



Das Paulusquiz

Ein Geländespiel für das Himmelfahrtslager 2021

1. Die Grundidee

Mit dem Lösen von Fragen und spielerischen Aufgaben können die Kinder ihr Wissen zu verschiedenen Leistungsabzeichen erweitern und anwenden. Dafür werden Punkte gesammelt.

Ziel des Spiels ist es, in kleinen Laufgruppen für das eigene Team möglichst viele Punkte zu sammeln.

2. Vorbereitung

- Das Spielfeld
- Die Gruppe
- Das Material

2.1. Das Spielfeld

Die Zentralstation

- Legt die Position der Zentralstation fest.
- Diese sollte möglichst in der Mitte eures Spielfelds liegen.
- Das Spiel beginnt und endet für alle an der Zentralstation.

Die Außenstationen

- Legt die Position der Außenstationen fest. Diese sollten alle annähernd gleich weit von der Zentralstation entfernt sein, wir empfehlen 400 m. Die Außenstationen sollten nicht versteckt, aber auch nicht von der Zentralstation aus sichtbar sein.
- Die Anzahl an Außenstationen wird je nach Gruppenstärke festgelegt. Es sollten mindestens drei maximal fünf Stationen sein. Die Aufgaben werden gleichmäßig auf die Außenstationen verteilt.
- Den Außenstationen ist zur besseren Wiedererkennung eine Farbe zuzuordnen. Welche Farbe ihr wählt, hängt von euren Markierungsmöglichkeiten ab. Markiert die Außenstationen durch z. B. Stoffreste, buntes Papier etc. Die Farbe sollte auch aus einiger Entfernung gut zu sehen sein.
- Ordnet die Fragen bestimmten Außenstationen zu (siehe unten)
- Tragt die Kombination zwischen Fragen und Außenstationen auf den Auswahlzetteln ein (siehe unten)
- Bringt die Materialien vor Spielbeginn an die jeweiligen Außenstationen.
- Es wäre sinnvoll, wenn die Leiter an den Außenstationen sich vor Spielbeginn in ihre Station einlesen (siehe „Anleitung Außenstationen“)

2.2. Die Gruppe

- Tragt auf allen Laufzetteln die von euch ausgesuchten Farben der vorhandenen Außenstationen unter „Startaufgabe“ ein, Streicht die von euch benutzen Stationen durch, um bei den Kindern die Verwirrung zu minimieren.
- Teilt eure Gruppe vor Beginn des Spiels in **Laufgruppen** von drei bis fünf Personen auf.
- Jede Laufgruppe sollte möglichst nur aus einer **Altersgruppe** (Jungpfadfinder oder Pfadfinder/Scouts) bestehen.
- Tipp: Macht euch eine Liste mit den Laufgruppen und ihrer Altersgruppe.
- Die Altersgruppe Jungpfadfinder wird mit einem Dreieck gekennzeichnet $\triangle$
- Die Altersgruppe Pfadfinder/Scouts wird mit einem Oval (oder Kreis) gekennzeichnet $\circ$
- Teilt alle **Laufgruppen eines Alters** in zwei möglichst gleich große **Mannschaften** ein: Mannschaft Raute $\diamond$ und Mannschaft Quadrat $\square$. Eine große Mannschaft besteht also aus Jungpfadfinder- und Pfadfinder/Scout-Gruppen.
- Jede Laufgruppe erhält zu Spielbeginn an der Zentralstation einen Laufzettel, mit dem Namen der Laufgruppe und seinen zwei Symbolen für Altersgruppe und Mannschaft

2.3. Das Material

Folgende Materialien werden an der **Zentralstation** benötigt:

- Ausdruck Spielanleitung für die Mitarbeiter an den Stationen
- Ausdruck ausreichender Laufzettel (müssen noch zerschnitten werden)
- Ausdruck der Auswahlzettel (müssen noch zerschnitten werden)
- Ausdruck der Strichliste (einmal)
- Ausdruck der Fragen- und Lösungszettel (einmal pro Station)
- Getränke, Tassen sind von den KINDERN mitzubringen (evtl. Ersatztassen)
- Süßigkeiten

Folgende Materialien werden an den **Außenstationen** benötigt.

