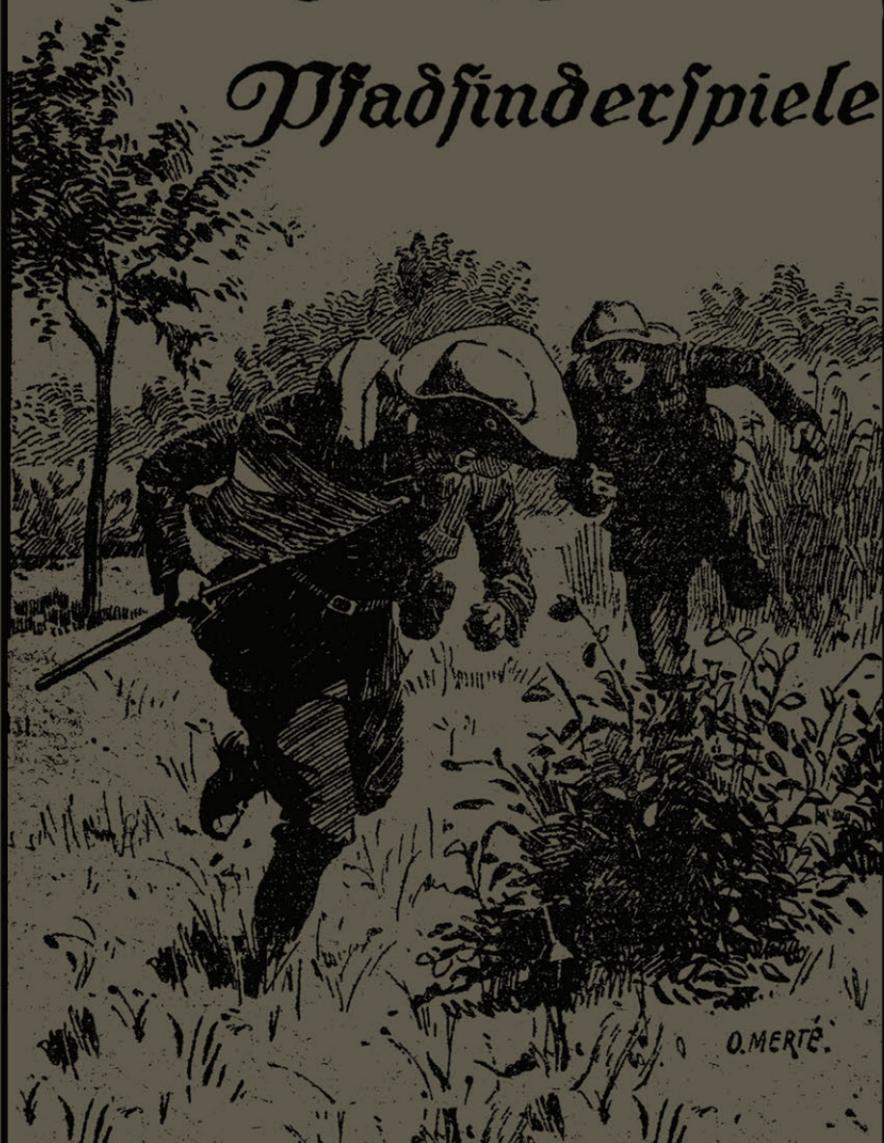


Jungdeutschlands Wadfinderspiele



Springer-Verlag Berlin
Heidelberg GmbH

Jungdeutschlands Pfadfinderspiele.

In Verbindung
mit dem Bayerischen Wehrkraftverein

herausgegeben vom

Deutschen Pfadfinderbund.



1913.

Springer-Verlag Berlin Heidelberg GmbH

ISBN 978-3-662-33525-3 ISBN 978-3-662-33923-7 (eBook)

DOI 10.1007/978-3-662-33923-7

Softcover reprint of the hardcover 1st edition 1913

Inhalt.

	Seite
Einleitung	5
I. Spiele zur Schärfung der Sinne	11
1. Wer sieht den Feind zuerst?	11
2. Nummernspiel	12
3. Winterspiel	13
4. Entfernungsschätzen	13
II. Spiele zur Schärfung des Orientierungsvermögens	14
5. Der Erkundungsbericht	14
6. Skizzenzeichnen im Gruppenwettstreit	14
7. Suchen mit der Skizze	15
8. Die Gefangenen	15
III. Spiele zur Schärfung der Kombinationsgabe . .	16
9. Die zerrissene Handschrift	16
IV. Spiele zur Förderung der Gewandtheit und Selbst- ständigkeit	17
10. Flaggenraub	17
11. Stafettenlauf	18
12. Hindernis-Stafettenlauf	19
13. Die Hasenjagd	19
14. Hirschpirsche	20
15. Durch die Kette	20
16. Unterbrechung einer Telegraphenlinie	21
17. Einigkeit macht stark.	21
18. Der Hinterhalt	22
19. Radfahrerspiel	22
20. Der abgestürzte Flieger	23
21. Nachschleichen	24
V. Spiele zur Schärfung der Beobachtungsgabe . . .	24
22. Der Späher	24
23. Jagd nach den Zigeunern	25
24. Die Schaufenster	26
(auch 39., 40., 41., die im Pfadfinderheim zu spielen sind.)	

	Seite
VI. Spiele zur Entwicklung edler Empfindungen . . .	26
25. Der Pfadfinder	26
26. Schuß der Wehrlosen	27
VII. Nachtspiele	27
27. Der Ueberfall	27
28. Das Irrlicht	28
29. Das Blitzlicht	28
30. Nachtposten	29
31. Fremdenlegionäre	29
VIII. Winterspiele	30
32. Fuchsjagd im Schnee	30
33. Der Kampf um den Pol	31
34. Die Polar-Expedition	32
IX. Samariterspiele	33
35. Verwundete Gefangene	33
36. Der Unfall	33
37. Das Unglückslager	34
38. Der Held vom Roten Kreuz	35
X. Im Pfadfinderheim	35
39. Rims Spiel	35
40. Der verlorene Ring	36
41. Kascher Ueberblick	37

Einleitung.

Wie legt man Pfadfinderspiele an?

Jedes Schema wäre verfehlt. Viele Wege führen zum Ziel, und der Eigenart der verschiedenen Pfadfinderkorps oder Wehrkraftabteilungen muß ebenso Rechnung getragen werden, wie der Persönlichkeit des Führers (Feldmeisters).

Doch einige Winke und Anhaltspunkte lassen sich geben.

Zunächst fällt auf, daß sich die Führer (Feldmeister) vielfach bemühen, die Annahme für das Spiel recht „kriegsmäßig“ zu gestalten. Erinnerungen aus der eigenen Dienstzeit tauchen da wohl auf. Aber: ist es nötig, Frankreich in einen Krieg mit Deutschland zu stürzen, blutige Schlachten im Geiste schlagen zu lassen, meilenlange Stappenlinien zu ziehen, um schließlich zwei Häuflein Jungen im Walde aneinander zu bringen? Es ist natürlich gut, die Phantasie der Buben in Nahrung zu setzen, jene Phantasie, die das köstlichste Eigentum der Jugend ist. Aber ich zweifle doch, ob sich die Jungen unter solchen Annahmen das Rechte denken. Räuber und Gendarmen, Schmuggler und Zollwächter, Indianer und Trapper, Hereros und Schutztruppler liegen dem Vorstellungsvermögen viel näher, wenn es gilt, solch ein schlichtes, lebendiges Kampfspiel anzulegen. Kriegsgeschichte gar hineinzu-mengen, empfiehlt sich nicht, denn unsere Jungen werden damit in der Schule schon so geplagt, daß wir sie bei den

Übungen damit verschonen wollen. Im allgemeinen: je einfacher die Anlage ist, um so besser wird sie verstanden und ausgeführt.

Stehen große Waldungen zur Verfügung, so empfiehlt es sich, das Spiel räumlich zu begrenzen, also entweder genau anzugeben, bis zu welchem Weg, welcher Schneise es sich ausdehnen darf, oder zu sagen: die Übung darf sich nicht weiter als ein, zwei, drei Kilometer um einen bestimmten, weithin sichtbaren Punkt (wie Kirchturm, Berggipfel, hoher Baum), nach dieser oder jener Richtung erstrecken.

Große Mühe wird darauf verwendet, daß die bösen Feinde sich auch wirklich treffen. Das ist natürlich erwünscht, aber weniger der Ausbildung wegen (denn das Spähen und Erkunden wird ebenso geübt, wenn sich die Parteien verfehlen), als um den Jungen die Freude an der Entscheidung nicht zu verderben.

Wichtig ist ferner, daß man im voraus einen Sammelplatz und das Ende der Spielzeit bestimmt, damit Patrouillen und Gruppen, die sich verlaufen haben oder irgendwo im Hinterhalt vergeblich lauern, wissen, wann die Übung schließt und wo sie ihren Führer (Feldmeister) alsdann wiederfinden. Uhrenvergleichen bei Spielbeginn!

Niemals vergesse man, ein Alarmsammelzeichen zu verabreden. Es können während des Spiels allerlei Dinge unerwartet eintreten (plötzlich auftretendes Gewitter, Unglücksfälle usw.), die einen vorzeitigen Schluß des Spieles erfordern. Ferner müßte jeder der Spielteilnehmer in der Lage sein, in dringenden Fällen Unterstützung heranzuholen. Auch dafür sind also Signale zu verabreden (Rufe, Pfeissignale usw.), wie auch für das Zeichen: „Verstanden“ oder „Ich komme“, wenn ein Vermißter die Signale der ihn Suchenden bemerkt hat.

Wie man bei Spielen zu entscheiden hat, wer siegte und

verlor, ist eine häufige Streitfrage. Viel Zank läßt sich vermeiden, wenn der leitende Führer (Feldmeister) beiden Parteien genügend „Unparteiische“ zuweist. Diese Unparteiischen — man mag sie auch Schiedsrichter nennen — müssen an irgendeinem deutlichen Abzeichen zu erkennen sein. Es ist nicht nötig, daß die Schiedsrichter älter sind als die Mitspielenden. Die Erfahrung hat gelehrt, daß nicht nur die Erwachsenen, sondern auch die Pfadfinder selber das Amt der Unparteiischen sehr ernst nehmen und sich bemühen, objektiv zu entscheiden. Es ist sogar von nicht zu unterschätzendem Wert, den Jungen vorübergehend eine Art Kontrollstellung zu geben. Gerade hierbei wird ihnen die Bedeutung einer willigen Unterordnung und die Schwierigkeit, es allen recht zu machen, aus eigener Erfahrung klar.

Besonders bei Übungen, wo der Feind durch Erkennen seiner Stärke oder durch Ablefen der Nummer auf den Hüften geschlagen wird (siehe Nummernspiel — Nr. 2), ist reichliche Zugabe von Unparteiischen wichtig.

Nächstem können „Kämpfe“ durch Abreißen von Bändern, die um den Oberarm geschlungen sind, entschieden werden. Die Besorgnis, daß daraus eine derbe Prügelei entstehe, wird durch die Praxis widerlegt. Vorbedingung ist freilich, daß die Bänder aus möglichst schlechter, leicht zerreißbarer Wolle bestehen, und daß sie nicht gar zu eng um den Oberarm geschlungen werden. Wichtig ist ferner, daß eine sehr hohe Strafe für diejenigen vereinbart wird, die weiterkämpfen, obwohl ihnen das Band schon abgerissen wurde, wodurch sie als „tot“ galten. Ich empfehle, daß bei Punktberechnung mehr Punkte für richtiges Verhalten gutgeschrieben und für falsches Verhalten abgezogen werden, als für Abfangen einzelner Gegner notiert würden. Dadurch wird vermieden, daß die Jungen einzig und allein darauf ausgehen, feindliche Späher und Gruppen abzufangen, statt sich im Beobachten,

Erkunden, Meldern zu üben. Schließlich behalte sich der Spielleiter vor, bei Streitigkeiten endgültig zu entscheiden, und er betone recht, daß es wirklich keine Schande sei, außer Gefecht gesetzt zu werden, denn dieses Schicksal treffe die Tapferen leichter als die Vorsichtsmeier.

