

Pfad der Bewährung

The printable version is no longer supported and may have rendering errors. Please update your browser bookmarks and please use the default browser print function instead.

Pfad der Bewährung

Art der Methode	Spiel
Stufe	GuSp
Schwerpunkt	
Schlagwörter	
Gruppengröße	mehrere Kleingruppen
Vorbereitungsaufwand	
Dauer	120 Minuten
Ort	draußen
Autor*in	Lo Hufnagl und Andreas Furm
Status	Entwurf
Letzte Änderung	am 3. 10. 2022 von GeraldS.
Export	PDF



Inhaltsverzeichnis

Kurzbeschreibung

Material

Detailbeschreibung

Beschreibung

1. Level: Xam - Olf - Ibas - Barab
2. Level: Mot - Igis - Nafet
3. Level: Renrew - Akinom - Eneri - Drahnert

Bemerkungen

Bemerkungen zum Ort

Kurzbeschreibung

Material

pro Patrouille ein Logobuch = Das Buch der Zukunft 10 Gegenstände aus der Natur, zum Riechen, Anfühlen, Hören und Anschauen -> Xampro Patrouille 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 Patrouille 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)

Detailbeschreibung

Pfad der Bewährung ist ein Abenteuer.

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 Vorwärtsschreiten 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"

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. Daruas stellen sie einen Sketch zusammen, der am ende noch wichtig wird.

- wenn die diese Aufgabe gelöst haben, 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 Moblie 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"

freie Formulierung von Gebeten, Gebetssammlung

Diese Seite wurde zuletzt am 3. Oktober 2022 um 21:59 Uhr bearbeitet.