VERBAND CHRISTLICHER PFADFINDERINNEN UND PFADFINDER

Schulungsbausteine: Internationales Pfadfinden im VCP

Was ist das?

Die Schulungsbausteine sollen eine Orientierungshilfe für Schulungsbeauftragte im VCP sein, um Gruppen- und Stammesleiter*innen für das internationale Pfadfinden zu interessieren und zu sensibilisieren. Mithilfe unterschiedlicher Methoden lernen sie die Weltverbände und das internationale Pfadfinden kennen. Die unterschiedlichen Spiele sollen einerseits Anreize für Projekte und Aktivitäten im internationalen Kontext bieten und lassen sich anderseits für Sippenstunden nutzen.

Die Spiele und Methoden können entweder komplett oder einzeln für Gruppenleiter*innenschulungen mit 15-18-Jährigen genutzt werden, aber auch für Stammesleiter*innenschulungen mit der Kerngruppe 18-25 Jahren.

Im Anhang findet ihr ein Programm mit aktuellen internationalen Angeboten und eine Liste mit Spiele- und Programmideen für Gruppenstunden.

Einstieg

Hintergrund

- Interkulturelle Begegnungen finden nicht nur im internationalen Kontext statt, sondern auch innerhalb eines Landes, einer Schule, eines Verbandes, eines Freundeskreises etc.
- Jeder Mensch hat andere Erfahrungen und Traditionen durch unterschiedliche Hobbys, Familien, Freunde, Ausbildungen …
- Zu Beginn macht es immer Sinn sich erstmal mit Unterschieden und Gemeinsamkeiten in seiner eigenen Umgebung auseinanderzusetzen.
- Insbesondere im Pfadfinder*innenkontext gibt es viele unterschiedliche Traditionen und Methoden und es ist spannend sich darüber auszutauschen.

Methode: Austausch unter Pfadfinder*innen

Ziel: Austausch über Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen Pfadfinder*innen, Kennenlernen in der Gruppe

Zeit: ca. 20-30 Minuten

Ablauf:

- Die Teilnehmenden werden in kleine Gruppen von ca. 3-4 Personen eingeteilt
- Dann werden die Gesprächsthemen vorgestellt über die die Pfadis reden sollen (die Liste darf gerne erweitert oder verändert werden)
    - Tschairezept des Stammes
    - Halstücherzeremonie
    - Lagerablauf
    - Abschlusskreis
    - Auslandsfahrt
    - Internationales Pfadfinden
- Die Teilnehmenden sprechen in ihren Gruppen über diese Themen. Sie können sich auf ein oder zwei Themen beschränken oder auf alle eingehen. Sie haben ca. 5-10 Minuten dafür Zeit.
- Danach werden neue Gruppen gebildet und das ganze wird etwa 1-3-mal wiederholt.
- Gerne könnt ihr euch im Anschluss in der großen Gruppe über eure Gespräche austauschen.

Sprachanimation

Sprachanimationen sind kleine Spiele, die vor allem Kinder und Jugendliche in Austauschprogrammen ermutigen sollen, eine andere Sprache zu lernen. Hierbei geht es vorrangig um den Spaß, dient gleichzeitig aber auch als Methode des Kennenlernens und der Kommunikation zwischen den teilnehmenden Gruppen. Es gibt tausende solcher Spiele und Methoden und je nach Vorkenntnissen und Gruppe können andere Sprachanimationen ausgewählt werden.

Memory

Für eure Schulung haben wir die wichtigsten Pfadfinder*innenwörter und -begriffe gesammelt und auf Englisch übersetzt. Da Pfadfinden überall auf der Welt ein bisschen anders gelebt wird, ist es spannend sich mit internationalen Pfadis über die eigenen Traditionen und Erfahrungen auszutauschen.

Ihr könnt das Spiel als klassisches Memory zu zweit oder in Kleingruppen spielen. Falls ihr es etwas schwieriger und aufregender gestalten wollt, könnt ihr folgendes tun:

- Ihr bildet zwei gleichgroße Gruppen.
- Zwei Memorys werden ein paar Meter von den Gruppen entfernt verdeckt hingelegt.
- Sobald das Spiel beginnt, darf eine Person aus jeder Gruppe zu seinem Memory rennen und zwei Karten aufdecken. Falls sie kein Paar gefunden hat, muss sie die Karten wieder umdrehen, zurückrennen und die nächste Person rennt nach vorne.