Als Beispiel sei hier eine Übungsanlage wiedergegeben:

Der leitende Führer (Feldmeister) macht mit dem geschlossenen Trupp mitten im Walde an beliebiger Stelle halt, teilt seine Jungen in zwei gleiche Truppen, läßt die eine Partei rote, die andere Partei weiße Wollfäden um den Oberarm lose schlingen und teilt je 15 Mitspielenden einen Unparteiischen zu.

Die Unparteiischen tragen breite weiße Tücher um den Hut (sauberes Taschentuch tut es auch), aber natürlich keine Wollfäden um den Arm. Dann sagt der Führer an: „Hier im Walde, im Umkreis von 500 Meter, ist ein Flieger abgestürzt*) und liegt irgendwo verborgen. Er ist verwundet und kann sich nicht fortbewegen. Wohl aber darf er auf selbstgefertigter Tragbahre fortgeschafft und wiederum verborgen werden, sobald er kunstgerecht verbunden worden ist; aber nicht über die Grenze des Spielfeldes, also 500 Meter, im Umkreis. Es ist jetzt 10 Uhr 10 Min. vormittags. Uhren vergleichen! Die rote Partei geht 10 Minuten weit nach Norden, die weiße Partei 10 Minuten weit nach Süden. Von dort aus dürfen dann Spähtruppen, und zwar höchstens vier mit je drei Pfadfindern, um 10 Uhr 45 Min. vormittags abgeschickt werden, denen die Abteilungen selber von 10 Uhr 55 Minuten ab folgen dürfen.“ — (Diese Beschränkung ist notwendig, weil sonst recht listige Parteiführer ihre Abteilung fast ganz in Spähtruppen auflösen, um von Anfang an ein Uebergewicht zu besitzen.)

*) Vergleiche Spiel 20.

„Jeder Partei werden folgende Punkte gutgeschrieben:

1 Punkt für jeden Gegner, dem das Wollfädchen abgerissen wurde.

3 Punkte für gutes Verhalten einer Patrouille.

3 Punkte, wenn sich eine Patrouille der Gegenpartei schlecht benahm.

10 Punkte, wenn sie den Flieger zuerst fand.

20 Punkte, wenn ein Pfadfinder der Gegenpartei weiterkämpfte, obwohl er außer Gefecht gesetzt war!

3 Punkte, wenn ein Pfadfinder der Gegenpartei außer Gefecht gesetzt wurde, ohne sich sofort bei einem Unparteiischen zu melden.

10 Punkte, wenn die Partei den Flieger bei Spielschluß noch in ihrer Gewalt hatte.“

Der Leitende bezeichnet hierauf einen der Pfadfinder als „Flieger“, gibt ihm irgendein auffälliges Merkzeichen, an dem er leicht zu erkennen ist (umgedrehter Rock tut's schon), bezieht ihm, sich im Umkreis von 500 Metern zu verstecken, sobald die Parteien außer Sicht sind, und steckt ihm ein zusammengefaltetes Zettelchen zu, auf dem die Art seiner Verwundung vermerkt ist. — Da ein Flieger aus den Wolken fällt, kann er auch in einer Baumkrone hängen geblieben sein. Der „Findigkeit“ beider Parteien ist also eine recht schwere Aufgabe gestellt.

Der Führer (Feldmeister) läßt sich alsdann von je einem Jungen jeder Partei die Aufgabe genau wiederholen, um sich zu überzeugen, daß auch alles richtig verstanden wurde. Ebenso erkundigt er sich, ob irgendwelche Zweifel zu klären sind.

Dann macht er bekannt: „Spielschluß: 12 Uhr mittags!
— Sammelplatz bei Alarm oder nach Spielschluß: 12 Uhr 15 Min. mittags am Ustrand des Niederweihers, wo dann abgekocht wird. Alarmzeichen:, Hilferuf:, Verstandenzeichen: — — — —“

Nun rücken die Abteilungen ab, und das Spiel beginnt.

Natürlich läßt sich obiges Übungsbeispiel nach Wunsch verändern: statt eines Fliegers mehrere, der Flieger bringt wichtige Meldungen in Morsecchrift oder in Geheimzeichen, die zu entziffern sind, um die Aufgabe zu lösen, usw.

Im großen ganzen aber lasse man es bei solch einfacher Aufgabestellung, vermeide die Nachahmung von militärischen „Leutnantsübungen“ und hüte sich, den Jungen, die ja doch bei uns keine Waffen tragen, Aufgaben zu stellen, bei denen „Schußwirkung“ vorausgesetzt wird. Was soll sich ein Junge denken, wenn er sprungweise gegen feindliches Feuer (von dem er nichts hört, noch sieht) vorwärts geht, sich von feindlichen Geschossen umflogen wähnen soll, oder am Ende gar — wie ich es schon erlebte — mit dem Pfadfinderstab schießen und dabei „humm!“ schreien soll.

Keine Nachäfferei des militärischen Kriegsspiels also, weil zu diesem die Vorbedingungen fehlen. Schlicht und einfach sei die Aufgabe, klar die Entscheidung.

Die Bearbeiter.

I. Spiele zur Schärfung der Sinne.

1. Wer sieht den Feind zuerst?

Spielzweck: Sehen oder Spähen.

Teilnehmer: 2 Gruppen gegeneinander.

Gelände: Beliebig.

Verlauf: Einzelne Jungen oder ganze Gruppen werden, etwa 3 bis 4 km weit voneinander getrennt, gegeneinander in Marsch gesetzt. Damit sie sich nicht verfehlen, kann man sie auf einer Straße ansetzen oder ihnen einen gemeinsamen Richtungspunkt im Gelände angeben, auf den sie zumarschieren müssen.

Wer den Gegner zuerst sieht, ist Sieger. Der Führer der siegreichen Gruppe muß dann seine Flagge hochhalten und mit seiner Signalpfeife ein Zeichen geben, damit der Unparteiische von der Entdeckung des Feindes sofort Kenntnis hat. Die Angehörigen einer Partei müssen nicht geschlossen zusammen bleiben. Die beiden Parteien dürfen mit Marschsicherung marschieren und einzelne oder mehrere Späher entsenden. Da aber die Gruppe als Sieger gilt, die zuerst ihre Flagge hochhält, so müssen die einzelnen Angehörigen einer Partei stets mit ihrem Führer durch verabredete Zeichen, Zurufe oder Verbindungsleute in Fühlung sein.

Das Spiel kann auch als „Begegnungsgefecht“ weiter durchgeführt werden. Sieger ist dann, wer eine Höhe, eine Ortschaft usw. zuerst besetzt hat.

2. Nummernspiel.

Spielzweck: Scharfes Sehen und Anschleichen.

Teilnehmer: Beliebige. Stärkeverhältnis: 1:2 oder 1:3.

Gelände: Soll Deckung bieten.

Verlauf: Jeder Junge hat eine dreistellige Zahl vorn an den Hut gesteckt. Die Zahlen in Schwarz mindestens 8 cm hoch! Man teilt den Trupp wie folgt ein: Eine Anzahl Gruppen sind 300 m vom Lager entfernt und angewiesen, gedeckt gegen dieses vorzugehen. Da die Verteidigung leichter als der Angriff ist, wird nur die Hälfte oder ein Drittel der Teilnehmer zur Verteidigung des Lagers bestimmt. Den vorgehenden Angreifer beobachtet der Verteidiger scharf, wobei er in guter Deckung — so daß sein Hut nicht sichtbar ist — wartet, bis der Angreifer in Sehweite kommt. Solange die Zahl nicht zu erkennen ist, nimmt man an, daß der Angreifer außer Schußbereich sei. Je näher die Angreifer kommen, desto sorgfältiger müssen sie bestrebt sein, sich nicht zu lange zu zeigen, z. B. über einen Busch hinüberlügen, damit ihre Nummer nicht gelesen werden kann. Der Hut darf aber weder abgenommen noch herumgedreht, noch die Nummer mit der Hand verdeckt werden. Wenn die Verteidiger die Nummer lesen können, rufen sie sie aus; der Schiedsrichter schreibt sie nieder. Es empfiehlt sich, für jede Partei einen Schiedsrichter zu bestimmen. Ebenso rufen die Angreifer die Nummern der Verteidiger, die sich dem Blick aussetzen. Die Schiedsrichter, die sich bei den Verteidigern befinden, schreiben die angerufenen Nummern ebenfalls auf. Auf 50 m Entfernung rufen die Schiedsrichter die Nummern der „Erschossenen“ aus, die nun am Weiterverlauf des Gefechtes nicht mehr teilnehmen und an dem Platz liegen bleiben, an dem sie außer Gefecht gesetzt wurden. Ist der Angreifer nach seiner Ansicht so weit herangekommen, als er unter Deckung kommen konnte, so gibt er den Befehl „Zum Sturm!“. Während nun die Angreifer über den offenen Platz vor dem Lager eilen, rufen die Verteidiger die Nummern, so schnell sie sie lesen können. Erreichen die Angreifer das Lager mit mehr Leuten, als beim Verteidiger überleben, so haben sie gewonnen.

3. Winterspiel.

Spielzweck: Spähen und rasche Uebermittlung von Meldungen durch Winken.

Teilnehmer: 3 Abteilungen von nicht zu großer Stärke.

Gelände: Muß Ueberblickspunkte gewähren.

Verlauf: Man teilt die Teilnehmer in Trupps A, B und C. A ist am schwächsten, muß aber sehr gute Winker haben, C am stärksten. Zuerst zieht A aus, nimmt Stellung auf einem Höhenpunkt, auf einem Kirchturm, auf dem Dache eines Hauses usw., um über eine Geländestrecke guten Ueberblick zu haben. A hat Winkerflaggen. B geht in die von A überblickte Geländestrecke und sucht mit Ausnützung von Deckungen, unter Zickzackmärschen und verschiedenen Listen A zu täuschen. Zu diesem Zweck zieht B im Gelände umher, zeigt sich bald hier, bald dort und versteckt sich schließlich irgendwo im Gelände.

Ist B $\frac{1}{4}$ Stunde unterwegs, so rückt C ab. Nun sucht A den C-Leuten den Standpunkt der feindlichen B-Patrouille durch Winken bekannt zu geben. Um zu gewinnen, muß C die Leute von B in ihrem Versteck einschließen. Gelingt es C nicht, mehr als die Hälfte von B abzufangen, so hat A verloren und B gewonnen.

4. Entfernungsschätzen.

Spielzweck: Scharfes Sehen, Entfernungsschätzen.

Teilnehmer: 2 Gruppen.

Gelände: Ueberichtlich.

Verlauf: Die Pfadfinder einer Gruppe werden an verschiedenen Orten sowie bei verschiedenem Hintergrund mit verschiedenfarbigen Anzügen (hell, grau, dunkel, mit Umhang usw.) aufgestellt. Eine andere Gruppe schätzt nach ihnen die Entfernungen. Die Jungen dieser 2. Gruppe werden dann nach drei Stellen im Gelände geschickt. An der ersten wird ihnen nur die Himmelsrichtung zur zweiten Stelle gesagt, die etwa 300 m entfernt liegt usw.

An allen drei Stellen ist aufzuschreiben:

1. wieviele Feinde sichtbar sind,
2. wie weit entfernt,
3. in welcher Richtung diese stehen,
4. wie sie bekleidet sind.

Wer innerhalb einer bestimmten Zeit die beste Auskunft gibt, hat gewonnen. Als Durchschnittszeit für die Beobachtung an jeder der drei Stellen ist 1 Minute zu rechnen.

II. Spiele zur Schärfung des Orientierungsvermögens.

5. Der Erkundungsbericht.

(Ohne Skizze.)

Spielzweck: Zurechtfinden im Gelände; Erkundung.

Teilnehmer: Gruppen zu 8 Pfadfindern.

Gelände: Möglichst abwechslungsreich oder auch Stadt.

Verlauf: Der Führer zeigt seinen Jungen auf der Karte oder auf dem Stadtplan bestimmte Plätze und Punkte, die sie auffuchen und erkunden sollen, z. B. Breite und Tiefe eines Baches, dessen Uferverhältnisse usw.

