempo gilt 1 km in 7,5 Minuten. Dieses Tempo musst Du ein paar mal üben, auch den Wechsel von Schritt und Lauf." Probiert es einmal aus und entscheidet selbst, ob euch der Pfadfinderschritt lieber ist, als schnelles gehen oder langsamer Dauerlauf.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Andreas Furm

Rezepte für Naturkosmetika – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Rezepte_f%C3%BCr_Naturkosmetika/

Archiviert am: 2025-09-20 00:06:18

Rezepte für Naturkosmetika

Beschreibung

Trockenshampoo

kann man leicht selber herstellen: 2 Esslöffel Maisstärke oder 1 Esslöffel Körperpuder werden in das Haar eingebürstet. Ideal, wenn man keine Zeit hat sich die Haare zu waschen.

Glänzende Haare

Einen wundervollen Glanz bekommen die Haare, wenn man nach dem Waschen etwas Olivenöl einreibt. Ca. 10 Minuten einwirken lassen und gründlich ausspülen. Nicht geeignet bei sehr fettigem Haar!

Apfelessig

Verleiht einen seidigen Glanz und macht die Haare leichter kämmbar. Einfach einen Schuss Apfelessig in die Hand nehmen und vor dem letzten Ausspülen ins Haar verteilen. Hilft auch gegen trockene Haarspitzen, da das Saure die Haarstruktur zusammenzieht und somit glättet.

Mayonnaisenpackung bei schlaffen Haaren

Je ein Teil Eigelb und Olivenöl zu einer Mayonnaise verrühren, auf Haare und Kopfhaut auftragen, 10 Min. einwirken lassen und mit lauwarmen Wasser ausspülen.

Ei- und Honigpackung

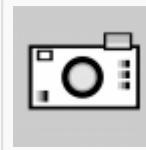
4 Esslöffeln Honig 1 Eigelb 1 Teelöffel Zitronensaft Zutaten vermischen und nach der Haarwäsche auf das feuchte Haare auftragen. Die Haare mit einem Handtuch umwickeln und mindestens 10 Minuten einwirken lassen. Danach die Paste gründlich ausspülen

Zahnhygiene

Regelmäßig (alle paar Wochen) Zahneputzen mit Meersalz verhindert unschöne Verfärbungen. Dazu: Zahnbürste nass machen und in einen Top mit grobkörnigem Salz tauchen. Putzen. Fertig.

Naturpeeling

Etwas Gries mit Seife oder Waschgel vermischen, vorsichtig damit das Gesicht abrubbeln. Achtung: Nicht zu fest reiben, lieber regelmäßig machen (1-2 die Woche).



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Katrin Puta und Paul Kubalek (FreeAc 2003)

Spleißen – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Splei%C3%9Fen/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:06:25

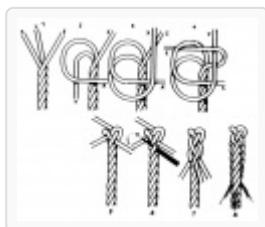
Spleißen liefert Hintergrundinformationen zu dieser Seiltechnik.

Beschreibung

Diese Seiltechnik ist sicherlich sehr schwierig, aber auch sehr interessant und verlangt viel Geschick. Zweck des Spleißens ist die Verbindung von Seilen ohne Verknotung oder die Herstellung von Seilabschlüssen.

Herstellung

Kardeelen werden immer gegenläufig (gegen die Drehrichtung des Seiles) eingespleißt. Es gilt hier die Regel: abwechselnd zuerst darüber, dann darunter. Immer zuerst eine Runde fertig flechten, dann erst die nächste Runde beginnen. Um jeden Spleiß glatt auslaufen zu lassen, schneidet man von Runde zu Runde einige Garne aus den Kardeelen heraus. Somit wird das gespleißte Stück immer dünner und verläuft zuletzt ganz. Wichtig ist, dass der Spleiß - je nach gewünschter Tragfähigkeit - lang verspleißt wird. Je länger der Spleiß, desto besser hält er.



Endspleiß



Ringspleiß



Zusammenspleiß

-



Augspleiß

Bemerkungen

Muss man üben. Nicht geeignet für GuSp im 1. Jahr.

Autoren: Karin Hummer und Markus Meixner

Tipps für eine Turnierorganisation – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Tipps_f%C3%BCr_eine_Turnierorganisation/

Archiviert am: 2025-09-20 00:06:34

Tipps für eine Turnierorganisation ...

Beschreibung

Zur Organisation könnten folgenden Punkte gehören:

- Einladung mit Ort, Zeit, Schlechtwetter-Alternativen, Teilnahmebedingungen... Verschicken.
- Sportplatz, Sportstätte... reservieren und für das Turnier entsprechend herrichten.
- Getränke, Verpflegung für TeilnehmerInnen organisieren.
- Spielregeln beschaffen, selbst kennen und beim Turnier erklären können.
- Schiedrichter und sonstige MitarbeiterInnen organisieren.
- Ablauf planen, Zeitplan erstellen...
- Preise organisieren.
- Notwendige Sportgeräte in ausreichender Anzahl (zB.: Reserveball...) besorgen.
- und so weiter



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren:

Tipps zu Verständigungsformen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Tipps_zu_Verst%C3%A4ndigungsformen/

Archiviert am: 2025-09-20 00:06:39

Tipps zu Verständigungsformen ...

Beschreibung

Arm- und Pfeifzeichen können etwas sehr Gruppenspezifisches und auch Lustiges sein! Rituale, die aus der Gruppe heraus entstehen (es müssen ja nicht unbedingt nur Arm- oder Pfeifzeichen sein) fördern die Gruppenzugehörigkeit und sind einfach eine spezielle Art der Kommunikation.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemachte Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Trupp- und Patrullenrat – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Trupp_und_Patrullenrat/

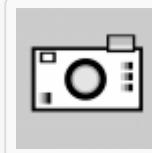
Archiviert am: 2025-09-20 00:06:46

Trupp- und Patrullenrat: Wer ist da eigentlich gefordert? soll dir praktische Tipps zur Durchführung von [Trupprat](#) und [Patrullenrat](#) bieten.

Beschreibung

Hier können wir keinen praktischen Tipp anbieten. Wichtig ist uns aber der Hinweis, dass es an dir als LeiterIn liegt deinen GuSp das Angebot [Patrullenrat](#) regelmäßig erleben zu lassen. Wenn du auf Grund der Größe deines GuSp-Trupps einen [Trupprat](#) brauchst, dann gilt das natürlich für diesen sinngemäß.

Eine Erklärung des Patrullenrat findest du im JOKER ab den Seiten 36.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Dieser Artikel bedarf einer grundsätzlichen Überarbeitung. Wir sind mit dem aktuellen Inhalt nicht zufrieden - bitte schau in ein paar Tagen wieder vorbei, vielleicht haben wir diesen Artikel dann bereits verbessern können!

Verschiedene Techniken - Gestalte Stoffe – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Verschiedene_Techniken_-_Gestalte_Stoffe/

Archiviert am: 2025-09-20 00:06:56

Verschiedene Techniken - Gestalte Stoffe beschreibt verschiedene Ideen zur Gestaltung von Stoffen.

Beschreibung

Batik

Batik ist ein Stofffärbeverfahren, bei dem vor dem Färben bestimmte Stellen mit Wachs abgedeckt werden, sodass dort keine Farbflüssigkeit eindringen kann. Von Java (Indonesien) aus kam die Batik-Technik nach Europa. Man beginnt mit dem Entwurf, den man mit einem weichen Bleistift auf den Stoff (Seide oder Baumwolle) überträgt. Dieser wird dann glatt auf einen Rahmen gespannt. Was weiß bleiben soll, wird abgedeckt (Reservetechnik), und zwar mit einem Pinsel oder Tjanting (Wachskännchen). Prinzipiell wird mit der hellsten Farbe zuerst gefärbt. Wenn der ganze Stoff nun gefärbt, gespült und getrocknet ist, kann alles, was von dieser betreffenden Farbe gewünscht wird, wieder mit Wachs abgedeckt werden usw. (bei der 2., 3. und 4. Mischfarbe). Zum Schluss wird die Arbeit zwischen alten Zeitungen ausgebügelt. Der Reiz des gebatikten Stoffes liegt erstens in dem Typischen Wachsauftrag und zweitens in den feinen Brüchen (Marmorierung), die im Farbbox in der Wachsschicht entstehen.

Karin Hipp, Batikmalerin

Seidenmalerei

Bekleidung, Tücher & Schals, Vorhänge, Bilder... - dem Design und der Anwendung sind keine Grenzen gesetzt! Das Bemalen von Seide kann mit verschiedenen Techniken durchgeführt werden:

- Gutta- und Konkurrententechnik - Das Motiv muss mit Konturenfarbe zuerst umrissen werden, danach können verschiedene Farben miteinander gemischt werden und sogar Nass-in-Nass ineinander gemalt werden;
- Aquarell- und Zweischichtentechnik - Bei der Aquarelltechnik wird ohne Begrenzungslinien gearbeitet!
- Wickel- oder Knittertechnik - Die nasse Seide wird gewickelt/geknittert und mit verschiedenen Farben beträufelt, das ist einfach und effektvoll! Nach dem Trocknen die Seide/den Stoff nach Anleitung fixieren - fertig!

Stoffmalerei

Ob drucken, schablonieren oder malen, jedes Teil wird zum Unikat und bekommt so einen besonders individuellen Wert! Bei der Stoffmalerei kann mit Stoffstiften (T-Shirt Markern) oder Stofffarben gearbeitet werden! z.B.: Blätterdruck/Kartoffeldruck (besonders einfach!)



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Verschiedene Techniken mit Papier – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Verschiedene_Techniken_mit_Papier/

Archiviert am: 2025-09-20 00:07:05

Verschiedene Techniken mit Papier

Beschreibung

Origami

Origami ist die japanische Bezeichnung für die Kunst des Papierfaltens (ori = falten, kami = Papier, das sich zu gami wandelt, wenn man es mit ori kombiniert). Gefaltet werden kann mit jeder Art von Papier, das einfachste und billigste Übungspapier guter Qualität ist Kopierpapier.

Scherenschnitt

Eine fast vergessene Kunst - der Scherenschnitt. Aus schwarzem Karton werden die Silhouetten von Personen, Gegenständen, Tieren o.ä. gezaubert. Es wird auch Schattenbild genannt. Die Kunst des Scherenschnitts ist eine der traditionellen Künste, die im Laufe der kulturellen Entwicklung Chinas entstanden sind. Ihre Ursprünge reichen zurück bis in die Han Zeit (206 v. Chr.-220 n. Chr.), in der das Papier erfunden wurde.

Papuetechnik

Die Papuetechnik ist Papierflechten, eine Technik, die aus Holland zu uns gefunden hat. Mittels Schablonen, ritzt man die vorgefertigten Schnittstellen auf beispielsweise einer Karte nach. Durch die so entstandenen Schnitte fädelt man mit einer Papuelanadel Papierstreifen durch.

Zur besseren Veranschaulichung, siehe <http://www.bastelmafia.com/article.php?sid=2009>.

Papierfiligran

Eine Jahrhundertealte Volkskunst! Filigranstreifen sind am Ende verklebt, somit kann man tolle Karten,Mobiles,Wandschmuck u.v.m. gestalten.

Pappmaché

Pappmaché oder auch Papiermaché ist eine durch Aufweichen von Altpapier unter Zugabe von Leim sowie Gips oder Ton erhaltene plast. Masse zur Herstellung geformter Gegenstände

Paperschöpfen

Die Geschichte des Papiers reicht weit zurück. Sie beginnt vor rund 2.000 Jahren im fernen Asien. Es waren die alten Chinesen, denen die Kunst der Papierherstellung als erstes gelang. Sie benutzten dafür eine Mixtur aus Fasern des Maulbeerbaumes und anderen Pflanzen. Ihre Erfindung hüteten sie lange wie ein Staatsgeheimnis. Erst chinesische Kriegsgefangene verrieten das Rezept. So gelangte es im 14. Jahrhundert über Arabien nach Europa. Im 14. Jahrhundert entsteht auch in Deutschland die erste Papiermühle. Es war jedoch eine weitere Erfindung notwendig, um dem Papier zu seinem endgültigen Durchbruch zu verhelfen. Im Jahre 1450 baute Johannes von Gutenberg eine

Maschine, mit der man Texte vervielfältigen konnte: eine Druckerpresse. Sie machte Bücher innerhalb weniger Jahrzehnte zu wahren Massenartikeln. Eine noch nie zuvor erreichte Vielfalt an unterschiedlichen Schriftstücken war nun für jedermann verfügbar. Die traditionelle Papierherstellung war mühsam und zeitaufwändig. Papiermacher schöpften die einzelnen Blätter von Hand aus einer Fasermasse. Anschließend pressten sie das überschüssige Wasser mit Filztüchern aus dem Blatt heraus und hängten es zum Trocknen auf. Das so entstandene Papier war ein Unikat mit charakteristischem Muster. Erst im 18. Jahrhundert wurde das traditionelle Papierschöpfen von einer neuen Erfindung verdrängt: der Papiermaschine. Der Grundstein für die heutige Papierindustrie war gelegt.

Bemerkungen

Gefunden haben wir diese Ideen auf [Bastelmafia-Website](#).



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl

Warmwasserdusche mit Durchlauferhitzer am Sommerlager – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Warmwasserdusche_mit_Durchlauferhitzer_am_Sommerlager/

Archiviert am: 2025-09-20 00:07:14

Warmwasserdusche mit Durchlauferhitzer am Sommerlager ist eine Idee zur Gestaltung von Lagerbauten.

Beschreibung

Eine selbstgebaute Warmwasserdusche in einem Duschzelt ist am Sommerlager für viele ein Luxus. Aber eigentlich ist es gar nicht so schwer. Du brauchst nur jemanden, der dir ein langes Stück Kupferrohr zu einer Spirale verbiegen kann (ohne dabei das Kupferrohr zu zerstören ;-)). Der Rest ist Kreativität und Hausverstand. Die folgenden Fotos zeigen dir wie das so gehen könnte:

-



Das Wasch- und Duschzelt

-

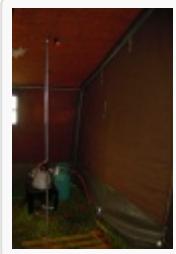


Eine Waschstelle für die Buben...

-



...und eine für die
Mädchen...



Die Warmwasserdusche (1)



Die Warmwasserdusche (2)



Die Warmwasserdusche (3)

Es gibt natürlich Duschzeiten und mit den Guides und Späher geht die Leiterin / der Leiter mit um den Kocher einzuschalten und aufzupassen, dass nichts passiert. Für ein Sommerlager mit 10 Tagen und 70 Personen kommt man locker mit einer Gasflasche aus. 5 Minuten vorher aufdrehen reicht im Normalfall. Die Gardena-Dusche darf natürlich nur leicht aufgedreht werden, sonst ist der "Durchlauferhitzer" überfordert. Natürlich kann man das System noch verbessern, indem man z.B.: ein längeres Kupferrohr nimmt und mehr Windungen erzeugt. Statt Gaskocher geht natürlich auch ein normales Lagerfeuer (aber nicht im Zelt! :-)).

Autoren: PfadfinderInnengruppe Bruck an der Leitha

Was bedeuten die verschiedene Symbole? – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Was_bedeuten_die_verschiedene_Symbole%3F/

Archiviert am: 2025-09-20 00:07:26



Symbole verschiedener Religionen

Was bedeuten die verschiedene Symbole? liefert Hintergrundinformationen zur christlichen Symbolik.

Beschreibung

Altar

Der Hauptaltar steht frei und ist dem Gläubigen Raum nahe. Er nimmt einen hervorgehobenen und zentralen Platz ein, weil er ein Symbol für Christus ist und das, was sich auf dem Altar vollzieht, eine herausragende Bedeutung im Leben der Christlichen Gemeinden hat. Der Altar ist der "Tisch", auf dem bei der eucharistischen Mahlfeier Brot und Wein in den Leib und Blut Christi verwandelt werden, so dass Christus darin gegenwärtig ist und den Gläubigen zum Empfang ausgeteilt werden kann. Der Hochaltar befindet sich im rückwärtigen Bereich des Chor- oder Altarraumes. Gelegentlich wird er als Sakramentsaltar zur Aufbewahrung und Verehrung des Allerheiligsten im Tabernakel verwendet.

Altäre gab und gibt es in vielen Religionen. Sie dienen hauptsächlich als Opferstätten und damit der Verbindung von Gott und Menschen. Die ersten Christen benützten zunächst bewegliche Tische aus Holz, um Brot und Wein für die eucharistische Feier entsprechend dem letzten Abendmahl Jesu abzustellen. Vom 4. Jahrhundert an wurden dann zunehmend unbewegliche Tische aus Stein verwendet.

Christus wird bereit im Neuen Testament unter anderem als Fels und Eckstein bezeichnet, deshalb sah man im Altar aus Stein ein deutliches Symbol für ihn. Es ist heute noch Brauch, dass wenigstens die Tischplatte des Altares aus (Natur-)Stein gefertigt ist. In frühchristlicher Zeit wurden viele Altäre direkt über Märtyrergräber errichtet. In oder unter einem Altar werden Reliquien (Überreste der Heiligen) aufbewahrt. Dieses Hinzufügen von Reliquien von Heiligen erfolgt bei der Weihe des Altares und wird nach Möglichkeit auch heute noch praktiziert.

Im Laufe der Jahrhunderte wuchs die Anzahl der Altäre in der Kirche durch die Errichtung zahlreicher Nebenaltäre. Vom frühen Mittelalter an wurde der Altarraum als Raum der Priester und Mönche durch Schranken vom Gläubigen- Raum getrennt und der Hauptaltar näher an das Ende des Altarraumes gestellt. Dieser Standortwechsel hat in der nachfolgenden Zeit Aussehen und Gestaltung des Altares grundlegend geändert. Es entstanden Bildtafeln am Altar und zum Teil monumentale Altaraufbauten, die der Symbolik des Altares als Tisch Christi allerdings schadeten.

Während es bereits früher Kreuze hinter, neben oder auch über dem Altar gab, ist das Altarkreuz auf dem Altar erst im 11. Jahrhundert nachweisbar. Dasselbe gilt für die Leuchter, deren Anzahl sich nach dem Rang des jeweiligen Festes richtet. Heute können Kreuze und Leuchter auf dem Altar stehen oder in der Nähe. Das Altartuch hat seine Wurzeln im antiken und biblischen Brauch, den Altar als "heiligen Tisch" für seine Gottes dienstliche Funktion mit Leinen zu bedecken, und trägt wie die Altarleuchter zur Festlichkeit bei. Mit dem Aufgeben der Messfeier am Hochaltar hat das Zweite Vatikanische Konzil an die ursprüngliche Tradition des Altares angeknüpft. Er ist nun wieder "Tisch", um den sich die Gemeinde versammeln kann und auf dem sich nur das befindet, was für die Feier der Eucharistie nötig ist.

Blumen

Blumen im Kirchenraum- vor allem am Altar und vor Bildern und Figuren von Heiligen- sind Ausdruck der Zuneigung und Verehrung. Sie sollen zur Festlichkeit beitragen und Zeichen sein für die Lebensfülle, die in Gott, dem Schöpfer der Welt, ihren Ursprung hat. In ihrer Schönheit dienen sie als Abbild der gegenwärtigen und zukünftigen Herrlichkeit Gottes.

Glocken

Zur Kirchenausstattung gehören die Glocken bei der Sakristei, die Handglöckchen in der Nähe des Altares und die Turmglocken.

Die Sakristei- Glocke kündigt im Kircheninnenraum den unmittelbaren Beginn des Gottesdienstes an. Mit den Altarglöckchen kann auf herausragende Teil der liturgischen Feier (z. B. auf die Wandlung in der heiligen Messe, auf die Prozession oder Segnung mit dem Allerheiligsten) hingewiesen werden.

Turmglocken sind seit dem 8. Jahrhundert verbreitet und wurden etwa seit dem 13. Jahrhundert hinsichtlich Größe und Klangqualität verbessert und in ihrer Anzahl vermehrt. Sie werden für ihre Aufgabe geweiht und erklingen- vorwiegend zu kirchlichen Anlässen- als Einzel-, Teil- oder Vollgeläut. Neben dem Läuten vor dem Gottesdienstbeginn gibt es das Läuten bei der Wandlung, bei Beerdigungen, bei Prozessionen und beim Jahreswechsel. Das Läuten am Morgen, Mittag und Abend soll die Gläubigen zum Gebet (dem sogenannten "Engel des Herrn") mit dem Gedanken an die Menschwerdung Jesu aufrufen. Es möchte darüber hinaus alle einladen, gerade an diesen besonderen Abschnitten des Tages innezuhalten und ihr Leben neu auszurichten. Die Glocken tragen zum würdevollen Ablauf und zur Festlichkeit liturgischer Veranstaltungen bei. Sie wenden sich mit ihrer "Botschaft" an die Menschen, um sie zum privaten Gebet und zum gemeinschaftlichen Gottesdienst einzuladen.

Kerzen

Kerzen tragen zur Festlichkeit bei und sind, wie z. B. die bei Marien- und Heiligendarstellungen brennenden Kerzen, ein Zeichen der Zuneigung und Verehrung, sowie ein Hinweis auf den Segen, der von Gott ausgeht. Mindestens zwei Kerzen brennen während des Gottesdienstes auf oder beim Altar.

In vielen Kirchen steht auch ein Opferkerzenständer, wo die Menschen mit einer Kerze vor Gott ihre Anliegen, ihr Gebet und ihren Dank zum Ausdruck bringen können. Licht vertreibt die Dunkelheit, schenkt Orientierung, Wärme,

Geborgenheit und spendet Leben. Das natürliche Licht einer Kerze vermittelt dies eindrücklicher als künstliche Beleuchtung und hat daher einen hohen Stellenwert. Gerade bei besonderen, aus dem Alltag herausragenden Ereignissen (z. B. Geburtstagsfeier) greifen wir auf "natürliche Lichtquellen" zurück. Auch im religiösen und kirchlichen Bereich spielen Kerzen bei den Höhepunkten des Kirchenjahres (z. B. als Osterkerze, als Kerzen am Adventskranz und Weihnachtsbaum) eine zentrale Rolle. Auch bei den wichtigen Ereignissen im Leben des Christen (z. B. als Tauf-, Erstkommunion-, Braut-, Sterbe- und Grabkerze) trifft das zu.

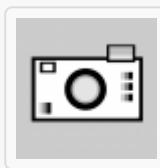
Kerzen sind ein Symbol für Christus, der sich selbst als das "Licht der Welt" bezeichnet und die Dunkelheit des Todes durch seine Auferstehung überwunden hat. Sie sind ein Zeichen der Hoffnung, der Freude und des Lebens. Indem die Kerzen brennen und dabei ihr Wachs verzehren, sollen sie an die sich verschenkende Liebe Gottes erinnern

Kreuz

Das Kreuz ist das zentrale christliche Symbol. Trägt es die Abbildung des gekreuzigten Christus, wird es auch Kruzifix genannt. Es ist Bekenntniszeichen und Gegenstand der Andacht und Verehrung. Von allen Kreuzdarstellungen im Kirchenraum nimmt das Altarkreuz eine hervorragenden Platz ein. Es kann über dem Altar hängen oder sich als Kreuz an der Wand dahinter oder in einem Ständer daneben befinden. Die herausgehobene Position des Altarkreuzes soll veranschaulichen, dass alles liturgische Geschehen im Kirchenraum unter diesem Zeichen des Heils geschieht. Die Nähe zum Altar soll verdeutlichen, dass Christus sich bei der Eucharistiefeier am Altar den Menschen ebenso schenkt wie bei der sich opfernden Hingabe am Kreuz. Viele Gegenstände in der Kirche (Nebenaltäre, Tabernakel, Taufbrunnen, Weihwasserbecken usw.) können mit einem Kreuz versehen sein, um auf die religiöse Verwendung, die Zugehörigkeit zu Christus und auf Gottes Segenswirkung hinzuweisen. Es kann sehr aufschlussreich sein, den Kirchenraum allein im Hinblick auf das Vorhandensein von Kreuzzeichen zu erkunden! Das Kreuz kann für sich allein vorkommen oder auch, als Bestandteil szenischer Darstellungen, meist im Zusammenhang mit der Passion Jesu. Es findet sich nicht selten als Attribut bei Heiligenfiguren, um ihre Frömmigkeit und ihre besondere Bezeichnung zum Kreuz zu charakterisieren. Das Kreuz wurden in den Kirchen lange Zeit ohne den Corpus des Gekreuzigten angebracht. Dann aber wurde Christus am Kreuz als lebender und über den Tod triumphierender, göttlicher Sieger mit geöffneten Augen und in aufrechter Haltung dargestellt. Im hohen Mittelalter (etwa seit dem 12. Jahrhundert) schließlich setzte sich die Abbildung des leidenden und toten Gekreuzigten, die Betonung des Menschseins Jesu durch. Das Kreuz ist als Zeichen mit unterschiedlicher Symbolik bereits seit Jahrtausenden in den verschiedensten Kulturreihen zu finden. Für Christen erhält es seinen Sinn erst durch die Auferstehung Jesu: Es wird zum Zeichen des Sieges Christi über Sünde, Leid und Tod, und damit zum sichtbaren Zeichen der Erlösung. Es ist Sinnbild für die Solidarität Christi mit allen Leidenden und Sterbenden. Letztlich verweist das Kreuz immer auf Christus selbst, der wie die Balken des Kreuzes alles miteinander verbinden kann: Gott und Menschen, die Menschen untereinander, den Menschen mit sich selbst.

Weblinks

- <http://home.reflex.at/~peter.poesze/information05.htm>
- https://de.wikipedia.org/wiki/Symbol#In_der_Religion



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Was macht die Gruppenleitung? – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Was_macht_die_Gruppenleitung%3F/

Archiviert am: 2025-09-20 00:07:35

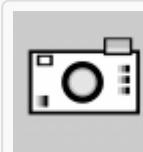
Was macht die Gruppenleitung? beschreibt die Aufgaben der Gruppenleitung.

Beschreibung

Die [Verbandsordnung](#) der PPÖ beschreibt die Grundlagen unseres Verbandes, du kannst sie über <http://www.ppoe.at> herunterladen. Über die Gruppenleitung findest du nachfolgende Informationen darin. Diese Informationen können Grundlage eines [Gesprächs der GuSp mit der Gruppenleitung](#) sein - "Läuft das bei uns in der Gruppe auch so? Müssen die Gruppenleiterin und der Gruppenleiter wirklich so viele Dinge tun?...".

2.4.7 DIE GRUPPENLEITUNG (männlich und weiblich)

- 2.4.7.1 Gemischte Gruppen werden von einem Gruppenleiter und einer Gruppenleiterin geleitet. Ausnahmen bedarfshalber.
- 2.4.7.2 Insbesondere hat die Gruppenleitung die Aufgabe:
 - den Gruppenrat im Aufsichtsrat zu vertreten,
 - mit dem LV zusammenzuarbeiten,
 - in pfadfinderischen Belangen die Gruppe nach außen zu vertreten,
 - für die Belange der Zugehörigen ihrer Gruppe zu sorgen,
 - die gruppeninterne Aus- und Weiterbildung der LeiterInnen zu gewährleisten,
 - die LeiterInnen bei der Regelausbildung zu unterstützen,
 - den Rückhalt der LeiterInnen in der Gemeinschaft zu fördern,
 - ihre eigene Aus- und Weiterbildung voranzubringen.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemachte Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Was soll in einer Taschenapotheke drinnen sein – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Was_soll_in_einer_Taschenapotheke_drinnen_sein/

Archiviert am: 2025-09-20 00:07:41

Fehler beim Erstellen des Vorschaubildes: Ungültige
Thumbnail-Parameter



Erste-Hilfe-Koffer

Was soll in einer Taschenapotheke drinnen sein ...

Beschreibung

Wenn die Apotheke nicht nur Pflaster und Verbände enthalten soll, sondern auch Medikamente, ist der Rat eines Arztes/ einer Ärztin oder eines Apothekers/einer Apothekerin auf alle Fälle hilfreich und wichtig. Bitte bedenke, dass du als LeiterIn KEINE Medikamente nach eigenem Gutdünken verabreichen darfst!

Was soll eine Lagerapotheke enthalten?

(Quelle: SokoSola des LV NÖ, Artikel von Kathi Galla)

Instrumente

- Fieberthermometer
- Pinzette

- Haut- und Nagelschere
- Normale Schere
- Sterile Nadeln
- Behandlungsbuch (darin soll alles aufgezeichnet sein)
- Ev. Gesundheitsblatt aller Kinder

Medikamente

- Zur Wundrandreinigung und zur Entfernung von Pflasterresten
- Wundbenzin
- zur Wunddesinfektion
- Isozidlösung, Octenisept-Spray, Betaisodona-Lösung...
- bei kleinen Wunden
- Bepanthen Heilsalbe, Vitawund...
- gegen grippiale Infekte
- Mexavit C, Aspro, Iromin chinin C...
- bei Schmerzen aller Art
- Kratalgin, Ibumetin, Mexalen...
- gegen Stuhlverstopfung
- Darmol, Agaffin-Paste...
- gegen Durchfall
- Eucarbon, Tannalbin...
- gegen leichte Darminfektionen
- Antibiophillus, Bioflorin...
- gegen Halsschmerzen
- Dobendan, Coldangin, Bradosol...
- zur Stärkung des Immunsystems
- C-Limo, Supradyn, Echinacin....
- bei allergische Reaktionen
- Kalziumpräparat (500-1000mg), Loratyn...
- bei Verbrennungen (Sonnenbrand)
- Euceta, Soventol Gelee, After-Sun-Spray...
- bei Muskelkrämpfe o.ä.
- Magnesiumpräparat (Magnosolv, Magnonorm...)
- gegen „Sportverletzungen“
- Perskindol , Dolobene...
- gegen Heimweh...
- Traubzuckerpastillen od. Placebos

Verbandsmaterial

- Watte
- Zellstoff

- Sterile Gaze
- Elastische Mullbinden (verschiedene Breiten und Längen)
- Dreiecktücher
- Pflaster in unterschiedlichen Größen (auch für Allergiker geeignet)
- Leukoplast (siehe oben)
- Steristrips oder Butterfly's (für Platzwunden)
- Blasenpflaster

Sonstiges

- Taschentücher
- Monatshygiene in Reserve

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Wer oder was ist die Gilde? – PIK8

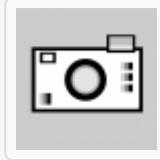
URL: http://www.pik8.at/wiki/Wer_oder_was_ist_die_Gilde%3F/

Archiviert am: 2025-09-20 00:07:47

Wer oder was ist die Gilde? beschreibt die Pfadfinder-Gilden.

Beschreibung

Eine Pfadfinder-Gilde ist eine organisierte Gruppe von Erwachsenen, die Pfadfinder waren oder sind oder die Ideen dieser Bewegung als für sie gültig finden. Gilden sind selbstständige Vereine. Eine Gilde besteht aus 10 - 100 Mitgliedern, im Durchschnitt etwa 30. Ehepartner nehmen meist am Gildeleben teil. Oft steht die Gilde in einem Nahverhältnis zu der Pfadfindergruppe, aus der die Mehrzahl ihrer Mitglieder hervorgegangen ist. In Österreich gibt es rund 100 Gilden mit über 3000 Mitgliedern: Weitere Informationen findest du auf der [offiziellen Seite der Gilden](#).



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren:

Werbetexte professionell verfassen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Werbetexte_professionell_verfassen/

Archiviert am: 2025-09-20 00:07:54

Werbetexte professionell verfassen listet einige professionelle Informationen auf, wie man gute Werbetexte verfasst.

Beschreibung

Folgender Text wurde für Erwachsene geschrieben und ist durchaus schon ein Schritt in Richtung professioneller Werbetexte, einige Hinweise sind aber sicherlich auch für GuSp wichtig und interessant, wenn sie Werbetexte dichten wollen! Als Hintergrundinformation für LeiterInnen, die ihren GuSp ein wenig Information geben wollen erscheint mir dieser Text recht gut...

So verfassen Sie professionelle Werbetexte

Ein "professionell" verfasster Werbebrief ist es nicht nur im Sinne von "gut geschrieben". Bei Ihren Mailings kommt es vielmehr darauf an, Werbebriefe so zu gestalten, dass sie auch wirklich verkaufen.

Was wollen Sie dem Kunden vermitteln?

- Finden Sie das Wesentliche heraus

In welchem Rahmen präsentieren Sie Ihr Produkt am besten?

- So setzen Sie sich gegen eine Flut anderer Informationen durch

Was wollen Sie dem Kunden vermitteln?

Bevor Sie mit dem Schreiben beginnen, müssen Sie sich selbstverständlich erst einmal Gedanken darüber machen, was Sie Ihren Kunden durch Ihren Brief eigentlich vermitteln wollen. Das klingt einfach, ist es häufig aber nicht. Gerade wenn Sie Ihre Werbetexte selber schreiben, werden Sie feststellen, dass es nicht immer leicht ist, Wichtiges von Unwichtigem zu trennen, die eigene Begeisterung über ein Produkt im Zaume zu halten und den Kundennutzen konsequent herauszuarbeiten. Wenn Sie mit einem Texter zusammenarbeiten, kommt es darauf an, ihn professionell zu instruieren und zu "briefen", dass heißt ihm zu sagen, worauf es Ihnen ankommt und ihn umfassend zu unterrichten. Nur dann können Sie wirklich sicher sein, dass auch tatsächlich die Informationen präsentiert werden, auf die es Ihnen ankommt. In beiden Fällen, ob als

- eigener Texter oder als
- Auftraggeber für einen Texter

macht Ihre Vorbereitung den Erfolg aus.

Finden Sie das Wesentliche heraus

Stellen Sie sich also vor, Sie sitzen in Ihrem Büro, den Kopf voller Informationen. Wir stellen Ihnen fünf wichtige Ansatzpunkte vor, mit denen Sie die Fülle an Informationen professionell strukturieren und das Wesentliche besser herausarbeiten können.

Die Zielgruppe

Sammeln Sie alle Informationen, die Sie über Ihre anvisierte Zielgruppe in Erfahrung bringen können. Werten Sie Ihre Kundendateien aus, befragen Sie Ihren Außendienst und sprechen Sie mit Ihren Kunden.

Tipp

- Machen Sie sich klar, wie Ihr typischer Kunde aussieht! Kennen Sie jemanden aus der Zielgruppe? Versuchen Sie, sich einen Menschen konkret vorzustellen und für genau diese Person zu schreiben. Das fällt leichter, als für eine anonyme Masse zu schreiben. Die eigene Werbung und die Werbung der Konkurrenz. Für die Gestaltung Ihrer Verkaufsstrategie ist es enorm wichtig zu wissen, was Ihre Konkurrenz macht. Achten Sie darauf, dass sich Ihr Mailing deutlich von dem der Konkurrenz abhebt. Ihr Vorteil muss größer sein als der Ihrer Konkurrenz. Ihr Auftritt muss anders sein als der Ihrer Konkurrenz. Finden Sie Argumente, die die Konkurrenz nicht verwenden kann oder noch nicht verwendet hat!

Sind die Vorteile für den Leser klar und sind sie gewichtet?

Klar ist in diesem Fall nicht auf Ihren Schreibstil bezogen, sondern meint vielmehr, ob Sie die Vorteile Ihres Produkts oder Angebots leserbezogen formuliert haben. Ein leserbezogener Vorteil ist ein Nutzen und ein Nutzen entsteht für den Leser dann, wenn es Ihnen gelingt, den Vorteil Ihres Angebots in die Lebenswelt des Lesers zu transportieren.

Was heißt Gewichtung der leserbezogenen Vorteile? Führen Sie sich alle relevanten Vorteile Ihres Produkts vor Augen und listen Sie sie nach Ihrer Bedeutung auf. Arbeiten Sie heraus, wo der so genannte einzigartige Verkaufsgrund (Unique Selling Proposition / USP) Ihres Angebots steckt, und stellen Sie dieses Verkaufsargument besonders in den Vordergrund. Entscheiden Sie, wo und wie Sie Ihre verschiedenen Verkaufsargumente platzieren. Welche müssen auf dem Prospekt-Titel vermittelt werden? Welche sind geeignet für die Headlines, und welche sind Zusatzvorteile, die Sie erst im fortlaufenden Text erwähnen?