- Gewonnen hat die Gruppe, die alle Pärchen am schnellsten aufgedeckt hat.

Viele weitere Sprachanimationen findet ihr in der Publikation des Deutsch-Französischen Jugendwerks: https://www.ofaj.org/resources/flipbooks/animation-linguistique-sprachanimation/index.html

Methode: Casinospiel

Rahmen

- Das Spiel simuliert den Effekt von kulturellen Unterschieden in menschlichem Handeln.
- Kleine Konflikte werden innerhalb der Gruppe gelöst.
- Das Aufeinandertreffen entspricht interkulturellen Begegnungen und zeigt, dass das Wissen und Verständnis über die „Grundregeln" nicht für jede*n gleich sind.

Ziel: Sensibilisierung für unbewusste Kultur

Zeit: ca. 30 min für das Spiel + 20 min für die Nachbesprechung

Material

- 3-6 Kartensets, abhängig von der Anzahl der Gruppen
- Ausgedruckte Spielregeln für jeden Tisch
- Tische und Stühle
- Möglicherweise ein Plakat für die Reflexion

Grundregeln

- Den Anweisungen der Spielleitung ist Folge zu leisten.
- Jede Gruppe erhält ein Blatt mit Regeln, die sie lesen sollen.
- Es darf nicht gesprochen werden!
- Nachdem alle die Regeln gelesen haben, beginnen die Teilnehmer*innen zu spielen.

Ablauf

- TN werden vor dem Raum in 3-6 Gruppen mit 3-7 Spieler*innen eingeteilt (abhängig von der Anzahl der Teilnehmenden).
- Jede Gruppe soll sich an einem Tisch in dem Raum setzen, die Tische sind räumlich voneinander getrennt. Auf jedem Tisch liegen Spielanleitungen mit unterschiedlichen Regeln. Das wissen die TN allerdings nicht.
- Erklärung der Aufgabe
    - TN sollen in Ruhe die Spielregeln lesen und ein paar Runden spielen, um die Regeln zu verinnerlichen. Niemand darf mehr miteinander reden.

    - Nach ca. 10 min: Nun sollen Punkte gezählt werden. Wer eine Runde gewinnt, bekommt einen Punkt.
    - Die Spielregeln werden von den Leitenden wieder eingesammelt.
- 2. Runde – ca. 5 Minuten
    - Der*Die Spieler*in mit den meisten Punkten zieht einen Tisch weiter. Es darf immer noch nicht gesprochen werden. Wieder wird mit Punkten gespielt. Wer eine Runde gewinnt, bekommt einen Punkt.
- 3. Runde
    - Wieder zieht der*die Gewinner*in einen Tisch weiter. Same procedure.
- Abhängig von der Gruppenanzahl werden mindestens 3 Runden gespielt.

Nachbesprechung

- Wie fühlt ihr euch?
- Was habt ihr in der ersten Runde gemacht? Was ist da passiert?
- Was ist in der zweiten Runde passiert? Was hat sich verändert? Warum?
- Wie habt ihr kommuniziert/ ausgehandelt nach welchen Regeln gespielt wird?
- Was könnten noch andere Arten sein, die Regeln auszuhandeln?
- Könnt ihr euch ähnliche Kommunikationshindernisse bei einer internationalen Begegnung denken?

Beispiel für eine Reflexion

- Emotionen im Spiel (Verwirrung, Frust, Freude, Aggression) können auch in interkulturellen Begegnungen eine Rolle spielen
- Es wird immer wieder „Regeln“ geben, denen wir uns erst im Austausch bewusst werden
- „Regeln“ zu erklären und achtsam/ aufmerksam miteinander umzugehen schafft Willkommensgefühl
- Sich selbst immer wieder reflektieren
- Eigene Grenzen (er-)kennen
- Manche „Regeln“ sind verhandelbar, andere nicht
- Wo möglich Konsens finden
- Wichtige Voraussetzungen: gegenseitiges/r Vertrauen und Respekt

Quiz: Pfadfinden im internationalen Kontext

Am Ende haben wir noch ein spannendes Quiz für euch vorbereitet. Dieses könnt ihr in einer Einheit spielen oder aber als Abendprogramm für einen gemütlichen Abend nutzen.