Den Weg darf sich der einzelne nur nach der Karte einprägen! Den Ort selbst muß er ohne Benützung der Karte finden. Jeder Junge soll eine gleich lange Strecke zu gehen und die gleiche Zahl von Punkten zu erkunden haben. Nach Rückkehr erstatten sie dem Führer ihren Bericht mündlich oder auf Meldekarte. Wer den besten Bericht in kürzester Zeit bringt, ist Sieger.

6. Skizzenzeichnen im Gruppentwettstreit.

Spielzweck: Erkundung ohne Karte.

Teilnehmer: Beliebig.

Gelände: Abwechslungsreich.

Verlauf: Jeder Gruppenführer erhält eine Meldekarte, auf der er eine Skizze der Umgegend auf etwa 3 km zu machen hat. Er sendet seine Pfadfinder nach allen Richtungen aus mit dem Auftrag, Bericht über alle wichtigen Punkte und Linien einzuholen: Straßen, Eisenbahnen, Flüsse usw. Die besten Pfadfinder sind in die schwierigste Gegend zu senden. Die Gruppe, deren Führer in der kürzesten Zeit

die beste Skizze bringt, gewinnt. Jeder Führer darf die Skizze nur nach Berichten seiner eigenen Jungen anfertigen. Zur Herstellung der Skizze darf die Karte nicht benützt werden.

7. Suchen mit der Skizze.

Spielzweck: Skizzenzeichnen, Findigkeit im Gelände.

Teilnehmer: 2 Gruppen.

Gelände: Möglichst unübersichtlich.

Verlauf: Eine Partei befindet sich ungefähr eine Stunde früher als die nachfolgende Partei an einem bestimmten Punkt; von dort marschirt sie $\frac{1}{2}$ Stunde nach der Karte an einen versteckten Punkt, wo sie hält. 1 oder 2 Pfadfinder der später nachfolgenden Partei begleiten sie, machen sich während des Marsches eine Skizze und bringen diese an den Ausgangspunkt, wo inzwischen die andre Partei eingetroffen ist. Findet diese Partei die feindliche in ihrem Verstecke, an der Hand der Skizze, so hat sie gesiegt; verloren hat sie, wenn der Spielleiter, der sich bei ihr aufhält, der Ansicht ist, daß sie überhaupt nie an den betreffenden Punkt hinfinden oder zu lange Zeit dazu brauchen wird. Beide Parteien dürfen keine Patrouillen absenden.

Voraussetzung ist: der Junge, der Zeichner der Skizze, darf keine Karte der Umgebung haben, darf niemand, auch keine Ortseinwohner nach Ortsnamen fragen. Die Skizze darf Ortsnamen nicht enthalten; die Gegend muß dem Jungen möglichst unbekannt sein. Andererseits soll die Abteilung, die sich verbirgt, dichte Waldungen vermeiden; sie muß stets in der Nähe eines nicht zu unbedeutenden Weges bleiben. Das Spiel kann auch in der Nacht gespielt werden; dabei aber nur Marsch auf Wegen.

8. Die Gefangenen.

Spielzweck: Zurechtfinden im Gelände.

Teilnehmer: Beliebig.

Gelände: Möglichst durchschnitten.

Verlauf: Zwei Abteilungen — Gendarmen und Schmuggler — lagern dicht beisammen auf einem Platz A mitten im Wald, ohne Weg und Steg. Unter den Schmugglern befinden sich

4 oder mehr gefangene Gendarmen, von denen einigen die Augen verbunden sind. Beim Spielbeginn verlassen die Schmuggler mit den gefangenen Gendarmen den Platz A in beliebiger Richtung, in dem Bestreben, ihre Gefangenen durch Hin- und Hermärsche so irre zu führen, daß sie den Platz A womöglich nicht mehr finden. Die Hauptabteilung der Gendarmen bleibt zunächst am Platz A zurück. Nach einer festgesetzten Zeit ($1\frac{1}{2}$ —1 Stunde nach Verlassen des Platzes A) müssen die Schmuggler ein beliebig gewähltes Lager B beziehen, das sie nicht mehr verlassen dürfen. (Zelte aufschlagen.) Nach Ankunft im Lager B entweichen die gefangenen Gendarmen in je zwei Minuten Abstand, und zwar zuerst die mit verbundenen Augen, dann die anderen. Gelingt es ihnen, ihre Hauptabteilung (Gendarmen) am Platz A wiederzufinden und sie innerhalb $1\frac{1}{2}$ — $2\frac{1}{2}$ Stunden, gerechnet vom Halt der Schmuggler bei Platz B, zum Lagerplatz B der Schmuggler heranzuführen, so haben die Schmuggler verloren. Kommen die Gendarmen nach der festgesetzten Frist am Platz B an, so haben die Schmuggler gesiegt. Patrouillen dürfen von den Gendarmen nicht abgesandt werden.

III. Spiele zur Schärfung der Kombinationsgabe.

9. Die zerriffene Handschrift.

Spielzweck: Auffinden eines bestimmten Platzes nach unvollständiger Schilderung.

Teilnehmer: 2 Abteilungen oder auch nur 2 einzelne Pfadfinder. Sind die Abteilungen stärker, so kann man das Spiel sehr leicht zu einem Kampfspiel gestalten.

Gelände: Beliebig.

Verlauf: Ein Schatz, der in der Nähe verborgen liegt, ist zu suchen; der einzige Führer zum Versteck ist ein in der Mitte durchgerissenes Stück Papier, das die Beschreibung des Weges zum Schatze enthält. (Der Zettel war seinerzeit mit Absicht zerrissen worden, um zu verhüten, daß einer allein den Schatz hebt, wenn er die ganze Beschreibung in Händen hätte.) Jeder Führer der zwei wettstreitenden Abteilungen erhält je eine Hälfte deszettels.

Nun sollen die beiden nur mit Hilfe der halben Beschreibung den Schatz finden. Bedingung ist natürlich, daß die beiden Führer ihre Zettel nicht miteinander vergleichen. Sieger ist, wer den Schatz am schnellsten gefunden hat oder wer dem betreffenden Ort am nächsten gekommen ist.

Beispiel für die beiden Zettel:

1. Zettel.

Begib Dich auf die Straße, dort wo der Obere 3 Minuten nach Norden, wo links und rechts der Straße in jenem östlich der Straße am südlichen Rande des Steinbruches genau fünfzig Schritte von der Straße einen Stein der gesteu-

2. Zettel.

ste von Norden nach Osten auf B. die Straße kreuzt. Gehe 300 Schritte nach Osten, wo links und rechts der Straße in jenem östlich der Straße am südlichen Rande des Steinbruches genau fünfzig Schritte von der Straße einen Stein der gesteu-

IV. Spiele zur Hebung der Gewandtheit und Selbständigkeit.

10. Flaggenraub.

Spielzweck: Erkunden und Anschleichen.

Verlauf: Zwei Abteilungen A und B je 20 Mann unter je einem Führer; bei größerer Spielerzahl neue Spiele bilden; verschiedenfarbige Armbinden. A ist Angreifer, B Verteidiger. Von B wird ein mindestens 160 qm großer Raum mit einem weißen Bande abgesteckt. Innerhalb dieses Raumes, den Abteilung B nicht betreten darf, werden drei Flaggen in etwa 20 Schritt Entfernung voneinander aufgestellt. Hat der Führer von B seine Flaggen aufgestellt, dann verläßt er mit seinen Leuten den abgesteckten Platz und stellt diese in 100—200 m Entfernung vom abgesteckten Bande in Postenlinie auf. Auch diese Aufstellungslinie, die von B in Richtung auf das weiße Band nicht überschritten werden darf, muß zweifelndfrei markiert sein. Jede der vier Seiten der Einschließungslinie wird von fünf Pfadfindern (dabei ein schlagberechtigter Führer) der B-Abteilung abgesperrt. Sie decken sich, so gut sie können, und spähen nach den Flaggenräubern aus. Diese wissen nur ganz ungefähr, wo die zu raubenden Flaggen stehen. Es muß den Flaggenräubern aber die Art und Weise

der Markierung (weißes Band und Flaggenlinie) bekannt gegeben werden. A sendet daher zunächst Pfadfinder als Rundschaffter aus. Dann versuchen die Angreifer, die Flaggen zu erreichen und wegzutragen, womöglich ohne von den Posten gesehen, jedenfalls aber ohne von ihnen gefangen und geschlagen zu werden. Jeder Junge darf nur eine Flagge rauben. B ist bestrebt, die Jungen von A zu entdecken und abzufangen, und zwar entweder bevor sie die äußere Einschließungslinie in Richtung zu den Flaggen überschritten haben, oder wenn sie mit der geraubten Flagge die genannte Linie in Richtung auf ihr Lager durchschreiten wollen. Schlagberechtigt sind nur die besonders kennlich gemachten Pfadfinder. Wird ein Junge der Abteilung A mit der Flagge in der Hand geschlagen, so gilt diese für verloren. Die A-Partei übt keinerlei Schlagrecht aus. Welche Partei am Schlusse über zwei Flaggen verfügt, hat gewonnen. Für die Abteilung B zählen nicht geraubte Flaggen für gewonnen. Auf Zeichen des Spielleiters steht jeder von seinem Platze auf, um den Fortschritt des Angreifers und die wirkliche Stellung des Verteidigers zu zeigen. Wichtig ist, daß alle Leute des Angreifers unter sich in steter Verbindung bleiben. Sie können zweckmäßig an einem Platze einen Scheinangriff machen, während unterdessen an anderer Stelle ein einzelner Angreifer eine Flagge zu rauben sucht. Das Spiel darf nicht in Rauferei ausarten. Die Verteidiger dürfen nur vorübergehend ihren Posten verlassen.

11. Stafettenlauf.

Gelände: Strecke auf der Landstraße oder querfeldein; für Radfahrer längere Straßenstrecke.

Teilnehmerzahl: Bei allen Abteilungen gleiche Läuferzahl, gleiche Strecken und Bedingungen.

Verlauf: Der Führer verteilt seine Pfadfinder in passenden Zwischenräumen auf die ganze Strecke und gibt drei Meldungen durch diese Kette nacheinander durch.

Jeder Läufer muß nach Zurücklegen seiner Strecke an seinen Abblaspunkt zurückkehren, um die nächste Meldung zu empfangen und weiterzubefördern.

Es empfiehlt sich auch, kurze Meldungen mündlich durch Zuruf, längere durch Weiterjagen durch die Kette zu geben.

12. Hindernis-Stafettenlauf.

Spielzweck: Körperliche Gewandtheit.

Teilnehmer: Beliebige.

Gelände: Durchschnitten, abwechslungsreich.

Verlauf: Der Leitende sucht eine Strecke aus und bezeichnet diese durch einzelne Bänder so, daß man, bei einem Band stehend, das nächste Band sehen kann. Gruppen von einigen Jungen, möglichst gleich kräftig und gewandt, laufen mit drei bis fünf Minuten Abstand ab. Die festgelegte Strecke ist auf dem Hin- und Rückweg so zu durchlaufen, daß der Läufer alle durch Bänder bezeichneten Punkte berührt. Bei der Rückkehr tragen sich die Jungen persönlich, jedoch unter Kontrolle des Spielleiters, auf ein Blatt Papier ein; gerechnet wird die Zeit für jede Gruppe vom Start bis zum erfolgten Eintrag des Letzten.

Maßgebend für die Bewertung ist die Schnelligkeit. Der Leitende ist verpflichtet, die Übung so anzulegen, daß trotzdem jede Ueberanstrengung vermieden wird. Dies geschieht durch Einschalten kleiner Übungen, z. B.: eine Minute Zeit: Wieviel blaue und weiße Bänder sind von dieser Markierung aus zu sehen? Aufschreiben! Für Falschmeldung Strafpunkte; bei einer anderen Markierung Schuhe und Strümpfe aus- und anziehen; wieder bei einer andern Namen auf einem Baume eintragen, in dessen halber Höhe ein Blatt Papier befestigt ist.

Es empfiehlt sich, mindestens zwischen je zwei bezeichnete Punkte einen Unparteiischen zur Prüfung aufzustellen.