Beispiel: Sie bieten ein Fahrrad an, das durch einen neuartigen Aluminiumrahmen sehr leicht ist. Das ist toll. Der Nutzen für den Leser entsteht aber erst dann, wenn Sie ihm erklären, dass sogar Oma, Opa und Kinder dieses Fahrrad einfach in den Keller tragen und leicht handhaben können.

Suchen Sie Synonyme für Schlüsselwörter

Synonyme sind bedeutungsgleiche bzw. sinnverwandte Wörter. Für fast alle Worte lassen sich passende Synonyme finden. Mit einem gewissen Fundus an Synonymen fällt es Ihnen viel leichter, einen ansprechenden, spannenden und leicht lesbaren Text zu Papier zu bringen.

Beispiel: Für das Wort "Haus" gibt es viele Synonyme, die das betreffende Objekt genauer beschreiben: Villa, Anwesen, Palast, Ruine, Baracke usw. Für ein Verb wie "gehen" können Sie alternativ auch schlendern, spazieren, laufen usw. schreiben.

Tipp

- Durch den Einsatz treffender Synonyme können Sie Ihren Text optimal Ihrer Zielgruppe anpassen.

Übersetzen in Klartext

Vor allem bei technischen Produkten und erklärungsbedürftigen Angeboten sollten Sie sich nicht in komplizierten Details verlieren. Hüten Sie sich vor Fachjargon, den außer den Insidern und Ihnen keiner versteht. Damit schrecken Sie Ihre Leser nur ab. Gehen Sie auch dann eher vorsichtig mit Fachausdrücken um, wenn Sie an Spezialisten schreiben.

In welchem Rahmen präsentieren Sie Ihr Produkt am besten?

Bieten Sie eine außergewöhnliche Dienstleistung oder ein bemerkenswertes Produkt an, dürfte es Ihnen nicht allzu schwer fallen, den besonderen Vorteil Ihres Angebots herauszustellen. Was aber, wenn Sie einer von vielen sind, die ein bestimmtes Waren sortiment verkaufen? Auch wenn es anfangs schwierig erscheint: Auch dann können Sie Ihr Angebot einmalig und auffällig anbieten * indem Sie Erlebniswelten schaffen! Was heißt das? Eine Zigarettenmarke verkauft sich heute nicht wegen ihres unverwechselbaren einmaligen Geschmacks, sondern wegen eines bestimmten Image oder eben einer bestimmten Erlebniswelt, die sie vermittelt. Die eine Marke ruft dabei Visionen und Träume von Cowboys und Wild-West-Romantik ins Gedächtnis, während eine andere auf die Wirkung von Lagerfeuerromantik in Skandinavien setzt. Auch ohne die Namen zu nennen, wissen Sie sicher, um welche Produkte es geht.

Machen Sie sich diesen "Profi-Trick" zu Nutze. Schaffen Sie ein Umfeld, mit dem sich die Vorteile Ihres Angebots am besten vermitteln lassen. Dazu müssen Sie sich möglichst genau in die Interessen und Bedürfnisse Ihrer Zielgruppe hineinversetzen. Seien Sie aber ruhig auch einmal ein bisschen frech und stellen Sie Ihre Produkte ganz bewusst in einen ungewöhnlichen Zusammenhang. Manchmal ergibt sich gerade durch diesen Stilbruch die gewünschte Wirkung.

Beispiel: Bieten Sie Filzhüte an, so passen die schlecht zum Theater, aber umso besser zu Themen wie Berge, Wandern oder Jagen. Grobe Filzhüte präsentieren Sie anders als schicke Damen Hüte. Unterschiedliche Erlebniswelten können Sie sowohl durch Texte als auch durch Abbildungen und Fotos schaffen. In einem Werbebrief, der hauptsächlich durch Ihr geschriebenes Wort wirkt, können Sie schon mit der Headline, also in der Überschrift, deutliche Akzente setzen. Beispiel: Statt "Neues Schlafzimmer jetzt supergünstig" schreiben Sie besser: "Für Ihre süßen Träume - Schlafzimmer zum Kuscheln und Ausspannen."

Tipp

- Verkaufsstarke Headlines müssen ansprechend und überzeugend getextet sein. Sind sie dann auch noch witzig - umso besser. Auf Knopfdruck fällt Ihnen ein solcher Treffer jedoch sicher nicht ein. Machen Sie es daher wie die Profis: Sammeln Sie witzige Slogans und Schlagwörter in einem so genannten Headline-ABC, zu jedem Buchstaben des Alphabets einen Werbeslogan. Sie werden überrascht sein, wie viel Ihnen einfällt. Und im Ernstfall haben Sie einen wertvollen Fundus, auf den Sie zurückgreifen können.

So setzen Sie sich gegen eine Flut anderer Informationen durch

In allen Lebensbereichen herrscht heute ein Überangebot an Informationen, das die Menschen nicht mehr verarbeiten können. Sie nehmen nur noch einen Bruchteil davon zur Kenntnis. Für Ihre Werbeaktivitäten bedeutet dies zweierlei: Ihre Zielpersonen sind zunächst * wie Sie selbst * überfrachtet mit Informationen. Und: Ihre Werbebotschaft steht in Konkurrenz zu anderen Medien, wie z. B.: Zeitschriften, Kino und Fernsehen.

vier Grundmuster der Informationsaufnahme

Sie können die Aufmerksamkeit Ihrer Leser am besten dann wecken, wenn Sie folgende vier Grundmuster der Informationsaufnahme berücksichtigen:

- **Informationen müssen schnell verarbeitet werden können:** Das menschliche Gehirn nimmt zuerst die Inhalte auf, die einfach auszuwerten sind, z. B.: Bilder und Piktogramme. In einem Text werden darum kurze, einfach strukturierte Sätze besonders schnell aufgenommen und verarbeitet. Aus diesem Grund sollten Ihre Texte immer kurz, knapp und übersichtlich gegliedert sein.

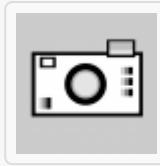
- **Greifen Sie auf Bekanntes zurück:** Sie kennen das sicher: Nach einer selbst erlittenen Krankheit haben Sie das Gefühl, alle Zeitungen wären plötzlich voll mit diesem Thema; wollen Sie sich einen Hund anschaffen, scheinen Ihnen auf Ihrem Sonntagsspaziergang nur noch Hundehalter zu begegnen: Diese Beobachtungen sind Ergebnis der so genannten selektiven Wahrnehmung. Auch in der Werbung können Sie sich dieses Phänomen zu Nutze machen. Überlegen Sie: Welche Gemeinsamkeiten fallen Ihnen ein, wenn Sie an Ihre Leser denken? Welche ähnlichen Erfahrungen, Vorlieben oder Wünsche könnten sie haben? Diese Punkte sollten Sie herausgreifen und daran anknüpfen. Führen Sie so Ihre Leser durch Ihren Text.
- **Machen Sie Ihre Leser neugierig:** Neugier und der Wunsch, etwas zuerst oder exklusiv zu erfahren, ist eine der stärksten Triebkräfte menschlichen Handelns. Darum sollten Sie diese Erkenntnis auch bei der Gestaltung Ihrer Werbebriefe nutzen. Vermitteln Sie Ihrem Leser das Gefühl, er gehöre zu einer auserwählten kleinen Gruppe von Kunden, die ein bestimmtes Angebot erhalten. Sie können seine Neugierde aber auch durch ein kleines Rätsel oder Rubbelbild wecken. Die Freude am Spiel und der Überraschungseffekt wird Ihnen die Ohren Ihrer Leser öffnen.

Was hat der Leser von Ihrem Angebot?

- **Erkennbarer Vorteil:** Ein Leser wird nur dann einen Werbebrief lesen oder einen Werbeprospekt durchblättern, wenn er sich davon einen Vorteil verspricht - alles andere interessiert ihn bei seiner Kaufentscheidung nicht.

Quelle

- [Verlag für die deutsche Wirtschaft](#)



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Andreas Furm

Wie entschlüsselt man Zaubertricks? – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Wie_entschl%C3%BCsstelt_man_Zaubertricks%3F/

Archiviert am: 2025-09-20 00:08:01

Wie entschlüsselt man Zaubertricks? ...

Beschreibung

Die Vorgehensweise

Voraussetzung dafür sind Logik, Gedächtnis, ein Videorecorder (wenn es sich um einen Trick im TV handelt!) sowie Zeit und Geduld.

Logik

Die Denkweise ist aus meiner Sicht sehr ähnlich wie bei der Fehlersuche in einer Software. Man trifft Annahmen, überprüft sie, und tastet sich Schritt für Schritt an die Lösung.

Gedächtnis

Notwendig, wenn man den gleichen Trick von verschiedenen Zauberern präsentiert bekommt. Man achte auf Gemeinsamkeiten und Unterschiede. Außerdem verraten Zauberer manchmal kleine Teile - zusammengesetzt ergibt sich manchmal eine Lösung.

Video

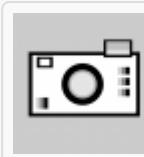
Durchbricht eine der Grundregeln der Magier: Zeige nie einen Trick zweimal. In bestimmten Fällen helfen außerdem das Standbild, die Zeitlupe oder der Zeitraffer. Diese dienen jedoch nicht so sehr zum Herausfinden des Tricks, sondern mehr zum Beweis einer vorher erstellten Theorie. Dazu kommt, dass weniger prominente Zauberer nicht die Möglichkeit haben, einen eigenen Kameramann einzustellen und die Aufnahmen vor der Sendung zu prüfen.

Zeit und Geduld

Es dauert manchmal drei mal so lange wie die eigentliche Sendung, den Trick herauszufinden. Den wichtigsten Tipp habe ich vor über 10 Jahren von meinem Mathematiklehrer bekommen: Es passiert immer schon bevor es passiert. Das heißt, die eigentliche Schummelei läuft immer schon ab, bevor der Zauberer "Abrakadabra" oder ähnliches sagt.

Quelle

- <http://home.snafu.de/tilman/zauber/> Zaubertricks entschlüsseln



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Andreas Furm

Wohnlichkeit & Gestaltung - Ideen und Anleitungen zum Bauen – PIK8

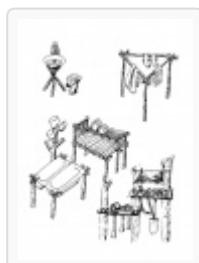
URL: http://www.pik8.at/wiki/Wohnlichkeit_%26_Gestaltung_-_Ideen_und_Anleitungen_zum_Bauen/

Archiviert am: 2025-09-20 00:08:13

Wohnlichkeit & Gestaltung - Ideen und Anleitungen zum Bauen liefert einige Ideen zur Gestaltung von Lagerbauten.

Beschreibung

Einige Beispiel zur Verschönerung eures Lagerplatzes findet ihr auf den folgenden Zeichnungen:

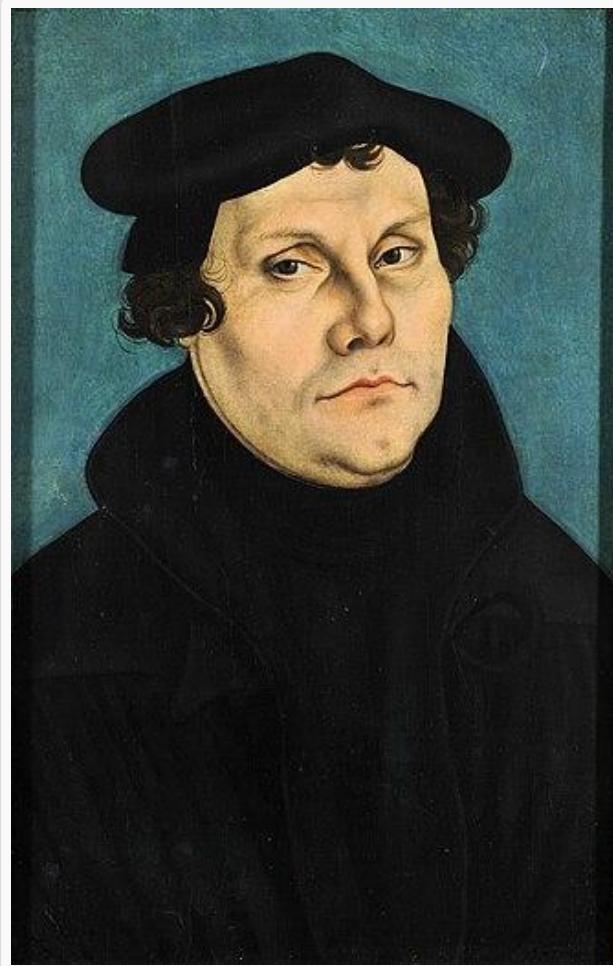


Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Über das Leben Martin Luthers – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/%C3%9Cber_das_Leben_Martin_Luthers/

Archiviert am: 2025-09-20 00:08:27



Martin Luther

Über das Leben Martin Luthers bietet einige Hintergrundinformationen über den Gründer der evangelischen Kirche.

Beschreibung

Martin Luther (* 10. November 1483 in Eisleben, † 18. Februar 1546 in Eisleben) war deutscher Theologe, Mönch und Reformator.

Martin Luther wollte eigentlich Jurist werden, als er beschloss, Mönch im Augustiner Kloster in Erfurt zu werden. Als Mönch fielen ihm sehr schnell eine ganze Reihe Missstände in der Kirche auf. Als er begann, diese öffentlich anzugreifen, kam es nicht wie er dachte zu einer Diskussion, sondern zum Streit, so dass seine Reformen schließlich zu der Gründung einer neuen Kirche (der evangelischen Kirche) führten. Weil er sich weigerte, seine Kritik, die er 1517 in 95 Thesen veröffentlicht hatte, zurückzunehmen, musste sich Martin Luther von 1521 bis 1522 auf der Wartburg verstecken. In der Zeit übersetzte er die Bibel (erst das Neue Testament und später auch das Alte) ins Deutsche. 1534 kam dann die erste Wittenberger Gesamtbibel in Martin Luthers deutscher Übersetzung heraus. Mit dieser Übersetzung hat Martin Luther sehr viel für die Einigung der deutschen Sprache (Hochdeutsch) gemacht, denn bis dahin gab es viele verschiedene deutsche Sprech- und Schreibweisen. Jetzt lasen sehr viele Menschen dieses eine Buch, das ja eigentlich eine ganze Bibliothek ist.

1517 - Luthers 95 Thesen

Am 31. Oktober 1517 veröffentlichte der Bibelprofessor Martin Luther in Wittenberg seine 95 Thesen zur Aufklärung über die Kraft des Ablasses. Der Mönch, so erzählt es die Legende, soll diese auch an die Tür der Schlosskirche in Wittenberg angeschlagen haben. Durch Martin Luthers Kritik an der Praxis und dem Missbrauch des Ablasshandels entstand eine riesige Diskussion in der Kirche, die später sogar zu der Gründung einer neuen christlichen Glaubensgemeinschaft, der Evangelischen Kirche, führte.

(aus <http://www.kidlane.de>, einer wirklich guten und informativen Internetseite speziell für Kinder)

Weblinks

- https://de.wikipedia.org/wiki/Martin_Luther
-

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Kategorie:Hauptkategorie – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Hauptkategorie/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:08:39

In diese **Hauptkategorie** werden alle anderen Kategorien der Pik8 einsortiert.

Unterkategorien

Es werden 9 von insgesamt 9 Unterkategorien in dieser Kategorie angezeigt:

A	A (Fortsetzung) <ul style="list-style-type: none">• Aktivität• Aktivtipp• Artikel nach Art der Umsetzung	H	<ul style="list-style-type: none">• Hintergrund
G	<ul style="list-style-type: none">• GuSp-Methode	L	<ul style="list-style-type: none">• Literatur
		S	<ul style="list-style-type: none">• Schwerpunkt

Kategorie:Weblink – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Weblink/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:08:45

Diese Kategorie fasst **Weblinks** zusammen.

Seiten in der Kategorie „Weblink“

Es werden 17 von insgesamt 17 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

A	I (Fortsetzung)	M
<ul style="list-style-type: none">• Alle Heiligen auf einen Blick	<ul style="list-style-type: none">• Informationen zum Buchbinden	<ul style="list-style-type: none">• Märchen und Sagen im Internet
B	L	V
<ul style="list-style-type: none">• Bastelanleitungen mit Perlen	<ul style="list-style-type: none">• Links zu Online-Bibeln• Literatur zu Linolschnitt• Literaturtipp Religiöse Mappe• Literaturtipps zum Thema Sexualität• Literaturtipps zur Lagerplanung	<ul style="list-style-type: none">• Voraussetzungen für die einzelnen Schwimmabzeichen
D		W
<ul style="list-style-type: none">• Der kleine Kubalek• Die baulichen Elemente einer Kirche• Die Feste des Kirchenjahreskreises der katholischen Kirche		<ul style="list-style-type: none">• Was ist Zivilschutz• Was tun Ministranten?
I		Z
<ul style="list-style-type: none">• Informationen und Links zum Thema Alkohol und Drogen		<ul style="list-style-type: none">• Zaubertricks im Internet

Literatur zu Perlenbastelei – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Literatur_zu_Perlenbastelei/

Archiviert am: 2025-09-20 00:08:54

Literatur zu Perlenbastelei listet einige Buchempfehlungen zum Perlenbasteln.

Beschreibung

- Dragana Pasic: Lieblingstiere aus Perlen
- Ingrid Moras: Das große Perlen-Tiere-Buch
- Ingrid Moras: Freundschaftsbänder mit Perlen weben



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl

Dieser Artikel bedarf einer grundsätzlichen Überarbeitung. Wir sind mit dem aktuellen Inhalt nicht zufrieden - bitte schau in ein paar Tagen wieder vorbei, vielleicht haben wir diesen Artikel dann bereits verbessern können!

Literaturtipp zu Gesetz, Versprechen und Wahlspruch – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Literaturtipp_zu_Gesetz,_Versprechen_und_Wahlspruch/

Archiviert am: 2025-09-20 00:09:05

Literaturtipp zu Gesetz, Versprechen und Wahlspruch

Beschreibung

Viele Informationen zu den Themen [Gesetz](#), [Versprechen](#) und [Wahlspruch](#) findest du auch im [JOKER](#), ab Seite 40.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Literaturtipp zu Naturerkundungen mit Kindern – PIK8

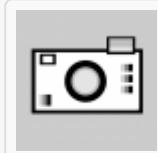
URL: http://www.pik8.at/wiki/Literaturtipp_zu_Naturerkundungen_mit_Kindern/

Archiviert am: 2025-09-20 00:09:12

Literaturtipp zu Naturerkundungen mit Kindern bietet Literaturhinweise, wie man Natur mit Kindern erkunden kann.

Beschreibung

- *Mit Kindern die Natur erleben*; Joseph Cornell; Verlag an der Ruhr, [ISBN 978-3927279971](#)
- *Mit Cornell die Natur erleben: Naturerfahrungsspiele für Kinder und Jugendliche - Der Sammelband*; Joseph Cornell; [ISBN 978-3834600769](#)



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Literaturtipp zu Pfadfindertechnik – PIK8

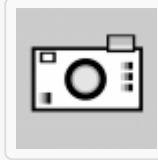
URL: http://www.pik8.at/wiki/Literaturtipp_zu_Pfadfindertechnik/

Archiviert am: 2025-09-20 00:09:21

Literaturtipp zu Pfadfindertechnik ...

Beschreibung

Viele Zeichnungen und Tipps zu Pfadfindertechnik findest du in "Handbuch für Pfadfinder" von Klaus EICHLER.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Dieser Artikel bedarf einer grundsätzlichen Überarbeitung. Wir sind mit dem aktuellen Inhalt nicht zufrieden - bitte schau in ein paar Tagen wieder vorbei, vielleicht haben wir diesen Artikel dann bereits verbessern können!

Literaturtipp zu Recht und Gesetz – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Literaturtipp_zu_Recht_und_Gesetz/

Archiviert am: 2025-09-20 00:09:32

Literaturtipp zu Recht und Gesetz beschreibt Bücher und sonstige Literatur, die gesetzliche Rahmenbedingungen für Jugendleiter beschreiben. Dies umfasst Beispielsweise Jugendschutz oder Aufsichtspflicht.

Bücher

- Aufsichtspflicht - Was Kinder und JugendbetreuerInnen wissen müssen, von Marco Nademleinsky, Manz-Verlag,
[ISBN 3214005391](#)
-

Autoren: Christian Wirth

Literaturtipp zum Halstuchknoten – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Literaturtipp_zum_Halstuchknoten/

Archiviert am: 2025-09-20 00:09:43



Gilwell-Halstuchknoten

Literaturtipp zum Halstuchknoten

Bücher

- Im [Joker](#) auf Seite 57 findest du eine sehr gute Erklärung zum Knüpfen des Haltuchknotens.
- Im Buch "Handbuch für Pfadfinder" von Klaus Eichler findest du eine ganz andere Variante um den Haltuchknoten zu knüpfen. [ISBN 978-3872493019](#)

Weblinks

- <http://www.pfadfinder-laudenbach.de/knoten.html> Skizze für den Haltuchknoten
 - <http://www.8ung.at/kingsscouts/tuchknoten.htm> Der Freundschaftsknoten - Ein ganz spezieller Halstuchknoten
-

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Literaturtipp zum PfadfinderInnengruß – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Literaturtipp_zum_PfadfinderInnengru%C3%9F/

Archiviert am: 2025-09-20 00:09:52



Skulptur zum Pfadfindergruß

Literaturtipp zum PfadfinderInnengruß

Beschreibung

Genauere Informationen zum Pfadfindergruß findest du im **JOKER** auf Seite 48.

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Literaturtipp zum Verbandsabzeichen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Literaturtipp_zum_Verbandsabzeichen/

Archiviert am: 2025-09-20 00:10:01

Literaturtipp zum Verbandsabzeichen beschreibt Informationsquellen zum Verbandsabzeichen.

Beschreibung

Im [JOKER](#) steht auf Seite 52 alles Wissenswerte über unser Verbandsabzeichen und auch über das Kleeblatt und die Lilie, die Abzeichen der Weltverbände ([WAGGGS](#), [WOSM](#)).



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Literaturtipp zur Guten Tat – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Literaturtipp_zur_Guten_Tat/

Archiviert am: 2025-09-20 00:10:09

Literaturtipp zur Guten Tat

Beschreibung

Einige Informationen zur [Guten Tat](#) findest du im [JOKER](#) auf Seite 46.

Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).



Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Literaturtipps zu Baden Powell – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Literaturtipps_zu_Baden_Powell/

Archiviert am: 2025-09-20 00:10:24



Baden Powell

Literaturtipps zu Baden Powell beschreibt einige veröffentlichte Bücher zu und über [Baden Powell](#).

Beschreibung

Eine kurze Zusammenfassung über das Leben von Baden Powell findest du im [JOKER](#) ab Seite 11.

Eine wirklich ausführliche, objektive und sehr gute Biographie - leider nur auf Englisch erhältlich - ist:

- Jeal, Tim: Baden Powell. Pimlico: London. [ISBN 0-7126-5026-1](#).

Ein wichtiges Buch von Baden Powell:

- Mayr, Victor [Hrsg.]: Wie man Pfadfinderin und Pfadfinder wird. Deutsche Zusammenfassung von "GIRL GUIDING" und "SCOUTING FOR BOYS". Allzeit-Bereit-Verlag: Wien.
-

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Literaturtipps zu Erste Hilfe – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Literaturtipps_zu_Erste_Hilfe/

Archiviert am: 2025-09-20 00:10:40



Literaturtipps zu Erster Hilfe führt einige Bücher zum Thema [Erste Hilfe](#) an:

Beschreibung

- Wirth, Armin (2000): Erste Hilfe unterwegs - effektiv und praxisnah. <http://www.reise-know-how.de>, REISE KNOW-HOW VERLAG, Peter Rump GmbH: Bielefeld. **ISBN 3-8317-1021-X**.
- Hörning, Martin (Hrsg.): Erste Hilfe für Kinder. Mosaik Verlag (sehr gut mit vielen Fotos und spezialisiert auf die Behandlung von Kindern)

Weblinks

- <http://www.erstehilfe.at> Umfassende Seite zum Thema Erste Hilfe
- <http://www.drk.de/erstehilfe/ehonline/index.htm> Erste Hilfe Online
- <http://www.drk.de/erstehilfe/> Tipps und Tricks zum Thema Erste Hilfe
- <http://www.jugendrotkreuz.at/> Österreichisches Jugendrotkreuz

- <http://www.lehrbeauftragte.at> Website der Lehrbeauftragten des Roten Kreuzes
-

Autoren: Lo Hufnagl, Andreas Furm, Stefan Magerl

Erste Hilfe Programmideen

- [Apotheken-Kim](#)
- [Der Grundkompetenzler](#)
- [Erste Hilfe bei den Holzfällern](#)
- [Erste Hilfe und Steckbrief einer Leiterin/eines Leiters](#)
- [Erste-Hilfe-Ja-Nein](#)
- **Literaturtipps zu Erste Hilfe**
- [Partnersuche](#)
- [Verband-Anlegen im Dunkeln](#)
- [Verletzungsmemory](#)
- [Zerschnittene Sätze zur Unfallverhütung](#)

Literaturtipps zu Gebeten – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Literaturtipps_zu_Gebeten/

Archiviert am: 2025-09-20 00:11:00



Betende in Taizé



Literaturtipps zu Gebeten listet einige Bücher auf, in denen du ausreichende Informationen zum Thema [Beten](#), sowie viele gute [Gebete](#) und spirituelle Texte:

Beschreibung

- Der Weg - Religiöser Arbeitsbehelf der PPÖ
 - [Spiri-Mappe für GuSp am b.open](#)
 - Kuhn, Jürgen (1987): Auf den Spuren Gottes. 32 Morgen- und Abendrunden. Georgs-Verlag: Düsseldorf.
 - Bleeser, Peter [Hrsg.] (1980): Wegzeichen. Ein Buch zum Beten, Meditieren und Nachdenken für Pfadfinder. Georgs-Verlag: Düsseldorf.
 - Bleeser, Peter [Hrsg.]: Geschichten für Sinnende. Georgs-Verlag: Düsseldorf. [ISBN 3-927349-22-4](#).
 - Bleeser, Peter [Hrsg.]: Sinnende 3 und Sinnende 4. Georgs-Verlag: Düsseldorf. [ISBN 3-927349-14-3](#).
 - Bleeser, Peter [Hrsg.]: Neue Geschichten für Sinnende. Georgs-Verlag: Düsseldorf. [ISBN 3-927349-23-2](#).
-

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Literaturtipps zu Knoten und Bünden – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Literaturtipps_zu_Knoten_und_B%C3%BCnden/

Archiviert am: 2025-09-20 00:11:14

Literaturtipps zu Knoten und Bünden listet einige Literatur zum Thema **Knoten** und **Bünde** auf.

Beschreibung

Im **JOKER** findest du die wichtigsten Knoten ab Seite 164.

Folgende Bücher zum Thema Knoten sind empfehlenswert:

- Burgess, Tom. Die praktische Knotenfibel. BLV Verlagsgesellschaft: München, Wien, Zürich. **ISBN 3-405-12969-9.**
- Owen, Peter (2001): Outdoor - Knotenfibel. Die 70 wichtigsten Knoten step by step. BLV Verlagsgesellschaft: München, Wien, Zürich. **ISBN 3-405-14779-4.**

Weitere Bücher:

- Das Ashley-Buch der Knoten, Edition Maritim
- Die praktische Knotenfibel, J. Tom Burgess
- Das Knotenbuch, Edition Maritim, Maria Bigon, Guido Regazzoni
- Knoten, Geoffery Budworth
- Knoten, Peter Owen
- Knoten Fancywork und Spleisse, Floris Hin, Theao Kampa, Jaap Hille
- Kennen + Können, Romano Cotti, Herbert Oberholzer
- Kennen + Können, Manfred Kaderli, Franziska Bertschy, Daniel Ritter
- Knoten & knüpfen Neue Macramee-Ideen, Ursula Hollmann
- Makramee, Manuela Kaune, Anni Lützner
- Arbeiten mit Tauwerk, Arved und Conrad H.v. Sengbusch



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Literaturtipps zu Wortgottesdiensten – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Literaturtipps_zu_Wortgottesdiensten/

Archiviert am: 2025-09-20 00:11:25

Literaturtipps zu Wortgottesdiensten

Bücher

In folgenden Büchern findest du ausreichende Informationen zum Thema "Wortgottesdienst", sowie viele gute Gebete und Texte:

- Der Weg - Religiöser Arbeitsbeihilf der PPÖ
- Spiri-Mappe für GuSp am b.open

Bücher über Meditation

- Ulrike Petermann, Entspannungstechniken für Kinder und Jugendliche
- Assad Peter Slieth, Meditation mit Kindern. Kindgerechte Übungen für mehr Ruhe und Konzentration
- Stephan Bodian, Meditation für Dummies. Für ein entspanntes und bewussteres Leben

Weblinks

- http://www.kath.de/bistum/speyer/pr_semin/kindergottesdienst.htm Literaturliste im Internet

Siehe auch

- [Literaturtipps zu Gebeten](#)



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Literaturtipps zum Kennenlernen in der Patrulle – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Literaturtipps_zum_Kennenlernen_in_der_Patrulle/

Archiviert am: 2025-09-20 00:11:37

Literaturtipps zum Kennenlernen in der Patrulle beschreibt einige Bücher, die Tipps für das Kennenlernen in neu zusammengeführten [Patrullen](#) gibt.

Beschreibung

In folgenden Spielebüchern findest du sicherlich nette Spiele zum Anfangen in Gruppen und zum Kennenlernen:

- Bertschy, Franziska u.a.: Subito. Spontane Spiele mit kleinen Gruppen. Rex Verlag: Luzern. ISBN: 3-7252-0683-X.
- Kaderli, Manfred u. a. (1998): Kennen und Können. Handbuch für Gruppenaktivitäten und Ferienlager. Rex Verlag: Luzern. [ISBN 3-7252-0667-8](#).
- GRIESBECK, JOSEF (1999): Spiele für Gruppen. Don Bosco Verlag: München. [ISBN 3-7698-0806-1](#).

Weblinks

- [Kennenzelspiele auf SpieleWiki.org](#)



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Literaturtipps zur Gärtnerei – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Literaturtipps_zur_G%C3%A4rtnerie/

Archiviert am: 2025-09-20 00:11:46

Literaturtipps zur Gärtnerei

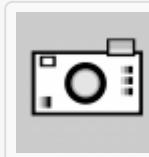
Beschreibung

Folgende Bücher und Links können dir im Bereich der Gärtnerei weiterhelfen:

- [Andrea Rausch, Brigitte Lotz - DuMonts kleines Kräuterlexikon. Anbau, Küche, Kosmetik, Gesundheit](#)
- [Marie-Luise Kreuter, Kräuter und Gewürze aus dem eigenen Garten. Naturgemäßer Anbau, Ernte, Verwendung](#)

Weblinks

- [Online Kräuter Almanach](#)



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Datei:Joker.jpg – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Datei:Joker.jpg/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:11:57

Mini-Ansicht des [Jokers](#).

Aktivtipp aus dem JOKER - Der Weg – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Aktivtipp_aus_dem_JOKER_-_Der_Weg/

Archiviert am: 2025-09-20 00:12:07

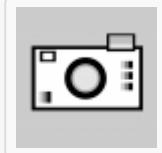
Aktivtipp aus dem JOKER - Der Weg aus dem [Joker](#), Seite 76.

Beschreibung



Diese Programmidee kennt ihr vielleicht schon aus dem [Joker](#) (Seite 76)! Unterstützung für die Umsetzung erhaltet ihr sicher bei euren LeiterInnen.

In einer eigens zusammengestellten Mappe für LeiterInnen – sie heißt „Der Weg“ sind viele gute Texte zusammengestellt, die Dir bei den Erprobungen weiterhelfen können (Aufbau der hl. Messe oder Texte für Wortgottesdienst usw.). Suche Dir einen Text heraus, den Du am Ende einer Heimstunde Deiner Patrulle vorlesen willst.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Joker

Wettervorhersage – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Wettervorhersage/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:12:15

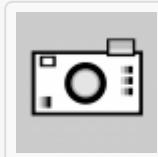
Wettervorhersage ist eine Programmidee für Sommerlager.

Beschreibung

Versucht mit Hilfe dieser Wetterregeln auf Eurem Sommerlager das Wetter des nächsten Tages vorauszusagen. Begründet Euren "Wetterbericht" mit Euren Naturbeobachtungen. Welche Patrulle hat am öftesten die richtige Wettervorhersage getroffen?

Wettervorhersage	
Art:	Programmidee
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Draußen
Material:	Schreibzeug
Dauer:	
Vorbereitung:	

Diese Programmidee kennt ihr vielleicht schon aus dem [Joker](#) (Seite 152)! Unterstützung für die Umsetzung erhaltet ihr sicher bei euren LeiterInnen.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Joker

PfadfinderInnenmethode – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/PfadfinderInnenmethode/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:12:27

Die **PfadfinderInnenmethode** ist die Methode, nach der wir arbeiten, die uns von anderen Kinder- und Jugendorganisationen unterscheidet, die uns also einzigartig macht und die die Umsetzung des pädagogischen Auftrags ermöglicht.

Sie besteht aus den folgenden sieben Elementen, die gleichwertig sind und sich wechselseitig ergänzen:

Die sieben Elemente der Pfadfinder/innenmethode

- [Gesetz und Versprechen](#)
- [Learning by Doing](#)
- [Teamsystem](#)
- [Symbolischer Rahmen](#)
- [Lebensraum Natur](#)
- [Persönliche Weiterentwicklung](#)
- [Unterstützung durch Erwachsene](#)

Kategorie:Schwerpunkt – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Schwerpunkt/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:12:37

Diese Kategorie umfasst die **Schwerpunkte der PPÖ**.

Artikel werden in die untergeordneten Schwerpunkt-Kategorien eingeordnet.

Unterkategorien

Es werden 8 von insgesamt 8 Unterkategorien in dieser Kategorie angezeigt:

B	K (Fortsetzung) <ul style="list-style-type: none">• Bereitschaft zum Abenteuer des Lebens	V	<ul style="list-style-type: none">• Verantwortungsbewusstes Leben in der Gemeinschaft
E	S <ul style="list-style-type: none">• Einfaches und naturverbundenes Leben• Schöpferisches Tun• Spirituelles Leben	W	<ul style="list-style-type: none">• Weltweite Verbundenheit
K			

Seiten in der Kategorie „Schwerpunkt“

Es werden 2 von insgesamt 2 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

- [Acht Schwerpunkte](#)

B

- [Baden Powell](#)

Kategorie:PfadfinderInnenmethode – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:PfadfinderInnenmethode/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:12:44

Die sieben Elemente der Pfadfinder/innenmethode

- [Gesetz und Versprechen](#)
- [Learning by Doing](#)
- [Teamsystem](#)
- [Symbolischer Rahmen](#)
- [Lebensraum Natur](#)
- [Persönliche Weiterentwicklung](#)
- [Unterstützung durch Erwachsene](#)

Seiten in der Kategorie „PfadfinderInnenmethode“

Es werden 8 von insgesamt 8 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

A	P (Fortsetzung) <ul style="list-style-type: none">• Acht Schwerpunkte• PfadfinderInnenmethode• Pfadfinderversprechen	T
L	S <ul style="list-style-type: none">• Lebensraum Natur• Symbolischer Rahmen	U <ul style="list-style-type: none">• Teamsystem• Unterstützung durch Erwachsene
P	P <ul style="list-style-type: none">• Pfadfindergesetz	

Kategorie:Weltweite Verbundenheit – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Weltweite_Verbundenheit/

Archiviert am: 2025-09-20 00:12:53

Diese Kategorie umfasst alle Artikel zum **Schwerpunkt Weltweite Verbundenheit**.

