

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 Patroulle 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 Patroulle 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 Patroulle Adler, als sie fröhlich und unverzagt, in geordneter und disziplinierter Zweierreihe in den Harrachpark gingen. Die Aufgabe des Geländespiels 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.

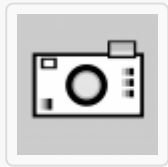
Der Kornett der Adler lief sofort zu dem Mann, untersuchte ihn, und fragte ihn nach seinen Schmerzen aus. Der Rest der Patrouille nahm ihr Verbandszeug aus ihren AB-Taschen, und nach einigen Minuten, war der Bauarbeiter wieder auf den Beinen, bedankte sich bei der ganzen Patrouille, und humpelte nach Hause.

Da es schon spät war, beeilten sie sich zum 1. Punkt zu kommen. Doch auf dem Weg dahin fiel dem Jüngsten der Patrouille 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 Patrouille 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 Patrouille Adler, denn jedes Mitglied der Patrouille 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