

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 Patrouille 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 Patrouillen 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 Patrouille unterschiedlich.
- Rundkurs: Die Stationen sind in einer Reihe (im Kreis) zu absolvieren, die Patrouillen haben unterschiedliche Startpunkte.
- Ohne Reihenfolge: Die Stationen haben keine bestimmte Reihenfolge.

- [Sternlauf](#) ("Wide Game"): Die Patrullen 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 Patrullen 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"> • 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 |