- | | |
|--|--|
| • Farbige Kennzeichnung der Station (siehe oben) | • Armeeplane oder Kohtenbahn zum Zeltbau |
| • Bleistifte + Anspitzer, weitere Stifte | • Kompass mit Spiegel und Anlegekante |
| • Papier zum Zeichnen und skizzieren A4 oder A5 | • Nadel, Nähgarn, Knöpfe |
| • Bunt-, Filzstifte oder Wachsmalstifte zum Zeichnen des Erste Hilfe Symbols | • Stoffstücken |
| • Maßband zum Schrittlänge messen | • Ausdrucke in bunt: 1 x Verkehrszeichen; 1 x Vögel (siehe Anhang) |
| • Isomatte / Sportmatte für Rolle und Kopfstand | |
| • Verbandszeug zum Behandeln von Schürfwunden und Schnitten | |
| • Verbandszeug für Verbände und Druckverbände | |
| • kurze Seilstücken zum Knoten | |



3. Spielverlauf

Nachdem die Laufgruppen alle ihre Laufzettel in der Zentralstation ausgehändigt bekommen haben beginnt das Spiel.

Zu Anfang haben alle Laufgruppen die gleiche Start-Aufgabe: Finde alle unter „Startaufgabe“ aufgelisteten Stationen und lasst euch dies durch einen Punkt und eine Unterschrift bestätigen. Dies dient zur Orientierung der Kinder im Gelände. Danach begeben sie sich wieder zurück zur Zentralstation. Die Außenstationen müssen gesucht werden. Das aushändigen einer Geländekarte mit eingetragenen Stationen ist bei diesem Spiel nicht vorgesehen.

Wenn eine Laufgruppe alle Stationen gefunden hat, beginnt der Quizteil des Geländespiels für diese Laufgruppe.

Folgende Abläufe wiederholen sich bis zum Ende des Spiels

- Die Laufgruppe geht zur Zentralstation und lässt ihre Punkte für ihre Mannschaft eintragen.
- Die Laufgruppe wählt eine von vier Aufgaben von einem zuvor vom Stationsleiter ausgewählten Auswahlzetteln (s.u.) und lässt diese in ihren Laufzettel eintragen. Jeder Auswahlzettel kann nur einmal von jeder Laufgruppe bearbeitet werden.
- Die Laufgruppe würfelt ihre Bonuszahl, lässt diese in den Laufzettel eintragen oder bekommt ihren Bonus.
- Die Laufgruppe geht zu der Außenstation die zu ihrer Aufgabe gehört.
- Dort versucht sie die Aufgabe zu lösen und bekommen gegebenenfalls ihre Punkte und Bonuspunkte in den Laufzettel eingetragen.
- Ab hier wiederholt sich der Ablauf.

4. Ende des Spiels

Wenn eine Laufgruppe alle 15 Auswahlzettel abgearbeitet hat, werden an der Zentralstation keine weiteren Aufgaben vergeben.

Die Laufgruppen können noch ihre aktuelle Aufgabe erledigen und die Punkte abgeben.

Sind alle Laufgruppen in der Zentralstation angekommen und haben die Punkte für ihre Mannschaft eintragen lassen, wird das Endergebnis und das Gewinnerteam bekannt gegeben.

Damit ist das Spiel beendet.

Die Punktestände der beiden Teams Raute und Quadrat könnt ihr per SMS bis 18Uhr am 15.Mai 2021 mit Name der Ortsgruppe an folgende Mobilfunknummer senden: 01762886400.

Die Gesamtpunktzahl der Teams wird bis 10Uhr am 16.Mai 2021 zurückgesendet. Dies dient dem Gemeinschaftsgedanken aller 35 Ortsgruppen und 600 Teilnehmern.

Lest zum besseren Verständnis auch die Teile „Für die Kinder“, „Für die Zentralstation“ und „Für die Außenstationen“



5. Kontakt für Rückfragen vor und während des Lagers

Solltet ihr Fragen zum Geländespiel „Paulusquiz“ in der Vorbereitungszeit oder während des Himmelfahrtslagers haben stehen wir euch sehr gerne persönlich zur Verfügung:

Telefon: 0171/6221925
E-Mail: Rolf-Zettelmann@web.de

Wir wünschen euch viel Spaß und gute Erfahrungen.
Mit lieben Grüßen und besten Wünschen für euer HiLa 2021 euer **Rolf und Tillmann**



Für die Kinder:

Im Folgenden einige Stichpunkte, die für die Erklärung der Kinder besonders wichtig sind. Nehmt euch genug Zeit, damit die Kinder das Geländespiel verstehen.

