Workshop zum Vorstellen der BPS-Arbeit
- ca. 90 Minuten
- Wenn möglich draußen
- Mind. 3, max. 15 TN
- mind. 2, besser 3-4 LeiterInnen
- Material: Spiel, Sketche, Flyer, authentische Pfadilager-Ausstattung

Ablauf:	90 min
- Einstieg, Begrüßung	05 min
- Spiel: Escape-Game	35 min
- kurze Pause	05 min
- Input zu Pfadfinderarbeit	25 min
- Fragerunde	15 min
- Abschlussrunde	05 min

MLI 2019 – Pfadfinderworkshop

Vorbereitung

- Alles fürs Escape-Game muss rechtzeitig installiert werden, damit die Teilnehmenden keine Lösungen zu Gesicht bekommen!
- Möglichst pfadfinderische Atmosphäre schaffen (Lagerstuhl aufstellen, Gitarre bereit legen, Wimpel aufstellen etc…

Einstieg

- Begrüßung
- Kurze Vorstellungsrunde mit Name, Mitarbeitsbereich im GJW, welches Bild von Pfadfinderei hast du? (Klischees/ Vorerfahrung/ …?)

Spiel: Escape Game (siehe Anhang)

Aufgabenbeschreibung zu Beginn:

- „Ihr seid auf einem Pfadinderlagerplatz – aber kein Pfadfinder in Sicht! Wie leichtsinnig: die Pfadfinder haben ihre Schatztruhe auf dem Lagerplatz gelassen und alle notwendigen Rätsel, um das Schloss zu öffnen. Sie glauben nicht, dass ein Nicht-Pfadfinder ihre Rätsel lösen kann… Zeigt den Pfadfindern, dass ihr die Rätsel lösen könnt!“

Teilnehmende versuchen selbständig das Escape Game zu spielen

- LeiterInnen unterstützen selbstverständlich, wenn sie nicht weiterkommen

Schluss: Öffnen der großen Schatztruhe, finden des Schatzes

Kurze Pause

- Sitzen, trinken, Schatz vernaschen 😊
- Video zeigen: Imagefilm BPS (Stammesaufgabe der Hannover Roderbrucher)
  kann hier runtergeladen werden: ???
  [Alternativ: „jeden Tag eine gute Tat“ der DPSG https://www.youtube.com/watch?v=4u-r140yzlo]

Input Pfadfinderarbeit: Sketche mit Erklärungen

Einführung zu den Sketchen

- „Jede/r hat irgendwie mal was von Pfadfindern gehört, vielleicht vor allem Klischees wie in dem Video. Wir möchten euch ein paar Einblicke in die Arbeit der BPS geben und das soll auf keinen Fall langweilig werden! Deshalb spielen wir euch kurze Sketche vor.
  Eure Aufgabe dabei: Überlegt, wofür die Sketche stehen könnten!“

Umsetzung:

- Die LeiterInnen teilen sich vor dem Workshop den Sketchen zu

- Es wird ein Sketch gespielt, anschließend entsprechende Nachbesprechung (TN bekommen die Möglichkeit, etwas dazu er erklären, was von den LeiterInnen anschließend inhaltlich ergänzt wird)
- dann wird der nächste Sketch gespielt…

