

Nobodys Perfect mit der Geschichte der BPS

Anleitung

Ziel

Gewinner des Spiels ist, wer die meisten Punkte hat.

Vorbereitung

Es muss ein Spieleleiter bestimmt werden. Die Spieler benötigen Zettel und Stifte oder einen Chatroom, über den Sie mit dem Spieleleiter einzeln kommunizieren können.

Trifft man sich vor Ort muss ein "Spielbrett" nach folgendem Schema ausgedruckt werden. Die Anzahl der Buchstaben richtet sich nach der Anzahl der Spieler. Bei drei Spielern müsste diese Vorlage nur bis zum Buchstaben „C“ ausgedruckt werden.

A	B	C	D	E	F	G	H	I
---	---	---	---	---	---	---	---	---

Jeder Spieler sollte einen eigenen Spielstein mitbringen.

Wie bekommt man Punkte?

Jede Runde wird eine Frage gestellt. Werden diese richtig beantwortet, bekommt man dafür Punkte. Ziel des Spiels ist es die meisten Punkte zu erhalten. Optional kann je Frage auch nur ein begrenzter Zeitraum zur Beantwortung gegeben werden. Es gibt drei unterschiedliche Fragekategorien.

1 Wahr/ Falsch Frage

Es wird eine Aussage in den Raum gestellt. Die Spieler müssen nun überlegen, ob die Aussage wahr oder falsch ist. Der Spieleleiter startet nach genügend Überlegungszeitraum einen Countdown. Nach Ende müssen alle Spieler gleichzeitig den Daumen nach oben (Bedeutet, dass man denkt, dass die Aussage wahr ist) oder den Daumen nach unten (Bedeutet, dass die Aussage falsch ist) zeigen. Jeder Spieler, der es richtig zeigt, bekommt einen Punkt

2 Was-Bedeutet-Dieser-Begriff?

Der Spieleleiter liest einen Begriff vor oder auch eine Abkürzung. Jeder Spieler muss sich dazu eine kurze Antwort überlegen, die besonders logisch/ Überzeugend klingt. Seine Antwort schreibt er auf einen Zettel und gibt ihm den Spieleleiter, bzw. schreibt es dem Spieleleiter per Chatroom direkt. Nur der Spieleleiter kennt alle abgegebenen Antworten

Gibt es zwei gleiche/ ähnliche Antworten, werden die zu einer Antwort zusammengefasst.

Der Spieleleiter selbst hat die Antwort vorliegen und schreibt diese ebenfalls auf einen Zettel. Er legt eine Reihenfolge, in der die Antworten vorgelesen werden, fest. Dabei muss er darauf achten, dass nicht klar ist, wer welche Antwort abgegeben hat, bzw. welche die Lösung ist, die der Spieleleiter aufgeschrieben hat.

Wenn der Spieleleiter die Aufgaben vorliest, gibt er jeder möglichen Lösung einen Buchstaben.

Haben sich die Spieler entschieden legen Sie nach einem Countdown gleichzeitig ihren Spielstein auf das Feld. Online schreiben alle gleichzeitig Ihre Auswahl in einen gemeinsamen Chat.

Die Punkte werden nun folgendermaßen verteilt

1. Jeder, der auf die korrekte Lösung vom Spieleleiter gesetzt hat bekommt einen Punkt

2. Je nachdem wie viele auf die Lösung eines Sipplings getippt haben, bekommt dieser Spieler die Anzahl der Tipps als Punkte zugeschrieben

Beispiel

Die Frage lautet: Was bedeutet die Abkürzung BPS

Der Spieleleiter schreibt nun auf: „Die Abkürzung bedeutet: Baptistische Pfadfinderschaft“

Der Spieleleiter erhält von seinen 4 Sipplings folgende Antworten

1. „Bund der Pfadfinderschaft“ (Spieler 1)
2. „Es bedeutet Baptisten Pflege Spektrum“ (Spieler 2)
3. „Es heißt Bund der Pfadfinderschaft“ (Spieler 3)
4. „Es bedeutet Baptistische Pfadfinderschaft“ (Spieler 4)

Antwort 1 und 3 sind gleich. Ein Spieler hat die korrekte Antwort bereits aufgeschrieben. Insgesamt kann der Spieleleiter also nur 3 mögliche Lösungen zur Auswahl geben

1. „Es bedeutet Baptisten Pflege Spektrum“
2. „Es heißt Bund der Pfadfinderschaft“
3. „Es bedeutet Baptistische Pfadfinderschaft“

Die Spieler setzen nun folgendermaßen

Lösung 1: Spieler 2 und Spieler 3

Lösung 2: Keiner

Lösung 3: Spieler 1 und Spieler 4

Auswertung

Spieler 1: Hat auf die richtige Antwort gesetzt und erhält dafür einen Punkt. Auf seine Lösung hat niemand gesetzt, deswegen erhält er dafür keinen weiteren Punkt

Spieler 2: Hat auf eine falsche Antwort gesetzt und erhält dafür keinen Punkt. Er hat selbst auf seine Antwort gesetzt und erhält dafür einen Punkt. Spieler 3 hat auf seine Antwort gesetzt, dafür erhält Spieler 2 einen weiteren Punkt

Spieler 3: Hat auf eine falsche Antwort gesetzt und erhält dafür keinen Punkt.