Zur Wertung

- Es ist wichtig den Kindern zu Erklären das sie in zwei Mannschaften gegeneinander antreten und ihre Mannschaftspunkte in der Zentralstation zusammen gezählt werden.
- Auch ist wichtig zu sagen das andere Pfadfindergruppen die gleiche Mannschaftseinteilung haben und alle Mannschaften zusammen gegeneinander wetteifern.
- Je nach Schwierigkeit der Frage gibt es unterschiedlich viele Punkte. Für eine Frage der Stufe „leicht“ gibt es zwei Punkte, für „mittel“ vier Punkte und für „schwere“ Fragen sechs Punkte.
- Lösen sie eine Aufgabe über ihrem Altersniveau gibt es einen Zusatzpunkt, unter ihrem Altersniveau einen Punkt weniger
- Können sie eine Frage nicht beantworten gibt es keine Punkte.

Zu den Aufgaben und dem Ablauf

- Von dem zugeteilten Auswahlzettel kann jede Frage gewählt werden je nach Können.
- In der Zentralstation muss nach Auswahl der Frage noch gewürfelt werden. Würfeln sie dabei eine Eins gibt es einen Zusatzpunkt, eine Fünf ein Getränk und eine Sechs eine Süßigkeit.
- Es gibt immer erst eine neue Aufgabe wenn eine alte Aufgabe erledigt und abgeschlossen wurde (egal ob erfolgreich oder nicht).
- Wenn eine Laufgruppe an einer Station ankommt wird der Laufzettel vorgelegt.
- Es hält sich immer nur eine Laufgruppe beim Stationsleiter auf.
- Ist eine Station schon besetzt, wird in ein paar Meter Abstand gewartet bis die Stationen frei ist.

Anmerkung der Spielerfinder:

Außerdem sind natürlich alle aktuellen und zukünftig geltenden Coronaregeln wie unter anderem das permanente Tragen einer FSP 2-Maske und der Mindestabstand von zwei Metern immer und überall einzuhalten. Diese Regeln sind von allen Leitern und Helfern während des gesamten Spieles auf das schärfste zu überprüfen und durchzusetzen. Ausnahmen sind, egal mit welcher Begründung, nicht zu dulden. Wiederholte Verstöße sollten zum Ausschluss führen.



Für die Zentralstation:

Die Zentralstation befindet sich Zentral auf dem Lagergelände. Bei ihr beginnt und endet das Spiel.

Die Aufgaben der Zentralstation sind.

1. Das Eintragen der Punkte für die Teams auf der Strichliste und Abhaken im Laufzettel.
2. Das Herausgeben eines noch nicht abgearbeiteten Auswahlzettels für die Laufgruppe.
3. Das Erklären des Auswahlzettels.
4. Das Eintragen der von der Laufgruppe gewählten Aufgabe in ihren Laufzettel.
5. Die Laufgruppe in Würfelbox würfeln lassen.
6. Laufgruppe zur entsprechenden Außenstationen schicken.

Zu 1.

- Wenn eine Laufgruppe mit eingetragenen Punkten im Laufzettel bei der Zentralstation ankommt, werden diese für die entsprechende Mannschaft der Laufgruppe auf einem Strichliste vermerkt. Diese soll für die Spielteilnehmer gut einsehbar sein.
- Punkte auf dem Laufzettel sind nur gültig, wenn sie zweistellig geschrieben und mit einer Unterschrift versehen sind.

Beispiel: 04 Mustermann.

- Es kann Punktestände von 00-08 geben.
- Wenn Punkte auf der Strichliste eingetragen wurden, sind diese auf dem Laufzettel abzuhacken.

Zu 2.

