

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 Verbindungsmann](#)
- [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 Verbindungsmann 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 Verbindungsmann 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!

Verbindungsmann

Der Verbindungsmann kann der Patroulle 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" patroullieren 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 gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm