



Verband Katholischer Pfadi

KOMPASS

Pfadzeitschrift für *Leiterinnen, Leiter und Präses*

www.kompass.vkp.ch

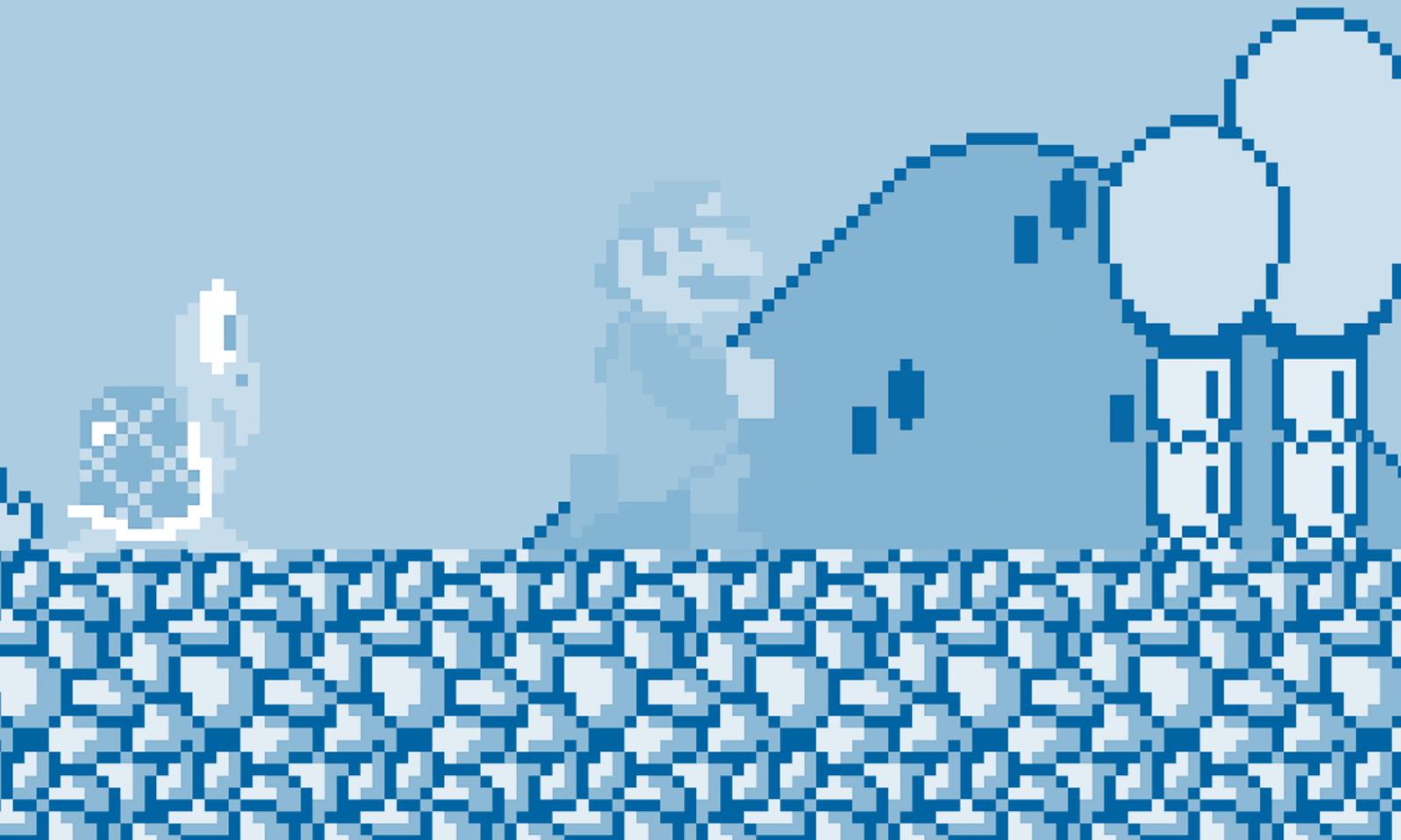
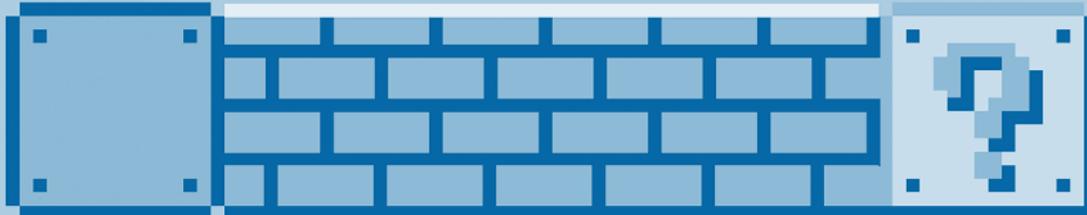
Game Boy