Unterkategorien

Diese Kategorie enthält folgende Unterkategorie:

I

- [Internationalität](#)

Seiten in der Kategorie „Weltweite Verbundenheit“

Es werden 44 von insgesamt 44 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

<p>A</p> <ul style="list-style-type: none"> • Weltweite Verbundenheit 	<p>D (Fortsetzung)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Reise um die Erde in 80 Tagen • Domino über B.-P. 	<p>L (Fortsetzung)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lückentext zu BiPi • Lückentext zur Lebensgeschichte von B.P.
<p>B</p> <ul style="list-style-type: none"> • B.P. als Comic • B.P.-Millionenshow • BiPi bei der Wahrsagerin • BiPi-Comic darstellen • BiPis Grabstein • Briefform - Beispiel 	<p>E</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ein afrikanisches Musikinstrument • EMail-Verzeichnis der PPÖ <p>G</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gemeinsam überleben 	<p>M</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mafeking - Botenschaften überbringen • Mit 200 Rupien durch Indien <p>N</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nachbargruppen-Quartett
<p>D</p> <ul style="list-style-type: none"> • Das Jamboree Spiel • Das Leben des BiPi darstellen • Der Brettspielbazar 	<p>H</p> <ul style="list-style-type: none"> • Halstuch-Memory • Heimstunde über Flüchtlinge • Highland Games <p>J</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jamboree-Puzzle 	<p>O</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ortserkundung <p>R</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rahmengeschichte für ein Österreichquiz • Reise durch die Bundesländer
	<p>K</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kinder aus aller Welt • Knifflige Fragen zu B.P. • Kreuzworträtsel zum Leben B.P.'s <p>L</p> <ul style="list-style-type: none"> • Literaturtipp zum Verbandsabzeichen • Literaturtipps zu Baden Powell • Länderquiz - Zettel zuordnen 	<p>S</p> <ul style="list-style-type: none"> • Staats- und Regierungsformen kennenlernen <p>T</p> <ul style="list-style-type: none"> • Thinking-Day-Postkarten <p>W</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wir fahren auf ein Jamboree
		<p>Z</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zanza

ö

- [Österreich-Vernissage](#)

ü

- [Über uns ein Regenbogen](#)

Kategorie:Verantwortungsbewusstes Leben in der Gemeinschaft – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Verantwortungsbewusstes_Leben_in_der_Gemeinschaft/

Archiviert am: 2025-09-20 00:13:02

Diese Kategorie umfasst alle Artikel zum **Schwerpunkt Verantwortungsbewusstes Leben in der Gemeinschaft**.

Unterkategorien

Diese Kategorie enthält folgende Unterkategorie:

T

- [Teambuilding](#)

Seiten in der Kategorie „Verantwortungsbewusstes Leben in der Gemeinschaft“

Es werden 81 von insgesamt 81 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

	<p>E (Fortsetzung)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erste-Hilfe-Ja-Nein <p>F</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fuchs, Habicht, Winterschlaf <p>G</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gegenstände ertasten 2 • Gelände-Säuberungs-Aktion • Gemeinsam zeichnen • Gestaltung von Festen durch die Patrullen • Gleich mitzuspielende Geschichte • Goofy • Gute Tat - Wie anfangen? <p>I</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ich zeig dir meine Welt • Infos zur Fahrradprüfung • Interview <p>K</p> <ul style="list-style-type: none"> • Koffer packen • Komm mit - Lauf weg für Fortgeschrittene <p>L</p> <ul style="list-style-type: none"> • LeiterInnen-Domino • Literaturtipp zu Gesetz, Versprechen und Wahlspruch • Literaturtipp zum PfadfinderInnengruß • Literaturtipp zur Guten Tat • Literaturtipps zur Lagerplanung 	<p>P (Fortsetzung)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Programmsplitter zum Verständigungsplan • Programmsplitter zum Öffentlichen Verkehr <p>Q</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quadrate legen <p>R</p> <ul style="list-style-type: none"> • RainBOWEING - 747 • Regeln fürs Miteinanderleben - Ein Geländespiel <p>S</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schuhe wiederfinden • Spinnennetz • Sterne oder Atome <p>T</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teambuilding/Mobbing Heimstunde • Tipps zu Verständigungsformen • Trupp- und Patrullenrat <p>U</p> <ul style="list-style-type: none"> • Umgangsformen als Pantomime • Unfall-Fehlersuchbild <p>V</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verband-Anlegen im Dunkeln • Verbots- und Gebotsschilder in der Patrullengemeinschaft • Verkehrszeichen zusammensuchen • Verkehrszeichen-Memory • Verletzungsmemory • Versteckte Gesetzespunkte
1	<ul style="list-style-type: none"> • 1, 2 oder 3 - Heute das Thema: Wandern <p>A</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alle in einer Reihe • Apotheken-Kim • Auf der Spur des Schokolade-Diebes • Augen zu <p>B</p> <ul style="list-style-type: none"> • B.P. Dart-Quiz • B.P. Memory zum selber machen • Bahnstrecken auf der Landkarte • Bankräuber-Steckbriefe • Behinderte in der Patrulle • Behinderungen im täglichen Leben • Besetzt • Bildhauerwerkstatt • BiPi's Spirit • BlindenführerInn • Blinzeln • Briefform - Beispiel • Brückenbau-Wettbewerb <p>C</p> <ul style="list-style-type: none"> • Clown <p>D</p> <ul style="list-style-type: none"> • Das Viertellandfest • Der Grundkompetenzler • Die Organe des Körpers 	<ul style="list-style-type: none"> • Verantwortungsbewusstes Leben in der Gemeinschaft

- [Die schwächste Maus](#)
- [Dinner in the Dark](#)

E

- [Erste Hilfe bei den Holzfällern](#)
- [Erste Hilfe und Steckbrief einer Leiterin/eines Leiters](#)

M

- [Mini-Sichtweise zu Gesundheit und Hygiene am Lager](#)
- [Mini-Sichtweise zu Schiedsrichtern](#)
- [Mobbingprävention](#)

N

- [Namensschreck](#)

P

- [Partnersuche](#)
- [Patrullenfarben und Patrullenabzeichen](#)
- [Patrullenwappen](#)
- [Produktrecherche](#)

W

- [Was ist Zivilschutz](#)
- [Was macht die Gruppenleitung?](#)
- [Was soll in einer Taschenapotheke drinnen sein](#)
- [Wer hat die meisten Knöpfe](#)
- [Wer oder was ist die Gilde?](#)
- [Wohnlichkeit & Gestaltung - Ideen und Anleitungen zum Bauen](#)

Z

- [Zerschnittene Sätze zur Unfallverhütung](#)
- [Zipp-Zapp](#)

Kategorie:Spirituelles Leben – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Spirituelles_Leben/

Archiviert am: 2025-09-20 00:13:10

Diese Kategorie umfasst alle Artikel zum **Schwerpunkt Spirituelles Leben** (vormals: *Leben aus dem Glauben*).

Seiten in der Kategorie „Spirituelles Leben“

Es werden 58 von insgesamt 58 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

	<p>F (Fortsetzung)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Friedensgebet • Fürbitten 	<p>M (Fortsetzung)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meditation Wasser schöpfen und trinken • Mein wertvoller Gegenstand • Messe Mein Freund der Baum • Messe Meine Angst Meine Hoffnung
A		
	<ul style="list-style-type: none"> • Abenteuer zum Judentum • Aktivtipp aus dem JOKER - Der Weg • Alle Heiligen auf einen Blick • Aufbau einer Messe • Aufbau eines Wortgottesdienstes • Aufgaben eines/einer KuratIn laut Verbandsordnung 	<p>G</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gekrümmt - Rollenspiel • Glaubensgespräch Meine Angst - meine Hoffnung
B		
	<ul style="list-style-type: none"> • Bedeutung des Osterfestes • Bibeltriathlon - Iron man Jesus men?? • Biblischer Kuchen • Börsengeschäfte und Weltreligionen 	<p>H</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hilfreiche Adressen anderer Religionsgemeinschaften
D		
	<ul style="list-style-type: none"> • Der Spirisender VaTiVi+ sucht neue MitarbeiterInnen • Die baulichen Elemente einer Kirche • Die Feste des Kirchenjahreskreises der katholischen Kirche 	<p>I</p> <ul style="list-style-type: none"> • Impulsplakate • Informationen zum Leben des Hl. Georg • Interview mit einem Geistlichen
E		
	<ul style="list-style-type: none"> • Ein Gebet vertiefen • Ein PfadfinderInnengebet • Erklärung der Sakramente • Erklärung zu einigen Feiertagen der katholischen Kirche • Erklärung zum Schwerpunktziel Spirituelles Leben 	<p>K</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kalender der Kirchenfeiertage programmieren • Kuraten-Interview • Kurze Erklärung der Feiertage und Feste (Evangelisch) <p>L</p> <ul style="list-style-type: none"> • Links zu Online-Bibeln • Literaturtipp Religiöse Mappe • Literaturtipps zu den christlichen Sakramenten • Literaturtipps zu Gebeten • Literaturtipps zu Wortgottesdiensten • Lückentext zu den Weltreligionen
P		
		<ul style="list-style-type: none"> • Pfingst-Wortgottesdienst
Q		
		<ul style="list-style-type: none"> • Quelle meines Lebens - Mir steht das Wasser bis zum Hals
R		
		<ul style="list-style-type: none"> • Reden mit Gott • Religionskonferenz
S		
		<ul style="list-style-type: none"> • Sich REGEN bringt Segen • Spiri-Wanderung
T		
		<ul style="list-style-type: none"> • Tischgebet
V		
		<ul style="list-style-type: none"> • Vorbildlich hmhm, aha
W		
		<ul style="list-style-type: none"> • Was bedeuten die verschiedene Symbole? • Was tun Ministranten? • Wassermannalas ausmalen • Wertealtar

<p>F</p> <ul style="list-style-type: none"> • Figuren aus dem Christentum 	<p>M</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meditation Eindringen-Durchdringen • Meditation mit Wasser • Meditation Wasser schenken und spüren 	<ul style="list-style-type: none"> • Wortgottesdienst zum Thema Wasser
---	--	---

Medien in der Kategorie „Spirituelles Leben“

Es werden 2 von insgesamt 2 Dateien in dieser Kategorie angezeigt:



[Wertealtar-1.jpg](#)

265 KB



[Wertealtar-2.jpg](#)

295 KB

Kategorie:Körperbewusstsein und gesundes Leben – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:K%C3%B6rperbewusstsein_und_gesundes_Leben/

Archiviert am: 2025-09-20 00:13:20

Diese Kategorie umfasst alle Artikel zum **Schwerpunkt Körperbewusstsein und gesundes Leben** (vormals: Körperbewusstsein und körperliche Leistungsfähigkeit).

Unterkategorien

Diese Kategorie enthält folgende Unterkategorie:

G

- [Gesundheit](#)

Seiten in der Kategorie „Körperbewusstsein und gesundes Leben“

Es werden 34 von insgesamt 34 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

	G <ul style="list-style-type: none"> • GudoGudoGudo 	P (Fortsetzung) <ul style="list-style-type: none"> • Piratenregatta
1	H <ul style="list-style-type: none"> • Highland Games • Hygiene-ABC Staffellauf 	R <ul style="list-style-type: none"> • Rad-Hike • Regen • Regenbogen-Küche • Rezepte für Naturkosmetika
A	I <ul style="list-style-type: none"> • Informationen und Informationsquellen zum Thema Gesundheit • Informationen und Links zum Thema Alkohol und Drogen 	S <ul style="list-style-type: none"> • Sportolympiade
B	L <ul style="list-style-type: none"> • Literaturtipps zum Thema Sexualität 	T <ul style="list-style-type: none"> • Tipps für eine Turnierorganisation
C	M <ul style="list-style-type: none"> • Mein Körper und Ich • Merkball • Mini-Sichtweise zum Thema Laufsport • Mini-Sichtweise zum Thema Morgensport • Mini-Sichtweise zur Hygiene am Lager 	V <ul style="list-style-type: none"> • Voraussetzungen für die einzelnen Schwimmabzeichen
D	P <ul style="list-style-type: none"> • PfadfinderInnenschritt 	W <ul style="list-style-type: none"> • Warmwasserdusche mit Durchlauferhitzer am Sommerlager • Wintersport-Olympiade
E		
F		

Kategorie:Einfaches und naturverbundenes Leben – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Einfaches_und_naturverbundenes_Leben/

Archiviert am: 2025-09-20 00:13:28

Diese Kategorie umfasst alle Artikel zum **Schwerpunkt Einfaches und naturverbundenes Leben**.

Seiten in der Kategorie „Einfaches und naturverbundenes Leben“

Es werden 24 von insgesamt 24 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

	H <ul style="list-style-type: none">• Einfaches und naturverbundenes Leben	N (Fortsetzung) <ul style="list-style-type: none">• Holzfällen• Natur-Memory
A <ul style="list-style-type: none">• Aktiv-Natur-Kim	K <ul style="list-style-type: none">• Kartenzeichen-Domino• KIM der Sinne in der Natur	S <ul style="list-style-type: none">• Sommerlager-Wetter-Wette
C <ul style="list-style-type: none">• COOKIES oder Brot backen	L <ul style="list-style-type: none">• Literaturtipp zu Naturerkundungen mit Kindern• Literaturtipps zur Gärtnerei	T <ul style="list-style-type: none">• Trollwald
E <ul style="list-style-type: none">• Einkaufskorb	M <ul style="list-style-type: none">• Müll-Sammel-Kette	U <ul style="list-style-type: none">• Umweltalarm• Umweltschutz im Haushalt• Umweltwünsche
F <ul style="list-style-type: none">• Fischen im See• Fragen für Natur-Abenteuerspiele	N <ul style="list-style-type: none">• Nahrungskette• Natur-Kim	W <ul style="list-style-type: none">• Wetterregeln• Wettervorhersage
G <ul style="list-style-type: none">• Gelände-Säuberungs-Aktion• Gewürze anbauen		

Kategorie:Bereitschaft zum Abenteuer des Lebens – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Bereitschaft_zum_Abenteuer_des_Lebens/

Archiviert am: 2025-09-20 00:13:36

Diese Kategorie umfasst alle Artikel zum **Schwerpunkt Bereitschaft zum Abenteuer des Lebens**.

Seiten in der Kategorie „Bereitschaft zum Abenteuer des Lebens“

Es werden 75 von insgesamt 75 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

		K (Fortsetzung)	
	<ul style="list-style-type: none"> Bereitschaft zum Abenteuer des Lebens 	<ul style="list-style-type: none"> Kartenzeichen-Quartett Kartenzeichenmemory Knoten im Alltag Knoten mit Geschichte Knoten und Stühle Kompass-Reigen Kompass-Spiel Konzentrische Kreise 	P (Fortsetzung) <ul style="list-style-type: none"> Punkte im Gelände finden
1	<ul style="list-style-type: none"> 1, 2 oder 3 1, 2, 3 - Weberknoten 		R
A	<ul style="list-style-type: none"> Archäologie Ausrüstung für eine Wanderung 		S
B	<ul style="list-style-type: none"> Bergungseinsatz Bildmorse BiPi feiert Geburtstag Braille-Schrift 	<ul style="list-style-type: none"> Lagerausrüstung Literaturtipp zu Pfadfindertechnik Literaturtipps zu Erste Hilfe Literaturtipps zu Knoten und Bünden 	<ul style="list-style-type: none"> Schatz bergen Schatzsuche Schatzsuche am Papier mit der Windrose Schatzsuche im Labyrinth Scotland Yard auf der Landkarte Scotland Yard in Real Life Sehkim Seilbrücke und Semaphore Sommerlager Tabu Spleißen Sägespäne im Auge
D	<ul style="list-style-type: none"> Der kleine Sinnesgarten 	<ul style="list-style-type: none"> Marathonspiel Mit der Windrose zeichnen Modell mit Höhenschichtlinien Modellanlage bauen Morse-Apparat bauen Morse-Bingo Morse-Scrabble Morsememory Musik wird zur Geheimschrift 	V
E	<ul style="list-style-type: none"> Ein geheimer Bote Entfernungsschätzungen 		W
F	<ul style="list-style-type: none"> Fotos von Kartenzeichen in der Wirklichkeit 	<ul style="list-style-type: none"> Nachrichtenstaffel Nasenhaare 	<ul style="list-style-type: none"> Wandelndes A Wander-Memory Wanderungs-Kim Werkzeug-Memory Windrosen-Geheimschrift Windrosen-Kim Windrosen-Spiel Windrosenspiel Wo steht der Fotograf
G	<ul style="list-style-type: none"> Gegenstände ertasten Geheimschriften Heimstunde Gehen nach dem Kompass Geländespiel erfinden Generationenduell Pfaditechnik 	<ul style="list-style-type: none"> Ortskundung 2 	Z
		<ul style="list-style-type: none"> Popcorn Rally 	<ul style="list-style-type: none"> Zick-Zack-Figur

H

- [Heißer Draht](#)
- [Holzfällen Flugbahn](#)
- [Hörkim](#)

I

- [Ich packe meinen Rucksack...](#)

J

- [Ja-Nein-Schatzsuche](#)

K

- [Kartenzeichen-Bewegungsspiel](#)
- [Kartenzeichen-Kim](#)

Ü

- [Übersetzungsprogramm](#)

Peer Group – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Peer_Group/

Archiviert am: 2025-09-20 00:13:46

Die 11- bis 14jährigen Kids sind in einem sozialen Netzwerk eingebunden, das neben der Familie auch verschiedene äußer-familiäre Freundschaftsformen wie lockere Freundschaften, die/der beste Freundin, Freundschaftsgruppen, Cliques, Sportgruppen etc. beinhaltet. Eine der wichtigsten Formen ist die **Peer Group**, die einen eigenständigen Zusammenschluss gleichaltriger Mädchen und/oder Burschen darstellt.

Sozialformen
<ul style="list-style-type: none">• Individuum• Kleingruppe<ul style="list-style-type: none">◦ Peer Group◦ Interessensgruppe• Großgruppe

Die Peer Group als Teamsystem

Kinder und Jugendliche arbeiten nicht allein an ihrer [persönlichen Entwicklung](#), sondern lernen auch von und mit Gleichaltrigen, indem sie Verantwortung übernehmen, sich Aufgaben aufteilen und Entscheidungen gemeinsam treffen und tragen.

Das Teamsystem ist die grundlegende organisatorische Struktur einer Altersstufe innerhalb einer PfadfinderInnengruppe, die aus kleineren Gruppen von Kindern oder Jugendlichen besteht und von Erwachsenen geleitet wird. Auch als Kleingruppensystem bezeichnet basiert es vorwiegend auf den Sozialformen der Peer Group oder der Interessensgruppe.

Innerhalb jedes Teams organisieren die Mitglieder ihr Leben in der Kleingruppe im Rahmen ihrer Möglichkeiten und Fähigkeiten selbst. Sie übernehmen Verantwortung, teilen sich Aufgaben, entscheiden über Aktivitäten, organisieren sie, führen sie durch und reflektieren sie.

Siehe Auch



[Patrolle als soziales Lernfeld](#)

[Entwicklungsaufgaben](#) in der GuSp-Stufe

Peer group	<ul style="list-style-type: none">• Werteentwicklung• Gemeinschaft• Eigene Meinung• Freundschaften• Mitbestimmung
Identitätsentwicklung	<ul style="list-style-type: none">• Mitbestimmung• Geschlechtsidentität• Fähigkeiten & Fertigkeiten• Herausforderungen & Grenzen• Spiritualität

Teamsystem – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Teamsystem/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:13:56

Kinder und Jugendliche arbeiten nicht allein an ihrer persönlichen Entwicklung, sondern lernen auch von und mit Gleichaltrigen, indem sie Verantwortung übernehmen, sich Aufgaben aufteilen und Entscheidungen gemeinsam treffen und tragen.

Das **Teamsystem** ist die grundlegende organisatorische Struktur einer Altersstufe innerhalb einer PfadfinderInnengruppe, die aus kleineren Gruppen von Kindern oder Jugendlichen besteht und von Erwachsenen geleitet wird. Auch als Kleingruppensystem bezeichnet basiert es vorwiegend auf den Sozialformen der **Peer Group** oder der Interessensgruppe. Innerhalb jedes Teams organisieren die Mitglieder ihr Leben in der Kleingruppe im Rahmen ihrer Möglichkeiten und Fähigkeiten selbst. Sie übernehmen Verantwortung, teilen sich Aufgaben, entscheiden über Aktivitäten, organisieren sie, führen sie durch und reflektieren sie.

Die sieben Elemente der Pfadfinder/innenmethode

- [Gesetz und Versprechen](#)
- [Learning by Doing](#)
- **Teamsystem**
- [Symbolischer Rahmen](#)
- [Lebensraum Natur](#)
- [Persönliche Weiterentwicklung](#)
- [Unterstützung durch Erwachsene](#)

Die Patrulle als soziales Lernfeld

Das selbständige Gestalten von sozialen Kontakten in der Peer Group ist eine wesentliche Entwicklungsaufgabe der 10- bis 13-Jährigen. Indem du Guides und Späher Patrullen bilden lässt, startest du einen Gruppenprozess. Dabei werden sowohl Lernschritte in der Ausbildung einer eigenen Identität gesetzt als auch lernen die Kids Teil eines Teams zu werden.

Warum du bei den Guides und Spähern mit Patrullen arbeitest

Eine erste bemerkenswerte Antwort darauf hat Baden Powell gegeben: „Aus der Sicht der jungen Menschen werden sie bei den Pfadfindern in eine Gemeinschaft – die Patrille – integriert, welche ihrer natürlichen Form sich zu organisieren entspricht – egal ob zum Spiel oder um etwas anzustellen.“

Am Ende der Volksschulzeit haben Kinder einen ersten wichtigen Gipfel in ihrem Leben erreicht. Selbstbewusst und sorgenfrei stehen sie dort, voller Vertrauen in ihre körperlichen und geistigen Fähigkeiten. Gerade die Lust an der Bewegung bildet häufig die Grundlage für die Entwicklung von Freundschaften. Aber auch andere Interessen sind Anknüpfungspunkte. Freundschaften unter Kids bestehen hauptsächlich darin, dass man etwas zusammen unternimmt. Die Gleichaltrigengruppe (Peer Group) bietet den Kids einen neuen Freiraum, der ihrem Bedürfnis entgegen kommt Grenzen und Risiken auszuloten. So entstandene Freundesgruppen sind jedoch weit mehr als nur Interessengemeinschaften. Die Entwicklungspsychologie sieht in der Peer Group ein wichtiges soziales Lernfeld außerhalb der Familie.

Freundschaften erfüllen das wichtige Bedürfnis nach mehr Unabhängigkeit der jungen Jugendlichen. So suchen sie sich bspw. Räume, wo Erwachsene – vor allem Eltern – nichts zu suchen haben. Gleichaltrigengruppen auf Basis von Freundschaften bieten emotionalen Rückhalt und geben Geborgenheit; eine Gemeinschaft von „Schicksalsgenossen“, mit einem ähnlichen Lebensgefühl, denselben Ängsten, Frustrationen und Träumen. Das alles steht am Anfang eines langen Prozesses. Erst in einem späteren Alter führt dieser zur wirklichen Ablösung von zu Hause führt und zur Ausbildung einer erwachsenen Ich-Identität. In dem Maße wie die Orientierung an der Familie abnimmt, steigt die Bedeutung der Gleichaltrigengruppe als Orientierungspunkt für ihre Entwicklung. In diesem Prozess werden wesentliche Lernschritte in der Ausbildung einer eigenen Identität gesetzt. Des Weiteren findet in der Peer Group „Sozialisation“ statt. Das heißt Kids lernen Teil der Gesellschaft zu werden.

Die Gleichaltrigengruppe bietet einen intensiven Übungsraum im Spannungsfeld zwischen „Mich selbst entdecken und abzugrenzen“ und „Teil einer Gruppe werden“.

- **Identitätsentwicklung:** Die Zugehörigkeit zu einer Gruppe, gar Teil eines erfolgreichen Teams zu sein, ist den Kids sehr wichtig und daher von zentraler Bedeutung für die Entwicklung des Identitätsgefühls, d.h. des eigenen Selbstverständnisses. Gruppen fördern individuelle Fähigkeiten und neue Einsichten. Sie helfen den Kids sich selbst zu entdecken, sich klar zu werden, was man will und woran man noch arbeiten muss. Ist das was mich interessiert, auch das, was in der Gruppe oder in der Familie Interesse findet, oder fällt es aus dem Rahmen?
- **Sozialisation durch die Peer Group:** Das heißt, sich in eine Gruppe einzufügen, seinen Platz zu finden, sich aus eigenem Antrieb zu behaupten. Die Peer Group übernimmt im sozialen Leben der Kids eine gewichtige Rolle (neben Schule und Elternhaus): Sie bietet Orientierung und Vorbilder an und normiert das Verhalten, indem sie definiert, was „cool“ ist, welche TV-Serie man sehen muss, welche Klamotten oder Computerspiele in sind, wie wir miteinander umgehen, etc. Diese Gruppenerwartungen beeinflussen die Kids massiv. Der Gruppendruck, insbesondere der Druck nicht aufzufallen, kann so groß sein, dass er auf Kosten der eigenen Individualität geht.

Die Patrulle ist die zentrale Arbeitsform der GuSp-Stufe, um Initiative und Verantwortung in die Hände von jungen Menschen zu legen. Der Hauptgrund, warum Kids immer wieder zu Pfadfinderaktivitäten kommen ist, dass sie mit Freunden etwas gemeinsam unternehmen wollen und die Patrulle dafür eine ideale Arbeitsform bietet.

Die vier Säulen der Patrulle

Die Peer Group bietet Lernfelder für gleich fünf Entwicklungsaufgaben der 10- bis 13-Jährigen, nämlich *Gemeinschaft, Eigene Meinung, Freundschaft, Mitbestimmung und Werteentwicklung*. Zusammengefasst geht es dabei um die selbständige Gestaltung von sozialen Kontakten in der Peer Group. 10- bis 13-Jährige müssen lernen im Spannungsfeld zwischen „Ich und die anderen“ zu bestehen. Für deine pädagogische Arbeit mit den Guides und Spähern lassen sich daher vier Säulen ableiten, die die Sozialform Patrulle charakterisieren.

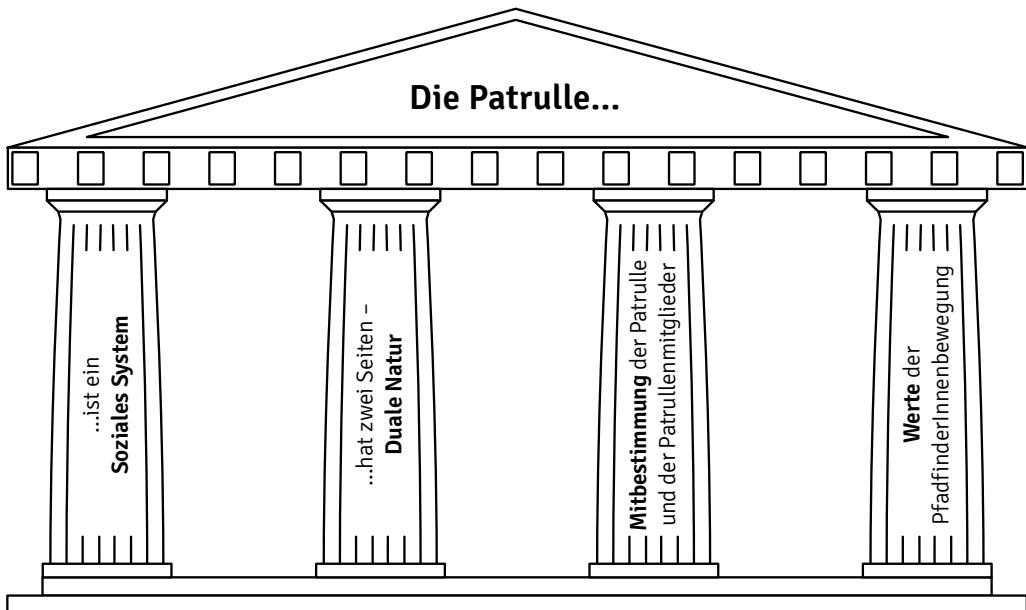


Abb: Die vier Säulen der Patrulle

Was heißt das in der Praxis?

Die Patrulle ist ein soziales System (Erste Säule)

Die Patrulle ist nicht nur eine Organisationsform, ohne Eigenleben, sondern immer ein System in dem Gruppenprozesse ablaufen. So ist es ganz und gar nicht egal, wie sich die Patrulle zusammensetzt, wie sie sich findet oder welches Programm sie durchführt. Deshalb sprechen wir auch von der *Sozialform Patrulle*, da sie den wesentlichen Ort darstellt, wo soziales Lernen in der GuSp-Stufe stattfindet. In der Einleitung konntest du dir bereits ein Bild machen, welche Themen das soziale Lernfeld „Peer Group“ aufspannt. Diese Inhalte sozialen Lernens werden in anderen Grüntönen noch ausführlicher diskutiert werden.

→ grünton Den Rahmen für die Patrulle gestalten, grünton Patrullenaufgaben – schrittweise ein Team werden

Indem du also Guides und Späher Kleingruppen bilden lässt, die über einen längeren Zeitraum gemeinsame Aktivitäten durchführen, startest du einen Gruppenprozess. Im Verlauf dieses Prozesses entstehen in der Kleingruppe eigene Ziele, Spielregeln und soziale Strukturen.

→ Fachwissen für LeiterInnen/Pädagogische Grundlagen/Gruppenentwicklung

Zum Beispiel – Wer nimmt welche Funktionen war? Wer hat das letzte Wort? Worauf gründet sich Ansehen in der Gruppe? Wie gehen wir miteinander um? Das entstehende Gruppengefüge bestimmt im Fortlauf nun selbst wieder den Gruppenprozess und wirkt so auf die einzelnen Gruppenmitglieder zurück. Das bedeutet, dass sich die Kids in ihren Wünschen, Erwartungen, Vorstellungen, etc. im Laufe der Gruppenentwicklung verändern, meist einander annähern. Dadurch erhöht sich die Arbeitsfähigkeit der Patrulle und die Identifikation mit der Gruppe steigt. Deine Aufgabe als Leiter/in ist es diesen Gruppenprozess zu beobachten und gegebenenfalls einzugreifen.

→ grünton Deine Aufgabe als LeiterIn bei der Umsetzung des Patrullensystems

Im folgenden ein Beispiel, wie das soziale Gefüge einer Patrulle aussehen könnte. Im ersten Jahr einigt sich die Patrulle typischerweise auf etliche Regeln des Zusammenlebens. So eine (unausgesprochene) Regel könnte lauten: „Einer für alle, alle für einen“ – deswegen haben sie noch keine Patrulленämter gewählt, sondern rotieren diese am Sommerlager. Die Patrulle hat auch eine eigene Identität entwickelt, ihr Selbstverständnis ist: „Wir sind gemütlich, nur keinen Stress!“ – deswegen nennt sie sich „Patrulle Löwen“ und alle Patrullenmitglieder nehmen sich für ihre Aufgaben am Lager demonstrativ viel Zeit. Die Patrulle hat ein Selbstverständnis entwickelt, welches Verhalten hohes Ansehen hat: Wer laut brüllen kann, sich für die Patrulle einsetzt und regelmäßig in die Heimstunde kommt. Das Sagen hat das älteste Mädchen (Kornettin), wobei die verrückten Ideen vom coolsten Jungen auch gehört werden.



Die zwei Seiten der Patrulle (Duale Natur der Patrulle) (Zweite Säule)

Wie Baden-Powell bereits festgestellt hat, schließen sich Guides und Späher, wenn sie sich selbst überlassen sind, entlang von Interessen und Sympathien zu Kleingruppen zusammen. Wenn du dieses Bedürfnis nach Kleingruppenbildung ernst nimmst, dann arbeitest du mit selbst gewählten Patroullen. Allerdings ist die Patrulle keine gewöhnliche Kleingruppe, sondern sie besitzt zwei Seiten, auch „duale Natur“ genannt. Sie ist gleichzeitig einerseits eine informelle, selbst bestimmte Peer Group und andererseits eine formelle, von der PfadfinderInnengruppe abhängige Arbeitsgruppe.

- **Informelle Seite:** Die Patrulle ist eine selbst gewählte Gruppe von Freunden, mit freiwilligen Mitgliedern, informell organisiert, selbst bestimmt, mit einer eigenen Identität; also eine Peer Group und erwachsenenfreie Zone.
- **Formelle Seite:** Die Patrulle ist eine Lerngemeinschaft, die auf der PfadfinderInnenmethode basiert, in der sich jungen Menschen gegenseitig unterstützen, sich zu einem gemeinsamen Tun und Erleben entschlossen haben und mit ähnlichen Kleingruppen im Rahmen einer Pfadfindergruppe in Beziehung treten.

Eine Peer Group ist definitionsgemäß in keine organisatorische Struktur eingebunden. Doch durch ihre Einbindung in eine Pfadfindergruppe entsteht eben auch eine formelle Gruppe. Die Patrulle ist aus Sicht der Guides und Späher vor allem eine informelle Peer Group, aus Sicht des Leitungsteams auch eine formelle Gruppe. Diese Einsicht hat weitreichende Konsequenzen für die Arbeit mit den Guides und Spähern. Wie eingangs erwähnt stellt die Patrulle ein soziales Lernfeld dar, insbesondere der Aspekt der Peer Group. Für die Entwicklungsaufgabe *Gemeinschaft* ist die Peer Group unerlässlich. Die meisten deiner erzieherischen Bemühungen bzw. die stufentypischen Methoden setzen an der formellen Seite der Patrulle an. Verbunden ist damit die Hoffnung, dass die Lernschritte der formellen Gruppe auch das Zusammenleben der Peer-Group positiv beeinflussen. Und das tun sie in der Tat. Je mehr du die Vorhaben/Ziele der Patrulle unterstützt, desto mehr soziale Lernschritte können deine Kids machen! Du kannst nicht gegen die Peer Group arbeiten, nur mit ihr. Daraus folgt: Deine Kids reden mit – Partizipation ist unerlässlich.

Dazu ein Beispiel: Angenommen ein Konflikt belastet das Zusammenleben in der Patrulle, weil sie am Lager nicht in der Lage ist, eine faire Arbeitsteilung zu finden. Wenn du als Leiter/in eingreifst, ein Machtwort sprichst (bspw. eine fixfertige Aufgabeneinteilung erstellst) und in dieser Rolle den Konflikt löst (das ist manchmal nötig!), dann schwächt dein Eingreifen das soziale System Peer Group. Die Kids können daraus nichts für ihre soziale Kompetenz lernen. Wenn du nicht eingreifst und die Kids mit ihrem Konflikt allein lässt (*laissez faire*), dann löst die Peer Group irgendwann den Konflikt selbst – aber möglicherweise nicht konstruktiv. Sie könnte beschließen, die faulen Mitglieder auszuschließen. Du kannst als Leiter/in auch die Patrulle unterstützen, selbstständig eine konstruktive Konfliktlösung zu entwickeln, ohne ein Machtwort zu sprechen. Beispielsweise könntest du einen Patrullenrat einberufen, wo du die neutrale Moderatorenrolle inne hast. Durch das Schaffen einer positiven Atmosphäre zu Beginn, durch geschickte Fragen und kreative Methoden im weiteren Verlauf, könntest du die Patrullenmitglieder langsam zu einer tragfähigen Konfliktlösung heranführen, die von ihnen selbst (!) entwickelt wird – in einem Klima, das nicht von Schuldzuweisungen geprägt ist, sondern vom Willen, sich für die Patrulle einzusetzen.

Partizipation (Dritte Säule)

Partizipation meint die Mitbestimmung der Patrulle und der einzelnen Patrullenmitglieder, in allen für die Patrulle relevanten Themen. Warum Mitbestimmung? Nun, wir wissen, die informelle Seite der Patrulle ist selbst bestimmt, das ist ihre Natur. Aus der Einsicht „Wir können nicht gegen die Peer Group arbeiten, nur mit ihr“ folgt schlüssig, dass die Kids sich selbst zu Patrullen zusammenfinden, ihre Kornettin bzw. ihren Kornetten wählen und wesentlich das Programm mitbestimmen. Partizipation ist nicht nur eine Vorgabe für die formelle Gruppenseite. Als Leiter/in solltest du auch auf die Partizipationsprozesse in der Peer Group achten, die manchmal recht undemokratisch und im Streit ablaufen. Auch hier gilt, dass die Lernschritte, die du der Patrulle über die formelle Seite ermöglicht, auch das Zusammenleben in der Peer Group beeinflussen. Und zwar:

- Indem du der Patrulle formale Möglichkeiten der Mitbestimmung einräumst (bspw. Patrullenrat) und ihre Entscheidungen ernst nimmst;
- indem du die Patrulle mit Strukturen und Methoden unterstützt und so die Fähigkeit stärkst einen Konsens zu finden bzw. Konflikte konstruktiv auszutragen.