13. Hasenjagd.

Spielzweck: Übung im Verstecken, Anpirschen, Spurensverfolgen und Quersfeldeinlaufen.

Gelände: Offenes, aber unebenes Gelände; die Grenzen des Spielfeldes müssen genau festgelegt sein.

Teilnehmerzahl: 4 (Hasen) : 16 (Jäger).

Verlauf: Es rücken 4 Pfadfinder als „Hasen“ ab; sie können zusammen oder einzeln gehen, wohin sie wollen, sollen aber, wenngleich sie sich vorübergehend beliebig verbergen können, im allgemeinen innerhalb des Spielfeldes in Be-

wegung bleiben. Jeder Hase trägt eine rote Schleife an der Schulter. Eine Stunde später rücken die Jäger — etwa 16 — zur Suche aus. Sie können alle miteinander, oder einzeln, oder paarweise gehen, wie sie wollen. Im allgemeinen sollen aber Hasen einzeln, die Jäger in Paaren gehen. Die Jäger müssen so lange herumspüren, bis sie einen Hasen sehen, dann ihm nachsetzen, um ihn zu fangen.

Gewonnen haben die Jäger nur, wenn sie alle Hasen gefangen haben. Als Gefangennahme gilt einfaches Berühren mit der Hand. Spielschluß ist im voraus nach der Uhr zu bestimmen.

14. Hirschpirsche.

Spielzweck: Übung im Anschleichen.

Teilnehmerzahl: Nicht über 20.

Gelände: Soll kleine Deckungen bieten; Wald ist ungeeignet.

Verlauf: Die Jungen trachten, jeder für sich, un-gesehen möglichst nahe an den Hirsch heranzuschleichen. Wer vom Hirsch gesehen wird, wird angerufen und scheidet aus. Nach bestimmter Zeit ruft der Spielleiter „Schluß“. Alle stehen auf; wer am nächsten herangekommen ist, ist Sieger.

Fesselnder wird das Spiel, wenn schwieriger Boden, trockene Zweige, Kies usw. durch Geräusch den Anschleichenden verraten und die Aufmerksamkeit des Hirschen in die betreffende Richtung lenken. Nachts auch als reine Hörübung zu spielen.

15. Durch die Kette.

Spielzweck: Erkundung. Absperren eines bestimmten Bezirkes. Durchschleichen.

Ort: Stadt.

Teilnehmer: 1 Rundscharter — Gegner beliebig stark.

Verlauf: Ein Pfadfinder wird ausgesandt, um irgend-einen bestimmten Platz zu erkunden, z. B. das Postamt in einer Stadt, oder in größeren Städten ein solches in einem weniger bekannten Stadtteil. Er vermerkt die Einzelheiten des Gebäudes kurz auf einer Postkarte mit der Adresse des Führers und gibt die Karte auf. Dann sucht er wieder zurück-

zukehren. Unterdessen wurden alle Wege, auf denen er heimkehren kann, von Jungen besetzt, die ihr Führer geschickt verteilen muß, um dem Kundschafter den Rückweg abzuschneiden. Diese Posten dürfen aber nicht näher als 200 m an das Postgebäude herangehen. Der Kundschafter darf jedoch jede List benutzen (auch Verkleidung), um sich durchzuschleichen.

16. Unterbrechen einer Telegraphenlinie.

Spielzweck: Gewandtheit und Findigkeit.

Teilnehmer: Verhältnis der Verteidiger zum Angreifer wie 2 : 1, so daß der Verteidiger noch Reserven ausscheiden kann.

Gelände: Man wähle eine Straße mit einer Telegraphenlinie, die gleichzeitig gute Deckung auf beiden Seiten bietet.

Verlauf: Verteidiger erhält so viele Pfadfinder, daß an jeder Telegraphenstange ein Verteidiger stehen kann; dem Verteidiger ist es gestattet, Späher zu entsenden, um festzustellen, wo der Feind in größerer Stärke ist und vermutlich angreifen wird. Die Unterbrechung der Telegraphenlinie ist gelungen, wenn es dem Angreifer glückt, drei Schnüre um eine Stange zu schlingen. Die Verteidiger können den Angreifer durch einfachen Schlag außer Gefecht setzen. Sind aber die Verteidiger an einer Stelle in Minderzahl, so müssen sie weichen, bis Verstärkung eintrifft.

Der springende Punkt ist also für den Verteidiger einer Telegraphenlinie, unter seinen Leuten in fortwährender Verbindung zu bleiben, um sich jederzeit unterstützen lassen zu können, wenn ein Angriff an irgendeinem Punkte droht.

17. Einigkeit macht stark.

Spielzweck: Gewandtheit und rascher Entschluß.

Teilnehmerzahl: 4 gleichstarke Abteilungen, A, B, C, D.

Verlauf: Die Verbündeten A und B liegen etwa $1\frac{1}{2}$ bis 2 km auseinander; zu beiden Seiten der Gesamtfeind C und D.

A und B müssen miteinander durch Winker oder Patrouillen in Verbindung stehen und gleichzeitig den Standpunkt von C und D erkunden, damit sie zueinander stoßen können und vereint dem gemeinsamen Feind gewachsen sind. Gelingt es

A und B, unter Umgehung des gemeinsamen Feindes C und D sich in ihrer ganzen Stärke zu vereinigen, so haben sie gewonnen.

C und D haben die Aufgabe, jede Verbindung und Vereinigung von A und B zu verhindern. Wenn möglich, legen C und D einen Hinterhalt oder umzingeln eine der getrennten Parteien A und B und nehmen sie gefangen.

Gelingt dies innerhalb einer festgesetzten Zeit, so sind C und D Sieger.

18. Der Hinterhalt.

Spielzweck: Gewandtheit im Ausnützen des Geländes.

Teilnehmerzahl: Beliebig.

Gelände: Eine Straße, die streckenweise durch unübersichtliches Gelände führt.

Verlauf: Eine große Abteilung A marschiert mit Marschsicherung auf der Straße. Zwei feindliche kleinere Abteilungen B und C folgen ihr in der Absicht überraschenden Angriffs. Bevor Abteilung A ein für den Hinterhalt geeignetes Gelände erreicht, geht B von der Straße ab, schlägt einen Bogen, um A zu umgehen und sich weiter vorwärts an der Straße in einen Hinterhalt zu legen. Am besten wird Abteilung B aus Radfahrern gebildet.

In demselben Augenblick, in dem A an den Hinterhalt herankommt und von B angegriffen wird, muß dann auch C von rückwärts her A angreifen. Deshalb muß sich C möglichst nahe an A heranhalten. Wird B bei der Umgehung entdeckt, so soll es von A verfolgt werden und wird ebenso wie C durch einfaches Abschlagen gefangen genommen.

18. Radfahrerspiel.

Vorbemerkung: Von den vorher angegebenen Spielen kann eine ganze Anzahl von Radfahrern oder unter teilweiser Verwendung von Radfahrern gespielt werden. Im folgenden wird ein besonderes Radfahrerspiel beschrieben.

Spielzweck: Schnelle Verfolgung zu Rad, Kartenlesen, Spurverfolgen und Suchen im Versteck.

Verlauf: 2 Gefangene sind auf Rädern dem Feinde entwichen und haben, als die Flucht bemerkt wurde, einen Punkt

erreicht, der etwa 1 km entfernt liegt und auf der Karte gezeigt wird. Von dort aus haben die Flüchtlinge eine Papierspur zu hinterlassen, die ungefähr alle 100 m sichtbar sein muß. Da sie durch das Legen der Spur aufgehalten werden, würden sie bald eingeholt; deshalb müssen sie an einem günstigen Punkt von der Straße abbiegen, ihre Räder verbergen und für sich selbst ein Versteck suchen.

(Günstig ist es, nach dem Verstecken der Räder die Papierspur noch eine Zeitlang fortzusetzen und dann erst die Straße zu verlassen, weil sonst das Versteck der Räder zu leicht gefunden wird.)

Nach dem Verlassen der Straße brauchen die Flüchtlinge Spuren nicht mehr zu machen, sondern sollen sich etwa $\frac{1}{4}$ Stunde verborgen halten, die Räder wieder holen und zum Ausgangspunkt zurückkehren, ohne gefangen zu werden. Die Verfolger haben nur gewonnen, wenn sie die Flüchtlinge durch Abschlagen gefangen nehmen. Die Flüchtlinge können, wenn es ihnen gelingt, auch auf Rädern der Verfolger zurückkehren.

20. Der abgestürzte Flieger.

Spielzweck: Beobachtung und Gewandtheit.

Teilnehmer: Beliebig.

Gelände: Waldung.

Verlauf: Zwei Parteien liegen sich auf 3—4 km Entfernung gegenüber; dazwischen Wald. Zu beiden Parteien kommt die Meldung (durch Spielleiter), in dem Wald sei ein Flugapparat abgestürzt; es war nicht zu erkennen, welcher Partei der Flieger angehört. Die beiden Parteien werden in Patrouillen in verschiedener Stärke aufgelöst, die folgende Aufgaben erhalten:

1. den abgestürzten Flieger zu suchen und festzustellen, welcher Partei er angehört;
2. das Auffinden des Fliegers durch Gefangennahme feindlicher Patrouillen zu verhindern (entscheidend gegenseitiges Stärkeverhältnis beim Zusammenstoß);
3. den gefundenen Flieger zu verteidigen.

Bemerkungen: 1. Der Flieger wird durch einen Jungen mit dem Abzeichen einer der beiden Parteien dargestellt nach geheimer Bestimmung des Spielleiters; außerdem hat der Flieger ein deutliches Erkennungszeichen, z. B. eine Flagge.

21. Nachschleichen.

Spielzweck: Gewandtheit, List und rascher Entschluß.

Teilnehmer: Mindestens 2 auf jeder Seite.

Gelände: Wechselnd, durchschnitten.

Verlauf: Eine rote Abteilung soll innerhalb einer bestimmten Zeit einen Punkt nach der Karte erreichen. Man kann die Zeit doppelt so lang bemessen, als man der Kilometerzahl nach zum Zurücklegen dieser Strecke brauchen würde. Blaue Späher folgen der roten Abteilung. Die rote Abteilung läßt eine Anzahl Späher (5—6) zurück, die ihr mit 100 m Abstand folgen und versuchen, die blauen Späher zu schlagen. Rot kann die blauen Späher jederzeit schlagen, kann jedoch von Blau nur geschlagen werden, wenn 3 blaue Späher über 1 roten herfallen. Die blaue Hauptabteilung folgt ihren Spähern von Abschnitt zu Abschnitt; muß jedoch entsprechenden Abstand halten; tut sie das nicht, so wird sie vom Leitenden außer Gefecht gesetzt. Die rote Abteilung muß trachten, die blaue irre zu führen; ist ihr dies gelungen, wenn sie den bestimmten Punkt erreicht hat, so hat sie gestegt; jedoch dürfen die roten Späher niemals mehr als 100 m von der Hauptabteilung Abstand haben. Die rote Hauptabteilung muß daher mit Rücksicht auf ihre nachfolgenden Späher wiederholt halten; am leichtesten werden blaue Späher geschlagen, wenn einzelne Leute der roten Hauptabteilung sich rasch vorübergehend in den Hinterhalt legen. Waldiges durchschnittenes Gelände, am besten ein Forst mit Schneisen, ist Vorbedingung für Gelingen des Spieles. Spielbauer höchstens 1 Stunde.

V. Spiele zur Schärfung der Beobachtungsgabe.

22. Der Späher.

Spielzweck: Anschleichen und Beobachten.

Teilnehmerzahl: Nicht zu groß.

Verlauf: Der Spielleiter stellt sich mit einem Gehilfen im freien Gelände auf. Die Jungen sind in verschiedenen Richtungen einzeln oder paarweise auf etwa 800 m entfernt

im Gelände verteilt. Auf ein Flaggenzeichen verstecken sich alle und schleichen dann — teilweise kriechend — unter ständiger Beobachtung des Spielleiters an diesen heran.