Nr. 4 / 2016



Online kämpfen und Freundschaften schliessen
Games für Boys und Girls

Präses fragen Barny: Warum hassen sich Pfadi und Jubla denn so?



Der Game Boy – eigentlich eine Erfolgsgeschichte. Wie wäre diese Geschichte verlaufen, wenn er nach den Mädchen benannt worden wäre? Und wieso Nintendo trotzdem zusammen mit dem Game Boy untergeht.

Fluch und Segen

Von Norina Stricker / Achaiah



Das kleine Kraftpaket liess in den 90er-Jahren viele Kinderaugen strahlen. Der Game Boy, welcher 1989 in Japan erschienen ist, revolutionierte den Spielemarkt. Fortan wurde gespielt, was in den Rückenschlitz des grauen Kastens passte. Und nicht nur tagsüber, in der Nacht wurde unter der Decke weitergespielt. Diese Entwicklung bescherte der japanischen Firma Nintendo einen Rekordgewinn. Bis heute wurde der Game Boy mehr als 100 Millionen Mal verkauft.

Japanische Tradition als Grundstein

Doch angefangen hat alles 1889. Damals wurde Nintendo in Japan gegründet. Das Unternehmen startete jedoch mit einem traditionellen japanischen Kartenspiel: Es produzierte Spielkarten für das in Japan sehr populäre Spiel Hanafuda. Damit war Nintendo auch sehr erfolgreich. So erfolgreich, dass



Übersicht über die mehr als 100 Jahre alten Spielkarten, die Nintendo produzierte.

1947 eine neue Firma gegründet wurde, um die Karten auch im Ausland vertreiben zu können. Als die Umsätze dann aber zurückgingen, vereinbarte Nintendo mit Disney, dass sie Spielkarten mit Disney-Figuren herstellten. Nach und nach begann Nintendo anschliessend weitere Spielzeuge herzustellen und legte so den Grundstein für den Vertrieb des Game Boys.

Folgschwere Entscheidung

Zu Beginn der 70er-Jahre entschloss sich Nintendo in den aufstrebenden Markt der Videospiele einzusteigen und investierte viel in die Entwicklung. Knapp zwanzig Jahre später lancierte Nintendo den Game Boy und brachte die erste Handkonsole auf den Markt. Nicht nur die Handlichkeit, sondern auch die lange Batterielaufzeit und die grosse Auswahl an verschiedenen Spielen überzeugten die Nutzer. Der weitere Verlauf der Geschichte ist bekannt: Der Game Boy wurde zum Verkaufsschlager und veränderte eine ganze Branche. Wieso der Game Boy aber Game Boy heisst, ist nicht belegt. Und ob Mädchen der Technik näher wären, hätte er stattdessen Game Girl geheissen, auch nicht. Fakt ist aber, dass der Game Boy sicherlich eine neue Gruppe von Spielern und auch das weibliche Geschlecht angesprochen hat. Durch die handliche Grösse wurde die Hemmschwelle deutlich gesenkt.

