

Memory mit Pfadfinderbegriffen

Die Gruppe wird aufgeteilt in:

- Den Großteil der Gruppe - eine Zahl, die sich durch zwei teilen lässt – die pantomimisch Pfadispezifisches darstellt
- Zweimal 3-4 Personen zum Raten (je nachdem, damit die größere Gruppe durch 2 teilbar ist).

Die beiden Rategruppen werden raus geschickt. Die Verbliebenen tun sich zu zweit zusammen tun (möglichst aber nicht in Pärchen, die sonst immer alles zusammen machen, da sonst gleich vermutet wird, wer zusammen gehört). Jedes Zweierpärchen erhält einen Zettel, auf dem etwas Pfadtypisches vermerkt ist. Sie müssen sich nun in 2 Minuten einigen, wie sie diesen Begriff pantomimisch darstellen.

Alle verteilen sich gemischt im Raum.

Die beiden Rategruppen werden hereingeholt (sie haben draußen geklärt, wer beginnt, z.B. mit Schere, Stein, Papier). Nacheinander dürfen sie „Kärtchen aufdecken“, sprich eine Person vom Rand aus (am Besten stehen sie erhöht) bestimmen, die pantomimisch etwas vorzeigt. Optimalerweise erraten sie, was dargestellt wird, ist aber kein Muss. Sie decken ein zweites „Kärtchen“ auf, das seinen Begriff pantomimisch darstellt. Ist es der Gleiche wie zuvor, hat die Gruppe dieses Kärtchen gewonnen und somit ein Punkt. Sie darf noch mal. Erst, wenn sie kein Pärchen mehr findet, ist die andere Gruppe dran. Die Kärtchen, die aufgedeckt wurden, müssen sich an den Rand stellen.

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Pärchen gefunden wurden. Gewonnen hat die Gruppe, die die meisten Punkte geholt hat. (Gewinn z.B. Dose Gummibärchen)

Variante:

Die „Kärtchen“, die fertig sind, stellen eine dritte Gruppe dar. Sie können Punkte sammeln, in dem sie die Pantomime erraten, bevor es eine der beiden Rategruppen getan hat. Wenn sie mehr Punkte haben, als eine der beiden Rategruppen Kärtchen aufgedeckt haben, sind sie der Gewinner.

Sichergestellt werden muss aber dann, dass zu Beginn keiner Mitbekommt, was für einen Begriff die anderen haben. Außerdem müssen bereits erratene Begriffe, die aber noch nicht als Pärchen aufgedeckt wurden, gekennzeichnet werden (z.B. mit Krone, Tuch, o.ä.).

Begriffe:

- Kohte
- Kluft
- Jungpfadfinder
- Wölfling
- Ranger/Rover
- Gute Tat
- Allzeit Bereit
- Seil
- Knoten
- Feuer
- Fackel
- VCP
- Lager
- Stammesheim
- Stamm
- Wanderschuhe
- Essgeschirr
- Lagerbauten
- Fahne
- Oma über die Straße helfen
- Dschungelbuch
- Mogli
- ShirKhan
- Baloo
- Bandarlogs (Affen im Dschungelbuch)
- Kaa, die Schlange
- B.P.
- Überfall
- Aufnahme
- Singen
- Gitarre spielen
- Karte & Kompass
- ...