Unterdessen macht der Spielleiter allerlei Bewegungen: setzt sich, kniet nieder, sieht durchs Glas, gebraucht das Taschentuch, nimmt den Hut vorübergehend ab, geht kurze Zeit im Kreis umher und dergleichen, um Gelegenheit zum Beobachten und späteren Melden zu geben. Sein Gehilfe beobachtet ständig die anschleichenden Pfadfinder und vermerkt jedem, der sich zeigt, zwei schlechte Punkte. Den Anschleichenden werden für jede richtige Beobachtung drei gute Punkte berechnet.

Der Spielleiter spart Zeit, wenn er eine Merktafel vorbereitet, auf der er die Namen der Teilnehmer und in eigenen Spalten jede seiner Bewegungen vorgemerkt hat. Zettel ähnlich wie beim Kims-Spiel. (S. 35.)

23. Jagd nach den Zigeunern.

Spielzweck: List und Gewandtheit.

Teilnehmer: 3 bis 4 Zigeuner unter einem Führer; als Feind eine Anzahl kleinerer Gruppen von Förstern und Gendarmen.

Gelände: Abwechslungsreiches Gelände mit Waldungen, möglichst Unterholz.

Verlauf: In einem bestimmt abgegrenzten Bezirke von mindestens 5 km Durchmesser hält sich eine Zigeunerbande unter ihrem Führer verborgen.

Ob beisammen, ob getrennt, hängt vom Führer ab.

Von allen Himmelsrichtungen werden Patrouillen von Forstleuten und Gendarmen zum Einfangen der Zigeuner angesetzt. Die Vorwärtsbewegung beginnt zu genau bestimmter Zeit nach gleichgestellten Uhren. Sämtliche Patrouillen durchstreifen nun das Gelände derart, daß sie zum Schluß an einem allgemeinen Treffpunkte zusammenkommen. Stoßen die Patrouillen auf die Zigeuner, so stellen sie sie mit „Halt!“ und „Arme hoch!“ Die Gefangennahme erfolgt dann durch einfachen Schlag auf die Schulter. Die Zigeuner müssen sich möglichst gewandt verborgen halten und trachten, der ihnen von allen Seiten drohenden Einschließung zu entinnen.

Zur Täuschung der Forstleute und Gendarmen dürfen

sie alle erdenklichen Listen anwenden, gleichen Anzug tragen, Scheinlager und Abkochstellen anlegen usw.

Als Erkennungszeichen der Forstleute und Gendarmen ist Losung und Feldgeschrei auszugeben, das einzige, was sie von den Zigeunern unterscheidet. Gelingt es den Zigeunern, Losung und Feldgeschrei herauszubringen, so können sie sich auf diese Weise der Umzingelung entziehen.

Auch dürfen die Zigeuner während des Transportes einen Fluchtversuch machen; ein wiederholter Fluchtversuch ist jedoch verboten. Das Entkommen zählt für jeden entronnenen Flüchtling 2 gute Punkte.

Gewonnen haben die Förster und Gendarmen nur, wenn es ihnen gelingt, die ganze Zigeunerbande zu fangen und nach dem bestimmten Treffpunkt abzuführen.

24. Die Schaufenster.

Spielzweck: Beobachtung.

Teilnehmer: 1 bis 2 Gruppen.

Ort: Stadt.

Verlauf: Der Führer (Feldmeister) geht mit den Pfadfindern auf der Straße an sechs Läden vorbei. Bei jedem Schaufenster gibt er den Jungen eine halbe Minute Zeit, dann geht er mit ihnen eine Strecke weiter und läßt jeden mit Bleistift auf einen Zettel aus dem Gedächtnis aufschreiben oder schreibt selbst auf, was er z. B. im dritten oder fünften Laden wahrgenommen hat. Wer die meisten Gegenstände und am genauesten angeben kann, ist Sieger.

VI. Spiele zur Entwicklung edler Empfindungen.

25. Der Pfadfinder.

Spielzweck: Nächstenhilfe.

Teilnehmer: 1 Gruppe.

Ort: Stadt.

Verlauf: a) Der Führer (Feldmeister) streift mit seiner Gruppe durch die Straßen der Stadt und gibt den Pfad-

findern den Auftrag: „Achtet in unauffälliger Weise auf alle Menschen, die Ihr seht, und berichtet mir sofort, wenn Ihr glaubt, jemand gefunden zu haben, der in Sorge und Not ist. Sieger im Wettstreit ist derjenige, der zuerst eine Beobachtung in dieser Hinsicht macht und dabei richtig angibt, wie zu helfen wäre.“

Der Fall wird dann vom Führer eingehend besprochen.

b) Auftrag an die Gruppe: „Bei unserem heutigen Gang durch die Straßen zeigt mir alle Gelegenheiten, wo Ihr durch ein „Liebeswerk“ Euren Nebenmenschen behilflich sein könnt. (Also z. B. Führen eines Kindes über die befahrene Straße, Aufheben eines gestürzten Pferdes, Beseitigung von Gegenständen, über die ein Mensch fallen könnte, Ablieferung eines Kindes, Hilfeleistung für einen Ohnmächtigen usw. usw.) Sieger im Wettstreit ist derjenige, der die meisten Möglichkeiten einer Hilfeleistung erkannt hat.“

26. Schutz der Wehrlosen.

Spielzweck: Erweckung der Liebe zu Tieren.

Teilnehmer: 1 Gruppe.

Ort: Stadt, Land.

Verlauf: Der Führer (Feldmeister) gibt seiner Gruppe den Auftrag: „Sucht mir ein Tier, das irgendwie leidet oder gequält wird und gebt mir an, wie ihm zu helfen wäre.“

Sieger im Wettbewerb ist derjenige, der zuerst einen solchen Fall findet und zugleich die Art der besten und schnellsten Hilfe richtig angibt.“

Die Lösung wird dann eingehend besprochen.

(Beispiele: Falsch geschirrte Pferde, Pferde mit blutendem Maul, Goldfische in greller Sonne, Vögel in zu engem Käfig, mit Steinwürfen gehegte Katzen, frierende, verlassene Hunde, hungernde Vögel usw.)

VII. Nachtspiele.

27. Der Ueberfall.

Spielzweck: Zurechtfinden bei Nacht.

Teilnehmer: Eine größere Abteilung, die ein Lager bezogen hat, 1 Rundscharfer und eine Abteilung Feind.

Verlauf: Um ein Lager oder eine Ortschaft sind ringsum Nachtposten ausgestellt. Eine Gruppe — Feind — soll durch einen Kundschafter, der sich eingeschlichen hatte, ins Lager (Ort) geführt werden.

Dieser Kundschafter hatte vorher die Postenaufstellung erkundet, sich eingeprägt und ist dann entschlüpft, um die an einem verabredeten Plage aufgesuchte feindliche Schar einzeln, paarweise oder alle auf einmal mitten ins Lager zu führen.

Abschlagen gilt als Gefangennahme.

28. Das Irrlicht.

Spielzweck: Bewegungen querselbein bei Nacht.

Teilnehmer: 2 Pfadfinder — nachfolgende Abteilung.

Verlauf: Zwei Pfadfinder rücken in bestimmter Richtung mit einer Blendlaterne ab. Zwei Minuten später brechen die übrigen zur Verfolgung auf.

Das Licht muß von den Verfolgten alle Minuten gezeigt, sonst aber verborgen werden. Die beiden Flüchtigen können es abwechselnd tragen, um sich gegenseitig zu entlasten, wobei der eine ohne Licht sich zeitweise ohne Gefahr den Verfolgern zugesellen kann, wenn sein Genosse hart bedrängt wird, um sie durch irrige Angaben auf falsche Spur zu bringen. Die Lichtträger sollen bestimmte Rufe oder Zeichen zur Verständigung vereinbart haben.

29. Das Blitzlicht.

Spielzweck: Übung für Ohr und Auge und Schätzen von Entfernungen nach Lichtzeichen.

Verlauf: Ein Junge geht mit Blendlaternen (elektrische Laterne) querselbein im Dunkeln und zeigt nur auf Pfiff des Spielleiters sein Licht auf 5 Sekunden Dauer. Er hält an, verbirgt aber das Licht, während nun die andern schätzen, wie weit entfernt und wo das Licht war. Dann eilen sie im Wettlauf nach dem vermutlichen Ort des Lichtes. Der erste Ankömmling erhält jetzt das Licht und die Rolle als Lichtträger.

Der Spielleiter kann die bestgeschätzte Entfernung bewerten, wenn er sich jeweils vom Lichtträger die zurückgelegte Schrittzahl angeben läßt.

30. Nachtposten.

Spielzweck: Gehen nach dem Lichtschein.

Verlauf: Zwei oder mehr Pfadfinder — je nach der Teilnehmerzahl — mit Radfahrer- oder ähnlichen Laternen stellen sich als Posten mindestens 400 m vom Ausgangspunkt auf. Sie dürfen ihre Plätze nicht verlassen, wohl aber ihr Licht nach Belieben zeigen oder verbergen.

10 Minuten darauf rückt ein Läufer mit einer Sturm- Laterne ab, die er offen trägt.

Weitere 2 Minuten später nimmt der Rest der Spieler die Verfolgung des Läufers und der Posten auf.

Posten und Läufer dürfen sich nicht durch Rufe verständigen.

Hat der Läufer einen Posten erreicht, so verlöscht dieser seine Laterne und sucht den Ausgangspunkt ungesungen zu erreichen. Das gleiche tut der Läufer, wenn er alle Posten aufgefunden hat. Diese zeigen ihr Licht, wenn sie den Läufer nahe glauben, müssen aber bedacht sein, ihren Stand den Verfolgern nicht zu verraten. Die Verfolger dürfen innerhalb 100 m oder anderen entsprechend festgesetzten Entfernungen vom Ausgangspunkt keine Beute zurücklassen.

31. Die Fremdenlegionäre.

(Dazu eine Skizze.)

Spielzweck: Hör- und Schübungen im Dunkeln.

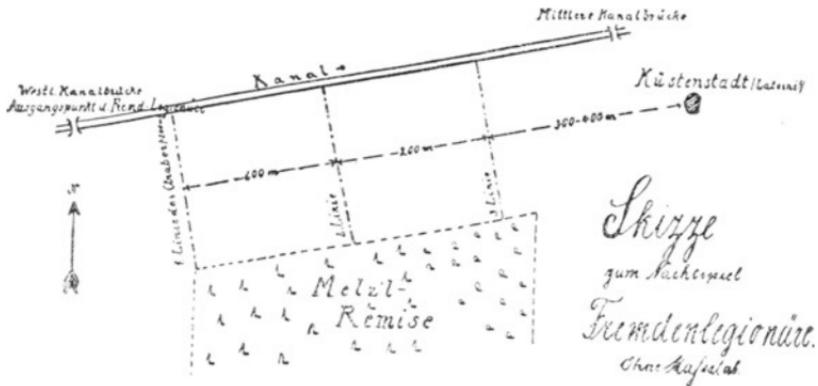
Teilnehmer: Mindestens 3 Gruppen.

Verlauf: Zehn deutsche Fremdenlegionäre, die den furchtbaren Dienst in der Fremdenlegion nicht mehr auszuhalten vermochten, beschließen, zu entfliehen (einzeln oder zu zweien) und sich durch die mit den Franzosen verbündeten Araber- stämme durchzuschleichen.

Sie haben keine Waffen. (Daher auch kein Schlagrecht!) Das Ziel, eine Küstenstadt, ist durch eine große Laterne (s. Skizze) dargestellt.

Die Legionäre wissen, daß der Teil der Wüste, durch den sie sich hindurchschleichen müssen, in dreifacher Linie durch die Posten und Patrouillen der Araber abgesperrt ist.

Die absperrenden Araber (keine Abzeichen, jedoch gemeinsame Parole!) stellen sich in drei hintereinander befindlichen Linien auf; die Absperrung darf nicht zu dicht sein und



geschieht hauptsächlich durch Patrouillen. Abstände der Linien 200—300 Meter.

