

STATION 1

Wer hat Muckies?

1. Laufzettel einsammeln (alle Kinder müssen zusammen sein)
2. Station erklären und Mut machen 😊
3. Bisherige Bestzeit bekannt machen
4. Pfadis sägen lassen
5. Ergebnis auf Bonus-Liste notieren
6. Punkte in den Laufzettel eintragen, abstempeln, zurückgeben
7. Materialkarte weitergeben
8. Pfadis weiterschicken (Uhrzeit bekanntgeben)

Material: Baumstamm
Säge
Stoppuhr

Ziel: eine „Scheibe“ muss von dem Baumstamm abgesägt werden.

Spielanleitung:

Pfadis sägen eine „Scheibe“ vom Stamm ab. Gemessen wird die benötigte Zeit

Punkte: 1 Punkt für vollständig abgesägte „Scheibe“
2 Punkte für Teamwork und lautstarkes Anfeuern
3 Punkte für lautstarkes Anfeuern und durchsägen ohne Abzusetzen

STATION 2

Hmm, nach was duftet es denn hier?

1. Laufzettel einsammeln (alle Kinder müssen zusammen sein)
2. Station erklären und Mut machen 😊
3. Bisherige Bestleistung bekannt machen
4. An den verschiedenen Döschen riechen und den Inhalt erraten
5. Ergebnis auf Bonus-Liste notieren
6. Punkte in den Laufzettel eintragen, abstempeln, zurückgeben
7. Materialkarte weitergeben
8. Pfadis weiterschicken (Uhrzeit bekanntgeben)

Material: verschiedene Döschen mit Gewürzen, Tee, ...

Ziel: Möglichst viele Stoffe am Geruch erkennen

Punkte: 1 Punkt für mindestens 5 korrekte Erkennungen
2 Punkte für mindestens 8 korrekte Erkennungen
3 Punkte für mindestens 10 korrekte Erkennungen

STATION 3**Weißt du wie viel Sternlein stehen?**

1. Laufzettel einsammeln (alle Kinder müssen zusammen sein)
2. Station erklären und Mut machen 😊
3. Bisherige Bestleistung bekannt machen
4. Planeten aufsagen
5. Anzahl in Bonus-Liste notieren
6. Punkte in den Laufzettel eintragen, abstempeln, zurückgeben
7. Materialkarte weitergeben
8. Pfadis weiterschicken (Uhrzeit bekanntgeben)

Material: Schreibtischunterlage mit Planetenbildern
Lösungszettel

Ziel: Planeten aufsagen und einordnen

Spielanleitung:

die Pfadis sollen alle Planeten unseres Sonnensystem nennen, nach Möglichkeit in der richtigen Reihenfolge (Abstand von der Sonne). Danach sollen sie die Planeten der Größe nach sortieren.

Punkte: 1 Punkt: alle Planeten werden genannt
2 Punkte: alle Planeten werden in der richtigen Reihenfolge genannt
3 Punkte: Planeten sind nach der Größe sortiert (Durchmesser)

Bonus: Anzahl der richtig der Größe nach geordneten Planeten,
angefangen vom Größten

Lösung siehe Rückseite

(Mein Vater erklärt mir jeden Sonntag unsere neun Planeten
alternativ: Mein Vater erklärt mir jeden Sonntag unseren
Nachthimmel)

Entfernung von der Sonne aus:

- Merkur
- Venus
- Erde
- Mars
- Jupiter
- Saturn
- Uranus
- Neptun
- (Pluto)

Durchmesser (von groß nach
klein):

- Jupiter
- Saturn
- Uranus
- Neptun
- Erde
- Venus
- Mars
- Merkur
- (Pluto)

STATION 4**Wer hat einen Vogel?**

1. Laufzettel einsammeln (alle Kinder müssen zusammen sein)
2. Station erklären und Mut machen 😊
3. Bisherige Bestleistung bekannt machen
4. Vögel erkennen lassen
5. Ergebnis auf Bonus-Liste notieren
6. Punkte in den Laufzettel eintragen, abstempeln, zurückgeben
7. Materialkarte weitergeben
8. Pfadis weiterschicken (Uhrzeit bekanntgeben)

Material: Bestimmungsbuch Vögel

Ziel: Vögel erkennen

Spielanleitung:

die Pfadis sollen Vögel am Aussehen benennen können und die Eigenarten mindestens eines Vogels erzählen.