Sketch	Thema/ Ziel	Material
Sippe ist gemeinsam unterwegs (3-5P.) eine/r hat Wimpel, alle rufen einen Sippenschrei oder ein Sippenlied *z.B: „AUF – Geparden! Auf zu neuen Pfaden!* *Gemeinsam sind wir stark,* *bei Nacht und auch bei Tag!“*	**Die Sippe** Pfadfind. Kleingruppensystem, 5-8 Personen gleichen Alters, die gemeinsam mit verschiedenen Stärken ein Team bilden + Sifü, Jugend führt Jugend (möglichst über Jahre hinweg dieselbe Person als Sifü)	Wimpel
Wer darf mitmachen? (2P.) Dialog: „Ich bin kein Jugendlicher mehr, war nie bei den Pfadfindern… kann ich dann da überhaupt mitmachen? Da muss man ja eigentlich aufgenommen sein, oder?“ – „Jede und jeder kann mitmachen. Egal wie alt, egal sonst was. Keine Erfahrung notwendig!“	**Die BPS ist offen für alle**	
Zwei übermotivierte Jupfis (3P.) Rennen zum Sifü: „Können wir in den Wald?“ – Sifü: „Lasst uns mal kurz schauen, ob ihr heute noch einen Dienst habt…“ – „wir haben schon geschaut, wir haben Holzdienst, das haben wir schon gemacht! Morgen haben wir erst wieder Küchendienst.“ – „ok, seid zum Abendessen wieder zurück. Viel Spaß!“	**Jede/r packt mit an!** Jede/r ist TN und MA – alle packen mit an (im besten Fall 😉) Auch die Wölflinge und Jupfis geben schon ihr Bestes.	Zettel „Dienste“
Debatte über die schönste Lilie (2P.) weil es ja so viele verschiedene Pfadfinder gibt „ich finde die etwas schmalere eigentlich schöner“ – „ja, aber unsere hat so viele Symbole drin, die da gar nicht so rein passen würden…“ - Kreuz im Mittelpunkt - Welle für die Taufe - Kreis für die weltweite Gemeinschaft der Pfadfinder - 3 Blätter der Lilie: Verantwortung gegenüber Gott, den Mitmenschen und mir	**Der Glaube im Zentrum** viele verschiedene Bünde mit der unterschiedlicher Prägung. BPS: gehört zum GJW und damit zum Bund der evangelisch-freikirchlichen Gemeinden. Konzeptionell steht der Glaube an Jesus im Zentrum, was sich in Versprechen und Abläufen zeigt	Große Lilie/ Aufnäher
Interview mit langjähriger Pfadfinderin (2P.) „Ich habe gehört, Sie haben Fähigkeiten in Knoten, Feuermachen, Glaube, Pfadfinder-Geschichte, Sport, Waldläufer, Orientierung, Pflanzen und einigem mehr! Wie lange muss man denn lernen, um all dieses Wissen zu erlangen?“ – „Äh also… eigentlich hab ich gar nicht gelernt… na gut die Geschichte musste ich mir halt mal in Ruhe durchlesen. Aber alles andere haben wir halt in der Gruppenstunde oder auf dem Lager ganz einfach ausprobiert… am Anfang hat das schon deutlich länger gedauert, so ein großes Lagerfeuer anzumachen… und ich kann jetzt auch nicht aus dem Stand total viele Knoten. Aber die man zum Zelt aufbauen braucht, sind halt schon sinnvoll… die eignet man sich so nach und nach an 😉“	**Learning by doing** Aneignung vieler Fähigkeiten durch „einfaches“ Lagerleben. Ausprobieren, selber machen bzw. hilf mir, es selbst zu tun als Führungsstil.	Mikro :P
Hajk/ Fahrt (3-5P.)	**Die Natur erleben**	Gitarre?

Zwei Personen singen ein Fahrtenlied, eine Person hat Kompass und Karte, hält kurz inne und orientiert sich, winkt dann die anderen, mitzukommen Alle laufen und wirken zufrieden	Hajk (= meist mehrtägige Wanderungen): absolutes Naturerleben, in der Natur übernachten und zurecht finden	Bepeli Kompass, Karte

"Ask me anything!" – Fragerunde

- TN dürfen alles fragen, was sie möchten
- Möglichkeiten, falls keine Fragen kommen/ nicht direkt kommen
    - Kurze, spannende Pfadi-Geschichte (absolutes Highlight/ Abenteuer/ …) erzählen
    - Themen bereit halten, über die noch nicht gesprochen wurde
        - Bipi: der Wolf, der niemals schläft, der die Pfadfinderarbeit gründete
        - Die Kluft: Was soll das heißen? (Gemeinschaftsstärkend, Gleichheit, Resourcen nutzen und sichtbar machen durch Spezialabzeichen)

Abschlussrunde

- Blitzlichtrunde: ein Eindruck/ Frage/ das hab ich gelernt/ … → jede/r ein Satz
- Flyer ausgeben und Angebot zum vertiefenden Gespräch

Gut Pfad!

Escape Game

Material:

- Vier „Schatztruhen“, die mit Zahlenschlössern abgeschlossen werden können
- Vier Zahlenschlösser
- Schlaues Buch
- Präparierte Wanderkarte
- Kompass
- Lineal
- Bepeli
- Zettel und Rätsel (s.u.)
- Kleine Box/Schachtel mit Gegenständen
- „Schatz“ (Süßigkeiten, Nüsse, Obst…)
- „Deko“material (Lagerstuhl, Wimpel, Gitarre, evtl. Fell oder Isomatte)

Zusammenfassung

Die Teilnehmer werden zu den bereitliegenden Materialien geführt und bekommen die folgende Einleitung erzählt:

- „Ihr seid auf einem Pfadinderlagerplatz – aber kein Pfadfinder in Sicht! Wie leichtsinnig: die Pfadfinder haben ihre Schatztruhe auf dem Lagerplatz gelassen und alle notwendigen Rätsel, um das Schloss zu öffnen. Sie glauben nicht, dass ein Nicht-Pfadfinder ihre Rätsel lösen kann… Zeigt den Pfadfindern, dass ihr die Rätsel lösen könnt!“
-

Neben einigen bereitliegenden Hilfen sowie einigen eher der Dekoration dienenden Gegenständen liegen vier mit Zahlenschlössern verschlossene Schatztruhen bereit. Die größte davon enthält den „Schatz“. Um die drei Ziffern für diese Box zu finden, müssen die in den drei anderen Boxen befindlichen Rätsel gelöst werden. Jedes dieser Rätsel ergibt eine der Ziffern. Die Zahlencodes für die drei anderen Boxen können mit den bereitliegenden Materialien ermittelt werden. Diese Informationen kann man den Teilnehmern zu Beginn oder während des Spiels mitteilen.