Quellen und nützliche Links

- Themenheft VCP: *International unterwegs* (Aus der Reihe Ranger*Roverarbeit im VCP)
- OFAJ/DFJW: *Die sprachliche und interkulturelle Vorbereitung des Austauschs.* Stober GmbH, 2019. https://www.dfjw.org/ressourcen/die-sprachliche-und-interkulturelle-vorbereitung-des-austauschs.html
- Landesjugendring Niedersachsen e.V: *Juleica, Praxisbuch I, Interkulturelle Jugendarbeit.* BWH GmbH, 2014. https://www.ljr.de/fileadmin/productdownloads/juleica_praxisbuch_I.pdf
- Council of Europe: *Education Pack. All different – All equal. Ideas, resources, methods and activities for non-formal intercultural education with young people and adults.* Hungary, Update, 2016.
- OFAJ/DFJW: *Sprachanimation in deutsch-französischen Jugendbegegnungen.* Friedland, Steffen GmbH, 3. Auflage, 2013. https://www.ofaj.org/resources/flipbooks/animation-linguistique-sprachanimation/index.html
- Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e.V., *Toolbox interkulturelles Lernen und Methoden*: https://ijab.de/angebote-fuer-die-praxis/toolbox-interkulturelles-lernen
- http://dpsg.de/de/verbandsleben/themen/international/methoden-internationales

Themenvorschläge für Sippenstunden

Sprachanimationen: Spiele, um eine andere Sprache zu lernen

- https://www.ofaj.org/resources/flipbooks/animation-linguistique-sprachanimation/index.html

Digitaler Besuch

- Ladet euch doch einen internationalen Gast in die Gruppenstunde ein. Gemeinsam könnt ihr etwas über sein*ihr Land, seine*ihre besten Pfadi-Rezepte und Lagerfeuerlieder lernen
- Falls ihr keine Kontakte oder eigene Partnergruppe habt, könnt ihr euch im Internet (z.B. über Azimuth) vernetzen und Kontakte knüpfen

Internationales auf lokaler Ebene

- Bestimmt gibt es auch in eurer Stadt spannende Menschen und internationale Gruppen
- Besucht doch mal einen internationalen Kulturverein, ladet internationale Freunde und Bekannten ein oder organisiert einen internationalen Abend in eurer Gemeinde

Internationaler Kochabend

- Kocht Rezepte aus anderen Ländern mit den Sipplingen

Jota-Joti (Jamboree on the Air, Jamboree on the Internet)

- Weltweit größte digitale Pfadfinder*innenveranstaltung
- Ihr könnt euch als Einzelperson oder als Gruppe dazuschalten, um tolle Veranstaltungen zu besuchen und mit Pfadfinder*innen aus der ganzen Welt in Kontakt zu treten
- Jedes Jahr am dritten Wochenende im Oktober
- https://jota-joti.de/

Brieffreundschaften

- Sucht euch eine internationale Partnergruppe und schickt euch gegenseitig Briefe oder kleine Pakete

Postkartenaktion Thinking Day

- Macht mit beim internationalen Thinking Day, neben vielen Sippenstundenideen findet ihr auch Infos für die alljährliche Postkartenaktion

- https://thinkingday.pfadfinden-in-deutschland.de/

Internationale Spiele

- Sucht Spiele aus anderen Ländern im Internet

Internationale Lieder

- Kennt ihr englischsprachige Kinder- oder Pfadfinder*innenlieder? Oder gibt es Übersetzungen von Liedern, die ihr bereits kennt?

Gründer Baden-Powell

- Gestaltet eine Sippenstunde zum Gründer der Pfadfinder*innenbewegung
- Wer war er? Was hat er gemacht? Wie sah Pfadfinden zu seiner Zeit aus? Wie sieht Pfadfinden heute in England aus?

Quiz

- Es gibt tausende Quizze im Internet über andere Länder, Kulturen etc.
- Oder ihr gestaltet ein Quiz über internationales Pfadfinden: Wie viele Pfadis gibt es? Welches Land hat die meisten Pfadfinder*innen? Wo fand das letzte Jamboree statt?