Punkte: 1 Punkt: 4 Vögel erkannt
2 Punkte: 6 Vögel erkannt
3 Punkte: 8 Vögel erkannt, zu einem seine Eigenarten erklärt.

Bonus: aus dem Gedächtnis weitere Vögel nennen

STATION 5**Wie schnell vergeht die Zeit?**

1. Laufzettel einsammeln (alle Kinder müssen zusammen sein)
2. Station erklären und Mut machen 😊
3. Bisherige Bestzeit bekannt machen
4. Pfadis schätzen lassen (siehe unten)
5. Ergebnisse auf Bonus-Liste notieren
6. Punkte in den Laufzettel eintragen, abstempeln, zurückgeben
7. Materialkarte weitergeben
8. Pfadis weiterschicken (Uhrzeit bekanntgeben)

Material: 2 (kleine) Decken

Stoppuhr

Meterstab

2 Steine

1 beliebigen (vorher gewogenen) Gegenstand (ca. 5 kg – exaktes Gewicht vorher bestimmen)

Ziel: Zeit, Länge und Gewicht schätzen

Spielanleitung:

die Pfadis haben 3 verschiedene Schätzaufgaben, die alle hintereinander (!) gelöst werden müssen (s. Rückseite).

Zeit schätzen (1 Person)

Länge schätzen *

Gewicht schätzen *

* die ganze Gruppe schätzt gemeinsam und einigt sich auf einen Wert.

- (1) Die Decke wird über das Rohr gelegt, so dass es vollständig dunkel ist. Ein Pfadi setzt sich in das Rohr und muss abschätzen, wann **1 Minute** vergangen ist. **Ohne mogelnd durch Uhr, Handy, Zeichen o.ä.** Der Stationsleiter stoppt mit der Stoppuhr die Zeit und trägt die Differenz zu 1 Minute in die Bonus-Liste ein (+/- Sekunden)
- (2) Das Gewicht des **Gegenstands** muss von der Gruppe geschätzt werden. Die Differenz zum wirklichen Gewicht (+/- g) wird ebenfalls in die Bonus-Liste eingetragen.
- (3) Die Gruppe zeichnet auf den Boden 2 Striche in einer geschätzten Entfernung von **1 Meter**. Der Stationsleiter misst die Entfernung dieser beiden Striche und trägt die Differenz (+/- cm) in die Bonus-Liste ein.

Punkte: 1 Punkt für die Zeitschätzung
2 Punkte für Zeit- und Gewichtsschätzung
3 Punkte für Zeit-, Gewichts- und Längenschätzung

STATION 6**Verknote dich nicht!**

1. Laufzettel einsammeln (alle Kinder müssen zusammen sein)
2. Station erklären und Mut machen 😊
3. Bisherige Bestleistung bekannt machen
4. Mit den Seilen verschiedene Knoten machen
5. Seile am Baumstamm befestigen und 2 m ziehen
6. Ergebnis auf Bonus-Liste notieren
7. Punkte in den Laufzettel eintragen, abstempeln, zurückgeben
8. Materialkarte weitergeben
9. Pfadis weiterschicken (Uhrzeit bekanntgeben)

Material: dickes Seil
dünnes Seil
Knotenbuch (Knotenanleitung (gekreuzter Weberknoten, Zimmermannsschlinge)
Hering
Ast

Ziel: Ast mit Hilfe der Seile 2 Meter weit ziehen (Seil an einen Ast spannen)

Spielanleitung:
die Pfadis sollen zum einen verschiedene (Pfadfinder-) Knoten zeigen können. Zum anderen beide Seile

aneinanderknoten, am Stamm befestigen und ihn ca. 2 m weit ziehen. (weiter auf Rückseite)

Punkte: Jeweils 1 Punkt für die Verbindung der beiden Seile Befestigung am Ast und 2 m weites Ziehen des Astes

Bonus: beliebig viele weitere Knoten machen und nennen (nachschiagen im Knotenbuch).

Wenn von der Gruppe eine Anleitung oder relevante Hilfe gewünscht wird: **1 Minuspunkt**

STATION 7

Bleib fit!