Wenn du der Patrulle keine Möglichkeit zur Mitbestimmung gibst, „erstickst“ du die Peer Group und damit die Patrulle. Wie gelungene Partizipation in der GuSp-Stufe konkret umgesetzt werden kann, findest du im grünton **Kids reden mit – Mitbestimmung innerhalb der Patrulle** und im grünton **Kids reden mit – Mitbestimmung auf Truppenebene**.



Werte der PfadfinderInnenbewegung (Vierte Säule)

Die vierte Säule bedeutet einerseits, dass die Patrulle nicht eine Kleingruppe in irgendeiner beliebigen Jugendorganisation darstellt, sondern was spezifisch Pfadfinderisches! Mit dieser Rückbindung der Patrulle an die PfadfinderInnenwerte grenzen wir uns von anderen Organisationen ab.

Andererseits entwickelt die Peer Group als soziales System ihre Gruppennormen (Ziele, Werthaltungen, Spielregeln) selbstständig. Die Schranken für diesen Gruppenprozess setzen die Werthaltungen der PfadfinderInnenbewegung. Die Patrulle soll mitbestimmen, trotzdem kann sie nicht alles machen, was sie will. So könnte eine Patrulle beschließen, in einer Nacht- und Nebelaktion die Essstelle einer anderen Patrille zu verwüsten, einen Außenseiter zu tyrannisieren oder permanent sexistische Sprüche zu klopfen. Hier ist es deine Verantwortung als Leiter/in einzuschreiten und Grenzen zu ziehen.

Die Patrulle lernt Werthaltungen nicht nur durch das Ausloten von Grenzen sondern vor allem von Vorbildern. Als Leiter/in beobachten dich die Kids bewusst und unbewusst, sie sehen zu dir auf und nehmen sich dein Verhalten zum Vorbild. Auf diesem Weg beeinflusst du nachhaltig das soziale Leben der Peer Group bzw. der Patrulle.

Kurz: Kids suchen Freundesgruppen, sie wollen Teil eines tollen Teams sein. Patrullen können ihnen genau das bieten. Mit Patrullen zu arbeiten heißt für dich als Leiter/in das Lernfeld „Patrulle“ so zu gestalten, dass soziales Lernen in der Peer Group stattfinden kann.

→ grünton Schlüsselfigur Guides/Späher-LeiterIn

Weiterführendes

Was ist ein „soziales System“?

Systemtheoretisch betrachtet entsteht eine Gruppe durch (willkürliche) Grenzziehung, d.h. in dem sich ihre Mitglieder deutlich von der Mitwelt abgrenzen – was außerhalb dieser Grenzen liegt, wird als Umwelt wahrgenommen. Diese Grenzen bestehen aus Handlungen, Gefühlen und Weltanschauungen der Gruppe. Wenn eine Gruppe die Grenze zur Umwelt nicht mehr aufrechterhalten kann, löst sie sich definitionsgemäß auf. Für ihre Mitglieder erscheint es nicht mehr attraktiv, Teil der Gruppe zu sein. Eine attraktive Gruppe erreicht auf kreative und effiziente Weise ihre Ziele, wobei jedes Mitglied seinen Beitrag dazu leistet. Dabei spielen sowohl die individuellen Bedürfnisse, Werte und Erwartungen eine Rolle, als auch die Rahmenbedingungen und die Einflüsse der Umwelt auf die Gruppe. Für die Attraktivität einer Gruppe ist nicht nur die Zielerreichung, sondern auch der Umgang innerhalb der Gruppe von Bedeutung. Freundschaftliche Beziehungen, ein offener, wertschätzender Umgang auf Basis von Vertrauen, partnerschaftliche Leitung fördern den Zusammenhalt. Aber auch ein „äußerer Feind“ oder ein Sündenbock können eine Gruppe stabilisieren. Die Aufrechterhaltung der Grenze erfordert also fortlaufende Aktivitäten der Gruppe, denn die wesentlichen Bausteine Erfolg und Zusammengehörigkeitsgefühl sind flüchtig – sie existieren immer nur im Moment.

- **Fachwissen für LeiterInnen**/Pädagogische Grundlagen/Entwicklungsaufgaben
- **Fachwissen für LeiterInnen**/Pädagogische Grundlagen/Gruppenentwicklung
- grünton **Die Entwicklungsaufgaben und Methoden der GuSp-Stufe**
- grünton **Partizipation – Kids reden mit**
- grünton **Den Rahmen für die Patrulle gestalten**
- grünton **Patrullenaufgaben – Schrittweise ein Team werden**
- grünton **Kids reden mit – Mitbestimmung innerhalb der Patrulle**
- grünton **Kids reden mit – Mitbestimmung auf Truppenebene**
- grünton **Patrullenämter und KornettIn – Schrittweise Verantwortung übernehmen**

Anmerkung: Zum Redaktionsschluss bereits fertiggestellte grün töne können durch einen Link hier im pdf direkt angeklickt werden. Besteht kein Link, so ist der entsprechende grün ton erst im Werden oder über die Übersicht zu finden.

Den Rahmen für die Patrulle gestalten

Deine Aufgabe als Leiter/in ist, den Rahmen für das soziale System Patrulle so zu gestalten, dass sich die Patrulle gut entwickeln kann und die Guides und Späher ihre Patrulle als attraktiv erleben. Dieser Grünton diskutiert einige Rahmenbedingungen wie Patrullengröße, Betreuungsverhältnis, duale Natur der Patrulle, Altersstruktur und Geschlechterverhältnis sowie deren Auswirkungen auf die Arbeitsfähigkeit und den Zusammenhalt der Patrulle.

Die Patrulle ist die Sozialform bei den Guides und Spähern, welche die Kids bei ihrer Entwicklung unterstützt. Zwischen der individuellen Entwicklung (**grünton Die Entwicklungsaufgaben und Methoden der GuSp-Stufe**) der Patrullenmitglieder und der Entwicklung der Patrulle als soziales System besteht eine Wechselwirkung, welche unter den richtigen Rahmenbedingungen seine volle Wirkung entfalten kann. Doch was sind diese „richtigen“ Rahmenbedingungen?

Dieser Grünton gibt einige Anregungen, wie du die Rahmenbedingungen für deine Patrullen gut gestalten kannst, damit sich deine Guides und Späher in ihren Patrullen wohlfühlen und soziales Lernen passieren kann.

Guides und Späher wollen Teil eines erfolgreichen Teams sein. Erfolgreich und damit attraktiv ist eine Patrulle, wenn sie ihre Ziele erreicht und sich alle Patrullenmitglieder wohlfühlen, d.h. ein hohes Zusammengehörigkeitsgefühl herrscht. Beides ist für das längerfristige Bestehen der Patrulle notwendig – ansonsten zerfällt die Patrulle.

Inhaltliche Erfolge feiern kann die Patrulle aber nur, wenn sie arbeitsfähig wird. Dies ist ein Lernprozess der durchschnittlich 2-3 Jahre lang dauert. Ebenso wichtig ist der Zusammenhalt der Patrulle, welcher stark vom Klima und freundschaftlichen Umgang in der Patrulle abhängt. Doch den Guides und Spähern fällt es nicht immer leicht, freundschaftlich zu handeln. Doch auch das ist ein Lernfeld für deine jungen Jugendlichen.

Im Folgenden werden sechs wichtige Rahmenbedingungen diskutiert, die du als Leiter/in bedenken und umsichtig gestalten solltest.



1. Größe der Patrulle

Die optimale Anzahl an Patrullenmitgliedern liegt bei fünf bis acht Kindern. Bei dieser Patrullengröße kann sich noch jedes Patrullenmitglied angemessen einbringen und den Überblick über die Gruppe behalten. Weiters bleibt die Patrulle mit dieser Anzahl an Kids noch entscheidungs- und konsensfähig, ohne „ewige“ Diskussionen führen zu müssen. Das ist eine wichtige Voraussetzung, damit die Patrulle inhaltlich arbeiten kann.

2. Identifikation mit der Patrulle durch Symbole und Rituale

Das Zugehörigkeitsgefühl zu einer Patrulle steigt, wenn sich die Kids mit ihrer Patrulle identifizieren können. Dazu dienen unter anderem Symbole, wie ein selbst gefundener Patrullenname, ein Logo oder Rituale wie ein Ruf. (**grünton Traditionen**) Unterstützung brauchen die Kids dazu vor allem in der Phase der Patrullenfindung (**grünton Deine Aufgabe als LeiterIn bei der Umsetzung des Patrullensystems**).



3. Unterstützung durch kompetente Leiter/innen

Wie oben erwähnt, steigt die Attraktivität für die Patrullenmitglieder, wenn die Patrulle, neben den individuellen Zielen der Kids, gemeinsame Ziele verfolgt und erreicht. Deine Aufgabe als Leiter/in ist u.a. die Patrulle darin zu unterstützen, zuerst ein gemeinsames Ziel zu erkennen und dann auf deren Erreichung erfolgreich hinzuarbeiten. Auch den freundschaftlichen Umgang gilt es als Leiter/in im Auge zu behalten. Dies sind anspruchsvolle Aufgaben, daher empfiehlt es sich einen/eine Leiter/in pro Patrulle abzustellen. Dadurch kann gewährleistet werden, dass nicht nur die Patrullen als Ganzes sondern auch deren Mitglieder als Individuen wahrgenommen und gefordert bzw. gefördert werden können.

4. Duale Natur der Patrulle: Formelle und Informelle Leitung

Jede Gruppe braucht Leitung, d.h. eine Person¹, die bspw. Vorschläge macht, Aufgaben koordiniert, Entscheidungen herbeiführt, Aktivitäten einfordert oder begeistern kann.

Die „duale Natur“ ist eine der vier Säulen der Patrulle, d.h. die Patrulle hat eine formelle und eine informelle Seite. Beide Seiten benötigen Leitung!

→ grünton Die Patrulle als soziales Lernfeld

Die formelle Leitung einer Patrulle obliegt dir als Leiter/in und darf nicht an ein Patrullenmitglied abgegeben werden. Schließlich bist du rechtlich und pädagogisch verantwortlich. Als Leiter/in schaffst du ein Umfeld, welches durch aufeinander aufbauende Teilschritte die Bearbeitung der fünf Entwicklungsaufgaben rund um die Peer Group ermöglicht. Dies ist deine wesentliche Aufgabe als formelle Leitung.

Zusätzlich zur formellen Leitung bildet sich mit der Zeit eine informelle Leitungsperson aus den Patrullenmitgliedern hervor. Diese Anführer/innen der Peer-Group („Rädelsführer/in“) spielen für die Meinungsbildung der Patrulle eine große Rolle. Wichtig: Die informelle Leitung muss nicht beim Kornetten/bei der Kornettin liegen, sie kann sich erst nach der Wahl eines Kornetten/einer Kornettin² ergeben oder sich bereits lange vor der Bildung der Patrulle herausgebildet haben. (grünton Patrullenaufgaben – Schrittweise ein Team werden, grünton Patrullenämter und KornettIn – Schrittweise Verantwortung übernehmen)

Ausgangssituation gleichaltrige Patrulle

Die gleichaltrige Patrulle stellt eine Peer Group im engeren Sinn dar (Gleichaltrige – nicht Gleichgestellte), dadurch befinden sich die Kids auf einem ähnlichen Entwicklungsstand (z.B. Vorwissen, Sprache), was zu produktivem Arbeiten führen kann.

Daraus ergibt sich aber die Situation, dass es keine Erfahrungswerte in der Patrulle bei neuartigen Situationen gibt.

Es ist kein Lernen von älteren Patrullenmitgliedern möglich, dadurch kann sich ein höherer Betreuungsaufwand der Leiter/innen ergeben (z.B. Knoten für Lagerbauten müssen von den Leiter/innen vorgezeigt werden).

Die Förderung von selbstständigem Lernen der Kids kann den erhöhten Betreuungsaufwand der Leiter/innen abfedern (z.B. Kids sind fähig sich Grundlagen zu einem Thema aus dem Joker zu erarbeiten).

Das soziale Gefüge deiner Patrullen verändert sich ständig, so auch die informelle Leitungsperson. Damit die Patrulle ihre Ziele erreichen kann, ist die Auseinandersetzung über den Umgang mit Macht bzw. Machtbalancen in der Gruppe notwendig. Die in Patrullen regelmäßig zu beobachtenden Rivalität um die „besten“ oder „richtigen“ Ideen, Vorschläge und Lösungen, die oberflächlich auf der Sachebene zu liegen scheinen, berühren genau diese Frage.

¹ Die Leitungsaufgaben müssen nicht alle von einer einzigen Person wahrgenommen werden, die einzelne Guides und der einzelne Späher wären damit überfordert. In guten Teams werden diese Aufgaben häufig von mehreren Personen abwechselnd wahrgenommen. Wichtig ist, dass sie überhaupt jemand wahrnimmt.

² Der/die Kornett/in hat die Funktion des Sprechers und Koordinators der Patrulle. Er/Sie ist die Stimme/Vertretung der Patrulle nach außen. Idealerweise hat er/sie den Überblick über das Programm und die Organisation in der Patrulle behalten und koordiniert die Aufgaben innerhalb der Patrulle.

Ausgangssituation gemischtaltrige Patrulle

Die gemischtaltrige Patrulle ist keine Peer Group im engeren Sinne, sondern Kids mit unterschiedlichem Entwicklungsstand und unterschiedlichen Erfahrungswerten aufgrund des unterschiedlichen Alters und der Zugehörigkeit der Stufe. Dadurch kann Wissen innerhalb der Patrulle weitergegeben werden.

Daraus ergibt sich eine Situation, die Abstimmungsaufwand zwischen Patrullenmitgliedern bzgl. Wissens notwendig macht.

Wenn Wissen weitergegeben wird, benötigt das mehr Zeit für die Bearbeitung von Aufgaben. Andernfalls kann es vorkommen, dass einzelne Kids bei Aufgaben übergangen werden, weil sie noch nicht das benötigte Wissen mitbringen.

Die Förderung von kollegialem Arbeiten kann eine eingeschweißte Patrulle formen und die gegenseitige Unterstützung zur Selbstverständlichkeit machen.



5. Altersstruktur innerhalb der Patrullen

Es gibt zwei Arten der Altersstruktur in Patrullen, die sogenannte „Orgelpfeifen-Patrulle“ (Kinder unterschiedlichen Alters sind gemeinsam in einer Patrulle) und die „Gleichaltrigen-Patrulle“. Es gibt kein „besseres“ oder „schlechteres“ System, beide haben Vorteile und Nachteile, die Vorteile des einen sind die Nachteile des anderen Systems.

Zur Veranschaulichung sind beide Systeme in einer Gedankenfolge dargestellt, welche die Stärken und Gefahren des jeweiligen Systems aufzeigt und veranschaulicht, wo die Nachteile des einen Systems die Vorteile des anderen sind.

Es kann nicht von vornherein festgelegt werden, mit welcher Form gearbeitet werden sollte, da die Gegebenheiten in deinem Trupp wesentliche Einflussfaktoren für die Zusammensetzung der Patrullen darstellen. Außerdem kann für die Entwicklung der Kids in deinem Trupp das eine oder das andere System die bessere Arbeitsform darstellen. Dazu ist es aber notwendig, die Stärken und Schwächen der beiden Systeme zu kennen. Bei der Patrullenbildung sollte aber immer der Wunsch der Kids im Vordergrund stehen.

6. Geschlechterverhältnis

Kids reden mit gilt auch im Hinblick auf das Geschlechterverhältnis. Es gibt drei Möglichkeiten, wie das Geschlechterverhältnis innerhalb einer Stufe gestaltet sein kann:

- Gleichgeschlechtliche Trupps (dadurch gleichgeschlechtliche Patrullen)
- Gemischtgeschlechtliche Trupps mit gleichgeschlechtlichen Patrullen
- Gemischtgeschlechtliche Trupps mit gemischtgeschlechtlichen Patrullen

Unabhängig vom Geschlechterverhältnis innerhalb des Trupps können die Entwicklungsaufgaben von den Kids bearbeitet werden, doch im Sinne einer reichen Erfahrungswelt sollten Guides und Späher beides erleben: Programm im gemischt- und gleichgeschlechtlichen Rahmen. Das heißt, für gleichgeschlechtliche Patrullen solltest du versuchen, gemeinsame Aktivitäten mit andersgeschlechtlichen Trupps/Patrullen durchzuführen. Für gemischtgeschlechtliche Patrullen hingegen solltest du Gelegenheiten schaffen, bei denen Programm speziell für Jungs und Mädels gestaltet wird.

→ grünton **Geschlechterbezogenes Arbeiten mit Kids**

Was heißt das in der Praxis?

Die ideale Patrulle hängt weder von der Alters- noch von der Geschlechterstruktur ab, sondern von der Anzahl an Patrillenmitgliedern und dem Betreuungsverhältnis. Hier haben wir als Leiter/innen einen wesentlichen Einfluss und können ausreichend Unterstützung bei der Patrullenfindung bieten. **Konkrete Tipps zur Patrullenfindung findest du im grünton Deine Aufgabe als LeiterIn bei der Umsetzung des Patrullensystems.**

Nicht in allen Trupps können Patrullen in der idealen Größe gebildet werden oder ein/e Leiter/in pro Patrulle gefunden werden. Im Vordergrund bei der Bildung der Patrullen sollte immer der Wunsch der Kids stehen (**grünton Partizipation – Kids reden mit!**) und gegebenenfalls Abweichungen vom „Ideal“ in Kauf genommen werden, solange diese die Entwicklung der Patrulle und deren Mitglieder nicht gefährdet. Hier ist Fingerspitzengefühl von dir als Leiter/in gefragt.

Die Patrullenbildung ist stark von den Gegebenheiten in deinem Trupp abhängig, daher stellen wir anhand eines Beispiels dar, wie die Informationen aus dem ersten Teil bei der Patrullenbildung helfen können.

Beispiel: Trupp mit 9 Kids

Orientierst du dich an der „optimalen“ Patrullengröße, kannst du weder eine noch zwei Patrullen bilden. Sind die Kids nicht in der Lage eine Lösung zu finden, können Informationen von dir hilfreich sein. Daher solltest du folgendes bedenken:

- Ist im Trupp nur ein/e Leiter/in vorhanden, können zwei Patrullen ev. nicht ausreichend betreut werden.
- Fehlen regelmäßig Kids in den Heimstunden und sind dadurch max. 8 Kids anwesend, wäre eine Patrulle zwei vorzuziehen.
- Teilen sich die Kids in zwei Altersgruppen, könnten zwei gleichaltrige Patrullen Vorteile mit sich bringen. Gibt es aber nur einen/eine Leiter/in, könnten gemischtaltrige Patrullen dem Leiter/der Leiterin Arbeit abnehmen.
- Ist es eine gemischtgeschlechtliche Gruppe, kann das Verhältnis von Jungs zu Mädels ausschlaggebend für die Patrullenbildung sein. Z.B. kann es sinnvoller sein, wenn zwei Patrullen gebildet werden, wenn es nur einen Burschen oder nur ein Mädel gibt, da dieser/dieses sich in einer kleinen Patrulle wohler fühlt/bzw. er/sie sich besser einbringen kann.



Auswirkungen aufs Programm

Die Anzahl und die Größe der Patrullen haben direkte Auswirkungen aufs Programm. Unabhängig von der Gesamtanzahl der Kids in einem Trupp, gilt es einige Punkte zu bedenken. Zur Veranschaulichung wird das Beispiel mit dem Trupp und den 9 Kids weitergeführt. Daraus können zwei Situationen entstehen:

Situation 1: Eine Patrulle mit neun Kids

Bei einer Patrulle ergibt sich der Vorteil, dass bei der Programmplanung und Durchführung nie parallel mehrere Patrullen beschäftigt werden müssen. Der Nachteil ist, dass es z.B. schwierig ist, Wettbewerbe durchzuführen, da dies nur patrullenintern stattfinden könnte (was den Zusammenhalt schwächt!) oder gegen andere Faktoren z.B. Zeit. Das kann sich auf die Motivation der Patrullenmitglieder auswirken. Die Funktion des Kornetten/der Kornettin als Kommunikationsschnittstelle zwischen Patrulle und Leiter/innen ist in dieser Situation weniger sinnvoll bzw. fast nicht notwendig. Allerdings sollte in Bezug auf Großlager und gruppenübergreifende Veranstaltungen die Situation der Kommunikationsschnittstelle trotzdem geübt werden z.B. können die Aufgaben über den Kornetten/die Kornettin an die Patrulle gegeben werden.

Bei einer großen Patrulle muss darauf geachtet werden, dass alle Kids beim Programm beteiligt bzw. beschäftigt sind und trotzdem noch als Patrulle agieren. Der Vorteil darin liegt, dass größere Aufgaben an die Patrulle gestellt werden können/bzw. sogar müssen, z.B. größere Lagerbauten.

Situation 2: Zwei Patrullen mit fünf bzw. vier Kids

Kleine Patrullen haben den Vorteil, dass die Kids innerhalb der Patrulle sehr viel Interaktion haben und auch bei kleineren Aufgabenstellungen meistens alle mitarbeiten müssen. Dadurch, dass es zwei Patrullen gibt, kann die Stufenmethode Wettbewerb besser eingesetzt werden. Fehlen allerdings Kids, kann es passieren, dass eine Patrulle nur mehr mit zwei Kids dasteht und das Programm nur durch Zusammenlegen der Patrullen durchgeführt werden kann. Das kann Probleme mit sich bringen und ist für das Identitätsgefühl der Kids mit der Patrulle nicht ideal.

Bei der Programmplanung und Durchführung muss darauf geachtet werden, dass das Programm für mehrere Patrullen gleichzeitig durchführbar ist. Andererseits kann es sein, dass mehrere Patrullen die Durchführung von verschiedenen Programmpunkten erst ermöglichen, z.B. eine Patrulle bereitet Programm für eine/mehrere andere Patrullen vor. Bei der Planung sollte die Anzahl der Leiter/innen im Trupp für die Durchführung bedacht werden, z.B. Stationenlauf mit einem/einer Leiter/in pro Station.

Aus den Beispielen geht hervor, dass die Zusammensetzung des Trupps Auswirkungen auf das Programm hat und bei der Patrullenbildung bedacht werden sollte. Letztlich sollten die Guides und Späher entscheiden, wie sie sich zu Patrullen zusammenfinden möchten. Entsprechend den Stärken und Schwächen der jeweiligen Situation wirst du als Leiter/in Rahmenbedingungen gestalten, „Leitplanken“ aufstellen und Impulse setzen, so dass ein Lernfeld für die Patrulle entsteht, das Teamfähigkeit fordert und fördert sowie den Zusammenhalt und den freundschaftlichen Umgang stärkt.

Konkrete Tipps, wie du die Guides und Späher unterstützen kannst, schrittweise arbeitsfähiger zu werden, findest du im grünton Patrullenaufgaben – Schrittweise ein Team werden.

Weiterführendes

- WOSM The Youth Involvement Toolbox → Tool Box 021: Peer education and youth participation (Englisch)
- **Fachwissen für LeiterInnen**/Pädagogische Grundlagen/Gruppenentwicklung
- **grünton Patrullenaufgaben – Schrittweise ein Team werden**
- **grünton Patrullenämter und KornettIn – schrittweise Verantwortung übernehmen**
- **grünton Deine Aufgabe als LeiterIn bei der Umsetzung des Patrullensystem**

Anmerkung: Zum Redaktionsschluss bereits fertiggestellte grün töne können durch einen Link hier im pdf direkt angeklickt werden. Besteht kein Link, so ist der entsprechende grün ton erst im Werden oder über die Übersicht zu finden.

Mitbestimmung – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Partizipation/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:14:09

Mitbestimmung bedeutet, dass Kinder und Jugendliche bei Themen, die für sie relevant sind, mitsprechen können und bei Entscheidungen, welche ihr Leben betreffen, mitgestalten können.

Erwachsene unterstützen sie bei der Entwicklung der dazu nötigen Fähigkeiten und etablieren einen methodischen und organisatorischen Rahmen, der altersgemäße Partizipation ermöglicht. Gelungene Partizipation ist freiwillig, herausfordernd und macht Spaß.

Kindern und Jugendlichen wird einerseits so viel Verantwortung überlassen und andererseits so viel Unterstützung geboten, dass sie Schritt für Schritt lernen, gemeinsam Entscheidungen zu treffen. Sie erwerben dadurch wichtige soziale Kompetenzen: Partizipation stärkt ihre Eigenverantwortung, leistet einen wesentlichen Beitrag zur Bearbeitung ihrer [Entwicklungsaufgaben](#) und motiviert sie, ihre Lebenswelt aktiv und eigeninitiativ mitzugestalten. Kindern und Jugendlichen soll bewusst werden, dass sie selbst entscheiden und dass ihre Entscheidungen ernst genommen und umgesetzt werden.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Mitbestimmung als Entwicklungsaufgabe der GuSp](#)
- [2 Partizipationsleiter](#)
 - [2.1 Beschreibung der einzelnen Stufen der Leiter der Partizipation](#)
- [3 Ideen für die Durchführung](#)
- [4 Siehe Auch](#)

Mitbestimmung als Entwicklungsaufgabe der GuSp

Kinder der Guides-/ Späherstufe beteiligen sich im Rahmen ihrer individuellen Entwicklung an demokratischen Prozessen und helfen bei der Findung von Regeln für die Gemeinschaft mit.

10- bis 13-Jährige wollen bei Themen mitbestimmen, die für sie bedeutungsvoll sind. Das stärkt ihr Selbstbewusstsein und fördert die Einsicht, dass Mitbestimmen auch Mitverantworten heißt. Durch die gesammelten positiven Erfahrungen, die eigene Lebenswelt mitgestalten zu können, sind die Jugendlichen weniger anfällig sich destruktiv zu verhalten. Des Weiteren bieten Partizipationsprozesse den jungen Jugendlichen die Chance, Handlungsmöglichkeiten zu erkennen, diese zu gestalten und dadurch planvolles und reflektierendes Denken zu üben.

[EntwicklungsAufgaben](#) in der GuSp-Stufe

Peer group	<ul style="list-style-type: none"> • Wertentwicklung • Gemeinschaft • Eigene Meinung • Freundschaften • Mitbestimmung
Identitätsentwicklung	<ul style="list-style-type: none"> • Mitbestimmung • Geschlechtsidentität • Fähigkeiten & Fertigkeiten • Herausforderungen & Grenzen • Spiritualität

Partizipationsleiter

Bei der Partizipationsleiter wird der Umfang und Grad der Mitbestimmung gewählt. Die „Leiter der Partizipation“ von Roger Hart (siehe Abbildung) beschreibt die unterschiedlichen Level von Mitbestimmung, wobei der Grad der Einbindung der Kinder und Jugendlichen in den Entscheidungsprozess schrittweise zunimmt. Die ersten drei Stufen sind nicht-partizipativer Natur. Diese solltest du vermeiden, da sie unseren Werten nicht entsprechen. Die Stufen vier bis acht sind Gelegenheiten echter Partizipation. Die aufeinander aufbauenden Stufen können von den Kindern und Jugendlichen je nach Reife, Kompetenz und Umfang des Themas bewältigt werden.

- Für WiWo sind vor allem die Stufen 4 bis 6 relevant
- Für GuSp sind vor allem die Stufen 4 bis 7 relevant
- CaEx und RaRo stehen alle Stufen 4 bis 8 zur Verfügung

Beschreibung der einzelnen Stufen der Leiter der Partizipation

1. Manipulation

Fremdbestimmt und nicht informiert. Kinder und Jugendliche werden von Erwachsenen für Erreichung eigener Ziele verwendet, ohne sie über diese fremden Ziele aufzuklären.

2. Dekoration

Kinder und Jugendliche wirken bei einer Veranstaltung von und für Erwachsene mit, wissen kaum worum es geht und sind bei der Organisation des Anlasses nicht beteiligt.

3. Scheinpartizipation

Kinder und Jugendliche dürfen zwar (symbolisch) ihre Meinung kundtun, aber dies hat weiter keine Konsequenzen.

4. Information

Die Aufgabe ist fremdbestimmt, aber Kinder und Jugendliche wissen über die Ziele Bescheid und leisten einen echten Beitrag (bspw. Kids bekommen den Auftrag, für den Gruppenflohmarkt Kerzen zu gießen).

5. Beteiligung

Die Aktivität wird zwar von den LeiterInnen geplant, aber die Kinder und Jugendlichen werden bei allen wichtigen Entscheidungen einbezogen (bspw. das Thema für eine Heimstunde wird von den Kids ausgewählt, welche dann von den LeiterInnen vorbereitet wird).

6. Kooperation

Der Anstoß für eine Aktivität kommt von den LeiterInnen, Entscheidungen und Planung der Aktivität erfolgen durch Kids und LeiterInnen gemeinsam (bspw. GuSp Patrullenaktion, CaEx Unternehmen).

7. Laissez-faire

Von den Kindern und Jugendlichen allein initiiert und durchgeführt; von der Patrulle oder Runde selbst gestaltete Zeit, LeiterInnen unterstützen ggf. bei der Definition des Rahmens (bspw. Lagerfreizeit).

8. Begleitung

Von Jugendlichen initiiert, geteilte Entscheidungen mit LeiterInnen; Projekt wird von den Jugendlichen eigenständig geplant und durchgeführt, LeiterInnen werden ggf. von ihnen als ExpertInnen beigezogen (bspw. RaRo Projekt).

Tatsächlich gibt es noch eine 9. Stufe auf der Partizipationsleiter, nämlich die Selbstorganisation. Diese ist Gruppen von Erwachsenen vorbehalten, die keine pädagogische Betreuung mehr brauchen. Selbstorganisation leben wir bspw. in den [Landesjungendräten](#) und dem [Bundesjugendrat](#) oder im [Gruppenrat](#).

Ideen für die Durchführung

Partizipation muss geübt werden. Deshalb ist es sinnvoll, vielfältige Partizipationsformen zu nutzen. Du kannst Kinder und Jugendliche sowohl geplant als auch spontan am Programm mitbestimmen lassen.

Regelmäßige Formen der Mitbestimmung in der GuSp-Stufe sind:

- [Patrullenrat](#)
- [Trupprat](#) und
- [Truppversammlung](#)

Gelungene Mitbestimmung orientiert sich an den Fähigkeiten der Guides und Späher. Hier kannst du die Kids fordern und fördern indem du Methoden zur Ideen- oder Entscheidungsfindung anbietest. Lass den Kids Zeit, eine neue Methode kennenzulernen und sie zu erproben. Um jedoch Langeweile zu vermeiden, solltest du versuchen, Vielfalt in deine Methoden zu bringen.

Methoden zur Entscheidungsfindung

- [Lasst Körper sprechen](#)
- [Abstimmung mit den Füßen](#)
- [Abstand nehmen](#)
- [Pro-und-Contra-Diskussion](#)
- [Kopfstandmethode](#)
- [Stille Diskussion](#)
- [Entscheidungsmatrix](#)
- [Klebpunktemethode](#)
- [Stegreifmethode](#)

Siehe Auch

-



[Partizipation - Kids reden mit](#)

-



[Kids reden mit: Mitbestimmung in der Patrulle](#)

-



[Kids reden mit: Mitbestimmung auf Truppebene](#)

- LeiterInnen-Fachwissen: [Entscheidungsfindung](#)
- LeiterInnen-Fachwissen: [Partizipation](#)

[\[\[Kategorie:Mitbestimmung\]\]](#)

Reflexion – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Feedback/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:14:19

Reflexion ist das Nachdenken über eine vergangene Situation, wie zum Beispiel eine Heimstunde oder einen Lagertag. Du kannst eine Situation für dich selbst oder mit deinem Team reflektieren, und natürlich mit deinen Kindern und Jugendlichen.

Ziele

Wozu brauche ich das?

Die Reflexion soll dir helfen, das Erlebte zu verarbeiten. Einerseits kannst du überlegen, was gut funktioniert hat und ihr das nächste Mal wieder so machen wollt – andererseits kannst du schauen was nicht so toll geklappt hat und es also in Zukunft zu vermeiden gilt. Bei der Reflexion habt ihr natürlich auch die Möglichkeit euch auszutauschen, denn nicht jeder erlebt Situationen auf die gleiche Art und Weise.

Vergiss nicht bei der Planung einer Aktion, dir die Reflexion vom letzten Mal zur Hand zu nehmen! Denn Reflexionen sind kein Selbstzweck, sondern sollen auch dazu dienen, für die Zukunft zu lernen.

Feedback und Reflexionsmethoden

Methoden zur Reflexion

- [Ampel-Feed-back](#)
- [Auswertungsgalerie](#)
- [Blitzlicht](#)
- [Energiepegel-Anzeige](#)
- [Erwartungsposter](#)
- [Hand-Feed-back](#)
- [OE-Feed-back-Bögen](#)
- [Sektreflexion](#)
- [Theater](#)
- [Writer's Workshop](#)
- [Zettel auf dem Rücken](#)

Siehe Auch

[Fachwissen zu Reflexion](#)



Kids reden mit: Mitbestimmung innerhalb der Patrulle

Mitbestimmung in der Patrulle ist Voraussetzung dafür, dass deine Guides und Späher ihr Leben in der Patrulle selbst gestalten können. Als Leiter/in setzt du die Grenzen für den Raum und die Inhalte, bietest Unterstützung und Halt ebenso wie ein herausforderndes Lernfeld für die Patrulle. Dieses Kapitel beschreibt, wie du Mitbestimmung in deinen Patrullen vor allem durch die Methode des Patrullenrates gestalten kannst.

Die Methode

Welche Formen der Mitbestimmung in der Patrulle gibt es?

Wir unterscheiden zwei verschiedene Formen der Mitbestimmung in der Patrulle. Zum einen den Patrullenrat als formelle Art und zum anderen alle anderen eher informellen Arten.

Informelle Formen können z.B. schnelle Entscheidungen bei einem Stationenlauf oder die Verteilung von Aufgaben innerhalb der Patrulle sein. Diese finden vor allem innerhalb der Peer Group „Patrulle“, also ohne dich als Leiter/in statt. → grünton **Die Patrulle als soziales Lernfeld**. Ihr Vorteil besteht neben oft schnellen Entscheidungen vor allem darin, dass es Formen sind, die aus der Patrulle selbst kommen und damit ein Feld zum sozialen Lernen bieten. Durch das Arbeiten in und mit Patrullen gibst du informeller Mitbestimmung automatisch Raum, lasse sie ruhig zu. Nicht jede kleine Entscheidung oder Aufgabe erfordert einen Patrullenrat.

Als Leiter/in bist du der Patrulle Vorbild im Umgang mit anderen Menschen und im Zusammenarbeiten in einem Team. Das Vorleben von gleichberechtigtem, demokratischem und respektvollem Umgang miteinander ist für Guides und Späher eine der wichtigsten Erkenntnisquellen für das Leben in der Patrulle.

Bei informellen Formen der Mitbestimmung kommt es leicht zu Ungleichgewichten innerhalb der Patrulle. So könnte beispielsweise der Kornett immer alles bestimmen; oder es gibt Patrullenmitglieder, die die anderen immer überstimmen. Deine Aufgabe ist die Patrulle zu beobachten und solche Ungleichgewichte an die Patrulle rück zu melden. Vielleicht bringst du es auch im nächsten Patrullenrat als Thema ein.

Der Patrullenrat

Ein Patrullenrat eignet sich immer dann, wenn du den Prozess der Bearbeitung eines Themas herausstreichen möchtest und ein Konsens das Ziel ist. Konsens bedeutet dabei, dass z.B. nicht 4 von 6 beschließen können, was die anderen beiden zu tun haben, sondern, dass alle Patrullenmitglieder gemeinsam die Entscheidungen und Konsequenzen mittragen.

Die im Patrullenrat behandelten Themen kommen großteils direkt von den Guides und Spähern. Themen eines Patrullenrates sind daher:

- Alle wichtigen Themen der Patrulle
- Patrullenaktivitäten
- Ideen für die Heimstunde
- Reflexion des Programms, der Planung und Durchführung
- Probleme besprechen und lösen
- Vorschläge an den Trupp/aus dem Trupp
- Feedback an Einzelne

Struktur & Atmosphäre

Durch seine Regelmäßigkeit und seine Struktur hilft der Patrullenrat deinen Guides und Spähern beim Einüben demokratischer Prozesse und stellt sicher, dass deine Patrulle ihr Programm und Zusammenleben mitgestalten kann. Daher müssen Patrullenräte sowohl regelmäßig als auch bei Bedarf stattfinden.

Der Patrullenrat kann von jedem Patrullenmitglied oder vom Leitungsteam einberufen werden. Patrullenräte können zu jedem Zeitpunkt abgehalten werden, üblicherweise finden sie im Hauptteil oder am Ende einer Heimstunde statt. Auf Lagern oder Ausflügen können sie jederzeit abgehalten werden.

→ grünton **Die Heimstunde – LeiterInnen planen Programm**

Teilnehmer sind alle Patrullenmitglieder und wenn nötig auch ein/e LeiterIn.





Der Patrullenrat wird seine Stärken vor allem dann entfalten können, wenn deine Guides und Späher ihn ernst nehmen und ihn als positiv und abwechslungsreich erleben. Durch einen klaren Anfang, ein klares Ende, Rituale und einen abenteuerlichen bzw. fantasievollen Rahmen wird der Patrullenrat einen besonderen Stellenwert im Leben deiner Patrulle einnehmen. Der Patrullenrat kopiert dabei nicht die Erwachsenenwelt, sondern schafft einen spaßigen und altersgerechten Rahmen, in dem sich die Patrullenmitglieder freiwillig einbringen.

Eine Agenda, Ideen- und Entscheidungsfindungsmethoden unterstützen die Patrulle dabei, den Patrullenrat mehr und mehr selbst zu leiten und zu gestalten.

Die Moderation des Patrullenrates ist nicht fixiert. Sie sollte nicht permanent beim Kornetten liegen, damit sich auch die anderen Patrullenmitglieder in der Rolle des Moderators üben können.

→ grünton Patrullenaufgaben – Schrittweise ein Team werden

Deine Rolle als Leiter/in

Damit Mitbestimmung überhaupt funktionieren kann, benötigt es eine entsprechende Grundhaltung der Leiter/innen:

- Respekt und Anerkennung für die Sichtweisen der Guides und Späher, sowie
- der authentische Wille, auf ihre Bedürfnisse einzugehen und
- ihre Entscheidungen mitzutragen.

Bei einer noch unerfahrenen Patrulle wirst du zunächst die Moderation und Vorbereitung des Patrullenrates selbst übernehmen. Dich werden die Guides und Späher schließlich als Vorbild haben wenn sie zusehends den Patrullenrat selbst moderieren und gestalten. Je nach Fähigkeiten der Patrulle solltest du dich mehr und mehr zurücknehmen, bleibe dabei aber immer als Unterstützung verfügbar.

Als Leiter/in setzt du dem Raum und den Inhalten für Mitbestimmung die Grenzen. Es ist oftmals ein schwieriges Wechselspiel zwischen sicherheitsgebenden und einschränkenden Grenzen. Versuche dir bewusst zu machen, welche Grenzen du setzt. → grünton Deine Aufgabe als LeiterIn bei der Umsetzung des Patrullensystems

Respektiere die Ergebnisse aus den Patrullenräten und unterstütze die Patrulle bei der Umsetzung.

Beispiele für die Praxis

Informelle Mitbestimmung in der Patrulle unterstützt du am besten durch viele patrullenbezogene Aktivitäten und das bewusste Einbauen kleiner Entscheidungen in den Alltag der Patrulle. Wann immer du Programm oder Aktionen für deine Guides und Späher planst, achte darauf, dass die Patrullen kleine Entscheidungen zu treffen haben. Schon die Reihenfolge, in der ein Staffellauf bestritten wird, ist solch eine kleine Entscheidung.

Einführung des Patrullenrates

Falls deine Patrulle noch nie einen Patrullenrat erlebt hat, wirst du zunächst folgendes erklären müssen:

- Wozu dient ein Patrullenrat? Was macht man da? (Themen)
- Wie funktioniert ein Patrullenrat (Wer? Wann? Aufbau?)
- Deine Rolle als Leiter/in erklären
- Gesprächsregeln erklären
- Aufgaben des Moderators erklären

Falls nur einige Patrullenmitglieder noch nie einen Patrullenrat erlebt haben, kannst du die erfahreneren Guides und Späher den Patrullenrat erklären lassen. Bereite die Erklärung gemeinsam mit ihnen vor.

Themen

Die häufigsten Themen eines Patrullenrates sind:

• Mitgestaltung des Programms

Bei noch unerfahrenen Patrullen sind der Raum und die Inhalte für Mitbestimmung noch kleiner. Solche kleinen Entscheidungen könnten sein: Patrullennamen, Auswahl eines Programmfpunktes/Themas aus einer vorgegebenen Liste, Auswählen eines Spiels, Kornettenwahl,...

Mit zunehmender Erfahrung muss sich der Grad der Mitbestimmung steigern. Die Ideen für Programm und Patrullenaktivitäten kommen immer mehr aus der Patrulle selbst. Verwende dazu Ideenfindungsmethoden. Denkbar wären z.B. Programmfpunkte auswählen, planen und organisieren, einen eigenen Rahmen für den Patrullenrat festlegen, eine ganze Heimstunde planen, organisieren und durchführen, einen Halbtag am Sommerlager gestalten,...



• **Reflexion von Patrullenaktivitäten**

Das Reflektieren von Patrullenaktivitäten, insbesondere von selbst gewählten, geplanten und durchgeführten Aktivitäten, verdeutlicht der Patrulle ihre Mitverantwortung für die Konsequenzen ihrer Entscheidungen und schafft Raum für Lernschritte und gemeinsame Weiterentwicklung.

Dabei geht es nicht nur darum, wie das Erlebte den Patrullenmitgliedern gefallen hat, sondern es stehen vielmehr folgende Fragen im Vordergrund:

- Welche Konsequenzen hatte die eigene Entscheidung?
- Hat die Durchführung so funktioniert wie geplant?
- Was machen wir beim nächsten Mal anders?

• **Probleme besprechen und lösen**

Der Patrullenrat bietet deinen Guides und Spähern die Möglichkeit, Schwierigkeiten im Zusammenleben in der Patrulle anzusprechen und sie gemeinsam mit der Patrulle zu lösen. Häufig können Probleme und Konflikte im Zuge von Reflexionen erkannt werden. Wichtig ist, dass du die Patrulle in so einem Fall unterstützt.

Struktur

Am besten, du machst die Agenda des Patrullenrates sichtbar, z.B. auf einem Plakat oder durch Kärtchen. Du kannst auch den verschiedenen Agendapunkten (Reflexion, Planung, Diskussion, Entscheidung...) eigene Namen geben oder Symbole dafür verwenden.

Wann genau ein Patrullenrat stattfindet, hängt von deiner Patrulle und von deinen Heimstundenplanungen ab. Vergiss nicht, dass Patrullenräte nicht nur in den Heimstunden sondern auch auf Lagern oder Ausflügen stattfinden sollen.

Die Dauer eines Patrullenrates hängt von den Themen und deinen Guides und Spähern ab. Plane daher genügend Zeit für Patrullenräte ein.

Rahmen

Der Patrullenrat sollte einen klaren Anfang und ein klares Ende haben. Als Anfang eignet sich z.B. dem Patrullenmaskottchen einen Patrullenrathut aufsetzen, ein bestimmter Anfangsjingle, ein eigener Platz nur für Patrullenräte, das feierliche Entrollen der Patrullenratsagenda, Patrullenwimpel aufziehen,...

Als Ende sollte es ein Ritual geben, das ein positives Gefühl schafft, das vielleicht noch einmal das Ergebnis sichtbar macht, damit die Patrulle auch entsprechend stolz sein kann.

Dies könnte ein Eintrag ins Logbuch, das Unterschreiben einer Entscheidung, eine Blitzlichtrunde in der jeder beschreibt, wie toll das gemeinsam geplante wird (Blick in die Zukunft),... sein.

Du kannst Patrullenräten auch eine Rahmengeschichte geben oder Patrullenräte während eines Abenteuers bewusst in die Rahmengeschichte einbinden. So könnte ein Patrullenrat z.B. auch ein Treffen der Tafelrunde oder eine Versammlung der Dorfbewohner sein.

Moderator

Macht euch am Beginn des Patrullenrates aus, wer ihn diesmal moderieren wird. Ihr könnt den Moderator auch durch ein Symbol oder eine Karte kennzeichnen. Auch ein Schummelzettel mit seinen Aufgaben ist anfangs für den Moderator sehr hilfreich.

- Aufgaben des Moderators
- Achtet auf die Einhaltung der Agenda
- Erinnert an die Gesprächsregeln
- Bindet alle Patrullenmitglieder ein
- Schreibt Entscheidungen und Ergebnisse auf

Atmosphäre

Versuche, Patrullenräte immer in angenehmen, ungestörten Umgebungen abzuhalten, in eurem Heim am besten immer am gleichen Platz. Die Patrullenmitglieder sollen sich wohl und sicher fühlen um sich möglichst hemmungslos beteiligen zu können.

Du kannst auch Getränke oder Knabberereien beim Patrullenrat anbieten, achte aber darauf, dass diese nicht zu sehr ablenken. Vielleicht gibt es zum Patrullenrat immer das „Patrullengetränk“ oder es wird aus eigenen Patrullenbechern getrunken. Erfahrene Patrullen können und sollen sich die Atmosphäre auch selbst gestalten und mitbestimmen.



Gesprächsregeln

Hilfreich ist es auch, die Gesprächsregeln zumindest bei unerfahrenen Patrullen sichtbar zu machen (z.B. als Cartoons, Flipchart, Schummelzettel, Becher auf denen die Gesprächsregeln gedruckt sind,...).

- **Gesprächsregeln**

- Nicht unterbrechen, ausreden lassen
- Genau zuhören, was andere sagen
- Sich selbst kurz fassen
- Nachfragen, wenn etwas nicht klar ist
- Nicht mit anderen tratschen
- Sachlich argumentieren und niemanden persönlich angreifen

- **Redestab / Sprechmarkerl / Token**

Eine Möglichkeit sich mit den Gesprächsregeln vertraut zu machen ist, gerade bei unerfahrenen Patrullen, einen Sprechstab einzuführen. Dies kann ein von der Patrulle gestalteter Gegenstand sein oder auch das Patrullenmaskottchen. Nur wer den Gegenstand in der Hand hält ist am Wort und muss ihn dann entweder wieder in die Mitte stellen oder seinem Nachbarn weitergeben. Der Token darf dabei nur eine vereinbarte Zeit in einer Hand bleiben (z.B. eine Minute).

- **Gesprächskarten**

Du kannst deiner Patrulle auch Gesprächskarten zur Verfügung stellen. So ein Kartenset besteht z.B. aus:

- **Stopp-Karte:** Es wird mir zu viel. Ich kann nicht folgen. Du redest zu lange...
- **Fragezeichen-Karte:** Verstehe ich nicht? Was genau meinst du?...
- **Gefällt-mir-Karte:** Stimme dir zu. Finde ich auch...

Jedes Patrullenmitglied hat ein solches Kartenset und kann, während ein anderes Patrullenmitglied spricht, eine der Karten aufdecken, um eine sofortige Rückmeldung zu geben. Die Karten können von der Patrulle auch selbst gestaltet und erweitert werden. Alternativ kannst du auch nur ein Set für die ganze Patrulle verwenden.

Der pädagogische Hintergrund

„Wenn ich mitbestimme, bin ich auch mitverantwortlich; wenn ich mitverantwortlich sein soll, muss ich auch mitbestimmen können.“

Mitsprache in der Patrulle ist ein Prozess mit dem wir sicherstellen können, dass unsere Guides und Späher Entscheidungen, welche ihr Leben betreffen, durch Mitsprache gestalten können. Der dabei geübte demokratische und von gegenseitigem Respekt geprägte Umgang miteinander soll letztendlich auch in den Lebensbereichen außerhalb der Patrulle gelebt werden. → grünton Partizipation – Kids reden mit

Das Mitgestalten des eigenen Umfelds führt auch zu einer stärkeren Identifikation mit der Patrulle, begleitet von einem gesteigerten Engagement innerhalb der Peer Group. → grünton Die Patrulle als soziales Lernfeld

Um Mitsprache in der Patrulle erlernen und erleben zu können, braucht es Strukturen. Die Rahmenbedingungen werden durch geeignete Methoden festgelegt, die eine kreative und selbstverantwortliche Gestaltung des Inhalts durch die Guides und Späher zulassen.

Wer sich in der Patrulle einbringt, stellt seine eigene Meinung auch automatisch der Meinung anderer gegenüber. Dies erfordert manchmal Mut und stellt eine wesentliche Entwicklungsaufgabe unserer Guides und Späher dar. → grünton Die Entwicklungsaufgaben und Methoden der GuSp-Stufe

Weiterführendes

- Weitere Ideen und Erklärungen, vor allem auch für deine Patrulle, findest du im JOKER.
- Viele Ideen-, Entscheidungs- und Reflexionsmethoden findest du im CaEx-LeiterInnen-Behelf „Bewegung 2.0“

Anmerkung: Zum Redaktionsschluss bereits fertiggestellte grün töne können durch einen Link hier im pdf direkt angeklickt werden. Besteht kein Link, so ist der entsprechende grün ton erst im Werden oder über die Übersicht zu finden.

Kategorie:Patrullenrat – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Patrullenrat/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:14:31

Diese Kategorie umfasst Artikel mit Bezug zum **Patrullenrat**, einer der zentralen GuSp-[Methoden](#).

Seiten in der Kategorie „Patrullenrat“

Es werden 3 von insgesamt 3 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

- [Patrullenrat](#)

B

- [Brückenbau-Wettbewerb](#)

T

- [Trupp- und Patrullenrat](#)

Selbstbild-Fremdbild – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Selbstbild-Fremdbild/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:14:44

Selbstbild-Fremdbild ist eine Programmidee zum Thema "Wie sehe ich mich selber" - "Wie sehen mich andere".

Ziel

"Ich habe mehr darüber erfahren, wie die anderen Patrullenmitglieder mich sehen."

Beschreibung

Um mein Verhalten in der Gemeinschaft (= Patrolle) verbessern zu können, ist es wichtig zu wissen, wie die anderen Patrullenmitglieder mich sehen. Auch der Unterschied zwischen eigener und fremde Einschätzung kann dabei hilfreich sein. Wenn ich über andere Nachdenke, lerne ich sie besser kennen.

Selbstbild-Fremdbild	
Art:	Programmidee
Ziel:	Ich habe mehr darüber erfahren, wie die anderen Patrullenmitglieder mich sehen. Die Übung stellt einen Einstieg in das Thema dar.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Stifte, pro Person zwei Zettel mit Raster wie unten beschreiben
Dauer:	5 Minuten
Vorbereitung:	

Ablauf

Alle sitzen im Kreis um einen Tisch. Jedes Patrullenmitglied bekommt einen Zettel mit folgendem Raster:

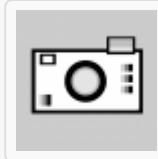
- Eigenschaft | Stimmt sehr | Stimmt | Stimmt weniger | Stimmt nicht
- Geduldig
- Aggressiv
- Ehrgeizig
- Kreativ
- Sportlich
- Spontan
- Phantasiereich
- Offen für neue Ideen
- Ruhig

- Leicht beleidigt
- Steht zu seiner Meinung
- Neugierig
- Leicht zu überzeugen
- Selbstbewusst

Als ersten Schritt füllt jedes Patrullenmitglied den Zettel so aus wie es selbst sich sieht (= macht Kreuze in der richtigen Spalte). Nun bekommt jedes Patrullenmitglied einen zweiten Zettel wie oben, schreibt seinen Namen darauf und gibt den Zettel seinem linken Nachbarn. Dieser schätzt nun das Patrullenmitglied ein, macht Kreuze und gibt den Zettel im Kreis weiter.

Wenn alle bei jedem Patrullenmitglied ihr Kreuz gemacht haben, kann jedeR für sich vergleichen:

- Wie haben mich die anderen eingeschätzt?
- Gibt es große Unterschiede zwischen den Einschätzungen der einzelnen Patrullenmitglieder?
- Wie groß sind die Abweichungen zwischen dem wie ich ich sehe, und wie die anderen mich einschätzen?



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Schatzsuche im Labyrinth – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Schatzsuche_im_Labyrinth/

Archiviert am: 2025-09-20 00:14:56

Schatzsuche im Labyrinth ist eine Programmidee zur Kommunikation und Kooperation in einer Patrulle.

Ziel

Überprüfung der Kommunikation und des Kooperationsverfahrens innerhalb der Patrulle unter Zeitdruck. Nebenbei Übung zu Windrose und Maßstab. Die Patrulle muss rasch, genau und gemeinsam handeln.

Beschreibung

Inhalt des Spieles ist es, in möglichst kurzer Zeit (Zeitrechnung: Minuten, Sekunden) möglichst viele Goldkisten (rote Punkte) in einem Laybrinth zu sammeln und im Fundprotokoll zu vermerken.

Schatzsuche im Labyrinth	
Art:	Programmidee
Ziel:	Überprüfung der Kommunikation und des Kooperationsverfahrens innerhalb der Patrulle unter Zeitdruck. Nebenbei Übung zu Windrose und Maßstab. Die Patrulle muß rasch, genau und gemeinsam handeln.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Draußen
Material:	geeigneter Ort, 2 Schatzkarten (einmal mit, einmal ohne eingezeichneten Goldkisten), Schätze
Dauer:	
Vorbereitung:	

Die Patrulle wird zweigeteilt und in Rufweite voneinander positioniert:

- Team 1 bekommt eine leere Labyrinth-Karte und steigt beim blauen Punkt in die Schatzkammer ab.
- Team 2 bleibt außerhalb der Schatzkammer, hat eine Karte mit eingezeichneten roten Punkten (Gold) und gibt Team 1 Anweisungen, wie diese zu gehen haben, um den Schatz zu finden.

z.B.: NORDEN 1000 Meter, OSTEN 4000 Meter Team 1 trägt die vermeintlichen Funde in die Karte ein, die Suche geht unverzüglich weiter, die Karten werden am Schluß verglichen.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Verbots- und Gebotsschilder in der Patrullengemeinschaft – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Verbots-_und_Gebotsschilder_in_der_Patrullengemeinschaft/

Archiviert am: 2025-09-20 00:15:07

Verbots- und Gebotsschilder in der Patrullengemeinschaft
unterstützt die Kinder beim Kennenlernen von Ge- und Verboten in ihrer Gemeinschaft.

Ziel

Die Kids können Gebots- und Verbottsschilder unterscheiden. Sie haben sich mit der Bedeutung von Regeln (Ge- und Verboten) in ihrer Gemeinschaft auseinandergesetzt.

Beschreibung

Jede Patrouille erhält ein Verbots- und ein Gebotsschild ohne die inneren Motive; die Patrouille soll nun Dinge eintragen, die in der Patrouille verboten sind oder besonders Freude machen würden. (z.B. Verbottsschild: Kaugummi-Kauen im Heimabend, schimpfen...; Gebotsschild: Geburtstag - gratulieren nicht vergessen...)



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Spiri-Wanderung – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Spiri-Wanderung/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:15:15

Spiri-Wanderung ...

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
 - [2.1 Vorbereitung der Wanderung \(30min\)](#)
 - [2.2 Beispiele für Stationen](#)
 - [2.3 Durchführung \(90min\)](#)
- [3 Variation](#)
- [4 Bemerkungen](#)
 - [4.1 Bemerkungen zum Ort](#)

Ziel

Die GuSp Patrullen gestalten eine meditative Wanderung zum Thema "Freundschaft/Gemeinschaft". Sie stellen den Begriff dar, erklären ihn und seine Bedeutung für sich selbst.

Spiri-Wanderung	
Art:	Programmidee
Ziel:	Die GuSp Patrullen gestalten eine meditative Wanderung zum Thema "Freundschaft/Gemeinschaft". Sie stellen den Begriff dar, erklären ihn und seine Bedeutung für sich selbst.
Inhalt:	
Teilnehmer:	4 28
Leiter:	
Ort:	Draußen
Material:	Fackeln Schnur (ca. 2m pro TeilnehmerIn) Holzring (1.5m Durchmesser, z.B. ein Hula Houp Reifen) Zünder Joker Taschenlampe Material nach Wunsch der Patrullen
Dauer:	120 Minuten
Vorbereitung:	30 Minuten

Beschreibung

Vorbereitung der Wanderung (30min)

In einem Kornettenrat wird der Ablauf der Wanderung besprochen. Jede Patrouille bereitet einen Beitrag (=1 Station) zur Wanderung vor. Je nach Alter & Selbständigkeit der Patrouille werden diese inhaltlich und methodisch selbst ausgesucht & gestaltet (Beispiele b-e siehe unten).

Beispiele für Stationen

Eröffnungstation (LeiterInnen)

Eine LeiterIn eröffnet mit einem kurzen Statement zu Freundschaft/Gemeinschaft z.B. Das Licht (der Fackeln) als Ort der Gemeinschaft, so wie das (Lager-)feuer und der Ofen. Der Kreis als Sinnbild von Gemeinschaft. Das Lesen eines geeigneten Impulstextes (z.B. Joker S 47) ist auch möglich.

Patrullenstation (Beispiel für eine junge Patrulle)

Stellt gemeinsam eine Szene aus dem Lagerleben dar, wo Gemeinschaft für euch nicht funktioniert hat. Versucht herauszufinden, was ihr besser machen hättet können.

Patrullenstation (Beispiel für eine alte Patrulle)

Freundschaft ist ein wichtiger Wert für uns alle. Was ist euch in einer Freundschaft/Gemeinschaft besonders wichtig? Wählt euch eine Präsentationsmethode dazu (z.B. Pantomime).

Patrullenstation (Beispiel für eine junge Patrulle)

Wo am Lager/bei den PfadfinderInnen findet ihr Freundschaft besonders wichtig? Was gelingt euch leichter & besser? Nennt einige Beispiele!

Patrullenstation (Beispiel für eine alte Patrulle)

Überlegt euch 3 Symbole, die für euch verschiedene Aspekte von Freundschaft ausdrücken und stellt sie vor.

Abschlussstation (LeiterInnen)

Alle stehen im Kreis und der Holzring mit einigen Fackeln im Zentrum wird in die Mitte gelegt. Bereits am Weg von der vorletzten Station haben die GuSp Naturmaterialien (Blätter und Blumen gesammelt). JedeR bekommt ein Stück Schnur und schmückt dieses. Danach binden alle sternförmig die Schnur an den Ring. Der/Die LeiterIn ruft kurz den Kreis als Zeichen der Gemeinschaft in Erinnerung (z.b. alle sind vom Zentrum gleich weit entfernt, alle stehen nebeneinander). Alle fassen nun ihr Stück Schnur und langsam wird der Holzring gemeinsam über die brennenden Fackeln gehoben. Der/die LeiterIn erklärt, dass dieses Gebilde tragfähig ist, wenn einE jedeR seinen/ihren Teil dazu beiträgt (als Zeichen kann ein Stück Holz gemeinsam getragen werden). Dann wird der Ring wieder langsam auf den Boden gebracht und zwar so, dass die Fackeln wieder genau im Zentrum zu liegen kommen. Der/die LeiterIn erklärt, dass dies nur gelingt, wenn jedeR genau fühlt, wohin sich der Ring bewegt und vorsichtig zieht/nachlässt, damit die Fackeln im Zentrum bleiben. Mit einem Kumbayah im Kreis (alle geben einander die Hand) wird die Einheit abgeschlossen. Der geschmückte Reifen kann einige Zeit lang im Heim/im Lager aufgehängt werden.

Durchführung (90min)

Nach der Vorbereitungszeit treffen einander alle zur Wanderung. Nach einer kurzen Gehzeit werden im Kreis die Fackeln angezündet und einE LeiterIn eröffnet die Einheit (siehe Punkt a). Danach wird gemeinsam in Stille ein Stück weitergegangen bis sich wieder alle im Kreis versammeln und die erste Patrulle mit ihrer Station beginnt. Bei Bedarf & Zeit können die GuSp und die LeiterInnen nachfragen. Wenn alle Patrullen ihre Stationen gestaltet haben, beschließen die LeiterInnen die Einheit (siehe Punkt f).

Variation

Auch andere Themen können bearbeitet werden

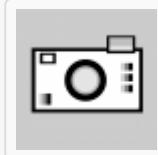
Bemerkungen

Am besten am Abend bei Dämmerung oder Dunkelheit.

Sinnvoll in der Mitte eines Lagers durchführbar, weil ein solches durch intensives Zusammenleben bestimmt ist.
Aufgaben unbedingt an die Fähigkeiten der GuSp anpassen.

Bemerkungen zum Ort

Entlang eines wenig begangenen Weges im Wald



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Gregor Kos

Kategorie:Pik8:Überarbeiten – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Pik8:%C3%9Cberarbeiten/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:15:24

Diese **Kategorie:Pik8:Überarbeiten** markiert alle Artikel, die grundsätzlich und umfangreicher (inhaltlich) überarbeitet gehören.

Unterkategorien

Es werden 2 von insgesamt 2 Unterkategorien in dieser Kategorie angezeigt:

I

- [Inhalt fehlt](#)

Z

- [Ziel fehlt](#)

Seiten in der Kategorie „Pik8:Überarbeiten“

Es werden 17 von insgesamt 17 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

<p>D</p> <ul style="list-style-type: none"> • Das Erprobungssystem - Die Vielfalt bei den GuSp • Das Jamboree Spiel • Das Stufenziel, Arbeitsziel der GuSp • Die Patrulle 	<p>E (Fortsetzung)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erklärung zum Schwerpunktziel Spirituelles Leben • Erklärung zur Methode Abenteuer 	<p>L</p> <ul style="list-style-type: none"> • Literatur zu Perlenbastelei • Literaturtipp zu Pfadfindertechnik
<p>E</p> <ul style="list-style-type: none"> • EMail-Verzeichnis der PPÖ • Erklärung Schwerpunktziel Bereitschaft zum Abenteuer des Lebens 	<p>H</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hike • Hilfreiche Adressen anderer Religionsgemeinschaften 	<p>P</p> <ul style="list-style-type: none"> • Patrullenaufgaben • Patrullenämter
	<p>I</p> <ul style="list-style-type: none"> • Infos zur Fahrradprüfung 	<p>T</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trupp- und Patrullenrat

Baden Powell – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Baden-Powell/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:15:31



Robert Baden Powell

Robert Stephenson Smyth Baden-Powell, 1. Baron Baden-Powell (kurz: *B.P.* oder *BiPi*) war britischer Offizier, Autor, und Gründer der weltweiten Pfadfinderbewegung.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Leben](#)
- [2 Warum beschäftigen wir uns mit Baden Powell](#)
- [3 Literatur von und über B.P.](#)
- [4 Programmideen](#)
- [5 Siehe auch](#)

Leben

Robert Baden Powell, von den Pfadfindern kurz B.P. genannt wurde am 22. Februar 1857 als 12. von 14 Kindern in England geboren. Nach seiner Schulzeit absolvierte B.P. die Sandhurst Military Academy und wurde Offizier der Royal Army. Als solcher war er unter anderem in Indien, Südafrika, Westafrika und im Mittelmeerraum stationiert. Anders wie viele seiner Offizierskamaraden beschäftigte sich B.P. in seiner Freizeit viel mit den Bräuchen der Einheimischen oder durchstreifte die Wildniss. Wegen seiner Kenntnisse und Fertigkeiten im Bereich des Kundschaftens wurde er zum Ausbilder für die Kundschafter. Hier erprobte er zum ersten Mal das Patrullensystem und schrieb auch das Buch "Aids to scouting" (Anleitung zum Pfadfinden) Nach dem er die Stadt Mafeking in Südafrika erfolgreich gegen eine Übermacht verteidigen konnte kam er zurück nach England und stellte fest, dass Jugendliche sein Buch gelesen hatten und nun in der Natur Anschleichen, Kundschaften und ähnliches spielten. Dies war der Anlass dass er die Pfadfinderbewegung gründete. 1912 lernte er auf einer Reise seine Frau Olave St. Clair kennen mit der er drei Kinder hatte. Am 08. Jänner 1941 starb Robert Baden Powell in Nairobi in Kenia, wo er seinen Lebensabend verbracht hatte. Für die Gründung der Pfadfinderbewegung wurde er zum Baron geadelt.

Warum beschäftigen wir uns mit Baden Powell

Die Lebensgeschichte von unserem Gründer bietet zunächst einmal viele, an Abenteuer reiche Geschichten, die durchaus lehrreich sind. Diese Geschichten lassen sich gut am Lagerfeuer erzählen oder sogar in der Form eines kleinen Theaterstücks aufführen. Für ein Kind seiner Zeit (das viktorianische England) und einen Offizier hatt B.P. ein sehr fortschrittliches Denken. So brachte er Ideen wie das Learning by Doing in die Pfadfinderbewegung ein. Die Auseinandersetzung mit den Werten die er vertreten hat und seinen Haltungen und Einstellungen eröffnet einen Blick auf unsere [Traditionen](#) und können Verständnis für diese schaffen.

Literatur von und über B.P.

- Scouting for Boys ...
- Aids to Scouting ...
- Der Wolf der nie schläft...

Programmideen

- [Lückentext zur Lebensgeschichte von B.P.](#)
- [Szenische Darstellung eines Lebensausschnitts von B.P.](#)

Siehe auch

- https://de.wikipedia.org/wiki/Robert_Baden-Powell

Diese Kategorie umfasst alle Artikel zum **Schwerpunkt Weltweite Verbundenheit**.

Autoren: Fabian Bonett, Gruppe Hard

Kategorie:Lager – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Lager/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:15:39

Diese Kategorie umfasst alle Artikel mit Bezug zur GuSp-Methode **Lager**.

Seiten in der Kategorie „Lager“

Es werden 13 von insgesamt 13 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

<p>D</p> <ul style="list-style-type: none">• Lager• Daten im Internet• Die Urlaubsinsel Tropico <p>L</p> <ul style="list-style-type: none">• Lagerausrüstung• Literaturtipps zur Lagerplanung	<p>M</p> <ul style="list-style-type: none">• Marathonspiel• Mini-Sichtweise zu Gesundheit und Hygiene am Lager• Mini-Sichtweise zur Hygiene am Lager <p>O</p> <ul style="list-style-type: none">• Ortskundung• Ortskundung 2	<p>S</p> <ul style="list-style-type: none">• Sommerlager Tabu• Streit im Dorf <p>W</p> <ul style="list-style-type: none">• Warmwasserdusche mit Durchlauferhitzer am Sommerlager
--	---	---

Kategorie:Hike – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Hike/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:15:51

Diese Kategorie umfasst Artikel zur Methode **Hike**, einer Wanderung, die die GuSp selbstständig, typischerweise im Rahmen ihrer [Patrulle](#), erleben und bewältigen.

Seiten in der Kategorie „Hike“

Es werden 9 von insgesamt 9 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

<p>1</p> <ul style="list-style-type: none">• Hike• 1, 2 oder 3 - Heute das Thema: Wandern <p>A</p> <ul style="list-style-type: none">• Ausrüstung für eine Wanderung	<p>D</p> <ul style="list-style-type: none">• Die Abschlusswanderung <p>G</p> <ul style="list-style-type: none">• Gegenstände ertasten <p>P</p> <ul style="list-style-type: none">• PfadfinderInnenschritt	<p>R</p> <ul style="list-style-type: none">• Rad-Hike <p>W</p> <ul style="list-style-type: none">• Wander-Memory• Wanderungs-Kim
---	--	---

Traditionen – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Tradition/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:15:58

Traditionen sind Handlungen, die durch mehrmalige Wiederholung über einen längeren Zeitraum etabliert wurden.

Pädagogischer Hintergrund

Traditionen und [Rituale](#) können Sicherheit geben. Verbinden aber auch, und können so eine Gemeinschaft stärken. Sie bietet auch ausreichend Diskussionsmaterial um sich mit der persönlichen Wertehaltung auseinander zu setzen.

Weblinks

- LeiterInnen-Fachwissen: [Symbolischer Rahmen](#) als ein Element der PfadfinderInnenMethode

•



[Traditionen, Zeremonien, Rituale](#)

Kern-[Methoden](#) der GuSp-Stufe

Patrullensystem	<ul style="list-style-type: none">• Patrolle• Patrullenrat• Patrullenaktion• Patrillenaufgaben• KornettIn• Patrullenämter
---------------------------------	--

Programmmethoden	<ul style="list-style-type: none"> • Heimstunde • Lager • Hike • Abenteuer • Wettbewerb • Schritt für Schritt • Spiel • Freizeit am Lager • Zeremonien, Traditionen, Rituale • Meine Schritte zum Versprechen • Überstellung zu CaEx
Trupp	<ul style="list-style-type: none"> • Trupprat • Truppversammlung



Kids reden mit: Mitbestimmung auf Truppebene

Mitbestimmung von jungen Jugendlichen zählt mitunter zu den größten Herausforderungen in der GuSp-Stufe. Wie diese im Rahmen der Patrulle gelebt werden kann, erfährst du im Kapitel „Kids reden mit: Mitbestimmung innerhalb der Patrulle“. Da aber Mitbestimmung bei den Pfadfindern nicht auf der Ebene der Patrulle enden sollte, kannst du deinen Guides und Spähern auch die Möglichkeit bieten, das Leben des GuSp-Trupps aktiv mitzustalten.

Die Methode

Guides und Späher wollen heute mehr denn je *ihr* Leben in die Hand nehmen und mitbestimmen. Doch nicht in allen Lebensbereichen wird ihnen die Gelegenheit der Mitsprache oder Mitbestimmung eingeräumt. In der GuSp-Stufe kannst du ihnen aber diese Chance bieten. Für das Mitgestalten des Trupplebens bieten sich dazu zwei Methoden an: der Trupprat und die Truppversammlung.



Trupprat

Der Trupprat ist der Ort, an dem Entscheidungen getroffen und Informationen weitergegeben werden. Es werden Themen behandelt, die im Truppleben einen besonderen Stellenwert haben oder bei denen die Miteinbeziehung aller Patrullen im Trupp wichtig ist (z.B.: Programmvorschläge, Wünsche und Anregungen oder aber auch Beschwerden). Für dich als Leiter/in ist der Trupprat zudem eine gute Möglichkeit, organisatorische Informationen in größeren Trupps an die Patrullen weiterzugeben.

Folgende Grundsätze solltest du als Leiter/in bei einem Trupprat beachten:

- Plane den Trupprat regelmäßig und bewusst in dein Programm mit ein.
- Ein Trupprat kann aber natürlich auch nach Bedarf stattfinden.
- Der Trupprat wird von dir oder einem/r Leiter/in einberufen.
- Den Vorsitz im Trupprat hat ein/e Leiter/in.
- Die Patrullen werden im Trupprat von einem Guides oder Späher vertreten. Die Patrulle entscheidet selbst, wer sie im Trupprat vertritt. Das kann der oder die Kornetten/in sein, muss aber nicht.
- Nach jedem Trupprat sollte wieder ein Patrullenrat stattfinden, damit die Patrulle von ihrem/r Vertreter/in über die Ergebnisse informiert wird.

Die Guides und Späher lernen im Trupprat, **die Interessen ihrer Patrulle** gegenüber anderen zu vertreten. Der Trupprat dient der Mitgestaltung des Trupplebens und der Informationsweitergabe an die Patrullen. Ein Trupprat



dient nicht der Schulung der Kornetten und ist auch nicht als Treffen von „Spezialisten“ gedacht.

Die KornettInnen/VertreterInnen der Patrulle erwarten sich von einem Trupprat:

- dass sie als Vertreter der Patrulle gehört und ernst genommen werden
- dass der Ablauf für alle klar und verständlich ist
- dass ein Trupprat auch Spaß macht

Die Kids erwarten sich von einem Trupprat:

- dass die Meinung der Patrulle (durch den Kornetten) vertreten wird
- Informationen über Entscheidungen, die im Trupprat getroffen wurden

Der Trupprat ist ein geeignetes Mittel, wenn der Trupp aus vier oder mehr Patrullen besteht. Bei weniger Patrullen bietet sich eventuell eine Truppversammlung an, da wegen der überschaubaren Größe des Trupps die Themen auch direkt mit den Guides und Spähern besprochen werden können.

Truppversammlung

In einer Truppversammlung hat jedes Guide und jeder Späher die Möglichkeit das Truppleben aktiv mitzubestimmen. Hier werden Themen behandelt, die **alle Kids persönlich betreffen** und deswegen die Zustimmung jeder/s Einzelnen erfordern. Dies können beispielsweise Regeln sein, die bereits vorab im Trupprat erarbeitet wurden und dann von allen Truppmitgliedern abgestimmt werden. Die jungen Jugendlichen lernen im Rahmen einer Truppversammlung, **ihre eigenen Interessen und Meinungen** in einer größeren Gruppe zu äußern und gegenüber anderen zu vertreten.