Anhänge

- Casino-Spiel
- Quiz
- Memory

Kartenspiel Tisch 1

Grundregeln:

- Es darf nicht geredet werden.
- Den Anweisungen der Spielleitung ist Folge zu leisten.

Spielregeln:

Wer mischt?	Die **jüngste Person am Tisch** mischt die Karten und teilt sie aus.	
Wie viele Karten?	Jede*r Spieler*in erhält **5 Karten**. Der Rest der Karten wird als Nachziehstapel auf den Tisch gelegt und die oberste Karte offen danebengelegt (Ablagestapel). Wie im Spiel „Mau-Mau“ werden nun nacheinander Karten abgelegt. Man kann gleiche Farben auf gleiche Farben legen (z.B. Herz auf Herz oder Kreuz auf Kreuz) oder gleiche Zahlen auf gleiche Zahlen (9 auf 9 oder König auf König).	
Startspieler*in	Die Person, **die das vorherige Spiel gewonnen hat** ist Startspieler*in. In der ersten Runde beginnt die jüngste Person.	
Spielrichtung	Zu Beginn: **im Uhrzeigersinn**	
Besondere Karten	9	**Richtungswechsel** der Spielrichtung
	10	**Eine nehmen** (wenn jemand eine 10 spielt, muss der*die darauffolgende Spieler*in eine Karte vom Stapel auf die Hand aufnehmen und darf keine eigene Karte ausspielen, es sei denn, er*sie kann selbst eine 10 spielen, dann muss der*die nächste Spieler*in 2 Karten aufnehmen usw.
	Dame	**Aussetzen** (der*die nächste Spieler*in muss eine Runde aussetzen)
Keine passende Karte	Wenn eine Person keine passende Karte spielen kann, muss sie eine vom Nachziehstapel ziehen. Kann die Person immer noch nicht spielen, muss sie eine Runde aussetzen.	
Nachziehstapel leer	Wenn der Nachziehstapel leer ist, wird der Ablagestapel bis auf die oberste Karte gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.	
Spielende	Die Person, die als erste **alle Karten von der Hand gespielt** hat, hat gewonnen.	

Kartenspiel Tisch 2

Grundregeln:

- Es darf nicht geredet werden.
- Den Anweisungen der Spielleitung ist Folge zu leisten.

Spielregeln:

Wer mischt?	Die **größte Person am Tisch** mischt die Karten und teilt sie aus.	
Wie viele Karten?	Jede*r Spieler*in erhält **5 Karten**. Der Rest der Karten wird als Nachziehstapel auf den Tisch gelegt und die oberste Karte offen danebengelegt (Ablagestapel). Wie im Spiel „Mau-Mau“ werden nun nacheinander Karten abgelegt. Man kann gleiche Farben auf gleiche Farben legen (z.B. Herz auf Herz oder Kreuz auf Kreuz) oder gleiche Zahlen auf gleiche Zahlen (9 auf 9 oder König auf König).	
Startspieler*in	Die **größte Person am Tisch** beginnt die Runde. In den darauffolgenden Runden geht es weiter **im Uhrzeigersinn**.	
Spielrichtung	Zu Beginn: **im Uhrzeigersinn**	
Besondere Karten	Bauer	**Richtungswechsel** der Spielrichtung
	Dame	**Eine nehmen** (wenn jemand eine Dame spielt, muss der*die darauffolgende Spieler*in eine Karte vom Stapel auf die Hand aufnehmen und darf keine eigene Karte ausspielen, es sei denn, er*sie kann selbst eine Dame spielen, dann muss der*die nächste Spieler*in 2 Karten aufnehmen usw.
	Ass	**Aussetzen** (der*die nächste Spieler*in muss eine Runde aussetzen)
Keine passende Karte	Wenn eine Person keine passende Karte spielen kann, muss sie eine vom Nachziehstapel ziehen. Kann die Person immer noch nicht spielen, muss sie eine Runde aussetzen.	
Nachziehstapel leer	Wenn der Nachziehstapel leer ist, wird der Ablagestapel bis auf die oberste Karte gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.	
Spielende	Die Person, die als erste **nur noch 3 Karten auf der Hand** hat, hat gewonnen.	