Spieler 4: Hat auf die richtige Antwort gesetzt und erhält dafür einen Punkt. Seine Antwort wurde mit der korrekten Lösung zusammengefasst. Das heißt er bekommt noch einen weiteren Punkt, da Spieler 1 theoretisch auch auf seine Lösung gesetzt hat.

3 Was-ist-außergewöhnliches passiert?

Den Spielern wird eine kurze Situation vorgestellt. Dabei können ebenfalls Orte, Personen oder Zeiträume angegeben sein. Wie bei Kategorie 2 müssen die möglichen Lösungen aufgeschrieben und an den Spieleleiter gegeben werden. Die Punktevergabe und der Ablauf der Spielerunde ist so wie bei Kategorie 2.

Die Fragen

Kategorie 1	Kategorie 2	Kategorie 3
<p>Die Pfadfinderarbeit wurde zwei Jahre nach ihrer ersten Gründung wieder aufgelöst</p> <p><i>Wahr</i></p> <p><i>Hintergrund: Die Pfadfinder sollten nicht in die HJ Zwangseingegliedert werden</i></p>	<p>Was ist eigentlich ein Koppel?</p> <p>Antwort: Eine Art Gürtel. Er war zu Beginn Teil Pfadfindertracht</p>	<p>Was hat Karl August Hahne eigentlich mit der Geschichte der Pfadfinder zu tun?</p> <p>Antwort: Er gründete 1932 eine baptistische Pfadfinderschaft zum aller ersten Mal</p>
<p>Der Sippling von August Hahne gründete nach dem Krieg den Stamm „Wilde Wölfe“ in Gelsenkirchen</p> <p>Falsch</p> <p><i>Korrektur: Der Stamm hieß „Johann Gerhard Oncken“</i></p>	<p>Was versteht man unter „Bündischen Umtrieben“?</p> <p>Antwort: Die abwertende Bezeichnung für die „heimliche Pfadfinderarbeit“ im „Dritten Reich“</p>	<p>Welche Farben hatten das Hemd und das Halstuch der BPS ursprünglich?</p> <p>Antwort: Ein grünes Hemd und ein gelbes Halstuch</p>
<p>Nach dem Krieg waren nur drei Pfadfinderbünde durch die Alliierten erlaubt.</p> <p><i>Wahr</i></p>	<p>Wer/ Wie/ Was ist Hela?</p> <p>Antwort: Hela ist ein Fahrtenname</p> <p>Hintergrund: Die Abkürzung steht für Herbert Latza. Er gründete nach dem Krieg einen Stamm der dem Bund der Christlichen Pfadfinder angehört</p> <p>Wer waren die „Jungmannen“</p> <p>Antwort: Jungmannen bzw. deren Arbeit war die Weiterführung der Jungschararbeit.</p>	<p>Was passierte 1961, dass dazu führte, dass die Pfadfinderarbeit bis in die 70iger Jahre fast vollständig verwan?</p> <p>Antwort: Es kam zum Konkurrenzdenken zwischen den Pfadfindern und den Jungmannen</p>

<p>Die Baptistischen Pfadfinder existierten 1950 nur in Deutschland</p> <p><i>Falsch</i></p> <p><i>Es gab auch baptistische Pfadfinder in Dänemark, Schweden und England</i></p>	<p>Wofür steht die Abkürzung RDP?</p> <p>Antwort: „Ring Deutscher Pfadfinder“</p>	<p>Was hat die „Fahrtengruppe“ die 1985 in Reutlingen entstand eindeutig getan?</p> <p>Antwort: Sie unternahmen Wanderfahrten zum Beispiel nach Lappland</p>
<p>Die BPS wurde nach gründlicher Überlegung von den Leitern Kai S. Rusch und Niels Dorra im März gegründet.</p> <p><i>Falsch</i></p> <p><i>Die Neugründer hießen Kai S. Dorra und Niels Rusch</i></p>	<p>Was hat Hartmut Ast eigentlich mit der BPS zu tun?</p> <p>-Er war Jugendreferent beim GJW und stellte Kontakte zu den Norwegischen Pfadfindern her</p>	<p>Tromoy ist eine norwegische Insel. Was passierte dort 1987?</p> <p>-Die Abordnung der BPS wurde nach Tromoy (norwegische Insel) auf ein Pfadfinderlager eingeladen.</p>
<p>Dorra und Rusch war er zum Gründungszeitpunkt nicht bekannt, dass es schon mal so eine Arbeit gegeben hatte.</p> <p>Wahr</p>	<p>Was bedeutet eigentlich die Abkürzung GJW?</p> <p>Antwort: Es bedeutet Gemeindejugendwerk</p>	<p>Was ist im November 1987 passiert?</p> <p>Antwort: Im November fand zu allerersten Mal das sogenannte Bundething, eine Besprechung mit Abgeordneten der Stämme statt</p>