Spielbestimmungen:

Die beiden Grenzlinien, Rand der Melz-Remise einerseits, Kanal andererseits, dürfen von niemand betreten oder überschritten werden. Die Legionäre gehen von der westlichen Kanalbrücke aus (s. Skizze). Gefangene Legionäre legen sich auf der Stelle hin und verhalten sich lautlos. Wer innerhalb einer Stunde die Küstenstadt nicht erreicht hat, gilt als gefangen.

Die Araber verlassen im allgemeinen ihre einzelnen Linien nicht, im Vertrauen, daß Legionäre, denen das Durchschleichen durch eine Linie gelungen ist, in der nächsten Absperrungskette aufgehalten werden.

Der letzten Linie ist ein Zurücklaufen über 10 Meter über die Linie hinaus in Richtung der Laterne streng verboten.

Gesiegt haben die Legionäre nur dann, wenn mindestens zwei die Küstenstadt erreichen.

VIII. Winterspiele.

32. Fuchsjagd im Schnee.

Spielzweck: Spurenlesen im Schnee.

Teilnehmer: 2 Füchse, eine größere Anzahl Jäger.

Gelände: Beliebig, jedoch im Neuschnee und nicht zu übersichtlich.

Verlauf: 2 Jungen laufen als Füchse voraus, fünf Minuten später folgen die Jäger deren Spur im Schnee. Die „Füchse“, die Spuren von Menschen nicht kreuzen dürfen, müssen an begangenen Wegen eine neue Richtung einschlagen. Dagegen können sie oben auf Mauern entlang gehen, einer in des andern Fußtapfen treten und dann mit Hilfe des Pfadfinderstabes mit einem weiten Sprung sich zur Seite wenden, um in verschiedenen Richtungen zu laufen, sowie andere Listen anwenden.

Die Jäger gewinnen nur, wenn sie beide Füchse, und zwar innerhalb einer Stunde fangen. Nach Ablauf dieser Zeit kehren die Füchse nach dem Ausgangspunkt zurück.

33. Der Kampf um den Pol.

Spielzweck: Spurenlesen im Schnee und Schneeballschlacht.

Teilnehmer: 2 Polarforscher und 2 Expeditionen.

Gelände: Schneelandschaft.

Verlauf: Zwei Polarexpeditionen sind dem Pole nahe. Jede hat einen Forscher vorausgeschickt, aber keiner von beiden ist zurückgekehrt. Die Spuren sind im Schnee noch sichtbar. Tatsächlich hat jeder der beiden Forscher den Pol erreicht und ist entschlossen, ihn nicht mehr zu verlassen, um seinem Lande das Anrecht darauf zu bewahren. Deshalb haben beide Forscher deutliche Spuren auf ihrer Bahn hinterlassen. (Die beiden Forscher marschieren zusammen vom Ausgangspunkt ab und einigen sich unterwegs über den Platz, der als Pol gelten soll. Hierauf trennen sie sich und erreichen den Pol von verschiedenen Richtungen her. Die Spuren der Forscher müssen verschieden sein, z. B. kann einer den Pfadfinderstab zur Unterscheidung seiner Spur benützen. Die Spuren der beiden Forscher sind vorher zu zeigen.)

Die beiden Expeditionen folgen den Forschern 15 Minuten später, und trennen sich bei der Abzweigung der Spuren ihrer Forscher. Jene Expedition, die den Pol zuerst erreicht, nimmt davon Besitz. Der Führer hißt die Flagge, seine Leute legen ihren Stab mit mindestens zwei Schritt Zwischenraum von Stab zu Stab in einem Kreis um den Pol herum und legen

sich eine Anzahl Schneeballen zurecht. Die an den Pol herankommende zweite Abteilung soll nun die Stäbe wegnehmen; die Verteidiger dürfen jedoch ihre Stäbe nicht mehr anrühren. Beide Parteien greifen zum Schneeball. Wer zweimal getroffen ist, ist getötet.

Jeder Getötete, ebenso jeder eroberte Pfadfinderstab zählt 1 Punkt. Gelingt es den Angreifern, mehr als eine Hälfte der zu erreichenden Punkte zu erringen, so haben sie das Recht auf den Pol. Den Verteidigern bleibt dieses Recht nur dann, wenn sie alle Angreifer getötet haben, wozu sie die Angreifer auch verfolgen dürfen. Die beiden Forscher nehmen am Kampf nicht teil, sondern sind Kampfrichter.

34. Die Polar-Expedition.

Spielzweck: Spurenlesen im Schnee, Kombinationsvermögen.

Teilnehmer: Beliebig.

Gelände: Nicht zu übersichtlich.

Verlauf: Jede Gruppe besorgt sich einen Schlitten oder stellt sich selbst einen her. An Zugleinen ziehen zwei Mann abwechselnd den Schlitten vorwärts. Zwei Pfadfinder gehen quer durch Feld und Wald 1—2 Kilometer voraus. Der übrige Trupp folgt mit dem Schlitten nach und muß den Weg nach den Spuren finden, dabei aber auch die Zeichen zu Hilfe nehmen, welche die vorausgehende Vorhut im Schnee zurückgelassen oder sonstwie sichtbar gemacht hat. Alle anderen Spuren, die sie auf dem Wege bemerken, müssen geprüft, aufgezeichnet und in ihrer Bedeutung erforscht werden. Auf dem Schlitten sind Proviant, Decken, Kochgeschirr, Kochholz zc. untergebracht.

Bei der Rast errichtet man dann Schneehütten. Diese können möglichst klein und eng gebaut werden. Auch muß dabei auf die Länge der zur Verfügung stehenden Stangen Rücksicht genommen werden, mit denen der Dachstuhl hergestellt wird. Stangen können aber auch leicht durch Strauchwerk ersetzt werden, das ordentlich mit gutem Schnee bedeckt wird, und so ein gutes Dach ergibt.

IX. Samariterspiele.

35. Verwundete Gefangene.

Rings um das Lager liegen auf 50 m Entfernung Gefangene, so daß einer auf jeden Spielteilnehmer trifft. Die Gefangenen, zweckmäßig kleinere Jungen, sind sorgfältig an Armen und Beinen gefesselt und sind als bewußtlos zu betrachten.

Auf ein Zeichen des Spielleiters eilt jeder Pfadfinder nach einem der Gefangenen und trägt ihn heran. Wer zuerst mit einem entfesselten Gefangenen da ist, erhält 12 gute Punkte. Die Retter können ihren Schützling gleich entfesseln, wenn sie zu ihm kommen — was das Tragen erleichtert — oder ihn erst im Lager entfesseln. Messer dürfen hierzu nicht benützt werden; auch dürfen die Gefangenen, weil bewußtlos, ihren Retter nicht unterstützen.

Der Spielleiter hat auf schonende Behandlung und sorgfames Tragen der Verwundeten zu achten.

Die Zahl der guten Punkte entscheidet. So z. B. kann ein Retter, der das Lager zuerst wieder erreicht, 12 gute Punkte erhalten, hat davon aber 3 wieder eingebüßt, wenn er seinen Schützling rauh ansaßt, so daß dann der nächste mit 12 Punkten gewinnen würde. Im allgemeinen wird aber der zuerst Ankommende gewinnen. Das Spiel, das eine gute Übung im Lösen von Knoten und im Tragen von Verwundeten (Verletzten und Kranken!) bietet, kann auch als Wettstreit ganzer Gruppen gegeneinander gespielt werden. Der erste Ankömmling erhält 24, der letzte 2 Punkte. Die Gesamtpunktzahl einer Gruppe entscheidet.

36. Der Unfall.

Man teilt paarweise ein. Einer wendet sich an seinen Nachbarn: „Ich habe den Knöchel verrenkt“ oder „mich in den Finger geschnitten“ und nimmt dazu die entsprechend erachtete Stellung ein oder streckt das verletzte Glied aus. Der andere muß sofort die richtige Behandlung erläutern können oder die Rolle des Kranken übernehmen. Antwortet er richtig, so behält jeder seine Rolle. Dies wird bei jedem

Paar wiederholt, wobei in jedem Falle Verlegenheiten sich zeigen; zum Schluß ist die Hälfte der Spieler gesund (Gewinner), die andere Hälfte krank (Verlierer).

Nun überwindet der Leidende plötzlich seine Krankheit, verspürt aber etwas anderes Lästiges und bittet den anderen, es zu beheben. Löst dieser auch diese Frage, so hat er doppelt gewonnen. Nur solche Spieler treten in die nächste Runde ein, bis zuletzt nur noch zwei einander prüfen, von denen einer Sieger bleibt.

37. Das Unglückslager.

Eine Gruppe wird nach einem Lager ausgeschiedt mit dem Auftrage, dort je nach den Umständen zu handeln. Sie finden das Lager bald, aber in größter Unordnung, als habe ein Kampf stattgefunden. Dort liegt ein Pfadfinder im Zelte mit einem angehefteten Zettel: „Durch den Kopf geschossen — tot.“ Nahe dabei ein anderer: „Schenkelbruch“, während ein Stück entfernt ein Verwundeter liegt, der, durch einen Schuß verwundet, davongetrochen und durch den Blutverlust bewußtlos ist.

Interessant ist das Verhalten verschiedener Gruppen: z. B. eine unentschlossene bemüht sich 10 Minuten um den Toten, um schließlich eine Bahre zu fertigen und ihn zum Begraben fortzutragen. Nachdem sie all die kostbare Zeit vergeudet haben, wenden sie sich zu dem Pfadfinder mit dem Schenkelbruch, tragen ihn zum Zelt, um ihn zu verbinden, indem sie unterwegs einen Verband um den Bruch legen. Dann verbinden sie das falsche Bein mit einer Unzahl drückender Knoten und überlassen schließlich nach einiger ganz nutzloser künstlicher Atmung den unglücklichen Kranken sich selbst. Die Spur des dritten Verletzten bleibt unbemerkt und er verblutet sich. — Dagegen eine erfahrene Gruppe: Der Führer stellt zwei Posten aus, um die Wiederkehr überraschenden Angriffs zu vermeiden, der Tote bleibt nach kurzer Prüfung liegen, der Schenkelbruch wird am Fundorte selbst geschient, dann der Kranke behutsam ins Zelt getragen. Ein Pfadfinder entdeckt am Feuer 3 Teebecher — man sucht nach dem Besitzer des dritten Bechers, man findet ihn und legt ihm eine Aderpresse an: er ist gerettet.

38. Der Held vom Roten Kreuz.

Während das ganze Lager sich unterhält, trifft ein Bote ein und meldet dem Führer, daß er, auf feindlichem Gebiete jenseits der Grenze verfolgt, einen Pfadfinder der eigenen Partei verwundet liegen sah und außerstande war, ihm zu helfen. Der Führer verkündet die schlimme Botschaft und ruft einen Freiwilligen vor, den Kameraden zum Lager zurückzubringen. Das ist „der Held vom Roten Kreuz“.

Seine Aufgabe ist es, den Verwundeten (dem vorher schon ein gut versteckter Platz angewiesen wurde) zu finden und ins Lager zu bringen, ohne von den Feinden gefangen zu werden. Wenn der Verwundete verborgen ist, rücken alle verfügbaren Pfadfinder im Lager als Feinde aus, dann kommt der Bote und beschreibt in großen Umrissen, wo der Verwundete liegt. Es erheischt Ueberlegung und Findigkeit, die Aufgabe auf feindlichem Gebiete zu lösen. Entdeckt, muß der „Held“ zur List greifen. 2 Feinde sind erforderlich, um ihn gefangen zu nehmen. Die Erfindungsgabe des Betreffenden wird auf eine harte Probe gestellt: wenn er stark bedrängt wird, muß er schlau genug sein, den Freund vollkommen zu verbergen, bis er die Verfolger von seiner Spur abgebracht hat.

Man kann bei großer Spielerzahl mehrere Verwundete und Retter nehmen, vorausgesetzt, daß noch genügend Gegner bleiben.

X. Im Pfadfinderheim.

39. Rims-Spiel.

Spielzweck: Rasche Beobachtung.

Teilnehmerzahl: Beliebig; am besten gruppenweise.