- Wenn die Laufgruppe ihre Startaufgabe erledigt hat, wird nach dem Eintragen der Punkte auf der Strichliste immer ein Auswahlzettel für die Gruppe herausgesucht, den sie noch nicht bearbeitet hat.
- Dabei spielt die Reihenfolge 1 bis 15 keine Rolle. Der Stationsleiter sollte sogar darauf achten das er keiner Laufgruppe die gleiche Aufgabe wie der Gruppe zuvor gibt um Stau zu vermeiden.

Zu 3.

- Es gibt 15 Auswahlzettel von denen sich die Laufgruppe eine von 4 Aufgaben aussuchen muss.
- Auf den Auswahlzetteln stehen die Aufgaben nicht direkt, sondern nur eine dreistellige Aufgabennummer, welche immer mit der zweistelligen Nummer des Auswahlzettels beginnt und die letzte Ziffer steht für eine der vier Aufgaben.
- Des Weiteren ist die Farbe der Außenstation, das Themengebiet der Aufgabe und der Schwierigkeitsgrad aufgeführt, um es den Kindern leichter zu machen eine Aufgabe zu wählen der sie sich gewachsen fühlen.
- Das Themengebiet und der Schwierigkeitsgrad ist den Kindern vorzulesen.
- Die Aufgaben sind außerdem nach den Altersgruppen sortiert. Aufgabe eins und zwei sind immer Jungpfadfinderaufgaben und drei und vier immer Pfadfinderaufgaben.



- Jede Laufgruppen haben ungeachtet ihrer Altersgruppe die volle Auswahlmöglichkeit aus allen vier Aufgaben, nur gibt es dann unter Umständen mal mehr oder weniger Punkte.
- Je schwerer die Aufgaben desto mehr Punkte sind möglich. Für Aufgaben des Schwierigkeitsgrades „leicht“ gibt es 02 Punkte, für „mittel“ gibt es 04 Punkte und für „schwer“ gibt es 06 Punkte, dies sind die Basispunkte jeder Aufgabe; für Jungpfadfinder, die eine Frage der Pfadfinderstufe lösen, gibt es einen Punkt mehr, für Pfadfinder, die eine Aufgabe der der Jungpfadfinder lösen, gibt es einen Punkt weniger
- Wird eine Aufgabe jedoch nicht geschafft gibt es nur 00 Punkte.

Zu 4.

- Hat sich die Laufgruppe eine der vier Aufgaben ausgesucht wird die Farbe der Außenstation und die dreistellige Aufgabennummer in den Laufzettel eingetragen.

Zu 5.

- Dann darf eine Person aus der Laufgruppe mit einem Würfel eine Bonuszahl würfeln. (Standardwürfel)
- Damit soll die Motivation im Allgemeinen und zum richtigen Lösen der Aufgaben gesteigert werden.
- Die gewürfelte Zahl wird einfach hinter die eingetragene Aufgabenzahl in die Spalte „Bonus“ eingetragen.
- Bei einer gewürfelten Fünf bekommen alle Kinder aus der Laufgruppe sofort ein Getränk von der Zentralstation. Alle Kinder sollten deswegen ihre persönliche Tasse im Zentrum deponieren oder immer mit sich tragen.
- Bei einer gewürfelten Sechs bekommen alle Kinder aus der Laufgruppe sofort eine Süßigkeit von der Zentralstation.
- Die Ausgabe von Getränk und Süßigkeit ist unabhängig davon, ob in Zukunft die gewählte Aufgabe richtig beantwortet wird. Eine Ausgabe an die Kinder erfolgt sofort nach dem würfeln, bevor sie ausschwärmen zur entsprechenden Außenstationen.
- Haben sie hingegen eine Eins gewürfelt bekommen sie in der Außenstationen bei richtig gelöster Aufgabe einen Zusatzpunkt zur Basispunktzahl hinzu addiert.

Zu 6.

Danach macht sich die Laufgruppe auf den Weg zu der Außenstation dessen Farbe sie im Laufzettel stehen haben.



Für die Außenstationen

Die Außenstationen befinden sich gleichmäßig verteilt um die Zentralstation herum. Jede Außenstation hat einen individuellen Farbennamen und ist in der entsprechenden Farbe gekennzeichnet.

Die Außenstationen haben drei Aufgaben.