1. Laufzettel einsammeln (alle Kinder müssen zusammen sein)
2. Station erklären und Mut machen 😊
3. Bisherige Bestzeit bekannt machen
4. Liegestützen machen
5. Zeit auf Bonus-Liste notieren
6. Punkte in den Laufzettel eintragen, abstempeln, zurückgeben
7. Materialkarte weitergeben
8. Pfadis weiterschicken (Uhrzeit bekanntgeben)

Material: Stoppuhr

Ziel: als Gruppe möglichst schnell Liegestützen machen

Spielanleitung:

die Pfadis sollen als Gruppe Liegestützen machen. Wer wie viele macht bleibt den Teilnehmern überlassen. Allerdings muss jeder Teilnehmer mind. 3 Liegestützen machen. Es dürfen nicht mehrere Teilnehmer gleichzeitig Liegestützen machen. Gestoppt wird die Zeit, die die gesamte Gruppe für diese Aufgabe braucht. Einen Bonuspunkt gibt es für die Gruppe, die alle Liegestütze in der Schnellsten Zeit absolviert hat (umgerechnet auf die Teilnehmerzahl der Gruppe)

Punkte: 2 Punkte für die Liegestützen
Bonuspunkte werden nach Abschluss der Spielphase
nachgetragen

STATION 8**Babyleicht!**

1. Laufzettel einsammeln (alle Kinder müssen zusammen sein)
2. Station erklären und Mut machen 😊
3. Bisherige Bestzeit bekannt machen
4. Babyflasche leertrinken
5. Zeit auf Bonus-Liste notieren
6. Punkte in den Laufzettel eintragen, abstempeln, zurückgeben
7. Materialkarte weitergeben
8. Pfadis weiterschicken (Uhrzeit bekanntgeben)

Material: **Babyflasche**

Wasser zum Abwaschen des Saugers

Trinkwasser zum Nachfüllen der Flasche

Stoppuhr

Ziel: ein Babyfläschchen leertrinken

Spielanleitung:

Ein Fläschchen leertrinken sieht recht einfach aus. Ist es auch – aber eben für Babys. Die Pfadis müssen sich dafür ganz schön anstrengen 😊.

Punkte: 2 Punkte fürs Leertrinken

Bonuspunkte werden nach Abschluss der Spielphase nachgetragen

STATION 9

Punkt, Punkt, Komma, Strich

1. Laufzettel einsammeln (alle Kinder müssen zusammen sein)
2. Station erklären und Mut machen 😊
3. Bisherige Bestleistung bekannt machen
4. Morsen
5. Ergebnis auf Bonus-Liste notieren
6. Punkte in den Laufzettel eintragen, abstempeln, zurückgeben
7. Materialkarte weitergeben
8. Pfadis weiterschicken (Uhrzeit bekanntgeben)

Material: 2x Morsealphabet
Stift
Papier

Ziel: Buchstaben morsen, erkennen und Ausdruck bilden

Spielanleitung:

Ein Pfadi klopft mit einem Stecken gegen das Ende eines Baumstamms die Buchstaben, die der Stationsleiter ihm zeigt.

Tipp: Punkt ist schneller, normal Schlag; Strich ist ein langsamer und lauter Schlag.

Am anderen Ende des Baumstamms sitzen die restlichen Pfadfinder und versuchen, den Code herauszuhören und mit Hilfe des Morse-Alphabets den richtigen Buchstaben

zu finden und aufzuschreiben.

Sind alle Buchstaben gemorst, wird die Anzahl der richtig erkannten Buchstaben ermittelt.

Der Sender darf den jeweiligen Buchstaben als Wiederholung mehrfach senden. Die Gruppe sollte zum Schluss den Ausdruck erkennen und dem Stationsleiter sagen. (Rückseite beachten!)

Bonus: weitere Buchstaben morsen, jetzt aber immer nur 1 Versuch, bis die Gruppe abbricht oder einen Fehler macht. Die Anzahl dieser zusätzlichen Buchstaben wird in der Bonusliste notiert.

Punkte: 1 Punkt: 3 Buchstaben richtig gemorst und erkannt
 2 Punkte: 5 Buchstaben richtig gemorst und erkannt
 3 Punkte: „Gut Pfad“ vollständig gemorst und erkannt

A	• -
D	- • •
F	• • - •
G	- - •
P	• - - •

T	-
U	••-

STATION 10

Wo bin ich?