Gemeinsam dem Untergang entgegen

Doch Nintendo blieb nicht lange alleine auf dem Markt. Die Konkurrenz schlief nicht und bastelte eifrig an neuen Tools. Und so kam es auch, dass der Erfolg des Game Boys abflachte. Und spätestens die Smartphones haben dem Game Boy den Rang abgelassen. Sie haben den Markt für mobile Spiele ganz neu ausgerichtet und erobern mit Spielen wie Angry Birds – sozusagen das neue Tetris – die Herzen der Gamer. Und die Vorteile der Smartphone-Games gegenüber dem Game Boy sind schnell aufgezählt: Sie sind oftmals sehr günstig oder gar kostenlos und es wird auch keine eigene Konsole benötigt, um

diese Spiele zu geniessen. Diese neuen Entwicklungen machen Nintendo das Leben schwer und führen dazu, dass Nintendo bis heute nicht in der Online-Welt angekommen ist. Und eine Frage sollte Nintendo besonders beschäftigen: Welchem Kind sagt heute der Name Nintendo noch etwas? ◆

P. S. Wenige Tage nach Redaktionsschluss kam das Smartphone-Spiel Pokémon Go auf den Markt. Das Spiel verbreitete sich wie ein Lauffeuer und innerhalb weniger Tage schnellte die App an die Spitze der Download-Charts. Manchmal kommt es anders als man denkt!



Das Original.



Editorial

Liebe KOMPASS-Leserin Lieber KOMPASS-Leser

Dieser KOMPASS ist für die Redaktion eine kleine Zeitreise. Game Boy – wie

hat er doch unser Leben beeinflusst! Nun gut, das mag ein wenig übertrieben sein. Aber kaum ein anderes Gerät wie dieses steht so sehr für die 1990er-Jahre, für die Jugendzeit der meisten im Redaktionsteam. Mit dem Game Boy öffnete sich damals eine neue Unterhaltungswelt, unter anderem mit der Folge, dass bei Autofahrten nervig piepsende Töne auf den Rücksitzen das Gemüt der Eltern strapazierten. Der Game Boy steht in einer Reihe verschiedener Geräte und Entwicklungen, die der Digitalisierung im Alltag zum Durchbruch verhelfen. Und heute schon sowas von veraltet sind. Für die KOMPASS-Redaktion ein Indiz, dass jüngere Verstärkung gut täte!

Das Unternehmen Nintendo kann auf eine lange Tradition zurückschauen. Achaiah zeigt auf, was vor dem Game Boy war und wie es weiter gehen könnte. Viel grösser als alle Game Boy-Spiele sind Online-Rollenspiele. Barny beschreibt, wie plötzlich die virtuelle Welt den realen Alltag beeinflussen kann. Im Jahrzehnt des Game Boys geschah einiges mehr als die Entwicklung einer Hand-Spielkonsole, wie der Beitrag von Pelé zeigt. Kein elektronisches Spielzeug findet sich im Spielbus, dafür ist das übrige Angebot umso vielfältiger. Lena, die für den VKP und für den Spielbus arbeitet, stellt diesen vor. Heisst der Game Boy so, weil er nur für Jungs ist? Inwiefern macht es überhaupt Sinn, Spiele für Jungs und Spiele für Mädchen zu unterscheiden? Dieser Frage geht Jupiter nach. Tetris ist eines der erfolgreichsten Spiele. Manchen geht es ähnlich, wenn das Lagermaterial verladen werden muss. Dazu findet sich ein Praktipp. Zudem hat sich in diesem KOMPASS die Pfadi Lachen aus dem Kanton Schwyz unseren Fragen gestellt.

Vielleicht ist dir schon aufgefallen, dass nicht mehr Michael Koch, sondern Michael Weber die VKP-Mails beantwortet. Oder hier im KOMPASS Berichte schreibt. Nein, es gibt beim VKP keinen neuen Verbandsleiter, aber ich habe geheiratet und trage nun den Namen meiner Frau. In der Pfadi bleibt alles wie gewohnt, für den Pfadinamen interessiert sich das Zivilstandsamt nicht.

Ich wünsche allen viel Spass beim Lesen!

Michael Weber / Pelé

Als Hobbyspieler plötzlich unter Profis landen? Das kann einem in Online-Rollenspielen passieren. Und dann gibt es noch zwei Arten von Profis. Ein Erfahrungsbericht.

Online kämpfen und Freundschaften schliessen

Von Thomas Boutellier / Barny

Als die ersten gratis Online-Rollenspiele im Netz auftauchten, war ich mit dabei. Ich habe aber nie diese Fantasy-Rollenspiele gespielt. Ein Elf oder ein Riese zu sein und ein wenig farbig herum zu zaubern hat mich nie gereizt.