Verlauf: Lege zwanzig oder dreißig kleine Gegenstände auf eine Schale, auf den Fußboden oder den Tisch, wie zwei oder drei verschiedene Sorten von Knöpfen, Bleistiften, Korken, Stoffresten, Nüssen, Steinen, Messern, Bindfaden, Photographien — kurzum, was gerade bei der Hand ist — und bedecke alles zusammen mit einem Tuch.

Diese Gegenstände müssen auf einem Zettel untereinander aufgeschrieben sein, auf dem für jeden Teilnehmer eine Längspalte angelegt ist.

Muster:

Gegenstände	Berger	Lang	Hofer	Hellmann	Richter	Schmidt
Walnuß . .						
Knopf . . .						
Schwarzer Knopf . .						
Roter Stoff .						
Gelber Stoff .						
Schwarzer Stoff . .						
Messer . . .						
Roter Bleistift						
Schwarzer Bleistift . .						
Pfropfen . .						
Bindfadenknoten . .						
Gewöhnlicher Bindfaden .						
Blaue Perle .						
Im ganzen .						

Decke dann die Gegenstände für eine Minute auf und lege das Tuch wieder darüber.

Der Unparteiische nimmt nun jeden Pfadfinder einzeln beiseite; dieser gibt die Gegenstände an, die er gesehen hat.

Der Unparteiische verzeichnet jede richtige Antwort durch einen Strich bei dem angegebenen Gegenstand. Wer die meisten Striche bekam, sich also der meisten Gegenstände erinnert hat, ist Sieger.

40. Der verlorene Ring.

Spielzweck: Schärfung des Blickes.

Teilnehmer: 1 Gruppe.

Verlauf: Schicke die Gruppe aus dem Zimmer.

Nimm irgendeinen kleinen Gegenstand (Fingerhut, Ring, Münze, Stück Papier) und lege ihn an einen Ort, wo er

vollkommen sichtbar, aber an eine Stelle, wo er wahrscheinlich nicht bemerkt wird. Laß die Jungen herein und danach suchen. Wenn einer von ihnen den Gegenstand gesehen hat, so muß er beiseite gehen und sich ruhig verhalten. Auf keinen Fall darf er den anderen bemerkbar machen, wo er ihn erblickt hat. Nach einer gewissen Zeit muß er ihn dann den anderen zeigen, die ihn vergebens gesucht hatten. (Dies ist dann gleichzeitig der Beweis, daß er den Gegenstand wirklich gesehen hat.)

41. Rascher Ueberblick.

Spielzweck: Schärfung der Beobachtungsgabe.

Teilnehmer: 1 Gruppe.

Verlauf: Schicke jeden Jungen eine halbe Minute lang in ein Zimmer. Wenn er wieder herauskommt, muß er möglichst viel von den Einrichtungsstücken und den Gegenständen angeben, die er wahrgenommen hat. Der Unparteiische schreibt alles genau auf. Wer die meisten Einzelheiten im Gedächtnis behalten hat, gewinnt.

Eine genaue Kontrolle führt man am besten, indem man erst ein Verzeichnis aller Gegenstände aufstellt, die im Zimmer vorhanden sind. Dann legt man auf dieser Liste für jeden Bewerber eine eigene Spalte an, und schreibt den Namen an den Kopf jeder Spalte. Man braucht dann nur jedesmal einen Strich bei dem angegebenen Gegenstand zu machen. Am Fuß der Tabelle kann man dann leicht die Striche für jeden Teilnehmer zusammenrechnen.

Stichworte zu den Spielen.

(Die Zahlen beziehen sich auf die Spiel-Nummern.)

-
- | | |
|--|--|
| Anschleichen 14, 21, 22 | Nachtspiele 7, 14, 27, 28, 30, 31 |
| Augenschärfung 1, 2, 3, 4, 12, 20,
22, 31 (bei Nacht), 40 | Nächstenhilfe 25, 35, 36, 37, 38 |
| Begegnungsgefecht 1 | Orientierungsvermögen 5, 6, 7, 8 |
| Beobachtungsgabe 12, 13, 16, 17,
18, 20, 22, 23, 25, 26, 39, 41 | Pfadfinderzimmer, Spiele im
39, 40, 41 |
| Entfernungsschätzen 4, 29 (nachts) | Postendienst 15, 16 (27, 30, 31 nachts) |
| Entschlußfähigkeit 13, 21 | Radfahrerverwendung 1, 3, 5, 6, 9,
11, 18, 19, 23 |
| Erkundung 5, 6, 15 | Samariterdienst 35, 36, 37, 38 |
| Findigkeit 3, 6, 7, 8, 9, 10, 13, 15,
16, 17, 18, 20, 21, 23, 27, 31,
32, 37, 38, 40 | Sehübung f. Augenschärfung, Beob-
achtungsgabe |
| Gewandtheit 2, 3, 10, 12, 13, 15,
16, 17, 18, 20, 21, 23, 27, 32, 37 | Selbständigkeit f. Findigkeit |
| Hilfeleistung bei Unglücksfällen 35,
36, 37, 38 | Signalwesen 1, 3, 10, 16, 17 |
| Hindernis überwinden 13 | Skizzenzeichnen 6, 7 |
| Hörübung 14, 29, 31 (bei Nacht) | Schneeballschlacht 33 |
| Kartenlesen 5, 7, 9, 19, 21 | Schneehüttenbau 34 |
| Knotenbinden 35 | Schnellauf 12, 13 |
| Kombinationsgabe 9, 37 | Spurenlesen 13, 19 (32, 33 im
Winter) |
| Liebe zu Tieren 26 | Stadt, Spiele in der 4, 5, 11, 15, 24 |
| List f. Findigkeit | Verbindung halten 1 — f. auch
Signalwesen |
| Marchsicherung 1, 18 | Verwundete tragen 35, 37 |
| Melden 5, 11, 12 | Winken f. Signalwesen |
| | Winterspiele 32, 33, 34 |
-

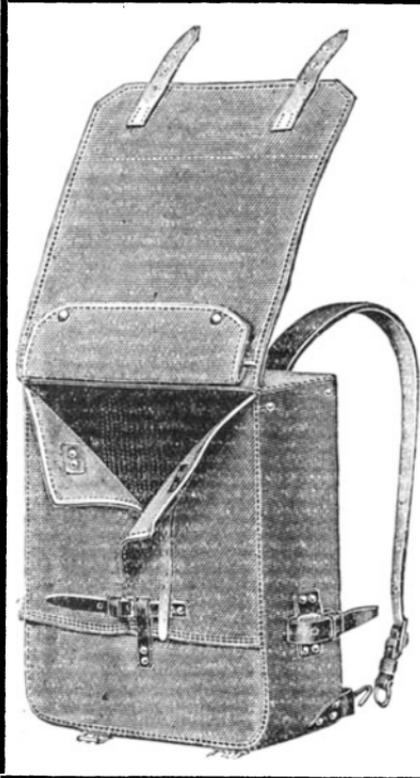
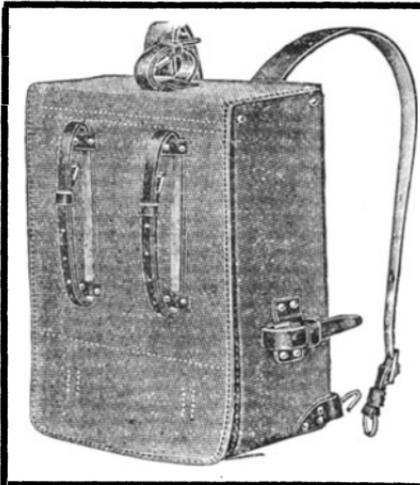


MAGGI'S

Suppen- und Bouillon-Würfel sind der beste Proviant für Pfadfinder.

Rasche und bequeme Zubereitung.
Kochvorschrift
befindet sich auf jedem Würfel.





Hilt's Tornister- Rucksack

D. R. G. M.

Dieser Tornister ist aus prima wasserdichtem Jägerleinen hergestellt; er ist im Gebrauch ausserordentlich bequem, da die Last in der Hauptsache von den Schultern getragen wird und der Rücken freier bleibt als beim seither üblichen Rucksack. — Dabei ist er nicht schwerer als dieser und zum Packen viel einfacher, weil er durch den ganz aufklappbaren Deckel (s. Skizze) übersichtlicher ist. — Durch die umlaufende Rahme, die elastisch und unzerbrechlich ist, wird der Inhalt sehr geschützt und der Tornister erhält eine gefällige, dauernde Form.

J. Hilt,
Reiseartikelfabrik,
Stuttgart.

Das Wandern,

wie die Betätigung jeglichen Sportes stellt besondere Anforderungen an den Ausübenden und ist deshalb nicht nur zweckmässig, sondern direkte Bedingung, dem Körper Ersatz für den Verbrauch der Kräfte zuzuführen, soll nicht eine vorzeitige Erschlaffung eintreten.

Um nun den Organismus frisch und auf der Höhe der Leistungsfähigkeit zu erhalten, sollte man sich des

Hygiamä

mit Milch zubereitet, bedienen. Dasselbe kann warm oder kalt in **Termosflaschen** mitgeführt, oder aber als »Zwischennahrung« und im Falle der Not auch als »ausschliessliche Nahrung« in Form der gebrauchsfertigen

Hygiamä- Tabletten

verwendet werden.

Preis der Büchse à 500 g Hygiamä-Pulver Mk. 2.50

Preis der Schachtel mit 20 Doppeltabletten Mk. 1.—

Vorrätig in den Apotheken, Drogerien und Sporthandlungen.

Die beiden von Dr. Theinhardt's Nährmittelgesellschaft m. b. H., Stuttgart-Cannstatt, herausgegebenen Broschüren:

**„Ratgeber für die Ernährung in
gesunden und kranken Tagen“** und
„Hygiamä-Tabletten und ihre Verwendung“

geben alle weiter gewünschte Auskunft und verlange man solche **gratis**

unter Berufung auf »Jungdeutschlands Pfadfinderspiele«.



Adolf Oehms

Louis Oertel's

Musikinstrumenten-Manufaktur

Hinüberstr. 16 **Hannover 532** Gegründet 1866

Schüler-, Turner- u. Militär-Trommeln, Trommel-Pfeifen, Signal-Hörner.
Gitarren, Lauten, Mandolinen.



Die altrenommierte Schuhmacherei **E. RID & SOHN**, Hoflieferanten, München,

Fürstenstr. 7 (nächst Odeonsplatz) und
Barerstr. 23 (Haltest. d. Tramb.), Tel. 4260,

fertigt alle Arten

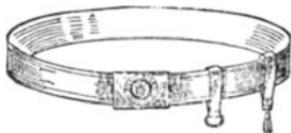
Berg-, Jagd-, Reit-, Militär-, Ski-, Fischerei- und Tropentiefel.



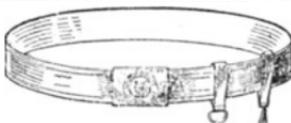
Spezialität: Die besten
zweigenähten Bergstiefel
„Stubaital“ a. echt russi-
schem Juchten oder Rind-
leder. Unverlierbare Be-
nagelung u. wasserdicht.
Bei Bestell. von auswärts
ist ein gebrauchter Stiefel
einzusenden, ev. genügt

auch Angabe der bisherigen Schuhnummer. Illustrierter Katalog gratis. Vielfach
prämiert. Stets grosser Vorrat in allen Preislagen für Herren, Damen und Kinder,
für Strasse und Salon. — Militärstiefel und Gamaschen in grosser Auswahl. —
Wehrkraftstiefel von Mk. 12.50 an. — Orthopädische Schuhe nach ärztl. Vorschrift.

Allzeit bereit!



Jungdeutschland
Heil!



Spezial - Gürtel

für Pfadfinder u. Jungdeutschland
gesetzl. geschützt

Schwalbennester, Achselstücke,
Karten-, Brottaschen etc.

H. Mergenthaler, kgl. Hofl.
Stuttgart, Charlottenstrasse 2.

Preisliste gratis.