1. Laufzettel einsammeln (alle Kinder müssen zusammen sein)
2. Station erklären und Mut machen 😊
3. Bisherige Bestzeit bekannt machen
4. Arbeiten mit dem Kompass
5. Zeit auf Bonus-Liste notieren
6. Punkte in den Laufzettel eintragen, abstempeln, zurückgeben
7. Materialkarte weitergeben
8. Pfadis weiterschicken (Uhrzeit bekanntgeben)

Material: Kompass
Farbkopie einer Karte

Ziel: Bestimmung der Grad- und Marsch-Zahl

Spielanleitung:

von einem Grenzstein aus sollen die Pfadis mit einem Kompass 1 Haus am Horizont anpeilen (A), das genau neben einem Wald steht und die gemessene Marsch-Zahl nennen. An einer Kartenkopie sollen die Pfadis ihren Standort zeigen (B) und wo das angepeilte Haus liegt (C).

Punkte: für jede erfolgreiche Aufgabe gibt es 1 Punkt

Bonus-Liste:

Differenz zwischen genannter Marsch-Zahl und **Vorgabe**.

STATION 11

Singe, wem Gesang gegeben wer's nicht kann der singt daneben!

1. Laufzettel einsammeln (alle Kinder müssen zusammen sein)
2. Station erklären und Mut machen 😊
3. Bisherige Bestleistung bekannt machen
4. Ständchen anhören
5. Ergebnis auf Bonus-Liste notieren
6. Punkte in den Laufzettel eintragen, abstempeln, zurückgeben
7. Materialkarte weitergeben
8. Pfadis weiterschicken (Uhrzeit bekanntgeben)

Material: keines
evtl. gute Nerven

Ziel: die Gruppe singt gemeinsam Lieder

Spielanleitung:
die Pfadis sollen ein komplettes Lied (nach ihrer Wahl) vorsingen, Strophe und Refrain (falls vorhanden).

Punkte: 1 Punkt: 1 Lied (Strophe + ggf. Refrain)
2 Punkte: 2 Lieder oder 1 Lied mind. Zweistimmig
3 Punkte: 3 Lieder

Bonusliste: Anzahl der gesungenen Lieder

STATION 12

Ist doch einfach ... oder?

1. Laufzettel einsammeln (alle Kinder müssen zusammen sein)
2. Station erklären und Mut machen 😊
3. Bisherige Bestzeit bekannt machen
4. „basteln“ lassen
5. Zeit auf Bonus-Liste notieren
6. Punkte in den Laufzettel eintragen, abstempeln, zurückgeben
7. Materialkarte weitergeben
8. Pfadis weiterschicken (Uhrzeit bekanntgeben)

Material: Pyramide
Stoppuhr

Ziel: Pyramide richtig zusammensetzen

Spielanleitung:

die Pfadis sollen die Pyramide zusammenbauen. Die Zeit für diese Leistung wird gestoppt

Punkte: 1 Punkt: 1 Fläche ist einfarbig
2 Punkte: 1 Flächen und zusätzlich 1 Kante ist einfarbig
3 Punkte: vollständig hergestellt

Bonus: Zeit für die schnellste Arbeit

STATION 13

Vorrat anlegen

1. Laufzettel einsammeln (alle Kinder müssen zusammen sein)
2. Station erklären und Mut machen 😊
3. Bisherige Bestzeit bekannt machen
4. sammeln lassen
5. Zeit auf Bonus-Liste notieren
6. Punkte in den Laufzettel eintragen, abstempeln, zurückgeben
7. Materialkarte weitergeben
8. Pfadis weiterschicken (Uhrzeit bekanntgeben)

Material: Tüte Nüsse
6 Löffel
Stoppuhr
Tuch in Serviettengröße / kleine Decke

Ziel: Transport von Nüssen mit Löffeln

Spielanleitung:

ein Kreis mit ca. 5m Durchmesser wird mit dem Absperrband am Boden abgesteckt. In die Mitte kommen die Nüsse. Die Pfadis legen am Rand ihre Pfadi-Tücher hin und müssen auf ein Startsignal mit den Löffeln die Nüsse aus der Mitte hinaus in ihre Tücher bringen. Fällt eine Nuss vom Löffel muss sie zuerst in die Mitte

zurückgetragen werden (mit der Hand). Auf der Fläche befinden sich einige „Stolpersteine“ (Hindernisse). Die Zeit wird gestoppt, wenn alle Nüsse auf den Tüchern sind.
(weiter geht's auf der Rückseite)

- Punkte:
- 1 Punkt: höchstens 8 Nüsse heruntergefallen
 - 2 Punkte: höchstens 4 Nüsse heruntergefallen
 - 3 Punkte: keine Nuss heruntergefallen