1. Den Laufgruppen ihre Aufgabe vorzulesen und das Material zum lösen der Aufgabe bereitzustellen.
2. Abnahme der Aufgabe
3. Die Punkte zu ermitteln und in den Laufzettel der Gruppe einzutragen und zu unterschreiben.

Falls möglich können die Außenstationen mit zwei Stationsleitern besetzt sein, um die oben genannten Aufgaben aufzuteilen.

Zu 1.

- Die Laufgruppen aus drei bis fünf Kindern haben jeweils einen Laufzettel.
- In diesem Laufzettel bekommen sie von der Zentralstation eine dreistellige Aufgabennummer und eine Bonuszahl eingetragen.
- In der Aufgabenliste ist die zu der dreistelligen Aufgabennummer zugehörige Aufgabe hinterlegt. Sowie die dazugehörige Lösung.
- Das benötigte Material ist auch in der Aufgaben-Liste vorgemerkt.

Zu 2.

- Die entsprechende Aufgabe zur Aufgabennummern ist den Kindern ein- bis zweimal vorzulesen.
- Den Kindern ist das entsprechende Material, falls notwendig, für die Aufgabe herauszugeben.
- Nach kurzer Beratungszeit ist die Antwort der Kinder entgegenzunehmen.

Zu 3.

- Wenn eine Laufgruppe eine Aufgabe löst, bekommt sie von der Außenstation wo sie die Aufgabe vorgelesen bekommen hat die Punkte in ihren Laufzettel eingetragen.
- Kann eine Laufgruppe eine Aufgabe nicht lösen oder antwortet Falsch bekommt sie 00 Punkte in entsprechende Zeile der Aufgabe eingetragen. Auch Bonuspunkte werden dann nicht angerechnet.
- Jede Laufgruppe gehört einer von zwei Altersgruppen an, die als Dreieck oder Oval im Laufzettel eingetragen ist.
- Auch die Fragen gehören jeweils zu einer dieser Altersgruppen, das ist durch die letzte Ziffer der dreistelligen Aufgaben Nummer zu erkennen.
 - Ist die letzte Ziffer eine Eins oder Zwei, gehört die Frage zur Altersgruppe Dreieck (unter 12 Jahre)
 - Ist die letzte Ziffer eine Drei oder Vier gehört die Frage zur Altersgruppe Oval (12 Jahre oder älter)



- Die Aufgaben sind in der Aufgabenliste mit einer Basispunktzahl versehen. Diese wird vergeben, wenn die Altersgruppe der Laufgruppe mit der Altersgruppe der Frage übereinstimmt.
- Die Höhe der Basispunktzahl richtet sich nach dem Schwierigkeitsgrad der gewählten Frage. Handelt es sich um eine Frage der Schwierigkeitsklasse leicht sind es 02 Punkte, von Mittel 04 Punkte und von schwer 06 Punkte.
- Wenn eine Laufgruppe der Altersgruppe Dreieck eine Frage für die Altersgruppe Oval löst, wird die Basispunktzahl um eins addiert.
- Wenn eine Laufgruppe der Altersgruppe Oval eine Frage für die Altersgruppe Dreieck löst, wird ein Punkt von der Basispunktzahl abgezogen.
- Steht in der Spalte „Bonus“ die Ziffer eins gibt es noch einen Punkt mehr. Bei allen anderen Ziffern in der Bonusspalte passiert nichts.

Beispiel:

Eine Laufgruppe der Altersgruppe Dreieck hat die Aufgabe mit der Aufgabennummer: 024 gewählt und richtig beantwortet. In der Zeile mit der Aufgabennummer, in ihrem Laufzettel steht in der Spalte „Bonus“ die Ziffer Fünf. Wird in die gleichen Zeile in der Spalte „Punkte“ die Punktzahl 03 eingetragen und dahinter eine Unterschrift vom Stationsleiter.

Erklärung: Die Frage 024 hat eine Basispunktzahl von zwei, diese wird um eins addiert, da die Frage zur Ovalen Altersgruppe gehört, die Laufgruppe aber nicht. Ein Bonuspunkt gibt es nicht, da die Ziffer in der Bonusspalte keine Eins ist.

