

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

- 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
- ...

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,

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 Auffrischkurs 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 Patrouille") 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