Folgende Grundsätze solltest du als Leiter/in bei einer Truppversammlung beachten:

- Die Truppversammlung umfasst alle Kids und alle Leiter/innen.
- Plane eine Truppversammlung regelmäßig ein (beispielsweise zu Beginn eines Arbeitsjahres oder Sommerlagers). Sie kann aber auch nach Bedarf erfolgen, wenn z.B. neue Spielregeln festgelegt werden.
- Die Truppversammlung wird von einem/r Leiter/in einberufen.
- Vorsitz und Moderation einer Truppversammlung erfolgt durch einen/e Leiter/in.

Von einer Truppversammlung erwarten sich die Guides und Spähern, dass ihre persönliche Meinung gehört und ernstgenommen wird.

Was sollst du als Leiter/in beachten?

Ein funktionierender Trupprat oder eine Truppversammlung hängt von verschiedenen Faktoren ab, bei denen die Kids auf alle Fälle deine Unterstützung benötigen. Bei der Planung für den Rahmen von Trupprat oder Truppversammlung solltest du nachfolgende Punkte berücksichtigen:

- Wo hole ich die beteiligten Guides und Spähern ab (Spiel zu Beginn)?
- Ist der Ort für die Durchführung geeignet (Größe, Störungen durch andere,...)?
- Ist die Aufgabenstellung klar und positiv formuliert? Haben es auch alle verstanden?
- Wie kann ich die Motivation und die Atmosphäre unterstützen (Süßigkeiten oder Getränke,...)?

Über den Erfolg gelungener Mitbestimmung bei den Guides und Spähern entscheidet zu einem großen Teil auch die Grundhaltung von dir als Leiter/in. Gefordert sind Respekt und Anerkennung für die Sichtweisen der Kids. Außerdem sollen die Kids auch merken, dass du auf ihre Bedürfnisse eingehen und ihre Entscheidungen mittragen willst.

Mitbestimmungen bei den Guides und Spähern sollte

- freiwillig, herausfordernd und spaßvoll sein,
- sich auf Fragen und Themen beziehen, die für die Kinder relevant sind.

Deine Aufgabe ist es, den passenden Rahmen zu bestimmen, den Inhalt aber offen zu lassen. Unterstütze die Kids bei ihren ersten Gehversuchen der Mitbestimmung im Truppleben. Je öfter Guides und Spähern Truppräte oder Truppversammlungen erleben, desto sicherer werden sie. Sei dir aber immer bewusst, dass letztendlich die Kids den Inhalt bestimmen.

Das sind grundsätzliche Werte der weltweiten PfadfinderInnenbewegung, die durch dein Vorbild an die Guides und Spähern vermittelt werden.

→ grünton Partizipation – Kids reden mit



Beispiele für die Praxis

Bei der Planung eines Trupprates oder einer Truppversammlung hast du alle methodischen Grundsätze beachtet. Dennoch kommt es bei der praktischen Umsetzung zu schwierigen Situationen, mit denen du gar nicht rechnen konntest. Überlege dir bereits im Vorfeld, was einen Trupprat oder eine Truppversammlung stören könnte:

- jemand ist unkonzentriert und beschäftigt sich mit etwas anderem
- jemand unterhält sich die ganze Zeit mit einem/r anderen
- jemand ist grundsätzlich gegen jede Idee, die vorgestellt wird
- jemand ist an überhaupt keiner Lösung interessiert, und will etwas anderes tun
- jemand ist von einem anstrengenden Schultag ausgelaugt und ist daher müde, unkonzentriert oder gar aggressiv
- jemand hat z.B. Streit mit dem/der besten Freund/in
- jemand kommt direkt von einer Geburtstagsfeier zur Heimstunde und ist deswegen ganz aufgekratzt. Er/Sie will allen von der tollen Party erzählen

Ein Kochrezept für bestimmte Störungen gibt es nicht, dazu sind die Situationen und Charaktere der teilnehmenden Kids zu individuell. Dennoch gibt es ein paar Tipps, um derartigen Herausforderungen im Trupprat oder in der Truppversammlung zu begegnen:

- ein kurzes Spiel zu Beginn oder zwischendurch zur Auflockerung
- störende Einflüsse beseitigen (z.B. Gegenstände, die das Interesse der Kids auf sich ziehen)
- als Einstieg zum Trupprat zu einer kurzen Erzählrunde einladen, damit die Kids ihre Erlebnisse, die sie gerade beschäftigen, loswerden (z.B. Sorgen losschicken)
- Guides und Späher, die den Trupprat oder die Truppversammlung stören, weiter von einander wegsetzen
- um auch den ruhigeren Kids die Möglichkeit zu bieten, ihre oder die Meinung der Patrouille zu äußern, kannst du auf schriftliche Methoden zurückgreifen (z.B. Plakate, die von den Patroullen gestaltet wurden)
- wenn nicht alle Guides und Späher gleichmäßig zu Wort kommen, kannst du auch ein „Mikrofon“ (Redestab) einsetzen – an der Reihe ist, wer das Mikrofon in der Hand hält

Viel hängt von deinem Fingerspitzengefühl ab, vom Schaffen der richtigen Atmosphäre, von der Wahl der Methoden sowie dem flexiblen Eingehen auf plötzlich auftretende Störungen.

Ideen für die Durchführung

Gelungene Mitbestimmung orientiert sich an den Fähigkeiten der Guides und Späher. Hier kannst du die Kids fordern und fördern indem du Methoden zur Ideen- oder Entscheidungsfindung anbietest. Lass den Kids Zeit, eine neue Methode kennenzulernen und sie zu erproben, wechsle deine Methoden also nicht permanent. Um jedoch Langeweile zu vermeiden, solltest du versuchen, Vielfalt in deine Methoden zu bringen.

Lasst Körper sprechen

Wer sagt, dass immer mit Handzeichen abgestimmt werden soll? Auch mit Hilfe der Körpersprache können die Kids eine Entscheidung treffen. Zuerst werden alle Vorschläge für z.B. die nächste Heimstunde gesammelt. Du als Leiter/in übernimmst nun die Moderation und liest diese nacheinander vor. Nach jedem Vorschlag drücken die Guides und Späher ihre Einstellung pantomimisch oder mimisch aus (eine abwehrende Handbewegung, der Körper hängt schlaff oder eine hässliche Grimasse schneiden,...). Nun schauen sich die Kids um und können im Gespräch das Stimmungsbild zu einem Vorschlag besprechen oder hinterfragen. Nachdem alle Vorschläge behandelt wurden, kommt es zur Abstimmung.

Wichtig dabei ist die Moderation. Du solltest die Kids zum Nachfragen ermutigen. Die Meinungsbilder sind nicht persönlich gemeint sondern betreffen die Sache, das solltest du auch den Guides und Spähern deutlich machen.

Abstimmung mit den Füßen

Ein bewegungsorientiertes Abstimmungsverfahren. Zuerst werden in großen Feldern die auf Zettel geschriebenen Vorschläge nochmals kurz vorgestellt. Nun setzt die Musik ein und die Kids bewegen sich um die Felder herum. Stoppt die Musik, stellen sich die Kids auf das Feld mit ihrem Favoriten. Wenig oder gar nicht besetzte Felder werden gestrichen bzw. der Zettel wird entfernt. Eine neue Runde beginnt.

Wichtig ist es, die Felder groß genug zu gestalten, damit zum Schluss alle Kids genügend Platz haben – kuschelig darf es aber ruhig werden. Nach einer Entscheidungsrunde kann es durch Streichung eines Vorschlags bereits zu Diskussionen kommen. Vereinbare vorher, wie damit umgegangen wird.



Abstand nehmen

Die verschiedenen Vorschläge werden auf Zettel geschrieben. Die Kids bilden einen Kreis. Danach wird eine Idee nach der anderen in die Mitte des Kreises gelegt. Die Guides und Späher können sich nun zum Vorschlag hin oder vom Vorschlag weg bewegen. Je nach Entfernung bedeutet dies Zustimmung oder Abneigung. Die Kids können nun ihre Entscheidung kurz begründen.

Wichtig ist es den Bereich vorher zu definieren und die Kids zu motivieren, ihre Entscheidung zu begründen.

Gesprächsregeln

Wo mehrere Menschen gemeinsam Entscheidungen treffen, ist es sinnvoll, gewisse Regeln im Gespräch einzuhalten. Auch im Trupprat oder in der Truppversammlung ist es hilfreich, auf solche Gesprächsregeln zurückgreifen zu können. Derartige Regeln werden von den Kids am Besten angenommen, wenn sie von ihnen selber erarbeitet und beschlossen werden.

Versuche als Leiter/in gemeinsam mit deinen Guides und Spähern derartige Gesprächsregeln aufzustellen und diese dann auf einem Plakat oder auf kleinen Kärtchen schriftlich festzuhalten. Nachdem die Gesprächsregeln von allen beschlossen wurden, kannst du die Kids auf dem Plakat unterschreiben lassen, damit es einen offiziellen Charakter erhält.

→ grünton [Kids reden mit: Mitbestimmung innerhalb der Patrulle](#)

Der pädagogische Hintergrund

Richtig angewendet können Trupprat und Truppversammlung Lernfelder für drei Entwicklungsaufgaben anbieten: Mitbestimmung, Werteentwicklung und eigene Meinung. Insbesondere die Truppversammlung bietet den Kids eine spannende Gelegenheit sich über unterschiedliche Regeln und Werte für das Zusammenleben im Trupp auszutauschen und sich gemeinsam auf verbindliche Regeln zu einigen. Dabei üben deine Guides und Späher ihre eigene Meinung und ihre eigenen Interessen gegenüber einer größeren Gruppe auszusprechen und zu begründen.

Die Truppversammlung baut auf den Erfahrungen des WiWö-Forums auf, bei dem die Kinder lernen, sich eine eigene Meinung zu bilden, diese zu vertreten und somit auch das WiWö-Leben aktiv mitzugestalten und mitzubestimmen. Dazu gehört es auch, Entscheidungen hinzunehmen, die sich mit ihrer persönlichen Meinung nicht 100%ig decken.

Guides und Späher lernen durch Mitbestimmung im Trupp im Laufe der Zeit andere Meinungen zu respektieren sowie die Meinung ihrer Patrulle zu vertreten. Je öfter den Kids der Raum zur Mitsprache durch dich als Leiter/in angeboten wird, desto eher erlernen sie den Umgang mit dieser Verantwortung und fordern ihr Recht auf Mitbestimmung ein. → grünton [Partizipation – Kids reden mit](#)

Die jungen Jugendlichen beginnen damit ihr Leben in und rund um die Patrulle mitzugestalten. Das Gefühl der Zugehörigkeit zur Patrulle wächst. Durch demokratische Strukturen wie Patrouillenrat, Trupprat oder Truppversammlung gibst du ihnen die Möglichkeit, ihre eigene Meinung zu vertreten, aber auch die Meinung anderer zu hinterfragen bzw. zu respektieren. Das ist eine wichtige Entwicklungsaufgabe der 10 bis 13-Jährigen.
→ grünton [Die Entwicklungsaufgaben und Methoden der GuSp-Stufe](#)

Deine Bereitschaft den Kids echte Möglichkeiten zur Mitsprache einzuräumen und ihre Entscheidungen ernst zu nehmen und mitzutragen ist entscheidend für eine erfolgreiche Mitbestimmung der Guides und Späher auf Truppebene.

Weiterführendes

- Erklärungen und weitere Ideen findest du auch im **JOKER** beim Schwerpunkt „Verantwortungsbewusstes Leben in der Gemeinschaft“.
- Methoden für Arbeiten mit Gruppen findest du im **Fachwissen für LeiterInnen** → [Toolbox](#)
- Spielesammlungen im Internet:
 - www.bpd.de (Bundeszentrale für politische Bildung – Bereich Lernen, Methodenkoffer)
 - www.kinderpolitik.de/methodendatenbank/uebersicht.php

Anmerkung: Zum Redaktionsschluss bereits fertiggestellte grün töne können durch einen Link hier im pdf direkt angeklickt werden. Besteht kein Link, so ist der entsprechende grün ton erst im Werden oder über die Übersicht zu finden.

Kategorie:Trupprat – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Trupprat/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:16:15

Diese Kategorie umfasst Artikel mit Bezug zum **Trupprat**, einer der zentralen GuSp-[Methoden](#).

Seiten in der Kategorie „Trupprat“

Es werden 3 von insgesamt 3 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

- [Trupprat](#)

B

- [Brückenbau-Wettbewerb](#)

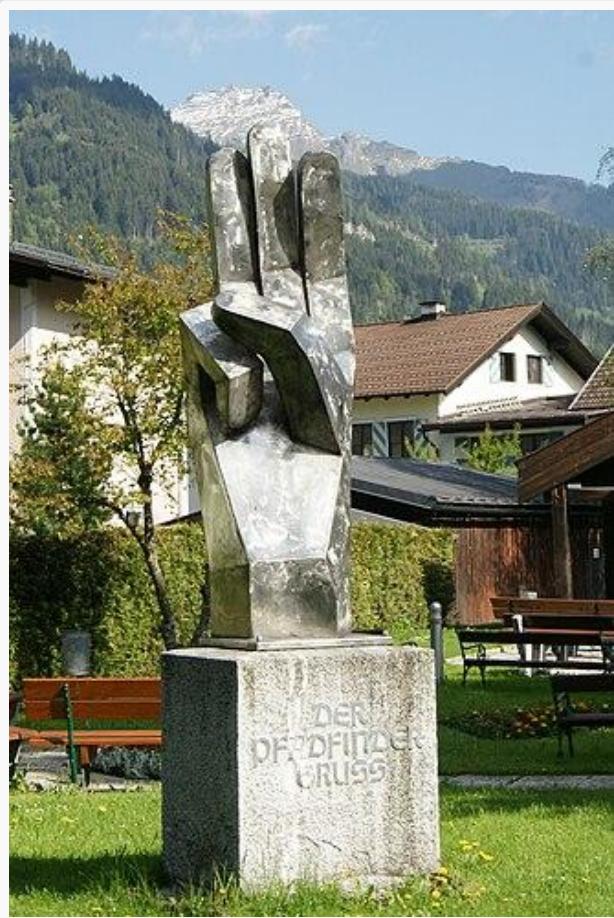
T

- [Trupp- und Patrullenrat](#)

Literaturtipp zum PfadfinderInnengruß – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Pfadfindergruß>

Archiviert am: 2025-09-20 00:16:21



Skulptur zum Pfadfindergruß

Literaturtipp zum PfadfinderInnengruß

Beschreibung

Genauere Informationen zum Pfadfindergruß findest du im **JOKER** auf Seite 48.

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Datei:Dreibein aus Bleistiften.jpg – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Datei:Dreibein_aus_Bleistiften.jpg/

Archiviert am: 2025-09-20 00:16:32

Datei:Beispielbild Gefüllte Kalbsbrust.JPG – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Datei:Beispielbild_Gef%C3%BCllte_Kalbsbrust.JPG/

Archiviert am: 2025-09-20 00:16:40

Beispielbild "Kalbsbrust"

Datei:Highland Games Kilts.jpg – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Datei:Highland_Games_Kilts.jpg/

Archiviert am: 2025-09-20 00:16:50

GuSp-Leiter der Gruppe Langholzfeld in Oberösterreich, am Sommerlager [Highland Games](#)

Kategorie:Sport – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Sport/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:16:56

Diese Kategorie umfasst Artikel mit Bezug zu **Sport**.

Seiten in der Kategorie „Sport“

Es werden 6 von insgesamt 6 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

M

- [Medaillensuche](#)
- [Mini-Sichtweise zum Thema Laufsport](#)
- [Mini-Sichtweise zum Thema Morgensport](#)

P

- [PfadfinderInnenschritt](#)

S

- [Sportolympiade](#)

W

- [Wintersport-Olympiade](#)

Kategorie:Kooperation – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Kooperation/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:17:03

Diese Kategorie führt Artikel an, die einen Bezug zur **Kooperation** in und zwischen Gruppen und Menschen haben.

Seiten in der Kategorie „Kooperation“

Es werden 12 von insgesamt 12 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

A	G	R
<ul style="list-style-type: none">• Augen zu	<ul style="list-style-type: none">• Gemeinsam zeichnen• Gemeinsam überleben	<ul style="list-style-type: none">• Rücken an Rücken
C	K	S
<ul style="list-style-type: none">• Critterball - Ein etwas anderes Mannschaftsspiel	<ul style="list-style-type: none">• Kooperative Reise nach Rom• Kreisschollensitzen	<ul style="list-style-type: none">• Schatzsuche im Labyrinth• Seilbrücke und Semaphore• Sportolympiade
D		
<ul style="list-style-type: none">• Die schwächste Maus		
F		
<ul style="list-style-type: none">• FreeAcie Planets		

Learning by Doing – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Learning_by_Doing/

Archiviert am: 2025-09-20 00:17:11

Alle Erfahrungen und Erlebnisse, die Kinder und Jugendliche machen, passieren dadurch, dass sie selbst tun, selbst erleben, selbst ausprobieren.

Learning by Doing bedeutet, sich aufgrund selbst gemachter Erfahrungen weiter zu entwickeln und so auf aktive Art und Weise Wissen, Fähigkeiten und Haltungen zu erwerben. Dabei geben wir den Kindern und Jugendlichen auch die Chance, aus ihren Fehlern lernen zu können. Wir helfen jungen Menschen dabei, sich in allen Dimensionen ihrer Persönlichkeit zu entwickeln, indem sie selbst Erfahrungen machen und daraus genau das mitnehmen können, was für sie persönlich wichtig ist.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Pädagogischer Hintergrund - Was steckt dahinter?](#)
- [2 Was ist "Learning by Doing" überhaupt?](#)
- [3 Zusammenhang mit anderen Methoden](#)
- [4 Erfolgsfaktoren](#)

Pädagogischer Hintergrund - Was steckt dahinter?

Für das Konzept "Learning by Doing" gibt es viele Bezeichnungen, die im Wesentlichen dasselbe meinen: Lernen in der Praxis, "Learning on the Job", Lernen durch Ausprobieren und Experimentieren. Es baut auf die Neugierde der Kinder und Jugendlichen, und wird gefördert durch Action, Abenteuer und persönliche Herausforderungen. Die dazu nötigen [Lernfelder](#) ergeben sich wie von selbst in unserem vielfältigen und ganzheitlichen Programmangebot.

"Learning by Doing" gehört zu den natürlichen Lernformen - es gibt dem eigenen Tun Bedeutung und motiviert damit "von innen" heraus. Auch wenn es einmal schwierig wird, am Ende winkt die Belohnung durch das selbst Erreichte und das gute Gefühl, etwas geschafft zu haben. Das festigt die erlernten Kompetenzen!

Was ist "Learning by Doing" überhaupt?

Die grundlegende Idee ist in allen Altersstufen gleich: Nicht langwierig erklären, sondern Kinder und Jugendliche sofort einbeziehen, ihnen etwas vorzeigen, Impulse setzen und sie für die Aufgabe motivieren. Dann „tun lassen“ und unterstützen, wenn es nicht weitergeht. Dabei auch Fehler zulassen und als Chance sehen daraus zu lernen, basierend auf dem Prinzip „Versuch und Irrtum“. Die Grenzen der Selbstständigkeit liegen nur dort, wo die Sicherheit gefährdet ist.

Es gilt, generell konstruktiv und partnerschaftlich zu unterstützen und Rückmeldung zu geben. Letztlich sollte sich immer der Erfolg einstellen! Und es gehört auch dazu, die eigenen Erfahrungen aus dem Lernprozess zu reflektieren: Entweder alleine, in der Kleingruppe oder mit den LeiterInnen.

Die Eindrücke aus dem erlebten Programm laufend zu verarbeiten und daraus zu lernen, ist eine große Herausforderung für die Kinder und Jugendlichen. Das obige Bild der E-Kette veranschaulicht den Prozess, wie aus Eindrücken und Erlebnissen, Erfahrungen und schließlich Erkenntnisse werden. Denn nicht aus allen Eindrücken werden automatisch Erkenntnisse! Der Lernerfolg ist größer, wenn sie reflektiert, besprochen und mit bestehendem Wissen abgeglichen werden. So können Erlebnisse geistig und emotional verarbeitet und wichtige Schlussfolgerungen gezogen werden. Diese ermöglichen später in ähnlichen Situationen auf das Erlernte zurück zu greifen.

Teilweise reflektieren die Kinder und Jugendlichen dabei ihre Erlebnisse im sozialen Lernfeld ganz von selbst. Manchmal können auch aktive Zuhörer oder „Experten“ helfen, aus den Erfahrungen die richtigen Schlüsse zu ziehen. Wichtig: Auch Reflexion braucht Übung! Daher ist es notwendig, dass du Kinder und Jugendliche bei der Reflexion begleitest. Durch dein Mitwirken kannst du zum Transfer des Gelernten wesentlich beitragen. Je gewichtiger die Erlebnisse, desto wesentlicher ist eine gute Nachbearbeitung!

Learning by Doing ist ein ergebnisoffener Prozess. Es ist gut, dir als LeiterIn ein Ziel zu setzen, was die Kinder und Jugendlichen erleben und erfahren sollen. Offen ist jedoch, was sie tatsächlich daraus lernen werden! Es völlig normal, dass jedes Kind und jede/r Jugendliche am Ende des Lernprozesses unterschiedliche Erfahrungen und Erkenntnisse aus der Lernsituation mitgenommen hat.

Zusammenhang mit anderen Methoden

„Learning by Doing“ ist eines der sieben Elemente der PfadfinderInnenmethode. Die PfadfinderInnenmethode macht uns Pfadfinder und Pfadfinderinnen zusammen mit unseren Werthaltungen einzigartig. Ihre sieben Elemente sind seit der Gründung unserer Bewegung die stabilen Säulen unserer Pädagogik. „Learning by Doing“ ist mit allen anderen Elementen vernetzt und hat beispielsweise zentrale Bedeutung für die „[Persönliche Weiterentwicklung](#)“ der Kinder und Jugendlichen. Unser „[Teamsystem](#)“ bietet den nötigen Rahmen in der Kleingruppe. Die „[Unterstützung durch Erwachsene](#)“ ist situativ angepasst extrem wichtig und der „[Lebensraum Natur](#)“ schafft ein ideales Umfeld.

Erfolgsfaktoren

- Schaffe Freiräume, in denen sich Einzelne und Kleingruppen erproben können.
- Gib keine „Anweisungen“, sondern vermittele Ziele, wie das Ergebnis ausschauen soll.
- Verpacke Lernen spielerisch! Das bietet Spaß beim Lernen in geschütztem Rahmen - sei es in der persönlichen Herausforderung oder im wechselseitigen [Wettbewerb](#).
- Ermutige Kinder und Jugendliche, das eigene Wissen anderen weiterzugeben und anderen zu helfen.
- Nutze die Lernumgebung Natur.
- Plane genügend Zeit für [Reflexion](#) und Nachbesprechung der Erlebnisse und Erfahrungen ein, damit Lernen passieren kann.
- Motiviere und bestärke die Kinder und Jugendlichen, und feiert gemeinsam Erfolge!

Zusammenfassend: Zeige den Kindern und Jugendlichen immer wieder neue [Lernfelder](#) und Entwicklungsmöglichkeiten auf, und vertraue ihnen, dass sie selbst das Beste daraus machen.

Die sieben Elemente der Pfadfinder/innenmethode

- [Gesetz und Versprechen](#)
- [**Learning by Doing**](#)
- [Teamsystem](#)
- [Symbolischer Rahmen](#)
- [Lebensraum Natur](#)
- [Persönliche Weiterentwicklung](#)
- [Unterstützung durch Erwachsene](#)

Symbolischer Rahmen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Symbolischer_Rahmen/

Archiviert am: 2025-09-20 00:17:18

Der **symbolische Rahmen** stimuliert die Entwicklung der Kinder und Jugendlichen durch Förderung von Kreativität und Einfallsreichtum.

Der symbolische Rahmen der PfadfinderInnen besteht aus einer Reihe von Geschichten, Symbolen, [Traditionen](#) und [Ritualen](#), die wir im Rahmen des Programmangebots der jeweiligen Altersstufe einsetzen. Er hilft den Kindern und Jugendlichen dabei, sich mit unseren grundlegenden Werten zu identifizieren, bietet Raum für das Ausprobieren neuer Rollen und Möglichkeiten und fördert den Zusammenhalt und die Verbundenheit innerhalb der Gruppe.

Die sieben Elemente der Pfadfinder/innenmethode

- [Gesetz](#) und [Versprechen](#)
- [Learning by Doing](#)
- [Teamsystem](#)
- **Symbolischer Rahmen**
- [Lebensraum Natur](#)
- [Persönliche Weiterentwicklung](#)
- [Unterstützung durch Erwachsene](#)

Lebensraum Natur – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Lebensraum_Natur/

Archiviert am: 2025-09-20 00:17:23

Schon immer nutzten wir den **Lebensraum Natur** für Lernerfahrungen – er bietet viele Möglichkeiten für die Entwicklung der Potenziale junger Menschen in physischer, intellektueller, emotionaler, sozialer und spiritueller Hinsicht. Daher sollten die meisten PfadfinderInnen-Aktivitäten in einer natürlichen Umwelt stattfinden – sie ist die ideale Umgebung für die Anwendung der [PfadfinderInnenmethode](#).

Die sieben Elemente der Pfadfinder/innenmethode

- [Gesetz und Versprechen](#)
- [Learning by Doing](#)
- [Teamsystem](#)
- [Symbolischer Rahmen](#)
- **Lebensraum Natur**
- [Persönliche Weiterentwicklung](#)
- [Unterstützung durch Erwachsene](#)

Unterstützung durch Erwachsene – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Unterst%C3%BCtzung_durch_Erwachsene/

Archiviert am: 2025-09-20 00:17:32

Die Unterstützung junger Menschen beinhaltet drei wesentliche Aufgaben, die Erwachsene in der PfadfinderInnengruppe erfüllen:

- Diese LeiterInnen begleiten die Gruppe bei ihren Aufgaben und sind verantwortlich dafür, dass die Gruppe Zugang zur notwendigen methodischen Unterstützung und Erfahrung bekommt, wann und wo immer sie das braucht.
- Die LeiterInnen unterstützen direkt den Prozess der eigenverantwortlichen Weiterentwicklung und ermöglichen, dass Erfahrungen, die junge Menschen machen, in die Entwicklung ihres Wissens, ihrer Fähigkeiten und ihrer Haltungen einfließen.
- Die LeiterInnen achten darauf, dass die Beziehungen der Gruppenmitglieder untereinander positiv und für alle bereichernd sind, dass die Gruppe eine attraktive Lernumgebung bietet und sich dadurch weiterentwickelt.

Die sieben Elemente der Pfadfinder/innenmethode

- [Gesetz und Versprechen](#)
- [Learning by Doing](#)
- [Teamsystem](#)
- [Symbolischer Rahmen](#)
- [Lebensraum Natur](#)
- [Persönliche Weiterentwicklung](#)
- **Unterstützung durch Erwachsene**

Kategorie:Gebet – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Gebet/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:17:43

Diese Kategorie umfasst Artikel mit Bezug zu **Gebeten**.

Seiten in der Kategorie „Gebet“

Es werden 9 von insgesamt 9 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

E	F (Fortsetzung)	R
F	L <ul style="list-style-type: none">Literaturtipps zu GebetenLiteraturtipps zu Wortgottesdiensten T <ul style="list-style-type: none">Tischgebet W <ul style="list-style-type: none">Wortgottesdienst zum Thema Wasser	<ul style="list-style-type: none">Ein Gebet vertiefenEin PfadfinderInnengebet <ul style="list-style-type: none">Fürbitten <ul style="list-style-type: none">Reden mit Gott

Kategorie:Gottesdienst – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Gottesdienst/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:17:49

Diese Kategorie umfasst Artikel mit Bezug zu **Gottesdiensten**.

Seiten in der Kategorie „Gottesdienst“

Es werden 8 von insgesamt 8 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

A	L	P
<ul style="list-style-type: none">• Aufbau einer Messe• Aufbau eines Wortgottesdienstes	<ul style="list-style-type: none">• Literaturtipps zu Wortgottesdiensten	<ul style="list-style-type: none">• Pfingst-Wortgottesdienst

F	M	W
<ul style="list-style-type: none">• Friedensgebet	<ul style="list-style-type: none">• Messe Mein Freund der Baum• Messe Meine Angst Meine Hoffnung	<ul style="list-style-type: none">• Wortgottesdienst zum Thema Wasser

Datei:Baden-Powell USZ62-96893 (retouched and cropped).png – PIK8

URL: [http://www.pik8.at/wiki/Datei:Baden-Powell_USZ62-96893_\(retouched_and_cropped\).png/](http://www.pik8.at/wiki/Datei:Baden-Powell_USZ62-96893_(retouched_and_cropped).png/)

Archiviert am: 2025-09-20 00:18:02

Beschreibung	<p>English: Robert Baden-Powell, founder of the scout movement. Português: Baden-Powell, fundador do escotismo.</p>
Datum	etwa 1919picdturyo Idfojv
Quelle	<p>Dieses Bild ist unter der digitalen ID cph.3b42995 in der Abteilung für Drucke und Fotografien der US-amerikanischen Library of Congress abrufbar. Diese Markierung zeigt nicht den Urheberrechtsstatus des zugehörigen Werks an. Es ist in jedem Falle zusätzlich eine normale Lizenzvorlage erforderlich. Siehe Commons:Lizenzen für weitere Informationen.</p> <p>العربية · беларуская (тарашкевіца) · বাংলা · čeština · Deutsch · English · español · فارسی · suomi · français · galego · עברית · magyar · Bahasa Indonesia · Ido · italiano · 日本語 · Bahaso Melayu Jambi · lietuvių · македонски · ພາສັກ · Nederlands · polski · português · português do Brasil · română · русский · sicilianu · slovenčina · slovenščina · Türkçe · українська · 中文 · 中文 (简体) · 中文 (繁體) · +/-</p>
	Converted from TIFF to PNG, sharpened, and cropped.
Urheber	Bei dieser Datei fehlen Angaben zum Autor .
Genehmigung (Weiter Nutzung dieser Datei)	<p>Dieses Werk wurde vor dem 1. Januar 1930 veröffentlicht und ist anonym oder pseudonym wegen unbekannter Urheberschaft. Es ist in den Vereinigten Staaten sowie in Ländern und Gebieten mit einer Schutzfrist für anonyme oder pseudonyme Werke von 95 Jahren oder weniger nach der Veröffentlichung gemeinfrei.</p>

Andere
Versionen

- 
original
- 
cropped
- 
retouched
- 
reconstructed

Kategorie:Basteln – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Basteln/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:18:12

Diese Kategorie umfasst Artikel mit Bezug zum **Basteln**, zu Basteleien und kleinen kreativen Handwerkstätigkeiten.

Seiten in der Kategorie „Basteln“

Es werden 25 von insgesamt 25 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

A	H	M (Fortsetzung)
<ul style="list-style-type: none">Abergläubische Holzfäller	<ul style="list-style-type: none">Handwerker	<ul style="list-style-type: none">Mousepad basteln
B	I	S
<ul style="list-style-type: none">Bastelanleitungen mit PerlenBasteln mit PerlenBlumen-Karte aus AbfallBrückenbau-Wettbewerb	<ul style="list-style-type: none">Informationen zum Buchbinden	<ul style="list-style-type: none">Skifflie selber machen - Teekistenbass
C	K	V
<ul style="list-style-type: none">CD-Teelicht	<ul style="list-style-type: none">Karte aus GeschenkpapierKürbis schnitzen - Jack O`Lantern	<ul style="list-style-type: none">Verschiedene Techniken mit Papier
D	L	W
<ul style="list-style-type: none">Domino über B.-P.Draht biegen - hämmern - löten	<ul style="list-style-type: none">LichterkettenLiteratur zu LinolschnittLiteratur zu Perlenbastel	<ul style="list-style-type: none">Was ist Skifflie?WertealtarWichtelpaar
G	M	Ü
<ul style="list-style-type: none">Glasmosaik auf einem Krug	<ul style="list-style-type: none">Modell mit HöhenschichtlinienModellanlage bauen	<ul style="list-style-type: none">Über Linolschnitte

Medien in der Kategorie „Basteln“

Es werden 2 von insgesamt 2 Dateien in dieser Kategorie angezeigt:

-



[Wertealtar-1.jpg](#)

265 KB

-



[Wertealtar-2.jpg](#)

295 KB

Login-geschützte Seite

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Spezial:Anmelden/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:18:20

Diese Seite ist nur über einen Login erreichbar und konnte nicht automatisch verarbeitet werden.

Kategorie:Pik8 – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Pik8/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:18:27

Diese Kategorie **Pik8** ist die *Hauptkategorie für die interne Verwaltung* dieses Wikis.

Unterkategorien

Es werden 4 von insgesamt 4 Unterkategorien in dieser Kategorie angezeigt:

P

- [Pik8:Bilderwunsch](#)
- [Pik8:Downloadwunsch](#)
- [Pik8:Vorlage](#)
- [Pik8:Überarbeiten](#)

Seiten in der Kategorie „Pik8“

Es werden 8 von insgesamt 8 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

D	I	U
<ul style="list-style-type: none">• PIK8:Datenschutz• PIK8:Datenübernahme Pik8Alt	<ul style="list-style-type: none">• PIK8:Impressum	<ul style="list-style-type: none">• PIK8:Urheberrechte
F	K	Ü
<ul style="list-style-type: none">• PIK8:Fotos	<ul style="list-style-type: none">• PIK8:Kategorien	<ul style="list-style-type: none">• PIK8:Über PIK8
	M	
	<ul style="list-style-type: none">• PIK8:Mitarbeit	

PIK8 Diskussion:Mitarbeit – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/PIK8_Diskussion:Mitarbeit/

Archiviert am: 2025-09-20 00:18:32

Tag oder Kategorie

Was ist der Unterschied zwischen einem Tag und einer Kategorie? --Dpfahler ([Diskussion](#)) 15:32, 28. Jan. 2017 (CET)----

Servus David! Derzeit keinen. Im aktuellen Stand werden *Tags* automatisch in (gleichnamige) *Kategorien* eingeordnet. Langfristig ermöglicht uns die [Vorlage:Tag](#) allerdings, "mehr" daraus zu machen - also Logos einzubinden, schon im Artikel (ohne den Umweg über die Kategorie) "weitere Artikel mit diesem Tag" anzuzeigen, etc.

Derzeit werden eigentlich nur der Aktivitätstyp (Heimstunde, Abenteuer, Programmidee, etc.) sowie der Schwerpunkt als Kategorie eingefügt - alles andere ist ein Tag. --Wirthi ([Diskussion](#)) 18:45, 28. Jan. 2017 (CET)

Kleine Ergänzung: ich hab deine Änderung im Artikel [Baden Powell](#) Rückgängig gemacht. Grund dafür ist hier der Spezialfall, dass der Artikel [Baden Powell](#) der "Hauptartikel" der [Kategorie:Baden-Powell](#) ist. Er soll in der alphabetischen Sortierung ganz vorne stehen (und nicht erst unter "B"). Das geht derzeit nur über via [[Kategorie:Baden-Powell]], nicht aber als Tag. --Wirthi ([Diskussion](#)) 18:50, 28. Jan. 2017 (CET)

Danke! --Dpfahler ([Diskussion](#)) 10:01, 29. Jan. 2017 (CET)

Abstand nehmen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Abstand_nehmen/

Archiviert am: 2025-09-20 00:18:40

Abstand nehmen ist eine Methode zur [Entscheidungsfindung](#)

Durchführung

Die verschiedenen Vorschläge werden auf Zettel geschrieben. Die Kids bilden einen Kreis. Danach wird eine Idee nach der anderen in die Mitte des Kreises gelegt. Die Guides und Späher können sich nun zum Vorschlag hin oder vom Vorschlag weg bewegen. Je nach Entfernung bedeutet dies Zustimmung oder Abneigung. Die Kids können nun ihre Entscheidung kurz begründen. Wichtig ist es den Bereich vorher zu definieren und die Kids zu motivieren, ihre Entscheidung zu begründen.

Siehe Auch

-



[Kids reden mit: Mitbestimmung auf Truppebene](#)

Methoden zur Entscheidungsfindung
<ul style="list-style-type: none">• Lasst Körper sprechen• Abstimmung mit den Füßen• Abstand nehmen• Pro-und-Contra-Diskussion• Kopfstandmethode• Stille Diskussion• Entscheidungsmatrix• Klebepunktemethode• Stegreifmethode

Abstimmung mit den Füßen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Abstimmung_mit_den_F%C3%BC%C3%9Fen/

Archiviert am: 2025-09-20 00:18:48

Abstimmung mit den Füßen ist ein bewegungsorientiertes [Abstimmungsverfahren](#).

Durchführung

Zuerst werden in großen Feldern die auf Zettel geschriebenen Vorschläge nochmals kurz vorgestellt. Nun setzt die Musik ein und die Kids bewegen sich um die Felder herum. Stoppt die Musik, stellen sich die Kids auf das Feld mit ihrem Favoriten. Wenig oder gar nicht besetzte Felder werden gestrichen bzw. der Zettel wird entfernt. Eine neue Runde beginnt.

Wichtig ist es, die Felder groß genug zu gestalten, damit zum Schluss alle Kids genügend Platz haben – kuschelig darf es aber ruhig werden. Nach einer Entscheidungsrunde kann es durch Streichung eines Vorschlags bereits zu Diskussionen kommen. Vereinbare vorher, wie damit umgegangen wird.

Siehe Auch

-



[Kids reden mit: Mitbestimmung auf Truppebene](#)

Methoden zur Entscheidungsfindung

- [Lasst Körper sprechen](#)
- [Abstimmung mit den Füßen](#)
- [Abstand nehmen](#)
- [Pro-und-Contra-Diskussion](#)
- [Kopfstandmethode](#)
- [Stille Diskussion](#)
- [Entscheidungsmatrix](#)
- [Klebepunktemethode](#)
- [Stegreifmethode](#)

Entscheidungsmatrix – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Entscheidungsmatrix/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:18:56

Die **Entscheidungsmatrix** ist eine sehr rationale Möglichkeit, um eine **Entscheidung** zu treffen. Bei dieser Methode steht am Ende ganz klar fest, für welche Möglichkeit wir uns entschieden haben. Sie kann als Team oder als Einzelperson angewendet werden.

Durchführung

Zuerst sammeln wir gemeinsam die wesentlichsten Punkte, die für unsere Entscheidung wichtig sind. Fährt beispielsweise das LeiterInnenteam auf Teamklausur und es stehen verschiedene Orte dafür zur Auswahl, wird auf einem Plakat gesammelt, was dem Team vor Ort wichtig ist ("Ausreichend Platz, viele verfügbare Materialien, leicht nach draußen in die Natur können, kurze Anreise, gutes Essen, ..."). Alle Kriterien müssen dabei positiv formuliert sein, ich muss also sagen können: "Je mehr davon desto besser!". Nun bewerten die TeilnehmerInnen gemeinsam alle Möglichkeiten in Bezug auf die gefundenen Kriterien und vergeben z.B. Punkte von 1 bis 6. Die höchste Punkteanzahl wird jeweils vergeben, wenn eine Option ein Kriterium besonders gut erfüllt. Am Ende zählen wir die Punkte für jede Option zusammen und lesen das Ergebnis ab.

Siehe Auch

-



[Kids reden mit: Mitbestimmung auf Truppebene](#)

Methoden zur Entscheidungsfindung

- Lasst Körper sprechen
- Abstimmung mit den Füßen
- Abstand nehmen
- Pro-und-Contra-Diskussion
- Kopfstandmethode
- Stille Diskussion
- **Entscheidungsmatrix**
- Klebepunktemethode
- Stegreifmethode

Klebepunktemethode – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Klebepunktemethode/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:19:01

Die **Klebepunktemethode** kann für schnelle Entscheidungsfindungen zwischen unterschiedlichen Themen genutzt werden.

Durchführung

Wird zum Beispiel ein Sommerlagermotto gesucht, können alle Ideen auf ein Plakat geschrieben werden. Alle Beteiligten bekommen die gleiche Anzahl an Klebepunkten und dürfen die vorhandenen Optionen damit bewerten. Die Gewichtung der Ideen unter den Teilnehmenden wird so gut sichtbar. Das Ergebnis kann - sofern vorab vereinbart - entweder als Mehrheitsentscheidung gesehen werden oder als Basis für weitere Diskussionen dienen.

Siehe Auch

-



[Kids reden mit: Mitbestimmung auf Truppebene](#)

Methoden zur Entscheidungsfindung
<ul style="list-style-type: none">• Lasst Körper sprechen• Abstimmung mit den Füßen• Abstand nehmen• Pro-und-Contra-Diskussion• Kopfstandmethode• Stille Diskussion• Entscheidungsmatrix• Klebepunktemethode• Stegreifmethode

Lasst Körper sprechen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Lasst_K%C3%B6rper_sprechen/

Archiviert am: 2025-09-20 00:19:06

Lasst Körper sprechen ist eine Methode zur [Entscheidungsfindung](#)

Wer sagt, dass immer mit Handzeichen abgestimmt werden soll? Auch mit Hilfe der Körpersprache können die Kids eine Entscheidung treffen.

Durchführung

Zuerst werden alle Vorschläge für z.B. die nächste Heimstunde gesammelt. Du als Leiter/in übernimmst nun die Moderation und liest diese nacheinander vor. Nach jedem Vorschlag drücken die Guides und Späher ihre Einstellung pantomimisch oder mimisch aus (eine abwehrende Handbewegung, der Körper hängt schlaff oder eine hässliche Grimasse schneiden,...). Nun schauen sich die Kids um und können im Gespräch das Stimmungsbild zu einem Vorschlag besprechen oder hinterfragen. Nachdem alle Vorschläge behandelt wurden, kommt es zur Abstimmung. Wichtig dabei ist die [Moderation](#). Du solltest die Kids zum Nachfragen ermutigen. Die Meinungsbilder sind nicht persönlich gemeint sondern betreffen die Sache, das solltest du auch den Guides und Spähern deutlich machen.

Siehe Auch

-



[Kids reden mit: Mitbestimmung auf Truppebene](#)

Methoden zur Entscheidungsfindung

- [Lasst Körper sprechen](#)
- [Abstimmung mit den Füßen](#)
- [Abstand nehmen](#)
- [Pro-und-Contra-Diskussion](#)
- [Kopfstandmethode](#)
- [Stille Diskussion](#)
- [Entscheidungsmatrix](#)
- [Klebepunktemethode](#)
- [Stegreifmethode](#)

Vorlage:Link zu Grüntöne – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Vorlage:Link_zu_Gr%C3%BCnt%C3%B6ne/

Archiviert am: 2025-09-20 00:19:14

-



[Entwicklungsprojekte und Methoden](#)

Peer Group – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Peergroup/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:19:22

Die 11- bis 14jährigen Kids sind in einem sozialen Netzwerk eingebunden, das neben der Familie auch verschiedene äußer-familiäre Freundschaftsformen wie lockere Freundschaften, die/der beste Freundin, Freundschaftsgruppen, Cliques, Sportgruppen etc. beinhaltet. Eine der wichtigsten Formen ist die **Peer Group**, die einen eigenständigen Zusammenschluss gleichaltriger Mädchen und/oder Burschen darstellt.

Sozialformen
<ul style="list-style-type: none">• Individuum• Kleingruppe<ul style="list-style-type: none">◦ Peer Group◦ Interessensgruppe• Großgruppe

Die Peer Group als Teamsystem

Kinder und Jugendliche arbeiten nicht allein an ihrer [persönlichen Entwicklung](#), sondern lernen auch von und mit Gleichaltrigen, indem sie Verantwortung übernehmen, sich Aufgaben aufteilen und Entscheidungen gemeinsam treffen und tragen.

Das Teamsystem ist die grundlegende organisatorische Struktur einer Altersstufe innerhalb einer PfadfinderInnengruppe, die aus kleineren Gruppen von Kindern oder Jugendlichen besteht und von Erwachsenen geleitet wird. Auch als Kleingruppensystem bezeichnet basiert es vorwiegend auf den Sozialformen der Peer Group oder der Interessensgruppe.

Innerhalb jedes Teams organisieren die Mitglieder ihr Leben in der Kleingruppe im Rahmen ihrer Möglichkeiten und Fähigkeiten selbst. Sie übernehmen Verantwortung, teilen sich Aufgaben, entscheiden über Aktivitäten, organisieren sie, führen sie durch und reflektieren sie.

Siehe Auch



[Patrolle als soziales Lernfeld](#)

Entwicklungsaufgaben in der GuSp-Stufe

Peer group	<ul style="list-style-type: none">• Werteentwicklung• Gemeinschaft• Eigene Meinung• Freundschaften• Mitbestimmung
Identitätsentwicklung	<ul style="list-style-type: none">• Mitbestimmung• Geschlechtsidentität• Fähigkeiten & Fertigkeiten• Herausforderungen & Grenzen• Spiritualität

Sozialformen – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Sozialformen/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:19:33

Unterschiedliche **Sozialformen** ermöglichen verschiedene soziale Interaktionen und bieten damit vielfältige Möglichkeiten um zu lernen.

Beschreibung

Die Bearbeitung der eigenen [Entwicklungsaufgaben](#) erfordert, dass Kinder und Jugendliche unterschiedliche Formen der Zusammenarbeit erleben und die sie umgebenden sozialen Systeme, das Umfeld in dem sie handeln und kommunizieren, schrittweise mitgestalten können. Dabei werden sie vom erwachsenen Leitungsteam unterstützt.

Sozialformen

- Individuum
- Kleingruppe
 - Peer Group
 - Interessensgruppe
- Großgruppe

Die Auswahl von Sozialformen zur altersgemäßen Umsetzung der [PfadfinderInnenmethode](#) erfolgt bewusst und zielgerichtet. Generell kommt jede Sozialform in jeder Altersstufe zum Einsatz, jedoch in unterschiedlicher Intensität und Häufigkeit.

Die sieben Elemente der Pfadfinder/innenmethode

- [Gesetz](#) und [Versprechen](#)
- [Learning by Doing](#)
- Teamsystem
- [Symbolischer Rahmen](#)
- [Lebensraum Natur](#)
- [Persönliche Weiterentwicklung](#)
- [Unterstützung durch Erwachsene](#)

[Entwicklungsaufgaben](#) in der GuSp-Stufe

Peer group	<ul style="list-style-type: none"> • Werteeentwicklung • Gemeinschaft • Eigene Meinung • Freundschaften • Mitbestimmung
Identitätsentwicklung	<ul style="list-style-type: none"> • Mitbestimmung • Geschlechtsidentität • Fähigkeiten & Fertigkeiten • Herausforderungen & Grenzen • Spiritualität

Individuum – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Individuum/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:19:39

Das **Individuum** ist eine [Sozialform](#) die bei der altersgemäßen Umsetzung der [PfadfinderInnenmethode](#) zum Einsatz kommt.

Sozialformen
<ul style="list-style-type: none">• Individuum• Kleingruppe<ul style="list-style-type: none">◦ Peer Group◦ Interessensgruppe• Großgruppe

Kleingruppe – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kleingruppe/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:19:46

Die **Kleingruppe** ist eine [Sozialform](#) die bei der altersgemäßen Umsetzung der [PfadfinderInnenmethode](#) zum Einsatz kommt.

Sie hat einen besonderen Stellenwert in der Entwicklung, dabei vor allem die [Interessensgruppe](#) und die [Peer Group](#). Letztere bezeichnet ein soziales System, das sich je nach Altersstufe aus etwa vier bis zwölf Kindern oder Jugendlichen ähnlichen Alters zusammensetzt und deren freiwillige Mitglieder ein freundschaftliches, gleichrangiges Verhältnis verbindet. Eine Peer Group ist selbstbestimmt – ihre Mitglieder erproben in ihr soziale Verhaltensweisen und erfahren den Übergang in das Erwachsensein in einem geschützten Rahmen, in dem sie auch ihre Grenzen austesten können. Die Interessensgruppe bezeichnet eine Kleingruppe, die auf ein Thema bezogen ist und durch gemeinsame Interessen ihrer Mitglieder entsteht.

Sozialformen
<ul style="list-style-type: none">• Individuum• Kleingruppe<ul style="list-style-type: none">◦ Peer Group◦ Interessensgruppe• Großgruppe

Interessensgruppe – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Interessensgruppe/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:19:52

Die **Interessensgruppe** ist eine anlassbezogene Kleingruppe

Sozialformen
<ul style="list-style-type: none">• Individuum• Kleingruppe<ul style="list-style-type: none">◦ Peer Group◦ Interessensgruppe• Großgruppe

Großgruppe – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Gro%C3%9Fgruppe/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:20:00

Die **Großgruppe** ist die große Gemeinschaft, die sich unter Umständen aus mehreren **Peer Groups** zusammensetzt

Sozialformen
<ul style="list-style-type: none">• Individuum• Kleingruppe<ul style="list-style-type: none">◦ Peer Group◦ Interessensgruppe• Großgruppe

Persönliche Weiterentwicklung – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Pers%C3%B6nlichen_Entwicklung/

Archiviert am: 2025-09-20 00:20:09

Persönliche Weiterentwicklung bedeutet, dass sich Kinder und Jugendliche persönliche Ziele stecken und immer wieder Neues ausprobieren, das sie dann in die Gemeinschaft einbringen.

Das Prinzip der persönlichen Entwicklung hilft jungen Menschen dabei, ihre innere Motivation zu entdecken, sich an der eigenen Entwicklung bewusst und aktiv zu beteiligen.

Es ermöglicht ihnen, individuell auf ihre eigene Art und Weise und in der für sie passenden Intensität an den eigenen **Entwicklungsaufgaben** zu arbeiten und den gemachten Fortschritt selbst zu erkennen. Es bietet einen Rahmen für die Anerkennung und das Feiern der erzielten Erfolge innerhalb der Gemeinschaft und fördert ihr Selbstvertrauen. Ein wichtiges Werkzeug dafür ist das [Erprobungssystem](#).

Die sieben Elemente der Pfadfinder/innenmethode

- [Gesetz](#) und [Versprechen](#)
- [Learning by Doing](#)
- [Teamsystem](#)
- [Symbolischer Rahmen](#)
- [Lebensraum Natur](#)
- **Persönliche Weiterentwicklung**
- [Unterstützung durch Erwachsene](#)

Pro-und-Contra-Diskussion – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Pro-und-Contra-Diskussion/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:20:19

Die **Pro-und-Contra-Diskussion** kann auf dem Weg zur endgültigen Entscheidung besonders dabei helfen, alle Seiten kritisch zu beleuchten bzw. Argumente und Gegenargumente zu sammeln.

Umsetzung

Um eine Pro-und-Contra-Diskussion führen zu können, muss zuerst das Thema genau festgelegt werden (zum Beispiel: "Wollen wir Geschlechtertrennung oder gemischte Heimabende?"). Nun werden zwei Gruppen gebildet. Die eine Seite vertritt PRO, die andere CONTRA (bei der Gruppeneinteilung soll bewusst nicht auf die persönliche Meinung des Beteiligten geachtet werden). Nun werden ProtokollantIn und neutrale ModeratorIn bestimmt. Die PRO- und CONTRA-Gruppen setzen sich direkt gegenüber und überlegen sich Argumente für ihre Position. Ein Mitglied der Gruppe PRO äußert ein erstes Argument, sein Gegenüber der CONTRA-Gruppe reagiert direkt mit einem Gegenargument. Darauf antwortet die nächsten PRO-VertreterInnen usw. In Phase 2 werden die Rollen und die Plätze (wichtig!) getauscht, d.h. die PRO-Gruppe wird zur CONTRA-Gruppe und umgekehrt. Anschließend werden die protokollierten Argumente gemeinsam ausgewertet.

Siehe Auch

- LeiterInnen-Fachwissen: [Entscheidungsfindung](#)

Methoden zur Entscheidungsfindung

- [Lasst Körper sprechen](#)
- [Abstimmung mit den Füßen](#)
- [Abstand nehmen](#)
- [Pro-und-Contra-Diskussion](#)
- [Kopfstandmethode](#)
- [Stille Diskussion](#)
- [Entscheidungsmatrix](#)
- [Klebepunktemethode](#)
- [Stegreifmethode](#)

Kopfstandmethode – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kopfstandmethode/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:20:28

Die **Kopfstandmethode** kann sowohl bei Teamentscheidungen als auch von Einzelpersonen genutzt werden. Sie ist spontan, aber auch langfristig anwendbar und hilft oft, wenn ein Team in seinen Überlegungen feststeckt. Sie kann auch darauf vorbereiten, umstrittene Entscheidungen selbstbewusst vertreten zu können, da alle Gegenargumente bereits im Voraus besprochen wurden.

Durchführung

Wendet man die Kopfstandmethode an, wird das Thema auf den Kopf gestellt. Z. B. "Was müssen wir tun, damit das Sommerlager ungemütlich wird?". Nun wird gesammelt (in diesem Fall wäre das: "Zu wenig Essen kochen, zu kleine Unterkunft organisieren, chaotisches Programm planen", und so weiter ...). Diese Negativliste wird auf ein Flipchart geschrieben und am Ende in eine positive Aufgabenliste "übersetzt".

Siehe Auch

- LeiterInnen-Fachwissen: [Entscheidungsfindung](#)

Methoden zur Entscheidungsfindung

- [Lasst Körper sprechen](#)
- [Abstimmung mit den Füßen](#)
- [Abstand nehmen](#)
- [Pro-und-Contra-Diskussion](#)
- **Kopfstandmethode**
- [Stille Diskussion](#)
- [Entscheidungsmatrix](#)
- [Klebepunktemethode](#)
- [Stegreifmethode](#)

Stille Diskussion – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Stille_Diskussion/

Archiviert am: 2025-09-20 00:20:33

Die **Stille Diskussion** ist besonders am Anfang einer [Entscheidungsfindungsphase](#) hilfreich. Sie kann euch helfen, alle Argumente des Teams zu verschriftlichen und ist dabei besonders geeignet, um auch ruhigere Teammitglieder einzubinden. Bei emotional behafteten Themen kann die stille Diskussion entschleunigend wirken. Sie sorgt dafür, dass alle Argumente "gehört" werden und wichtige Themen nicht aufgrund der Durchsetzungsfähigkeit einzelner Teammitglieder entschieden werden.

Umsetzung

Bei einer Stillen Diskussion werden Fragen oder Aussagen auf je ein Flipchart geschrieben. Die Plakate werden im Raum/Haus verteilt. Nun haben alle Teilnehmenden die Aufgabe, nur schriftlich zu den Aussagen Stellung zu nehmen und im Stillen miteinander zu diskutieren. Dabei können sie die Standorte so häufig wechseln, wie sie wollen und an allen Diskussionen teilnehmen.

Siehe Auch

- LeiterInnen-Fachwissen: [Entscheidungsfindung](#)

Methoden zur Entscheidungsfindung

- [Lasst Körper sprechen](#)
- [Abstimmung mit den Füßen](#)
- [Abstand nehmen](#)
- [Pro-und-Contra-Diskussion](#)
- [Kopfstandmethode](#)
- **Stille Diskussion**
- [Entscheidungsmatrix](#)
- [Klebepunktemethode](#)
- [Stegreifmethode](#)

Stegreifmethode – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Stegreifmethode/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:20:38

Sollst du als Einzelperson spontan eine Entscheidung treffen, für die keine negativen Argumente vorliegen (zum Beispiel als Kochteam: "Spaghetti oder Pizza?"), eignet sich dafür besonders die **Stegreifmethode**.

Durchführung

Wirf eine Münze. Noch bevor die Münze landet, wirst du einen inneren Wunsch verspüren, welche der beiden Möglichkeiten sichtbar werden soll.

Siehe Auch

- LeiterInnen-Fachwissen: [Entscheidungsfindung](#)

Methoden zur Entscheidungsfindung

- [Lasst Körper sprechen](#)
- [Abstimmung mit den Füßen](#)
- [Abstand nehmen](#)
- [Pro-und-Contra-Diskussion](#)
- [Kopfstandmethode](#)
- [Stille Diskussion](#)
- [Entscheidungsmatrix](#)
- [Klebepunktemethode](#)
- [**Stegreifmethode**](#)

Geschlechterbezogenes Arbeiten – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Geschlechterbezogenes_Arbeiten/

Archiviert am: 2025-09-20 00:20:52

Geschlechterbezogenes Arbeiten bedeutet, Möglichkeiten zu schaffen, die eigene [Geschlechtsidentität](#) im Rahmen der Bearbeitung der [Entwicklungsaufgaben](#) entdecken und entwickeln zu können.

Geschlechterbezogenes Arbeiten

- [Geschlechtergerecht](#)
- [Geschlechtsspezifisch](#)
- [Genderkritisch](#)

Geschlechtergerecht – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Geschlechtergerecht/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:21:01

„Geschlechtergerecht“ agieren bedeutet, dass wir gleiche Möglichkeiten und Chancen für beide Geschlechter schaffen und den partnerschaftlichen Umgang zwischen den Geschlechtern pflegen.

Programmideen

Geschlechterbezogenes Arbeiten

- Geschlechtergerecht
- Geschlechtsspezifisch
- Genderkritisch

Geschlechtsspezifisch – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Geschlechtsspezifisch/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:21:10

Geschlechtsspezifisch agieren bedeutet, dass wir auf die Bedürfnisse von Mädchen und Buben gleichermaßen eingehen und bieten ihnen unterschiedliches Programm, um den verschiedenen Lebenswelten von Mädchen und Buben gerecht zu werden. Dem Prinzip der Ganzheitlichkeit folgend wird das den Kindern und Jugendlichen sowohl in koedukativen Umwelten als auch in Freiräumen mit getrennt geschlechtlichen Aktivitäten ermöglicht.

Programmideen

Geschlechterbezogenes Arbeiten

- [Geschlechtergerecht](#)
- [Geschlechtsspezifisch](#)
- [Genderkritisch](#)

Genderkritisch – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Genderkritisch/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:21:17

Genderkritisch agieren bedeutet, dass wir Kinder und Jugendliche befähigen, sozial konstruierte Geschlechterrollen zu erkennen, zu hinterfragen und die eigene Geschlechterrolle auszubilden.

Programmideen

Geschlechterbezogenes Arbeiten

- [Geschlechtergerecht](#)
- [Geschlechtsspezifisch](#)
- **Genderkritisch**

Kategorie:Blindheit – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Blindheit/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:21:24

Diese Kategorie umfasst Artikel mit Bezug zu **Blindheit** und **Sehbehinderung**.

Seiten in der Kategorie „Blindheit“

Es werden 4 von insgesamt 4 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

A

- [Augen zu](#)

B

- [Braille-Schrift](#)

G

- [Gegenstände ertasten 2](#)

S

- [Schuhe wiederfinden](#)

Windrosen-Geheimschrift – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Windrosen-Geheimschrift/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:21:31

Windrosen-Geheimschrift ist eine Möglichkeit, die GuSp mit Himmelsrichtungen vertraut zu machen.

Ziel

Die GuSp werden mit den Himmelsrichtungen vertraut.

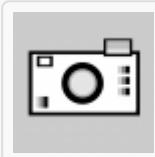
Beschreibung

Ein Labyrinth aus "Straßen" wird aufgezeichnet. Diese Straßen biegen nur im 90°- oder 45°-Grad-Winkel ab. Auf den Straßen stehen Buchstaben. In einer Ecke ist der Anfang. Es gibt einen Nordpfeil. Am Rand des Labiryinths steht die Geheimschrift, zum Beispiel: O / NNW / S / SSO / NW /

Windrosen-Geheimschrift	
Art:	Programmidee
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Labyrinth
Dauer:	10 Minuten
Vorbereitung:	10 Minuten

Varianten

- Den Text entlang der Straßen zu legen ist optional. Auch das Suchen des Weges alleine (das heißt, den richtigen Ausgang zu finden) kann schon Herausforderung genug sein.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Geheimschriften

- [Bildmorse](#)
- [Die Schatzinsel](#)
- [Musik wird zur Geheimschrift](#)
- **Windrosen-Geheimschrift**
- [Übersetzungsprogramm](#)

Übersetzungsprogramm – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/%C3%9Cbersetzungsprogramm/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:21:38

Das hier zum Download angebotene **Übersetzungsprogramm** kann Geheimschriften ver- und entschlüsseln.

Ziel

Verschiedene Geheimschriften erlernen.

Beschreibung

Ein Programm zum Übersetzen von Texten in verschiedene Geheimschriften:

- Morse
- Zahlen statt Buchstaben
- Buchstaben verschieben
- etc.

Bemerkungen

- [Geheimschriftgenerator](#) (zip, windows-exe)



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

[Geheimschriften](#)

- [Bildmorse](#)
- [Die Schatzinsel](#)
- [Musik wird zur Geheimschrift](#)
- [Windrosen-Geheimschrift](#)
- **Übersetzungsprogramm**

Kategorie:Hygiene – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Hygiene/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:21:48

Diese Kategorie umfasst Artikel mit Bezug zu **Hygiene** und **Körperpflege**.

Seiten in der Kategorie „Hygiene“

Es werden 4 von insgesamt 4 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

A

- [Aktivtipp aus dem JOKER - Waschbeutel packen](#)

H

- [Hygiene-ABC Staffellauf](#)

M

- [Mini-Sichtweise zu Gesundheit und Hygiene am Lager](#)
- [Mini-Sichtweise zur Hygiene am Lager](#)

Kategorie:Europa – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Europa/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:21:54

Diese Kategorie umfasst alle Artikel mit Bezug zu **Europa**.

Seiten in der Kategorie „Europa“

Es werden 3 von insgesamt 3 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

L

- [Lands of Adventure - Europe at EUR door](#)
- [Lands of Adventure - Express EURself](#)
- [Länderquiz - Zettel zuordnen](#)

Kategorie:Jamboree – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Jamboree/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:22:04

Diese Kategorie umfasst alle Artikel mit Bezug zum **Jamboree**, dem alle vier Jahre stattfindenden Welt-Pfadfinder-Treffen.

Seiten in der Kategorie „Jamboree“

Es werden 3 von insgesamt 3 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

D

- [Das Jamboree Spiel](#)

J

- [Jamboree-Puzzle](#)

W

- [Wir fahren auf ein Jamboree](#)

Kategorie:Kulturen – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Kulturen/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:22:11

Diese Kategorie **Kulturen** umfasst Artikel mit Bezug zu unterschiedlichen Kulturen.

Seiten in der Kategorie „Kulturen“

Es werden 3 von insgesamt 3 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

D

- [Das Viertellandfest](#)

L

- [Lückentext zu den Weltreligionen](#)

W

- [Wir fahren auf ein Jamboree](#)

Kategorie:Nationen – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Nationen/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:22:19

Diese Kategorie führt Artikel an, die einen Bezug zu **Nationen** auf unserer Erde haben.

Seiten in der Kategorie „Nationen“

Es werden 2 von insgesamt 2 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

K

- [Kinder aus aller Welt](#)

W

- [Wir fahren auf ein Jamboree](#)

Kategorie:Reisen – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Reisen/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:22:24

Diese Kategorie führt Artikel an, die einen Bezug zu **Reisen** haben.

Seiten in der Kategorie „Reisen“

Es werden 3 von insgesamt 3 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

D

- [Das Jamboree Spiel](#)

M

- [Mit 200 Rupien durch Indien](#)

R

- [Reiseaktivitäten](#)

Kategorie:Österreich – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:%C3%96sterreich/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:22:31

Diese Kategorie umfasst alle Artikel mit Bezug zu **Österreich**.

Seiten in der Kategorie „Österreich“

Es werden 4 von insgesamt 4 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

L

- [Länderquiz - Zettel zuordnen](#)

R

- [Rahmengeschichte für ein Österreichquiz](#)
- [Reise durch die Bundesländer](#)

Ö

- [Österreich-Vernissage](#)

Gewürzkin – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Gew%C3%BCrzkim/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:22:37

Inhaltsverzeichnis

- [1 so gehts](#)
- [2 so gehts auch noch](#)
- [3 sonstiges](#)
- [4 siehe auch](#)

so gehts

- ihr stellt mehrere verschiedene Gewürze auf den Tisch
- jeder darf daran riechen
 - welche Gewürze sind das?
 - ...

Gewürzkin	
Art:	Programmidee
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	eine Gruppe
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Gewürze in Dosen, z.B. Filmdosen
Dauer:	eine halbe Stunde
Vorbereitung:	

so gehts auch noch

- weitere Möglichkeiten
 - Gewürze aus dem Küchenschrank
 - Gewürze (Gewürzpflanzen) und Kräuter aus dem Garten
 - [Tees](#)
 - nur schwarze Tees
 - Früchtetees
- ihr könnt auch die Fragen ausdehnen auf:
 - die Pflanze, aus der dieses Gewürz gewonnen wird
 - wo wächst diese Pflanze
 - wofür verwendet man das Gewürz

- schwieriger wird es, wenn ihr Gewürze nehmt, die sehr ähnlich riechen
 - oder auch sehr seltene Gewürze
- du lässt die Pfadis riechen und änderst dann die Reihenfolge der Dosen
 - wer erkennt den Unterschied?
- du tauschst ein oder zwei Gewürze aus
 - wer erkennt das?
- speziell bei Tees
 - was ist der typische Eigengeruch dieses Tees
 - was ist der vorherrschende Geruch bei Früchtetees?
 - bei einem Weihnachtstee?
- Zwillinge finden
 - ihr habt in zwei Döschen das gleiche Gewürz
 - die Aufgabe ist, die Pächen herauszusuchen
 - oder ein Pfadi sucht ein Gewürz heraus, der zweite sucht den dazu passenden Partner

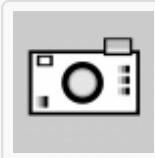
sonstiges

- fördert Konzentration und Aufmerksamkeit
- verbessert in den Zeiten der starken Gerüche auch die Sensibilität für Details und schwache Gerüche

siehe auch

Kimspiele

- [Aktiv-Natur-Kim](#)
- [Aktivtipp aus dem JOKER - Waschbeutel packen](#)
- [Apotheken-Kim](#)
- [Gegenstände ertasten 2](#)
- **Gewürzkin**
- [Hörkim](#)
- [Kartenzeichen-Kim](#)
- [KIM der Sinne in der Natur](#)
- [Natur-Kim](#)
- [Regenbogen-Küche](#)
- [Regenbogeninsel](#)
- [Sehkim](#)
- [Wanderungs-Kim](#)
- [Windrosen-Kim](#)



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Wanderungs-Kim – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Wanderungs-Kim/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:22:45

Wanderungs-Kim ist eine Variante des Kim-Spiels für Wanderungen oder Hikes.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
- [3 Bemerkungen](#)
 - [3.1 Bemerkungen zur Dauer](#)

Ziel

Erinnerungsvermögen und Beobachtungsgabe schulen.

Beschreibung

Wanderungs-Kim	
Art:	Programmidee
Ziel:	Erinnerungsvermögen und Beobachtungsgabe schulen.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Draußen
Material:	Papier Stifte Landkarte der Wanderroute
Dauer:	30 Minuten
Vorbereitung:	

Nach einer Wanderung (auch ein Tag später) wird der Patrouille die Aufgabe erteilt, eine genaue Wegbeschreibung des Weges zu machen (was man von wo aus sieht, markante Kurven, Wegkreuze...) in der richtigen Reihenfolge.

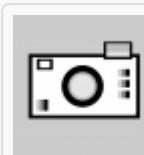
Den Abschluss bildet dann der Vergleich mit der Landkarte, da stellt sich dann heraus, wer am Besten beobachtet hat.

Bemerkungen

Das Spiel bildet eine gute Übung für Beobachten, Meldungsschreiben und Kartenlesen.

Bemerkungen zur Dauer

Als Nachbereitung einer Wanderung



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Kimspiele

- [Aktiv-Natur-Kim](#)
- [Aktivtipp aus dem JOKER - Waschbeutel packen](#)
- [Apotheken-Kim](#)
- [Gegenstände ertasten 2](#)
- [Gewürz-Kim](#)
- [Hörkim](#)
- [Kartenzeichen-Kim](#)
- [KIM der Sinne in der Natur](#)
- [Natur-Kim](#)
- [Regenbogen-Küche](#)
- [Regenbogeninsel](#)
- [Sehkim](#)
- [**Wanderungs-Kim**](#)
- [Windrosen-Kim](#)

Schere-Spiel – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Schere-Spiel/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:22:53

x **Schere-Spiel**

[flaschenspiel]

Inhaltsverzeichnis

- 1 Alias:
- 2 Art
- 3 Ziel
- 4 Dauer
- 5 Wir brauchen dazu:
- 6 So geht es
- 7 Wann einsetzen
- 8 Varianten:
- 9 Weblinks

Alias:

Flaschenspiel

Art

Kommunikationsspiel mit "Eingeweihten"

Ziel

erkennen, das es nicht auf das Vordergründige ankommt

Dauer

10–30 Minuten

Wir brauchen dazu:

Sitzkreis, 1 Schere (für das Schere-Spiel) bzw. 1 Flasche mit Deckel, ein paar Teilis, die das Spiel noch nicht kennen

So geht es

Beim Schere-Spiel wird eine Schere im Kreis herumgegeben. Dabei ist es egal, wie die Schere weitergegeben wird (also offen, geschlossen, mit dem Griff nach vorne^[1] oder nach hinten), aber die Spielerin sagt beim Weitergeben "offen" oder "geschlossen".

Wenn eine Spielerin das Muster erkannt hat, sollte sie es nicht laut sagen, sondern zuerst durch weitere Versuche zu bestätigen versuchen. Danach sollte sie den Mund halten, damit sie den anderen den Spaß nicht verdirt. Das Spiel geht so lange, bis alle das Schema herausbekommen haben.

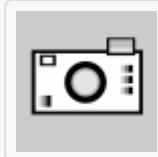
"Offen" sagt die Tutorin, wenn die entgegennehmende Spielerin die Beine offen (also nicht gekreuzt) hält, und "geschlossen" entsprechend umgekehrt.

Wann einsetzen

Einfach so zum Spaß in geselliger Runde. Oder um zum Thema *Kommunikation* deutlich zu machen, dass es bei einer Mitteilung nicht nur auf das vordergründig Offensichtliche ankommt.

Varianten:

- Beim *Flaschenspiel* wird eine Flasche mit Schraubverschluss im Kreis herumgegeben.
- *Offen/geschlossen* kann sich auch auf den Mund der weitergebenden Spielerin beziehen.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Weblinks

- [Spielereader von Oliver Klee](#)

Kommunikationsspiele

- [NASA-Spiel](#)
- [Schiffbruch](#)
- [Insel ohne Wiederkehr](#)
- [Zwei Euro](#)
- [Brücke bauen](#)
- **Schere-Spiel**
- [Mörder, äh, Mörderin](#)
- [Nacht in Palermo](#)
- [Kommunikationsmetaphern](#)
- [Trotzburg](#)
- [Die heimliche Freundin](#)
- [Kreisflucht](#)
- [Gummibärchenanalyse](#)

Referenzfehler: Es sind `<ref>`-Tags vorhanden, jedoch wurde kein `<references />`-Tag gefunden.

Schiffbruch – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Schiffbruch/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:22:59

Inhaltsverzeichnis

- [1 Art](#)
- [2 Ziel](#)
- [3 Dauer](#)
- [4 Wir brauchen dazu:](#)
- [5 So geht es](#)
- [6 Verlauf:
 - \[6.1 1. Einzelentscheidung \\(5 Minuten\\):\]\(#\)
 - \[6.2 2. Gruppenentscheidung \\(15 Minuten\\):\]\(#\)
 - \[6.3 3. Delegiertenentscheidung \\(10 Minuten\\):\]\(#\)
 - \[6.4 4. Auswertung \\(15–30 Minuten\\):\]\(#\)](#)
- [7 Besondere Hinweise](#)
- [8 Weblinks](#)

Art

Teamspiel

Ziel

Erkennen der unterschiedlichen Arbeitsweisen und Entscheidungsfindungsprozesse bei Einzelarbeit, Gruppenarbeit und Delegation

Dauer

1,5–2 Stunden

Wir brauchen dazu:

pro Person eine Spielanleitung (Seite) sowie Schreibkram

So geht es

Jede Spielerin erhält das Blatt aus dem Anhang. Für die zweite Phase bilden sich mindestens zwei Gruppen von etwa acht Spielerinnen.