Kartenspiel Tisch 3

Grundregeln:

- Es darf nicht geredet werden.
- Den Anweisungen der Spielleitung ist Folge zu leisten.

Spielregeln:

Wer mischt?	Die **Person, die in der vorherigen Runde gewonnen hat,** mischt die Karten und teilt sie aus. In der ersten Runde, die älteste Peron	
Wie viele Karten?	Jede*r Spieler*in erhält **5 Karten**. Der Rest der Karten wird als Nachziehstapel auf den Tisch gelegt und die oberste Karte offen danebengelegt (Ablagestapel). Wie im Spiel „Mau-Mau“ werden nun nacheinander Karten abgelegt. Man kann gleiche Farben auf gleiche Farben legen (z.B. Herz auf Herz oder Kreuz auf Kreuz) oder gleiche Zahlen auf gleiche Zahlen (9 auf 9 oder König auf König).	
Startspieler*in	Die älteste Person ist immer Startspieler.	
Spielrichtung	Zu Beginn: **im Uhrzeigersinn**	
Besondere Karten	8	**Richtungswechsel** der Spielrichtung
	9	**Eine nehmen** (wenn jemand eine 9 spielt, muss der*die darauffolgende Spieler*in eine Karte vom Stapel auf die Hand aufnehmen und darf keine eigene Karte ausspielen, es sei denn, er*sie kann selbst eine 9 spielen, dann muss der*die nächste Spieler*in 2 Karten aufnehmen usw.
	Bauer	**Aussetzen** (der*die nächste Spieler*in muss eine Runde aussetzen)
Keine passende Karte	Wenn eine Person keine passende Karte spielen kann, muss sie eine vom Nachziehstapel ziehen. Kann die Person immer noch nicht spielen, muss sie eine Runde aussetzen.	
Nachziehstapel leer	Wenn der Nachziehstapel leer ist, wird der Ablagestapel bis auf die oberste Karte gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.	
Spielende	Die Person, die als erste **nur noch 2 Karten auf der Hand** hat, hat gewonnen.	

Kartenspiel Tisch 4

Grundregeln:

- Es darf nicht geredet werden.
- Den Anweisungen der Spielleitung ist Folge zu leisten.

Spielregeln:

Wer mischt?	Die **Person mit den längsten Haaren** mischt die Karten und teilt sie aus.	
Wie viele Karten?	Jede*r Spieler*in erhält **5 Karten**. Der Rest der Karten wird als Nachziehstapel auf den Tisch gelegt und die oberste Karte offen danebengelegt (Ablagestapel). Wie im Spiel „Mau-Mau“ werden nun nacheinander Karten abgelegt. Man kann gleiche Farben auf gleiche Farben legen (z.B. Herz auf Herz oder Kreuz auf Kreuz) oder gleiche Zahlen auf gleiche Zahlen (9 auf 9 oder König auf König).	
Startspieler*in	Die Person, **die das vorherige Spiel verloren hat** ist Startspieler. In der ersten Runde, die Person mit den längsten Haaren.	
Spielrichtung	Zu Beginn: **im Uhrzeigersinn**	
Besondere Karten	Ass	**Richtungswechsel** der Spielrichtung
	König	**Eine nehmen** (wenn jemand einen König spielt, muss der*die darauffolgende Spieler*in eine Karte vom Stapel auf die Hand aufnehmen und darf keine eigene Karte ausspielen, es sei denn, er*sie kann selbst einen König spielen, dann muss der*die nächste Spieler*in 2 Karten aufnehmen usw.
	7	**Aussetzen** (der*die nächste Spieler*in muss eine Runde aussetzen)
Keine passende Karte	Wenn eine Person keine passende Karte spielen kann, muss sie eine vom Nachziehstapel ziehen. Kann die Person immer noch nicht spielen, muss sie eine Runde aussetzen.	
Nachziehstapel leer	Wenn der Nachziehstapel leer ist, wird der Ablagestapel bis auf die oberste Karte gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.	
Spielende	Die Person, die als erste **alle Karten von der Hand gespielt** hat, hat gewonnen.	

