



»» Kennenlernen und diskutieren

Der große Preis

Auf einem Plakat oder einer Tafel werden waagrecht entsprechend den Kapiteln der Ordnung des Verbandes fünf (oder sechs) Felder eingetragen:

Kapitel 1: Name, Wurzeln und Beziehungen des Verbandes

Kapitel 2: Ziele und Menschenbild des Verbandes

Kapitel 3: Selbstverständnis des Verbandes

Kapitel 4: Grundorientierungen und Handlungsfelder

Kapitel 5: Kennzeichen pfadfinderischer Erziehung

Kapitel 6: Pfadfinderisches Leben in den vier Alterstufen.

Für jede Rubrik werden senkrecht bis zu fünf Fragen eingetragen, die je nach Schwierigkeitsgrad mit 10, 20, 30, 40 oder 50 Punkten belohnt werden. Die Punktezahl wird auf die Rückseite der Fragekarten geschrieben.

Unter sechs dieser Felder werden noch ‚Joker‘- und ‚Risiko‘-Felder verteilt (je drei). Es werden mindestens zwei Gruppen gebildet, die abwechselnd an der Reihe sind und eine Rubrik und einen Schwierigkeitsgrad auswählen. Beantwortet eine Gruppe eine Frage richtig, darf sie weiter spielen. Ist die Antwort falsch, darf die andere Gruppe sie beantworten. Wird ein Joker-Feld aufgedeckt, werden die Punkte ohne Beantwortung einer Frage gegeben. Bei einem Risiko-Feld können die schon gewonnenen Punkte oder ein Teil von ihnen als Einsatz gesetzt werden, die bei richtiger Antwort dazu gewonnen bzw. bei falscher Antwort abgezogen werden.

Gespielt wird bis alle Felder aufgedeckt sind. Die Gruppe, die dann die meisten Punkte hat, hat gewonnen.

Spielraster: siehe nächste Seite!

Material:

- > Ordnung
- > Spielkarten unter www.dpsg.de



»»» Kennenlernen und diskutieren



	Kapitel 1	Kapitel 2	Kapitel 3	Kapitel 4	Kapitel 5
10 P	Wann wurde die DPSG gegründet? (1929)	Was sind Grundlagen der DPSG? (die christliche Lebensorientierung und die Grundlagen der Welpfadfinderbewegung)	Was heißt WOSM? (World Organization of the Scout Movement)	Joker	Wie heißt ein Leitungsgrundsatz? (Look at the girl / boy)
20 P	Wer hat die Pfadfinderbewegung gegründet? (Lord Robert Baden-Powell of Gilwell)	Welche Fähigkeiten fördert die DPSG bei ihren Mitgliedern? (die sozialen, emotionalen, spirituellen, geistigen und körperlichen)	Was bedeutet euch „Glauben in der Tat?“	Was sind die drei Dutys! (Verantwortung gegenüber Gott, gegenüber anderen und gegenüber sich selbst)	JOKER
30 P	Warum benennt sich die DPSG nach dem Heiligen Georg? (weil sie in seiner Menschenfreundlichkeit, seinem Glauben, seiner Aufrichtigkeit und in seinem mutigen Einsatz ein Vorbild sieht)	Welche grundlegende Erfahrung machen die Mitglieder in der DPSG? (dass sie von Gott und den Menschen geliebt werden)	Joker	Was sind die Handlungsfelder der DPSG? (geschwisterlich leben, Friedensbedingungen schaffen, nachhaltig leben, Freiheit wagen, allzeit bereit)	Was sind die Kennzeichen pfadfinderischer Erziehung? (aufeinander aufbauende Programme, Gesetz, „Learning by Doing“, Wechsel von Groß- und Kleingruppe)
40 P	Was bedeutet die Kreuzillie? (Zeichen für die Zugehörigkeit zur Welpfadfinderbewegung und zur katholischen Kirche)	Was sind pfadfinderische Ziele? (Verantwortung, Selbständigkeit, Bewahrung der Schöpfung)	Wofür setzt sich die DPSG ein? (Internationale Freundschaft, Solidarität, Mitgestaltung der Globalisierung und des Friedens)	Wie setzt ihr euch für die Handlungsfelder ein?	Was bedeutet euch der Stufenwechsel?
50 P	In welchen Zusammenschlüssen ist die DPSG Mitglied? (RdP, WOSM, DBJR, BDKJ, ICCS)	Wie könnt ihr die pfadfinderischen Ziele erreichen?	Wie könnt ihr Globalisierung mitgestalten?	Wie lebt ihr die drei Dutys?	Was heißt „Learning by Doing“?



Wann wurde die DPSG
gegründet?

Kapitel 1, 10 Punkte

Wer hat die
Pfadfinderbewegung
gegründet?

Kapitel 1, 20 Punkte

Warum benennt sich
die DPSG nach dem
Heiligen Georg?

Kapitel 1, 30 Punkte

Was bedeutet die
Kreuzlilie?

Kapitel 1, 40 Punkte

In welchen
Zusammenschlüssen
ist die DPSG Mitglied?

Kapitel 1, 50 Punkte

Was sind die
Grundlagen der DPSG?

Kapitel 2, 10 Punkte

Welche Fähigkeiten
fördert die DPSG bei
ihren Mitgliedern?

Kapitel 2, 20 Punkte

Welche grundlegende
Erfahrung machen die
Mitglieder der DPSG?

Kapitel 2, 30 Punkte

Was sind
pfadfinderische Ziele?

Kapitel 2, 40 Punkte

Wie kannst du die
pfadfinderischen Ziele
erreichen?

Kapitel 2, 50 Punkte

Was heißt WOSM?

Kapitel 3, 10 Punkte

Was bedeutet für dich
„Glauben in der Tat“?

Kapitel 3, 20 Punkte

Wofür setzt sich die
DPSG ein?

Kapitel 3, 40 Punkte

Wie kannst du
Globalisierung
mitgestalten?

Kapitel 3, 50 Punkte

Was sind die drei
„Dutys“?

Kapitel 4, 20 Punkte

Was sind die
Handlungsfelder
der DPSG?

Kapitel 4, 30 Punkte

Wie setzt du dich für
die Handlungsfelder
ein?

Kapitel 4, 40 Punkte

Wie lebst du die drei
„Dutys“?

Kapitel 4, 50 Punkte

Wie lautet ein
Leitungsgrundsatz?

Kapitel 5, 10 Punkte

Was sind die
Kennzeichen
pfadfinderischer
Erziehung?

Kapitel 5, 20 Punkte

**Was bedeutet
der Stufenwechsel?**

Kapitel 5, 40 Punkte

**Was heißt
Learning by doing?**

Kapitel 5, 50 Punkte

JOKER!!!

Kapitel 3, 30 Punkte

JOKER!!!

Kapitel 4, 10 Punkte

JOKER!!!

Kapitel5, 20 Punkte