Hervorragende Lautenmusik

aus dem Verlage von
Gebrüder Hug & Co., Leipzig und Zürich

Lehrgang zur gründlichen Erlernung des Lautenspiels und der künstlerischen Liebegleitung unter besonderer Berücksichtigung des Selbstunterrichtes nebst einem Anhang älterer und neuerer Volkslieder mit Begleitung der Laute (Gitarre) von Ad. Meyer, kgl. Kammermusikus in Cassel. 100 S. gr. Notenformat m. erläut. Abb. 3., genau durchgef. u. erweit. Auflage. Vollständig Mk. 5.—, Bb. I Mk. 3.—, Bb. II Mk. 3.— no.

Sang und Tanz für frohe Wandervögel.

Eine Sammlung bekanntester, viel gesungener Gesellschaftslieder, beliebter Vortragstücke, alter Armeemärsche, flotter Tänze, Märsche usw. für Violine (oder Mandoline) und zweite Violine (oder Mandoline) ad lib. mit Gitarren- (oder Lauten-) Begleitung, leicht spielbar gesetzt von Ad. Meyer. Jede Einzelstimme ist in beliebiger Zahl z. Preise von Mk. 1.— no. käuflich.

Echte Volkstänze aus den Alpen. Zwölf der schönsten Walzer, Ländler, Steyerischen und Schuhplattler für zwei Geigen (zweite Geige ad lib.), oder Flöte und Geige, mit Begleitung der Gitarre (Laute) gesetzt von Joseph Reiter. Jede Einzelstimme ist in beliebiger Anzahl zum Preise von 50 Pfg. no. käuflich.

Alte und neue Volkslieder zur Laute oder Gitarre gesetzt von Ad. Meyer. Sammlung von 43 ausgewählten Liedern. Preis Mk. 3.— no.

Aus des Knaben Wunderhorn von Ad. Meyer. 40 ausgew. alte Minneweisen u. Volkslieder a. d. 15.—19. Jahrh. für 1 Singstimme mit Laute oder Gitarre gesetzt. In künstlerisch vornehmer Ausstattung. 3. Auflage. Elegant kart. Preis Mk. 3.— no.

Neu! Balladenbuch für Sänger zur Laute. 33 ernste und heitere Gesänge aus alter und neuer Zeit für eine mittlere (tiefer) Singstimme mit Begleitung von Laute oder Gitarre gesetzt von Adolf Meyer. In künstlerisch-vornehmer Ausstattung. 2 Bde. Eleg. kart. Preis je Mk. 2.50 no.



Schriftleitung: Hauptmann **M. Bayer**,
Oberleutnant d. L. **Hornung**.

Bezugsbedingungen:

Monatlich erscheint eine Nummer.

Preis des Jahrganges Mk. 1.20;

mit Beilage: Der Feldmeister Mk. 2.10;

mit Beilage: Die Pfadfinderin Mk. 2.10;

mit beiden Beilagen Mk. 3.—;

halbjährlich die Hälfte obiger Preise.

Einbanddecken (wie oben abgebildet) Mk. —.50.

Bestellungen nimmt jede Buchhandlung entgegen,
sowie der Pfadfinderverlag Otto Smelin München NO.

Probenummern kostenlos.

Himbeer-Saft

garantiert reines Naturprodukt
ohne Zusatz v. Konservierungs-
mitteln und künstl. Farbstoffen,

vorzüglich geeignet zur Herstellung erfrischender, alkoholfreier Getränke.

Reichenbach-Apotheke,
München, Reichenbachstrasse 4. — Telephon 1142.
Eigene Fabrikation reiner Fruchtsäfte.

Telephonische Bestellungen frei ins Haus. — Versand nach auswärts.
— Muster und Preisliste 1 gratis. Gruppenlieferung Extrapreise. —

Bambusrohr für Speere bei Kriegsspielen etc.

mitteldick 100 Stück Mk. 7.—,
dick „ „ „ 10.—.

Hesselmann Gebr., Hamburg 8.

„Pfadfinder-Verlag“.

Atmungs- und Haltungübungen

nebst einem Anhang von Spielen für Knaben und Mädchen in Jugend-
vereinigungen von C. Silberhorn, staatl. gepr. Turnlehrer, Inhaber
der Gymnastischen Privatanstalt München.

Anleitung für Freunde und Führer unserer Jugend.

Mit 32 Abbildungen.

Preis Mk. 1.—, gebunden Mk. 1.50.

F. Schediwy

Musik-Instrumenten-Fabrik

Kgl. Hoflieferant

Ludwigsburg.

Lieferant für die Kgl. Armee, Krieger-, Jünglings- und Pfadfinder-Vereine.

Goldene Medaille. ::: Katalog gratis und franko.

==== Pfadfinder-Verlag. ====

In 4. neubearbeiteter Auflage (16. bis 20. Tausend)
erschien

Jungdeutschlands Pfadfinderbuch.

Herausgegeben in Verbindung mit
Hauptmann M. Bayer, Professor Dr. L. Kemmer, Haupt-
mann C. Freiherr v. Seckendorff und Hauptmann Koch

von

Stabsarzt Dr. A. Lion.

Mit einem Geleitwort von Generalfeldmarschall Frhr. v. d. Goltz.

Mit vielen Bildern und Anleitung zum Kartenlesen.
Preis brosch. Mk. 2.50, gut geb. Mk. 3.50, bei 10 Exempl.
brochirt nur Mk. 2.—, geb. Mk. 2.60.

. . . Aus dem ganzen Werke spricht große Lebenserfahrung, Wohlwollen für die deutsche Jugend, Begeisterung für eine schöne Sache. Es ist ein Buch für den deutschen Lehrer, dem das Wohl der Jugend so sehr am Herzen liegt und der beklagt, daß er auf die aus der Schule entlassene Jugend keinen erzieherischen Einfluß mehr habe. Hier findet er manche treffliche Anregung. — Es ist ein Buch für Jugend- und Volksfreunde, die die Schäden unserer Zeit erkennen. — Hier finden sie einen Wegweiser für Jugend und Volkswohl.

Ein Buch für den Politiker, dem ein starkes Geschlecht die beste Friedensbürgschaft ist. — Ein Buch für die Eltern, damit sie in den Sturm- und Drangjahren ihren Kindern Verater sein mögen. Und vor allem der deutschen Jugend gewidmet. Möge dieses Buch recht viele Freunde gewinnen! Bayer. Lehrerzeitung.

Das Pfadfinderbuch für junge Mädchen.

Ein anregender, praktischer Leitfaden für die heranwachsende,
vorwärtstrebende weibliche Jugend.

Herausgegeben von
Elise von Hopffgarten.

Unter Mitarbeit von

Anna Ausfeld, Schnepfenthal; Dr. Elvira Castner, Leiterin d. Garten-
bauschule Marienfelde, Berlin; Viki Droescher, Pestalozzi-Fröbelhaus,
Berlin; Fanny Göß, Leipzig; Hedwig Heyl, Berlin; Elisabeth Kruken-
berg, Kreuznach; Gertrud Mayer, Rheda; Anna Blothow, Berlin;
Elisabeth Winger, München; Hauptmann M. Bayer, Dresden; Turn-
lehrer Kurt Feddern, Berlin; Bankbeamter H. Frank, Berlin; Stabs-
arzt Dr. A. Lion, Bamberg; Prof. Dr. med. Schmidt, Bonn; Haupt-
mann Freiherr von Seckendorff, Meß; Lehrer P. Walther, Dresden.

Mit schönem, vierfarbigem Titelbild, einem Stadtplan und
Zeichenerklärungen z. Generalstabskarte u. viel. Textbildern.
Preis Mk. 2.80, geb. 3.60, bei 10 Ex. Mk. 2.—, geb. 3.—.

Inhalt: Einführung in das Wesen und die Aufgaben der Pfad-
finderinnen. — Häusliche Beschäftigung: Feueranmachen, Herstellung
einer Kochkiste, praktische Winke aller Art. Blumenpflege im Zimmer,
Balkon und Dachgarten. Schwedische Slöjdarbeit. — Die Augen auf:
Das Postregulativ. Das Reisen: Fahrkarte und Gepäck, fremde Geld-
sorten, die internationale Bahnhofsmission. Einführung in die Grund-
züge des Bank- und Versicherungswesens. Beobachtungsgabe. Einige
wichtige Handgriffe der Selbstverteidigung. — Das Leben im Freien:
Gartenbau für Mädchen, Tanzreigen, Bewegungsspiele im Freien,
Sport, Turnen und körperliche Uebungen. — In Wald und Feld:
Das Wandern. — Gesundheitslehre. — Sanitätsdienst, Kinderfürsorge.
— Unser Vaterland: Staatsbürgerkunde und Rechtswesen. — Die
Pfadfinderinnen in den Kolonien. — Soziale Erziehung. — Ein
deutsches Pfadfinderinnenkorps. — Anhang: Einige Bewegungsspiele
im Freien. Bestehende Organisationen. Bücherliste.

„Es dürfte wenig Bücher geben, die wie das vorliegende, das auch
durch zahlreiche Illustrationen geschmückt ist, bei einem verhältnis-
mäßig geringen Umfange der weiblichen Jugend so viel zu sagen haben.“

Dr. S. Gruber, Direktor der Viktoria Luisenschule, Berlin.

Führerordnung. Ein Hilfsbuch für Jungdeutschlands

Pfadfinder- und Wehrkraft-Vereine.
Herausgegeben vom Deutschen Pfadfinderbunde und vom Bayer.
Wehrkraftverein. Preis Mk. 1.—, geb. Mk. 1.40.

Diese Führerordnung, von berufenen Sachverständigen zusammengestellt, faßt kurz zusammen, was sowohl von den Leitern wie von den Mitgliedern der Jugendabteilungen gewußt werden muß. Sie ist ein handliches Lehr- und Anleitungsbuch zugleich, das den gesamten Stoff übersichtlich gliedert und durch die Fülle guter Ratschläge die praktische Arbeit ungemein erleichtert. Jungdeutschland.

Deutsche Jugenderziehung und Pfadfinderbewegung.

Von Hauptmann Freiherrn von Seckendorff, Metz.

Mit vielen Bildern. — Preis 90 Pfg., bei 10 Exempl. 75 Pfg.,
bei 50 Exempl. 60 Pfg., bei 100 Exempl. 50 Pfg., geb. Mk. 1.50.

Durch die Gründung des Jung-Deutschlandbundes durch Generalfeldmarschall Freiherr von der Goltz erhielten die langjährigen Bestrebungen der vielen Turn-, Sport- und Wandervereine, die auf eine körperliche und sittliche Erziehung der deutschen Jugend hinarbeiten, eine durchgreifende Förderung. Hauptmann von Seckendorff ist seit einer Reihe von Jahren auf dem national so überaus schwierigen, aber um so wichtigeren Boden Elsaß-Lothringens auf dem Gebiete der Jugendpflege aktiv tätig. Es ist ihm gelungen, der Jung-Deutschlandbewegung derartig vorzuarbeiten, daß auf dem so schwer zu lenkenden Zweisprachengebiete der Pfadfindergedanke schon in den kleinsten Ortschaften Wurzel gefaßt hat. Vor allem ist mit Freuden zu begrüßen, daß besonders die so vielen gesundheitlichen und sittlichen Gefahren ausgesetzte schulentlassene Jugend, so auch die jugendlichen Arbeiter und Angestellten ganzer Fabriken und Hüttenwerke, im Pfadfindertume neu auflebten. Der Deutsche Kaiser hat bei seiner jüngsten Anwesenheit in Metz das Pfadfinderkorps befehligt und dem Verfasser als Organisator der Bewegung, an deren Spitze der Kaiserliche Statthalter steht, seine besondere Anerkennung zum Ausdruck gebracht. Hauptmann von Seckendorff ist daher, wie wenig andere, befähigt, einen Ueberblick über die Bestrebungen zu geben, die zurzeit in Deutschland an der Arbeit sind, die gesundheitlichen Schäden von Schule, Beruf und wirtschaftlicher Notlage auszugleichen. Der Verfasser weiß diese Aufgabe in vorzüglicher Weise zu lösen. Hübsche photographische Aufnahmen zeigen die Tätigkeit der Pfadfinder, von denen gewiß viele dereinst als körperlich und sittlich gestählte Männer auch in den Kolonien der deutschen Kultur die Pfade zu bahnen helfen werden. Koloniale Rundschau.