Kartenspiel Tisch 5

Grundregeln:

- Es darf nicht geredet werden.
- Den Anweisungen der Spielleitung ist Folge zu leisten.

Spielregeln:

Wer mischt?	Die **kleinste Person** mischt die Karten und teilt sie aus.	
Wie viele Karten?	Jede*r Spieler*in erhält **5 Karten**. Der Rest der Karten wird als Nachziehstapel auf den Tisch gelegt und die oberste Karte offen danebengelegt (Ablagestapel). Wie im Spiel „Mau-Mau“ werden nun nacheinander Karten abgelegt. Man kann gleiche Farben auf gleiche Farben legen (z.B. Herz auf Herz oder Kreuz auf Kreuz) oder gleiche Zahlen auf gleiche Zahlen (9 auf 9 oder König auf König).	
Startspieler*in	Die **kleinste Person am Tisch** beginnt die Runde. In den darauffolgenden Runden geht es weiter **gegen den Uhrzeigersinn**.	
Spielrichtung	Zu Beginn: **im Uhrzeigersinn**	
Besondere Karten	10	**Richtungswechsel** der Spielrichtung
	Bauer	**Eine nehmen** (wenn jemand einen Bauern spielt, muss der*die darauffolgende Spieler*in eine Karte vom Stapel auf die Hand aufnehmen und darf keine eigene Karte ausspielen, es sei denn, er*sie kann selbst einen Bauern spielen, dann muss der*die nächste Spieler*in 2 Karten aufnehmen usw.
	König	**Aussetzen** (der*die nächste Spieler*in muss eine Runde aussetzen)
Keine passende Karte	Wenn eine Person keine passende Karte spielen kann, muss sie eine vom Nachziehstapel ziehen. Kann die Person immer noch nicht spielen, muss sie eine Runde aussetzen.	
Nachziehstapel leer	Wenn der Nachziehstapel leer ist, wird der Ablagestapel bis auf die oberste Karte gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.	
Spielende	Die Person, die als erste **nur noch eine Karte auf der Hand** hat, hat gewonnen.	

Kartenspiel Tisch 6

Grundregeln:

- Es darf nicht geredet werden.
- Den Anweisungen der Spielleitung ist Folge zu leisten.

Spielregeln:

Wer mischt?	Die **Person mit den kürzesten Haaren** mischt die Karten und teilt sie aus.	
Wie viele Karten?	Jede*r Spieler*in erhält **5 Karten**. Der Rest der Karten wird als Nachziehstapel auf den Tisch gelegt und die oberste Karte offen danebengelegt (Ablagestapel). Wie im Spiel „Mau-Mau“ werden nun nacheinander Karten abgelegt. Man kann gleiche Farben auf gleiche Farben legen (z.B. Herz auf Herz oder Kreuz auf Kreuz) oder gleiche Zahlen auf gleiche Zahlen (9 auf 9 oder König auf König).	
Startspieler*in	Die **Person mit den kürzesten Haaren** ist immer Startspieler.	
Spielrichtung	Zu Beginn: **im Uhrzeigersinn**	
Besondere Karten	7	**Richtungswechsel** der Spielrichtung
	8	**Eine nehmen** (wenn jemand eine 8 spielt, muss der*die darauffolgende Spieler*in eine Karte vom Stapel auf die Hand aufnehmen und darf keine eigene Karte ausspielen, es sei denn, er*sie kann selbst eine 8 spielen, dann muss der*die nächste Spieler*in 2 Karten aufnehmen usw.
	10	**Aussetzen** (der*die nächste Spieler*in muss eine Runde aussetzen)
Keine passende Karte	Wenn eine Person keine passende Karte spielen kann, muss sie eine vom Nachziehstapel ziehen. Kann die Person immer noch nicht spielen, muss sie eine Runde aussetzen.	
Nachziehstapel leer	Wenn der Nachziehstapel leer ist, wird der Ablagestapel bis auf die oberste Karte gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.	
Spielende	Die Person, die als erste **nur noch eine Karte auf der Hand** hat, hat gewonnen.	