In die Bonus-Liste wird die benötigte Zeit eingetragen

STATION 14**Krankentransport**

1. Laufzettel einsammeln (alle Kinder müssen zusammen sein)
2. Station erklären und Mut machen 😊
3. Bisherige Bestleistung bekannt machen
4. Trage basteln und 1 Person transportieren
5. Ergebnis auf Bonus-Liste notieren
6. Punkte in den Laufzettel eintragen, abstempeln, zurückgeben
7. Materialkarte weitergeben
8. Pfadis weiterschicken (Uhrzeit bekanntgeben)

Material: 2 stabile Besen(stiele)
altes T-Shirt

Ziel: Trage basteln und eine Person transportieren

Spielanleitung:

die Pfadis sollen aus den Stecken, dem T-Shirt und evtl. noch mehr Teilen eine Trage basteln und ein Gruppenmitglied darauf 3 m weit tragen.

Punkte: 1 Punkt: Trage gebastelt
2 Punkte: mit gebastelter Trage ein Gruppenmitglied 3 m weit getragen
3 Punkte: anspruchsvollere Trage gebastelt (z.B. mit

Tüchern oder Pfadihemden gepolstert) und
Gruppenmitglied 3 m weit getragen.

Bonus: Zahl der Teile, aus denen die Trage gebastelt wurde
(Besen und T-Shirt eingerechnet)

STATION 15**4 gewinnt – aber wer ist „4“?**

1. Laufzettel einsammeln (alle Kinder müssen zusammen sein)
2. Station erklären und Mut machen 😊
3. Bisherige Bestleistung bekannt machen
4. Spiel spielen
5. Ergebnis auf Bonus-Liste notieren
6. Punkte in den Laufzettel eintragen, abstempeln, zurückgeben
7. Materialkarte weitergeben
8. Pfadis weiterschicken (Uhrzeit bekanntgeben)

Material: keines
evtl. ein kleiner Stecken

Ziel: Spiel „4 gewinnt“

Spielanleitung:
ein Pfadi spielt gegen den Stationsleiter (siehe Rückseite)

Punkte: 1 Punkt: Spiel gemacht
2 Punkte: mindestens 3 X nebeneinander
3 Punkte: Spiel gewonnen

Bonus: wenn gewonnen, dann sind weitere Spiele möglich, solange gegen den Stationsleiter gewonnen wird. Die

Gesamtzahl der gewonnenen Spiele wird auf der Bonus-
Liste notiert

Beispiel:

	X		O
	X	O	
	X		
O	X		

STATION 16

Aufgepasst!

1. Laufzettel einsammeln (alle Kinder müssen zusammen sein)
2. Station erklären und Mut machen 😊
3. Bisherige Bestleistung bekannt machen
4. Regierungsbezirke und -hauptstädte zuordnen
5. Ergebnis auf Bonus-Liste notieren
6. Punkte in den Laufzettel eintragen, abstempeln, zurückgeben
7. Materialkarte weitergeben
8. Pfadis weiterschicken (Uhrzeit bekanntgeben)

Material: Kopien Bayernkarte
Stifte
Lösungsblatt

Ziel: Geographie der Heimat

Spielanleitung:

die Pfadis sollen die Regierungsbezirke Bayerns mit den jeweiligen Hauptstädten nennen. Sollten sie Tipps brauchen, sind auf der Rückseite verschiedene Städte angegeben.

Punkte: 1 Punkt: 5 Regierungsbezirke Bayerns
2 Punkte: alle 7 Regierungsbezirke Bayerns

3 Punkte: alle Regierungshauptstädte und –bezirke
Bayerns

Bonus: Bundesländer Deutschlands aufzählen

STATION 17

Bibelgeschichten

1. Alle Laufzettel einsammeln
(alle Kinder müssen zusammen sein)
2. Station erklären und Mut machen 😊
3. Bisherige Bestleistung bekannt machen
4. Geschichten in Kurzform erzählen lassen
5. Ergebnis auf Bonus-Liste notieren
6. Punkte auf allen Laufzettel eintragen, abstempeln,
zurückgeben
7. Materialkarte weitergeben
8. Pfadis weiterschicken (Uhrzeit bekanntgeben)

Material: Lösungsblätter mit Bibeltexten

Ziel: Bibelgeschichten erzählen

Spielanleitung:

die Pfadis sollen biblische Geschichten in Kurzform erzählen in denen ein Graben oder eine Grube vorkommt.

Punkte: 1 Punkt: 1 Begebenheit nennen

2 Punkte: 1 Begebenheit nennen und Geschichte dazu erzählen

3 Punkte: 2 Begebenheiten nennen und Geschichten dazu erzählen

Bonus: weitere biblische Geschichten mit Graben oder Grube

STATION 18**Gordischer Knoten**

1. Alle Laufzettel einsammeln
(alle Kinder müssen zusammen sein)
2. Station erklären und Mut machen 😊
3. Bisherige Bestzeit bekannt machen
4. Aktion
5. Zeit auf Bonus-Liste notieren
6. Punkte auf allen Laufzettel eintragen, abstempeln,
zurückgeben
7. Materialkarte weitergeben
8. Pfadis weiterschicken (Uhrzeit bekanntgeben)

Material: ohne

Ziel: Arm-Knoten entwirren

Spielanleitung:

Alle Pfadis stellen sich in einen Kreis und strecken die Hände in die Mitte. Jeder fasst die Hand eines anderen (Achtung: nicht beide Hände dem gleichen Kind geben). Nun müssen alle versuchen sich zu entknoten ohne dabei die Hände loszulassen.

Punkte: 1 Punkt: Entknoten erfolgreich nach versehentlichem
Loslassen
2 Punkte: Entknoten erfolgreich ohne loslassen

**3 Punkte: Entknoten erfolgreich, ohne loslassen, alle
blicken zuletzt in das Kreisinnere**

STATION 19

Blatt wenden

1. Alle Laufzettel einsammeln
(alle Kinder müssen zusammen sein)
2. Station erklären und Mut machen 😊
3. Bisherige Bestzeit bekannt machen
4. Aktion
5. Zeit auf Bonus-Liste notieren
6. Punkte auf allen Laufzettel eintragen, abstempeln,
zurückgeben
7. Materialkarte weitergeben
8. Pfadis weiterschicken (Uhrzeit bekanntgeben)

Material: Folie

Ziel: Im Team eine Folie wenden

Spielanleitung:

alle Pfadis stellen sich auf die Folie und versuchen dann sie umzudrehen, ohne dass einer von ihnen den Boden neben der Folie berührt.

Punkte: 1 Punkt: Wenden erfolgreich

2 Punkte: Wenden erfolgreich , maximal 2x den Boden berührt

3 Punkte: Wenden erfolgreich, nie den Boden berührt

STATION 20

Wasser schöpfen

1. Alle Laufzettel einsammeln
(alle Kinder müssen zusammen sein)
2. Station erklären und Mut machen 😊
3. Bisherige Höchstmenge bekannt machen
4. Aktion
5. Menge auf Bonus-Liste notieren
6. Punkte auf allen Laufzettel eintragen, abstempeln,
zurückgeben
7. Materialkarte weitergeben
8. Pfadis weiterschicken (Uhrzeit bekanntgeben)

Material: Literbecher
Uhr (5 Minuten)

Ziel: Teamarbeit

Spielanleitung:

die Pfadis sollen so viel Wasser wie möglich aus dem Bächchen in den Literbecher, der auf dem Weg steht mit den Händen füllen. Zeitvorgabe: 5 Minuten. Wasser abmessen und Menge auf die Bonusliste.

Punkte: 1 Punkt: mehr als 100 ml
2 Punkte: mehr als 250 ml
3 Punkte: mehr als 500 ml

STATION 21

Sprachenverwirrung

1. Alle Laufzettel einsammeln
(alle Kinder müssen zusammen sein)
2. Station erklären und Mut machen 😊
3. Bisherige Bestleistung bekannt machen
4. Die verschiedenen Sprachen zuordnen
5. Ergebnis auf Bonus-Liste notieren
6. Punkte auf allen Laufzettel eintragen, abstempeln,
zurückgeben
7. Materialkarte weitergeben
8. Pfadis weiterschicken (Uhrzeit bekanntgeben)

Material: Kopien von Bibeltexten
Stifte
Lösungsblatt

Ziel: Bibeltext in anderen Sprachen erkennen

Spielanleitung:
die Pfadis sollen dem angegebenen Bibeltext die einzelnen Sprachen zuordnen.