Gestartet sind ein Kollege und ich auf einem Spiel, das ich heute nicht mehr im Internet finden kann: St. Pauli irgendwas. Es ging darum, St. Pauli zu beherrschen. Dabei musste man Mitarbeiter kaufen und Konkurrenten besiegen. Rund 100 000 Personen haben damals das Spiel gespielt. Das Gute war, wenn man am Abend ins Bett ging, wurden über Nacht die programmierten Angriffe ausgeführt und am Morgen war man entweder besser oder schlechter. Gut, weil es so nicht

allzu viel Zeit frass. Wir haben das rund zwei Monate gespielt und waren zu unserer grossen Überraschung weltweit Erster und Fünfter. Nun waren die Spiele damals noch nicht so ausgefuchst, wir waren am Ende des Spieles angelangt. Zu stark, um vom Thron gestossen zu werden, zu stark, um von kleineren Gegnern angegriffen zu werden. Das wäre in heutigen Games nicht mehr möglich. Also haben wir das Spiel einfach aufgegeben. Was wir damals noch nicht wussten: Wenn wir uns ein wenig umgehört hätten, dann hätten wir vielleicht sogar noch Geld damit machen können.

Stämmezeit

In Deutschland, Österreich und der Schweiz war bis vor ein paar Jahren das Spiel «Die Stämme» sehr populär. Auf vielen

Welten und Servern wurde es gespielt, es gab Schweizer Ableger. Da wir auf der Suche nach einer neuen Herausforderung waren, klinkten wir uns da ein. Nach anfänglichen Schwierigkeiten setzten sich auch hier unsere Spielerherzen durch und wir kamen in der Rangliste immer weiter nach vorne. Im Spiel ging es darum, Truppen zu bilden und mit diesen Dörfer anzugreifen oder zu verteidigen. Dabei durfte man nicht ausser Acht lassen, dass die Soldaten auch essen mussten ... Auch hier war ein spezielles Gespür und ein guter Zeitplan nötig, um Dörfer zu adeln. In Stämme wurde auch eine Rangliste geführt, aber in Dörfern und Punkten gerechnet. So gab es dann auch die Stämme, also eine Gruppe von Spielern, die sich zusammengetan hatten, um die Welt zu erobern. Immer mit dabei waren am Anfang die jungen, 12- oder 13-Jährigen,



welche uns alten Hasen zeigen wollten, wie man das spielt. Ich selbst bin in einem Stamm gelandet, der nur Erwachsene aufnahm. Es gab Minister für alles und eine Hierarchie.

Zweierlei Profispieler

Unser Anführer-Duo war ein komisches Paar. Erst später habe ich begriffen, dass sie beide Profispieler waren. Aber sehr un-



So sieht ein Dorf bei Die Stämme aus.

terschiedliche. Der eine war arbeitslos und spielte den ganzen Tag und die halbe Nacht. Das war sein Lebensinhalt. Und man kann wahrlich so viel Zeit mit dem Spiel verbringen, wie ich immer wieder feststellen musste. Der andere war Profi und verdiente mit dem Spielen sein Geld. Das ist eigentlich verboten, aber wenn man nicht erwischt wird, funktioniert das heute noch. Er hat auf sehr vielen Welten und Servern gespielt, mit rund zwanzig Accounts. Alle waren sehr gut im Rennen und er hat sich auch selbst unterstützt, indem er auf jeder Welt zwei Accounts pflegte. All dies war eigentlich nicht erlaubt, wurde aber entweder toleriert oder nicht bemerkt. Gemerkt haben wir das in unserem Stamm, als plötzlich ein ganz anderer Stil gespielt wurde, eine «neue» Sprache gesprochen wurde. Ich fragte darauf ein wenig herum und es ist herausgekommen, dass er die Accounts auf zehn Millionen und mehr hochspielt und dann verkauft, je nachdem für bis zu tausend Franken pro Account. Besonders in Japan und Amerika gibt es anscheinend einen grossen Markt für Leute, die nicht aufbauen wollen, sondern sofort zu den Besten gehören wollen. Und damit konnte er sein Geld verdienen. Als ich dann an die Schwelle zu «entweder aufhören oder die Nacht auch noch einsetzen» kam, habe ich aufgehört – aber immer mal wieder Ferienvertretungen gemacht. Immer wieder bin ich auf Typen getroffen, die nichts anderes gemacht haben, als gespielt. Welch ein Leben muss das sein? Faszinierend, aber auch traurig, oder?