VERBAND CHRISTLICHER PFADFINDERINNEN UND PFADFINDER

Quiz Pfadfinden International

1) Wofür steht WOSM?
   - **World Organization of the Scout Movement**
   - World Organization of Scouting Members
   - World Organization of the Scouting Movement

2) **Wie heißt der Weltverband, dem hauptsächlich Mädchen und Frauen angehören?**
   - WIPA
   - **WAGGGS**
   - WOSP
   - WOPM

3) In welchem Land gibt es keine Pfadfinder*innen?
   - **China**
   - Thailand
   - Brasilien
   - Kanada

4) Wie viele Pfadfinder*innen gehören zu WOSM?
   - 40 Millionen
   - 30 Millionen
   - **57 Millionen**

5) Welche Verbände gehören zum Ring deutscher Pfadfinder*innenverbände ?
   - **BdP (Bund der Pfadfinderinnen und Pfadfinder)**
   - **BMPPD (Bund Moslemischer Pfadfinder und Pfadfinderinnen Deutschlands)**
   - **DPSG (Deutsche Pfadfinderschaft Sankt Georg)**
   - **PSG (Pfadfinderinnenschaft St. Georg)**
   - **VCP (Verband Christlicher Pfadfinderinnen und Pfadfinder)**

6) Welches Land hat die meisten Pfadfinder*innen?
   - Amerika
   - **Indonesien**
   - Indien

7) Nennt mindestens 4 internationale Pfadfinder*innen-Tagungs- und Campeinrichtungen?
   - Our Chalet, Kandersteg, Rieneck, Westernohe, Bucher Berg etc.

8) Wo fand das World Scout Jamboree im Jahr 2019 statt?
   - USA
   - Korea
   - Schweden

9) Wo ist der Sitz des Pfadfinder*innenweltverbandes WOSM?
   - Panama
   - London
   - Genf

10) Wie lautet der Name der internationalen Veranstaltung des VCP zu Ostern auf Burg Rieneck ?
   - Internationaler Musikworkshop
   - Internationale Musische Werkstatt (IMWe)
   - Internationales Musisches Zusammentreffen

11) In welchem Land wurde BiPi begraben?
   - Kenia
   - Namibia
   - Senegal

12) Wie viele Mitgliedsverbände hat WAGGGS weltweit?
   - 100
   - 120
   - 150

13) Deutsche Pfadfinder*innen treffen sich gerne zum Singen in der Jurte. Was bedeutet das türkische Wort ""Yurt"" eigentlich?
   - Heim
   - Zelt
   - Haus

14) Seit wann gibt es das Ringhalstuch?
    - 2003
    - 2010
    - 2007

15) Wer ist der/die Chief Scout der britischen Pfadfinder*innen?
    - Queen
    - Bear Grylls
    - William, Duke of Cambridge

Pfadfinder*in	**Scout/Guide**
Halstuch	**Neckerchief/scarf**
Aufnäher	**Badge**
Allzeit bereit!	**Be prepared!**
Pfadfinder*innen Gesetz und Versprechen	**Scouting/Guiding Law and Promise**

Schwarzzelte	**Black tents**
Sippe	**Patrol**
Stamm	**Troop/local group**
Verbandsmitglied von WAGGGS	**Member Organisation (MO)**
Gruppenleitung	**Patrol leader**

Meutenleitung	Akela
Stammesleitung	Troop leader
VCP	Association of Protestant Guides and Scouts
Lager	Scout Camp
Gut Pfad!	Yours in Scouting/Yours in Guiding/Yours in Scouting and Guiding

Wölfling/Meutling	Cubs/Beavers
Jungpfadfinder*innen	Scouts/Guides
Pfadfinder*innen	Venture Scouts/Guides
Ranger*Rover	Ranger/Rover
Materialwart/-wärtin	Quatermaster

Stufen/ Stufenkonzeption	Pedagogical concept
Jugendbewegung	Youth Movement
Tracht/Kluft	Uniform
Bündisch	Traditional Scouting
Meutenhelfer*in	Assistant patrol leader

Region/Bezirk	District level
Landesebene	Regional level
Bundesebene	National level
Bundeslager	National Scout Jamboree
Burg/BZG	VCP Guide and Scout Center

Deutscher Bundesjugendring	German National Youth Council
rdp	German Guide and Scout Federation
Erwachsene	Adults