Verlauf:

Zum Verlauf des Spiels wird den Teilnehmerinnen Folgendes erklärt:

In diese Übung spielen wir unsere Möglichkeiten, Entscheidungen zu treffen, an einem Modell durch. Wir erfahren dabei, wie sich Entscheidungen sinnvoll durchführen lassen und was für Hindernisse im Wege stehen können.

Bitte achtet bei den ersten drei Spielphasen darauf, dass die Spielerinnen die vorgegebene Zeit nicht überschreiten. Zeitdruck ist ein sehr wichtiges Element bei diesem Spiel!

1. Einzelentscheidung (5 Minuten):

Ihr versucht – jede für sich allein – die gestellte Aufgabe zu lösen.

2. Gruppenentscheidung (15 Minuten):

Das Ziel ist ein Beschluss der Gruppe, mit dem jede von euch einverstanden ist. Das bedeutet, dass der Rang jedes der 15 Gegenstände, die für das Überleben notwendig sind, die Zustimmung einer jeden von euch haben muss, um ein Teil des Gruppenbeschlusses zu werden.

Es wird sich nicht in allen Punkten erreichen lassen, dass alle Gruppenmitglieder zu der gleichen Meinung kommen. Ihr versucht aber als Gruppe, jeden Punkt so zu diskutieren und zu beschließen, dass alle Mitglieder zumindest teilweise zustimmen können.

3. Delegiertenentscheidung (10 Minuten):

Jede Gruppe wählt aus ihrer Mitte zwei Vertreterinnen, die nach Meinung der Gruppe am besten mit der Materie umgehen können. Die Vertreterinnen aller Gruppen setzen sich zusammen und entscheiden im Plenum noch einmal. Die anderen Teilnehmerinnen dürfen dabei zuhören und -schauen, aber während der Verhandlung nichts sagen. *Diesen Durchgang könnt ihr bei Zeitknappheit weglassen lassen.*

4. Auswertung (15–30 Minuten):

Die verschiedenen Ergebnisse werden untereinander und mit dem Sachverständigenergebnis (von US-Marineoffizierinnen) verglichen.

Laut den Expertinnen sind bei einem Schiffbruch diejenigen Artikel am wichtigsten, die einem helfen, sich bei potenziellen Retterinnen bemerkbar zu machen sowie um kurzfristig zu überleben.

Navigationsartikel sind nicht wichtig, weil man zu weit vom Land entfernt ist, um aus eigener Kraft dorthin zu kommen. Weder Nahrung noch Wasser würden außerdem lange genug dafür reichen. Der Mensch kann – ohne bleibenden Schaden zu nehmen – 36 Stunden ohne Wasser auskommen und 30 Tage ohne Nahrung.

Auf der südlichen Halbkugeln sind die Jahreszeiten den unsrigen entgegengesetzt: Dort ist also Sommer, wenn bei uns Winter ist (und umgekehrt). Die Meeresströmungen bewegen sich dort gegen den Uhrzeigersinn (auf der nördlichen Halbkugel im Uhrzeigersinn). Das Rettungsboot treibt also in Richtung Antarktis.

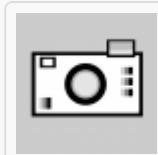
1. Rasierspiegel. Damit kann man die Sonne reflektieren und Signale senden.
2. Dieselöl. Kann aufs Meer ausgegossen und entzündet werden (mit einem Geldschein oder einen Stück Kleidung und Streichhölzern).
3. Wasser. Um nicht zu verdursten.
4. Nahrungsration. Diese besteht nur aus Grundnahrungsmitteln und kann notfalls über mehrere Tage gestreckt werden.
5. Plastikfolie. Damit kann man Regenwasser und Tau sammeln sowie sich gegen Unwetter schützen.
6. Schokolade. Als Reservenahrung.
7. Angel und Zubehör. Da es nicht sicher ist, ob man hier damit Fische fangen kann, ist die Schokolade wichtiger.
8. Nylonschnur. Um bei einem Sturm wichtige Dinge festzubinden.
9. Aufblasbares Kopfkissen. Als Schwimmhilfe/Rettungsring, wenn jemand ins Wasser gefallen ist.
10. Haifisch-Abwehr-Flüssigkeit. Bringt nur etwas, wenn man ins Wasser geht.
11. Cognac. Zum Desinfizieren von Wunden. Als Getränk ist Cognac in dieser Situation nicht geeignet, weil er die Poren öffnet (Wasserverlust) und durstig macht.
12. FM-Transistorradio. Bringt nichts, da wegen der Erdkrümmung die Empfangsreichweite maximal 30 Kilometer beträgt und das Festland zu weit entfernt ist.
13. Karte von indischen Ozean. Bringt nichts, da die Schiffbrüchigen weder ihre eigene Position genau bestimmen noch sich aus eigener Kraft landwärts fortbewegen können.
14. Moskitonetze. So weit von Land entfernt gibt es keine Mücken. Zum Fischen ist das Netz auch nicht geeignet.
15. Sextant. Ist ohne Chronometer und Tabellen relativ wertlos, weil man ihn dann für die Positionsbestimmung nicht einsetzen kann.

Dies ist nicht die *einzig wahre* Lösung. Ziel des Spieles ist nicht ein möglichst gutes Ergebnis, sondern die verschiedenen Wege dort hin und die Erfahrungen und Erkenntnisse dabei.

Besondere Hinweise

Bitte macht unbedingt die Auswertung! Ohne Auswertung ist dieses Spiel wertlos! Die Ergebnisse sollten ähnlich wie beim NASA-Spiel (Seite) sein.

An dieses Spiel lässt sich direkt *Insel ohne Wiederkehr* anschließen.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Weblinks

- [Spielereader von Oliver Klee](#)

Kommunikationsspiele

- [NASA-Spiel](#)
- **Schiffbruch**
- [Insel ohne Wiederkehr](#)
- [Zwei Euro](#)
- [Brücke bauen](#)
- [Schere-Spiel](#)
- [Mörder, äh, Mörderin](#)
- [Nacht in Palermo](#)
- [Kommunikationsmetaphern](#)
- [Trotzburg](#)
- [Die heimliche Freundin](#)
- [Kreisflucht](#)
- [Gummibärchenanalyse](#)

Trotzburg – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Trotzburg/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:23:06

Trotzburg ist ein [Kommunikationsspiel](#)

Inhaltsverzeichnis

- [1 Alias](#)
- [2 Art](#)
- [3 Ziel](#)
- [4 Dauer](#)
- [5 Wir brauchen dazu:](#)
- [6 So geht es](#)
- [7 Besondere Hinweise](#)
- [8 Wann einsetzen](#)
- [9 Weblinks](#)

Alias

Die belagerte Stadt

Art

heftiges Rollenspiel um eine belagerte mittelalterliche Stadt

Ziel

die Teilnehmerinnen für gruppendifamische Prozesse, Entscheidungsfindung in Gruppen, Sündenbockmechanismen und den Umgang mit Konflikten sensibilisieren

Dauer

1,5–2 Stunden (10 Minuten Vorbereitung, 1 Stunde Spiel, 20–50 Minuten Auswertung)

Wir brauchen dazu:

Stuhlhalbkreis (Podium) mit 5 Plätzen, Kopien der Rollenbeschreibungen (ab Seite) für die 5 Spielerinnen, Kopien der Auswertungsbögen für die Beobachterinnen (Seite)

So geht es

Fünf Spielerinnen aus der Gruppe erhalten – am besten einige Zeit vor dem Spiel – ihre Rollenbeschreibungen. Sie spielen fünf Bürger einer mittelalterlichen Stadt: Bürgermeister, Arzt, Krankenpfleger, Wächter und Schmied.

Die anderen Spielerinnen übernehmen im folgenden Spiel eher passive Rollen: Sie beobachten und dokumentieren den Spielverlauf.

Die fünf Spielerinnen werden angewiesen, ihre Rollen genau zu studieren und die Informationen auf keinen Fall einer anderen Person mitzuteilen.

Die Spielleitung sollte in Rollenspielen unerfahrene Spielerinnen darauf hinweisen, dass sie versuchen sollen, sich gut in die beschriebene Rolle einzufühlen und im Spiel stimmig zu agieren. Sich in die Rolle einzufühlen bedeutet auch, die Rolle entsprechend auszubauen und sich zu überlegen, welche Informationen von seiner Rolle man im Spiel sofort, später oder überhaupt nicht preisgibt.

Die Spielleitung teilt der Gruppe kurz das Szenario mit:

Die mittelalterliche Stadt Trotzburg wird von den Hochbergern belagert. Sie beschuldigen die Trotzburger,

Die Spielleitung kann der Gruppe auch gleich zu Beginn den Zweck des Spieles erläutern: Es geht darum, Verhaltensweisen zu studieren, die in jeder Gruppe oder Gesellschaft ablaufen können, die aber in einer ausweglosen Situation wie in diesem Spiel besonders deutlich hervortreten. Daher sollten die Zuschauerinnen das Verhalten der Spielerinnen beobachten und auf den Auswertungsbögen dokumentieren (Seite).

Sinnvoll ist es auch, einzelnen Zuschauerinnen bestimmte Spielerinnen zuzuordnen, so dass nicht alle alles beobachten.

Für die Spielerinnen wird eine Art kleiner Bühne vorbereitet, die zu den Zuschauerinnen hin offen ist, so dass der Spielverlauf gut beobachtet werden kann.

Nachdem die Vorbereitungen abgeschlossen sind, wird die Beratung der fünf Beteiligten gespielt, in der entschieden werden muss, wer den Hochbergern als Schuldiger ausgeliefert werden soll.

Es wird relativ schnell passieren, dass den fünf Bürger die Idee kommt, mit den Hochbergern zu reden. Wenn die Spielerinnen im Spiel auch weitgehend frei in ihren Entscheidungen ist: Die Forderung der Hochberger ist klar ausgesprochen, und sie werden auch nicht davon abrücken. Ebenso werden sie nach genau einer Stunde die Stadt stürmen und niederbrennen, wenn nicht ein Schuldiger ausgeliefert wird.

Auch eine Verteidigung ist für das arme Städtchen Trotzburg nicht denkbar oder sinnvoll.

Besondere Hinweise

Wie andere Rollenspiele mit einer starken Dynamik kann auch *Trotzburg* weit über den Rahmen des Spieles hinausgehen und zu Wut, Ohnmachtsgefühlen o.Ä. übergehen. Die Spielleitung sollte auf jeden Fall deutlich machen, dass die gespielte Entwicklung der Beratung nicht von speziellen Personen abhängig ist, sondern in allen Gruppen so ähnlich ablaufen wird.

Dieses Spiel hat die Form eines Entscheidungsspiels, ist aber der Sache nach eine Experiment, und man sollte es auch so vor der Gruppe bezeichnen. Denn die Situation ist so konstruiert, dass eine Entscheidung gegen den Sündenbock-Mechanismus kaum mehr möglich ist. Denkbar wäre höchstens, dass alle fünf sich stellen – was praktisch nie vorkommt, weil mindestens eine sich weigert und ihre Unschuld beteuert, – oder dass die Auszuliefernde ausgelöst wird, nachdem alle eingesehen haben, dass sie mitschuldig sind.

In der Regel wird heftig gekämpft – meist mit unsachlichen Argumenten –, bis schließlich einer, bei der es am leichtesten geht, alle Schuld zugeschoben wird.

Bisher habe ich folgende brauchbare Lösungen kennen gelernt:

- Die Spielerinnen erzählen alle wahrheitsgemäß ihre Geschichte und stellen dabei fest, dass alle eine Teilschuld trifft. Sie losen aus, wer ausgeliefert wird. Die restliche Zeit nutzen sie, um eine alternative Lösung zu finden.
- Es wird ein Gefangener aus dem Kerker ausgeliefert, der ohnehin hingerichtet werden sollte (eine sehr kreative Lösung).

Wann einsetzen

um die Teilnehmerinnen für Kommunikation, Entscheidungsfindung und Gruppenverhalten zu sensibilisieren



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Weblinks

- [Spielereader von Oliver Klee](#)

Methoden zur Entscheidungsfindung

- [Lasst Körper sprechen](#)
- [Abstimmung mit den Füßen](#)
- [Abstand nehmen](#)
- [Pro-und-Contra-Diskussion](#)
- [Kopfstandmethode](#)
- [Stille Diskussion](#)
- [Entscheidungsmatrix](#)
- [Klebepunktemethode](#)
- [Stegreifmethode](#)

Kommunikationsspiele

- NASA-Spiel
- Schiffbruch
- Insel ohne Wiederkehr
- Zwei Euro
- Brücke bauen
- Schere-Spiel
- Mörder, äh, Mörderin
- Nacht in Palermo
- Kommunikationsmetaphern
- **Trotzburg**
- Die heimliche Freundin
- Kreisflucht
- Gummibärchenanalyse

Zwei Euro – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Zwei_Euro/

Archiviert am: 2025-09-20 00:23:11

x Zwei Euro

Inhaltsverzeichnis

- [1 Alias:](#)
- [2 Art](#)
- [3 Ziel](#)
- [4 Dauer](#)
- [5 Wir brauchen dazu:](#)
- [6 So geht es](#)
- [7 Weblinks](#)

Alias:

Fünf Mark

Art

Teamspiel

Ziel

eine auf den ersten Blick unmögliche Aufgabe im Team lösen (wie Mathe-Aufgaben halt)

Dauer

10–20 Minuten

Wir brauchen dazu:

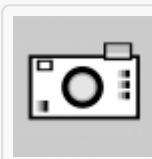
pro Team ein 2-Euro-Stück

So geht es

Die Gruppe wird in Teams von drei bis fünf Mitgliedern aufgeteilt. Jedes Team soll möglichst schnell und möglichst genau das Gewicht eines 2-Euro-Stücks bestimmen. An "Werkzeug" steht dafür alles zur Verfügung, was sich im Seminarraum befindet (Also besser diesen Spiele-Reader verstecken!). Der Raum darf während der Übung nicht verlassen werden.

Das Team, das das Gewicht zuerst (und möglichst genau) angeben kann, hat das Spiel gewonnen.

Ein 2-Euro-Stück wiegt 8,5 Gramm.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemachte Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Weblinks

- [Spielereader von Oliver Klee](#)

Kommunikationsspiele

- [NASA-Spiel](#)
- [Schiffbruch](#)
- [Insel ohne Wiederkehr](#)
- [**Zwei Euro**](#)
- [Brücke bauen](#)
- [Schere-Spiel](#)
- [Mörder, äh, Mörderin](#)
- [Nacht in Palermo](#)
- [Kommunikationsmetaphern](#)
- [Trotzburg](#)
- [Die heimliche Freundin](#)
- [Kreisflucht](#)
- [Gummibärchenanalyse](#)

Kategorie:Bauen – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Bauen/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:23:18

Diese Kategorie umfasst alle Artikel mit Bezug zum **Handwerklichen Bauen**.

Seiten in der Kategorie „Bauen“

Es werden 3 von insgesamt 3 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

H

- [Handwerker](#)

M

- [Modellanlage bauen](#)
- [Morse-Apparat bauen](#)

Kategorie:Färben – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:F%C3%A4rben/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:23:23

Diese Kategorie führt Artikel an, die einen Bezug zum **Färben** insbesondere von Stoffen haben.

Seiten in der Kategorie „Färben“

Es werden 2 von insgesamt 2 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

T

- [Tischtuch mit Laubdekor](#)

V

- [Verschiedene Techniken - Gestalte Stoffe](#)

Kategorie:Kochen – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Kochen/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:23:29

Diese Kategorie umfasst alle Artikel mit Bezug zum **Kochen**.

Seiten in der Kategorie „Kochen“

Es werden 5 von insgesamt 5 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

B

- [Biblischer Kuchen](#)

C

- [Cocktails und Regenbogenfahne](#)
- [COOKIES oder Brot backen](#)

K

- [Kochen auf offenem Feuer](#)

S

- [Sich REGEN bringt Segen](#)

Kategorie:Musik – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Musik/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:23:36

Diese Kategorie umfasst alle Artikel mit Bezug zu **Musik** und musikalischen Tätigkeiten.

Seiten in der Kategorie „Musik“

Es werden 5 von insgesamt 5 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

E

- [Ein afrikanisches Musikinstrument](#)

M

- [Musik wird zur Geheimschrift](#)

S

- [Skiffle selber machen - Teekistenbass](#)

W

- [Was ist Skiffle?](#)

Z

- [Zanza](#)

Kategorie:Musikinstrument – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Musikinstrument/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:23:42

Diese Kategorie führt Artikel an, die einen Bezug zu **Musikinstrumenten** haben.

Seiten in der Kategorie „Musikinstrument“

Es werden 2 von insgesamt 2 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

E

- [Ein afrikanisches Musikinstrument](#)

Z

- [Zanza](#)

Kategorie:Naturmaterialien – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Naturmaterialien/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:23:47

Diese Kategorie umfasst alle Artikel, bei denen **Naturmaterialien** für kreative Zwecke verwendet werden.

Seiten in der Kategorie „Naturmaterialien“

Es werden 3 von insgesamt 3 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

A

- [Abergläubische Holzfäller](#)

R

- [Rezepte für Naturkosmetika](#)

W

- [Wir erfinden Spiele aus Naturmaterialien](#)

Kategorie:Pantomime – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Pantomime/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:23:55

Diese Kategorie führt Artikel mit Bezug zu **Pantomime** an.

Seiten in der Kategorie „Pantomime“

Es werden 4 von insgesamt 4 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

A

- [Aktivity](#)

G

- [Gestzespunkte als Comic](#)

P

- [Pantomimisches Darstellen von Liedern](#)

U

- [Umgangsformen als Pantomime](#)

Kategorie:Tanz – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Tanz/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:24:00

Diese Kategorie führt Artikel an, die einen Bezug zu **Tanz** und Tänzen haben.

Seiten in der Kategorie „Tanz“

Es werden 2 von insgesamt 2 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

G

- [Get Ur Freak On - Der Tanz & Text](#)

R

- [Regenbogeninsel - Auseinandersetzen mit den Sinnen](#)

Kategorie:Theater – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Theater/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:24:06

Diese Kategorie umfasst alle Artikel mit Bezug zu **Theater und Schauspiel**.

Seiten in der Kategorie „Theater“

Es werden 3 von insgesamt 3 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

D

- [Das Leben des BiPi darstellen](#)

G

- [Gesetzespunkte darstellen](#)
- [Gleich mitzuspielende Geschichte](#)

Wassermandalas ausmalen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Wassermandalas_ausmalen/

Archiviert am: 2025-09-20 00:24:11

Wassermandalas ausmalen ist eine kreative Programmidee zur Entspannung.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
- [3 Variation](#)
- [4 Bemerkungen](#)

Ziel

Die Patroulle ruhig werden lassen

Beschreibung

Jeder sucht sich ein Mandala aus und malt es schweigend an (Es dürfen auch Teile weiß bleiben).

Anschließend kann jeder, der möchte, über sein Mandala sprechen. Die fertigen Mandalas können mitgenommen oder als Schmuck für die Messe verwendet werden.

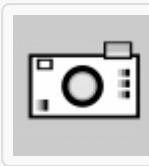
Variation

Mit verschiedenen Naturmaterialien ein großes gemeinsames Mandala legen. Jeder legt alleine oder als Gruppe eine oder mehrere Runden des Mandalas

Bemerkungen

Jede Patrouille soll sich einen ruhigen Platz suchen, wo sie ungestört ist. Diese Aktion eignet sich als Einstieg für ein spirituelles Erlebnis.

Wassermandalas ausmalen	
Art:	Programmidee
Ziel:	Die Patrouille ruhig werden lassen
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	verschiedene Wassermandalas = Kreisbilder(Beilage) Buntstifte oder Filzstifte verschiedene Naturmaterialien - Variation 1 eine große, freie, ebene Fläche (gekehrte Erde oder Beton)- Variation 1
Dauer:	30 Minuten
Vorbereitung:	10 Minuten



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchten, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Datei:Wertealtar-1.jpg – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Datei:Wertealtar-1.jpg/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:24:18

Beispiel für einen [Wertealtar](#)

Autoren: David Pfahler

Datei:Wertealtar-2.jpg – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Datei:Wertealtar-2.jpg/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:24:26

Begeisterter Leiter beim Basteln seines [Wertealtars](#)

Autoren: David Pfahler

Kategorie:Werbung – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Werbung/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:24:32

Diese Kategorie umfasst Artikel zum Thema **Werbung**.

Seiten in der Kategorie „Werbung“

Es werden 8 von insgesamt 8 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

A	P	W (Fortsetzung)
<ul style="list-style-type: none">Agentur Rainbow	<ul style="list-style-type: none">Produktwerbung	<ul style="list-style-type: none">Wellness-RezeptWerbetexte professionell verfassen

E	R	
<ul style="list-style-type: none">Eavin - Because Beauty is PricelessEin unkreativer Werbefachmann	<ul style="list-style-type: none">Regenbogen-Küche	

	W	
	<ul style="list-style-type: none">Welche Werbung spricht mich an?	

Ton zum Bild gestalten – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Ton_zum_Bild_gestalten/

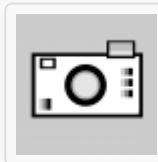
Archiviert am: 2025-09-20 00:24:37

Bei der Programmidee **Ton zum Bild gestalten** können die Teilnehmer selber eine aufgezeichnetes Video mit Ton und Text versehen.

Beschreibung

Der Ton einer zuvor aufgenommenen Sendung wird abgedreht. Jetzt gestalten die Kinder selbst einen Text dazu. Auf Übereinstimmung achten (Mundbewegungen, Gestik...)

Ton zum Bild gestalten	
Art:	Programmidee
Ziel:	Beschäftigen mit Medien
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	Videokassette, Videorekorder, Fernseher, oder Laptop, Youtube
Dauer:	45 Minuten
Vorbereitung:	5 Minuten



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemachte Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Kategorie:Schätzen – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Sch%C3%A4tzen/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:24:47

Diese Kategorie umfasst Artikel, bei deren Durchführung **geschätzt** wird: Länge, Dauer, Gewicht, Größe, Farbe, etc.

Seiten in der Kategorie „Schätzen“

Es werden 4 von insgesamt 4 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

E

- [Entfernungen schätzen](#)

G

- [Gehen nach dem Kompass](#)

H

- [Holzfällen Flugbahn](#)

S

- [Schatz bergen](#)

Wohnadressen vergleichen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Wohnadressen_vergleichen/

Archiviert am: 2025-09-20 00:24:56

Bei der Programmidee
Wohnadressen vergleichen
sollen die Gruppen die Wohnsituation an zwei Lagen in ihrer Nachbarschaft vergleichen.

Ziel

Die Kinder sollen sich Gedanken über die Wohnungssituationen und ihre Vor- und Nachteile verschiedener Gegenden machen.

Beschreibung

Jede Patrulle bekommt zwei fiktive Wohnadressen angegeben. Die eine möglichst im Zentrum, die andere außerhalb. Die beiden Gegenden werden zuerst einzeln betrachtet, die Wohnsituation analysiert (soziale Einrichtungen, Infrastruktur, öffentliche Verkehrsmittel...) Dann werden beide verglichen. Was fehlt? Wo würden die Kinder lieber wohnen wollen.

Wohnadressen vergleichen	
Art:	Programmidee
Ziel:	Die Kinder sollen sich Gedanken über die Vor- und Nachteile, bzw. der Wohnungssituation verschiedener Gegenden machen
Inhalt:	
Teilnehmer:	1
Leiter:	
Ort:	Draußen
Material:	Stadtplan; Schreibzeug, Papier
Dauer:	60 Minuten
Vorbereitung:	

Bemerkungen

Jeder Patrulle sollte ein/e LeiterIn zur Seite gestellt sein, die/der sie unterstützt.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges Foto. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Kategorie:Naturschutz – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Naturschutz/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:25:03

Diese Kategorie umfasst Artikel mit Bezug zu **Naturschutz**.

Seiten in der Kategorie „Naturschutz“

Es werden 4 von insgesamt 4 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

E

- [Einkaufskorb](#)

M

- [Müllsortieren](#)

U

- [Umweltschutz im Haushalt](#)
- [Umweltwünsche](#)

Kategorie:Umweltschutz – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Umweltschutz/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:25:08

Diese Kategorie führt Artikel an, die einen Bezug zum **Umweltschutz** haben.

Seiten in der Kategorie „Umweltschutz“

Es werden 8 von insgesamt 8 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

E <ul style="list-style-type: none">• Einkaufskorb	M <ul style="list-style-type: none">• Müllsortieren	U (Fortsetzung) <ul style="list-style-type: none">• Umweltschutz im Haushalt• Umweltwünsche
F <ul style="list-style-type: none">• Fragen für Natur-Abenteuerspiele	R <ul style="list-style-type: none">• Rubbish Rainbow	
K <ul style="list-style-type: none">• Kofferspiel	U <ul style="list-style-type: none">• Umweltalarm	

Kategorie:Himmelsrichtungen – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Himmelsrichtungen/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:25:14

Diese Kategorie umfasst Artikel zum Thema **Himmelsrichtungen**.

Seiten in der Kategorie „Himmelsrichtungen“

Es werden 5 von insgesamt 5 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

K

- [Kompass-Reigen](#)
- [Kompass-Spiel](#)

M

- [Mit der Windrose zeichnen](#)

W

- [Windrosen-Geheimschrift](#)
- [Windrosen-Spiel](#)

Kategorie:Karte – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Karte/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:25:21

Diese Kategorie umfasst Artikel zum Thema **(Land-)Karten**.

Seiten in der Kategorie „Karte“

Es werden 7 von insgesamt 7 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

A	E	S
<ul style="list-style-type: none">Archäologie	<ul style="list-style-type: none">Ein geheimer Bote	<ul style="list-style-type: none">Schatzsuche
B	K	
<ul style="list-style-type: none">BiPi feiert Geburtstag	<ul style="list-style-type: none">Kartenzeichenmemory	
D	P	
<ul style="list-style-type: none">Die Abschlusswanderung	<ul style="list-style-type: none">Punkte im Gelände finden	

Kategorie:Kartenzeichen – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Kartenzeichen/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:25:28

Diese Kategorie umfasst Artikel zum Thema **Kartenzeichen**.

Seiten in der Kategorie „Kartenzeichen“

Es werden 8 von insgesamt 8 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

B <ul style="list-style-type: none">• Bahnstrecken auf der Landkarte	K <ul style="list-style-type: none">• Kartenzeichen-Bewegungsspiel• Kartenzeichen-Domino• Kartenzeichen-Kim	K (Fortsetzung) <ul style="list-style-type: none">• Kartenzeichen-Quartett• Kartenzeichenmemory
F <ul style="list-style-type: none">• Fotos von Kartenzeichen in der Wirklichkeit		
J <ul style="list-style-type: none">• Ja-Nein-Schatzsuche		

Kategorie:Kompass – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Kompass/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:25:36

Diese Kategorie umfasst Artikel zum Thema **Kompass**.

Seiten in der Kategorie „Kompass“

Es werden 12 von insgesamt 12 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

A	G	S
<ul style="list-style-type: none">• Archäologie	<ul style="list-style-type: none">• Gehen nach dem Kompass	<ul style="list-style-type: none">• Schatzsuche• Schatzsuche am Papier mit der Windrose
B	K	W
<ul style="list-style-type: none">• BiPi feiert Geburtstag	<ul style="list-style-type: none">• Kompass-Reigen• Kompass-Spiel	<ul style="list-style-type: none">• Windrosen-Spiel• Windrosenspiel
D	P	
<ul style="list-style-type: none">• Die Abschlusswanderung• Die Schatzinsel	<ul style="list-style-type: none">• Punkte im Gelände finden	

Kategorie:Artikel nach Art der Umsetzung – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Artikel_nach_Art_der_Umsetzung/

Archiviert am: 2025-09-20 00:25:43

Diese Kategorie **Artikel nach Art der Umsetzung** strukturiert die Aktivitäten der Artikel nach der Methode, die sie zur Umsetzung der Idee nutzen (als Spiel, als Rätsel, als Präsentation, etc.). Es werden hier keine Artikel unmittelbar eingeordnet, sondern diese werden den Sub-Kategorien zugeteilt.

Unterkategorien

Es werden 14 von insgesamt 14 Unterkategorien in dieser Kategorie angezeigt:

1 <ul style="list-style-type: none">• 1, 2 oder 3	M <ul style="list-style-type: none">• Memory	S <ul style="list-style-type: none">• Schnitzeljagd• Staffellauf• Stationenlauf
D <ul style="list-style-type: none">• Domino	O <ul style="list-style-type: none">• Ortskundung	U <ul style="list-style-type: none">• Umfrage
G <ul style="list-style-type: none">• Geländespiel	Q <ul style="list-style-type: none">• Quartett• Quiz	
I <ul style="list-style-type: none">• Interview	R <ul style="list-style-type: none">• Rätsel	
K <ul style="list-style-type: none">• Kreuzworträtsel		

Kategorie:Gesetz – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Gesetz/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:25:49

Diese Kategorie umfasst Artikel mit Bezug zu **Gesetzen, Rechten, Regeln** und ähnlichem.

Davon abweichend, Artikel zum **Pfadfindergesetz** finden sich unter:

- [Kategorie:Pfadfindergesetz](#).

Seiten in der Kategorie „Gesetz“

Es werden 5 von insgesamt 5 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

K

- [Kinderrechte Artikel 29 - Recht auf Bildung und Erziehung](#)
- [Kinderrechte Artikel 32 - Schutz vor wirtschaftlicher Ausbeutung und vor bestimmter Arbeit](#)
- [Kofferspiel](#)

L

- [Literaturtipp zu Recht und Gesetz](#)

V

- [Verbots- und Gebotsschilder in der Patrullengemeinschaft](#)

Versteckte Gesetzespunkte – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Versteckte_Gesetzespunkte/

Archiviert am: 2025-09-20 00:25:56

Versteckte Gesetzespunkte ist eine Programmidee zum Thema Pfadfindergesetz.

Ziel

Die GuSp wissen, was die Gesetzespunkte bedeuten.

Beschreibung

Lest Euch folgende Geschichte durch, und schreibt auf, welche Gesetzespunkte an welcher Stelle darin angedeutet werden.

Na? Welche Gesetzespunkte habt Ihr in der Geschichte entdeckt? Wie beurteilt Ihr das Verhalten der Patrulle Adler? Was an der Geschichte ist realistisch, was wirklich nur eine Geschichte? Welche Gesetzespunkte findet ihr schwierig, welche einfach zu erfüllen?

Versteckte Gesetzespunkte	
Art:	Programmidee
Ziel:	Die GuSp wissen, was die Gesetzespunkte bedeuten.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Papier Schreibzeug Pro Patrulle eine Kopie der Geschichte
Dauer:	20 Minuten
Vorbereitung:	

Die Geschichte

"Eine Heimstunde - aus dem Logbuch der ADLER"

"Endlich wieder ein Geländespiel!", dachten sich die Mitglieder der Patrulle Adler, als sie fröhlich und unverzagt , in geordneter und disziplinierter Zweierreihe in den Harrachpark gingen. Die Aufgabe des Geländespells war ihnen klar, und so wie sie ihre Fähigkeiten einschätzen, sollte es ihnen keine größeren Probleme bereiten, das Geländespiel zu gewinnen.

Schnellen Schrittes gingen sie zum ersten Punkt des Spiels, der großen Brücke, als ihnen ein - wahrscheinlich türkischer - Bauarbeiter mit einer großen Schaufel auf den Schultern entgegen kam. "Guten Tag", riefen sie wie aus einem Munde dem Bauarbeiter zu. Der Mann war so erschrocken über die freundliche Begrüßung, dass er die Schaufel fallen lies - genau auf sein Schienbein. Dann stürzte er auch noch zu Boden, und blieb wimmernd vor Schmerz liegen.

Der Kornett der Adler lief sofort zu dem Mann, untersuchte ihn, und fragte ihn nach seinen Schmerzen aus. Der Rest der Patrulle nahm ihr Verbandszeug aus ihren AB-Taschen, und nach einigen Minuten, war der Bauarbeiter wieder auf den Beinen, bedankte sich bei der ganzen Patrulle, und humpelte nach Hause.

Da es schon spät war, beeilten sie sich zum 1. Punkt zu kommen. Doch auf dem Weg dahin fiel dem Jüngsten der Patrulle etwas schillerndes im Gras auf. Er rannte zu der Stelle und fand eine leere Aludose, die er natürlich bis zum nächsten Mistkübel mitnahm. Beim weitergehen diskutierte die Patrulle über den Sinn bzw. Unsinn von Aludosen, und man kam zu dem Entschluss, dass Aludosen und natürlich auch viele andere Verpackungsmaterialien sehr schlecht für die Umwelt seien.

Beim 1. Punkt des Spieles fanden sie dann eine Botschaft, kurz überlegten sie gemeinsam und entschieden dann, was nun am Besten zu tun sei.

Das Geländespiel verlief wirklich sehr gut für die Patrulle Adler, denn jedes Mitglied der Patrulle nützte seine Fähigkeiten, wann immer dies notwendig war.

Am Ende der Heimstunde, nachdem der Trupp das PfadfinderInnengebet gesprochen hatte, erzählten sie ihren LeiterInnen den Unfall mit dem Bauarbeiter, und welche interessanten Dinge der Mann ihnen während der Versorgung seiner Wunden, über sein Land, seine Familie und seine Religion erzählt hatte. Doch viel Zeit hatten sie dazu nicht, da sie sich vorgenommen hatten, wie nach jeder Heimstunde gemeinsam in die Abendmesse zu gehen.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm

Kategorie:Bünde – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:B%C3%BCnde/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:26:04

Diese Kategorie umfasst Artikel mit Bezug zu **Bünden**.

Siehe auch:

- [Kategorie:Knoten](#)

Seiten in der Kategorie „Bünde“

Es werden 5 von insgesamt 5 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

L

- [Literaturtipps zu Knoten und Bünden](#)

R

- [RainBOwEING - 747](#)

S

- [Seilbrücke und Semaphore](#)

V

- [Vogelnester retten](#)

W

- [Wandelndes A](#)

Kategorie:Karten – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Karten/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:26:11

Diese Kategorie umfasst Artikel mit Bezug zu **Karten** (Landkarten).

Seiten in der Kategorie „Karten“

Es werden 9 von insgesamt 9 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

B	J	S
<ul style="list-style-type: none">Bahnstrecken auf der Landkarte	<ul style="list-style-type: none">Ja-Nein-Schatzsuche	<ul style="list-style-type: none">Scotland Yard auf der LandkarteScotland Yard in Real Life
D	K	W
<ul style="list-style-type: none">Die Schatzinsel	<ul style="list-style-type: none">Kartenzeichen-Bewegungsspiel	<ul style="list-style-type: none">Wo steht der Fotograf
F	M	
<ul style="list-style-type: none">Fotos von Kartenzeichen in der Wirklichkeit	<ul style="list-style-type: none">Modell mit Höhenschichtlinien	

Kategorie:Knoten – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Knoten/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:26:16

Diese Kategorie umfasst Artikel über **Knoten**.

Siehe auch:

- [Kategorie:Bünde](#)

Unterkategorien

Diese Kategorie enthält folgende Unterkategorie:

H

- [Halstuchknoten](#)

Seiten in der Kategorie „Knoten“

Es werden 13 von insgesamt 13 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

1	K (Fortsetzung)	S (Fortsetzung)
	<ul style="list-style-type: none"> • 1, 2, 3 - Weberknoten 	
H	L	V
	<ul style="list-style-type: none"> • Halstuchknoten 	<ul style="list-style-type: none"> • Literaturtipps zu Knoten und Bünden
K	P	W
<ul style="list-style-type: none"> • Knoten im Alltag • Knoten mit Geschichte • Knoten und Stühle 	<ul style="list-style-type: none"> • Pfadiknoten aus geflochtenem Leder 	<ul style="list-style-type: none"> • Wandelndes A
	R	
	<ul style="list-style-type: none"> • RainBOWEING - 747 	
	S	
	<ul style="list-style-type: none"> • Seilbrücke und Semaphore 	

Kategorie:Lagerbauten – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Kategorie:Lagerbauten/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:26:25

Diese Kategorie umfasst Artikel zu **Lagerbauten**.

Seiten in der Kategorie „Lagerbauten“

Es werden 3 von insgesamt 3 Seiten in dieser Kategorie angezeigt:

S

- [Schatz bergen](#)

W

- [Warmwasserdusche mit Durchlauferhitzer am Sommerlager](#)
- [Wohnlichkeit & Gestaltung - Ideen und Anleitungen zum Bauen](#)