Übersicht der Rätsel & Boxen

Box	enthält	Code	Rätsel für Code
Größte Box	„Schatz“	835	andere Boxen
Maxi-Box	Karte & Wegbeschreibung	270	Zelt/Baum-Rätsel
Midi-Box	Morse-Botschaft	365	Gegenstandsbox
Mini-Box	Seitenzettel Bepeli	419	Waldläuferzeichen

Vorbereitung

Mit den Deko-Materialien wird ein Sippenlager angedeutet. Die vier verschlossenen Kisten stehen herum. Offen liegen folgende Hilfsmittel bereit: Schlaues Buch, Bepeli, Lineal.

Die Rätsel im Einzelnen

Waldläuferzeichen

Mit Waldläuferzeichen wird ein kleiner Weg gelegt. Am Ende ist das Zeichen gelegt „Wir haben eine Botschaft versteckt“. Bei dieser Botschaft handelt es sich um einen Zettel mit dem Code „419“ darauf geschrieben. Dieses ist der Code für die kleinste Box.

Gegenstandsbox

In einer kleinen Box befinden sich drei unterschiedliche Gegenstände in unterschiedlicher Anzahl (Gegenstand 1: 3x, Gegenstand 2: 5x, Gegenstand 3: 6x). Außerdem befindet sich darin ein Zettel mit vier unterschiedlich großen Boxen (Zeichnung). Die mittlere ist eingekreist. Die Anzahlen der einzelnen Gegenstände ergeben die Ziffern für den Code für die mittlere Box.

Zelt-/Baum-Rätsel

Dieses Rätsel ist auf der letzten Seite abgedruckt. Die Teilnehmer müssen die Zeltnamen mit den passenden Bildern verbinden, ebenso verfahren sie mit den Bäumen. Es gibt nur jeweils 2 Paare, also vier Linien. Im Feld zwischen diesen vier Linien liegt die Zahl 270, der Code für die zweitgrößte Box. Am besten markiert man in den Feldern mit den Namen/Bilder noch den Punkt, an dem die Linie beginnen/Ende muss, damit die 270 exakt eingekastet wird.

Kartenrätsel

Diese präparierte Karte hierfür sowie ein Kompass liegen in der zweitgrößten Box. Auf der Karte sind verschiedene Orte mit kleinen Klebern markiert und mit einer Ziffer versehen. Ein Ort ist mit dem

Hinweis „Start“ versehen. Ein Zettel mit der „Wegbeschreibung“ liegt ebenfalls in der Box. Dieser enthält die Gradzahlen und einen Kilometerangabe, die von einem Punkt zum nächsten führen. Beispiel für den Zettel:

Unterwegs von Ort zu Ort

Start

- ➔ **11 km Richtung 238°**
- ➔ **9,7 km Richtung 320°**
- ➔ **4,5 km Richtung 50°**
- ➔ **6,9 km Richtung 58°**
- ➔ **14 km Richtung 110°**

Die Ziffer am „Zielort“ ist eine der Ziffern für das Schloss für die letzte Box.

Bepeli-Rätsel

Das Bepeli liegt offen herum. In der kleinsten Box liegt ein Zettel mit der Aufschrift „S. 70“. Auf dieser Seite befindet sich das Lied „**Drei** rote Pfiffe“. Dies ist ein Hinweis auf die Ziffer „drei“ für das letzte Schloss.

Morserätsel

In der mittleren Box befindet sich ein Zettel mit einer Morsebotschaft, die mit Hilfe des Schlauen Buchs gelöst werden kann. Die Botschaft lautet:

Vierzehn mal zwei

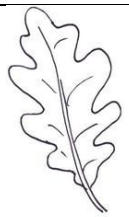
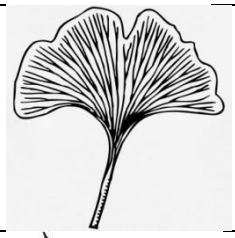
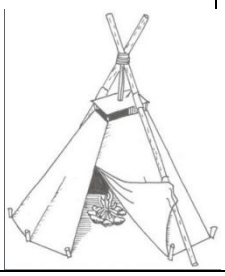
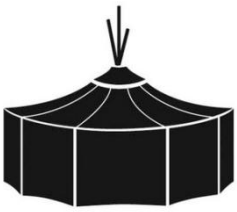
das Ergebnis minus drei

das Ergebnis durch fuenf

Das Ergebnis dieser Rechnung ist 5, die letzte Ziffer für das letzte Schloss.

Hinweise

Den Teilnehmern sollte die genaue Funktionsweise der Rätsel nicht erklärt werden, sie sollten vielmehr selbst versuchen, diese zu lösen. Sollten die Spielleiter allerdings merken, dass die Gruppe nicht voran kommt, können sie Tipps geben und eingreifen.

	Kothe	Kröte	Lokomotive	Jurte	
Buche **O**	179	427	318	901	
Eiche **O**	328	516	397	264	
Birke **O**	586	041	270	314	
Kiefer **O**	292	618	952	538	
Ahorn **O**	133	274	627	874