Punkte: 1 Punkt: 5 Sprachen richtig zugeordnet
2 Punkte: 8 Sprachen richtig zugeordnet
3 Punkte: 12 Sprachen richtig zugeordnet

Bonus: Zahl der richtig zugeordneten Sprachen

STATION 22

Spinnennetz

1. Alle Laufzettel einsammeln
(alle Kinder müssen zusammen sein)
2. Station erklären und Mut machen 😊
3. Bisherige Bestzeit bekannt machen
4. Aktion
5. Zeit auf Bonus-Liste notieren
6. Punkte auf allen Laufzettel eintragen, abstempeln,
zurückgeben
7. Materialkarte weitergeben
8. Pfadis weiterschicken (Uhrzeit bekanntgeben)

Material: Spinnennetz (Netz aus Seilen von Vereinigung)
Stoppuhr

Ziel: Teamarbeit

Spielanleitung:

die Pfadis sollen durch jeweils 1 Loch hindurch klettern.
Dabei sollte kein Loch doppelt verwendet werden. Die
Pfadis dürfen (sollen) sich gegenseitig helfen.

Punkte: 1 Punkt: 3 Pfadis durchgeklettert
2 Punkte: 5 Pfadis durchgeklettert
3 Punkte: alle Pfadis durchgeklettert

Bonus: Zeit, bis **alle** Pfadis durchgeklettert sind

STATION 23**„Also lautet der Beschluss:
dass der Mensch was lernen muss“**

1. Alle Laufzettel einsammeln
(alle Kinder müssen zusammen sein)
2. Station erklären und Mut machen 😊
3. Bisherige Bestleistung bekannt machen
4. Geschichten auswendig lernen und wiedergeben
5. Ergebnis auf Bonus-Liste notieren
6. Punkte auf allen Laufzettel eintragen, abstempeln,
zurückgeben
7. Materialkarte weitergeben
8. Pfadis weiterschicken (Uhrzeit bekanntgeben)

Material: Vorlagenblatt mit Geschichte aus der Bibel
(Barmherziger Samariter – Lukas 10, 30-37 oder
Schöpfungsbericht – 1. Mose 1)

Ziel: Bibelteil auswendig lernen

Spielanleitung:

die Pfadis sollen den vorgegebenen Text auswendig lernen und gemeinsam/hintereinander sagen => kein Kind muss den ganzen Text lernen, der Text darf „zerlegt“ werden, jeder muss nur an der richtigen Stelle weitermachen, damit er komplett wiedergegeben werden kann.

(weiter auf Rückseite)

Punkte: 1 Punkt: 3 vollständige Verse
2 Punkte: 5 vollständige Verse
3 Punkte: alle Verse

Bonus: gleiches „Spiel“ mit der Schöpfungsgeschichte, so viel Verse wie möglich auswendig aufsagen (Anzahl der Verse auf Bonus-Liste eintragen)

STATION 24

Wettlauf zu dritt

1. Alle Laufzettel einsammeln
(alle Kinder müssen zusammen sein)
2. Station erklären und Mut machen 😊
3. Bisherige Bestzeit bekannt machen
4. Aktion
5. Zeit auf Bonus-Liste notieren
6. Punkte auf allen Laufzettel eintragen, abstempeln,
zurückgeben
7. Materialkarte weitergeben
8. Pfadis weiterschicken (Uhrzeit bekanntgeben)

Material: Streckenmarkierung (am besten geradeaus, um einen Baum und wieder zurück)
Stoppuhr

Ziel: Teamarbeit, Geschicklichkeit

Spielanleitung:

die Pfadis sollen sich in 3er-Gruppen aufteilen. Sie stellen sich nebeneinander. Das Kind in der Mitte kreuzt seine Arme und gibt dem rechten Kind seine linke Hand und dem linken Kind seine rechte Hand. Auf ein Startsignal laufen alle Teams die vorgeschriebene Strecke. Die Zeit läuft. Ist das letzte Team angekommen wird die Zeit angehalten und notiert. Sie dürfen aber auf keinen Fall

ihre Hände loslassen. Passiert das dennoch, müssen sie drei Schritte zurückgehen, bevor sie weiterlaufen dürfen.

(Weiter auf Rückseite)

- Punkte: 1 Punkt: mindestens 1 Team schafft die gesamte Strecke in weniger als 30 Sekunden
 2 Punkte: alle Teams schaffen die gesamte Strecke in weniger als 20 Sekunden
 3 Punkte: alle Teams schaffen die gesamte Strecke in weniger als 15 Sekunden
- Bonus: Gesamt Zeit für die Strecke