Man trifft sich

Mit seinen Stammeskollegen hatte man in den internen Foren einen intensiven Austausch über alles: das Spiel, Gott und die Welt, Liebeskummer. Es ist schon faszinierend, dass man auch virtuell wirkliche Freunde findet. Nun hat Stämme aber auch etwas Spezielles. Es gibt jedes Jahr in Deutschland ein Stämmetreffen, das ist so eine Art grosses Pfadilager mit virtuellen Kriegern. Aber eben in echt. Einmal machte ich mich dahin

auf, aus reiner Neugier. Mit wem verbrachte ich da ein bis zwei Stunden pro Tag? Ich stellte mir die meisten ein wenig nerdig, beleibt, bleich oder wie auch immer die klassischen Klischees sind, vor. Beim Treffen kam man auf das Gelände, wo schon den verschiedenen Gruppen ein Platz zugeteilt war. Ich machte mich also auf zu meinem Stamm, mal schauen, wer da so ist. Keiner meiner Mitspieler entsprach meiner Vorstellung! Auch die Profis waren dort und es waren echt lustige Abende am Lagerfeuer. Und so real. Erstaunlich: Während des ganzen langen Wochenendes hat niemand seinen Account geprüft, niemand hat gespielt. Die Welt stand still und drehte sich in der Wirklichkeit weiter. ◆



Einladung für das Berliner Stämme Treffen 2016 – die Community lebt!



Jugendliche, die in den 1990er-Jahren aufwuchsen, mussten während des Schulunterrichts ihr Tamagotchi füttern und hörten erst mit dem Walkman Eurodance und dann mit dem Discman Punkrock. Das war aber nicht alles, was in diesem Jahrzehnt bewegte.

Die 1990er-Jahre – mehr als der Game Boy

Von Michael Weber / Pelé

Ich habe den Verdacht, dass nichts so sehr für die 1990er-Jahre steht wie der Game Boy, womit ein Artikel über dieses Jahrzehnt gerechtfertigt wäre. Und wie üblich überprüfe ich meine Annahme mithilfe der Suchmaschine meines Vertrauens. Und siehe da, schon unter den ersten Treffern findet sich der Game Boy. Meist allerdings in Gesellschaft von Walkman oder Discman und Tamagotchi, hinterlegt mit bunten Farben, vorzugsweise Neonfarben.



Digitale Revolution ...

Während zu Beginn der 1990er-Jahre Super Mario in einer Auflösung von 160 x 144 Pixel in vier verschiedenen Grautönen auf dem Bildschirm herumzappelte, tat er dies am Ende des Jahrzehnts in Farbe mit viermal so viel Arbeitsspeicher. Trotz der wenig spektakulären Fortschritte, wurde der Game Boy zum Sinnbild eines Jahrzehnts, in dem die Digitalisierung im Alltag und im Privatleben Einzug hielt. In den 1990er-Jahren entwickelte sich das Internet, etablierte sich das Mobilfunknetz und zog der Computer definitiv im Privathaushalt ein.



Das Tamagotchi war ein bekannter Weggefährte in den 1990er-Jahren.

... und Auflösung der Sowjetunion

Auf der einen Seite steht der schier unerschöpfliche (erneute) Glaube an den technischen Fortschritt, der allerdings im Frühjahr 2000 einen harten Dämpfer erfährt, auf der anderen Seite steht der Kollaps der Sowjetunion, mit dem auch die Einteilung der Welt in einen kommunistischen Block und einen

kapitalistischen Block ein Ende fand. Die Nachfolgestaaten verstrickten sich in bewaffnete Konflikte, die unterschiedlich lange dauerten und unterschiedlich viele Opfer forderten. Der Kapitalismus wurde als uneingeschränkter Sieger im Duell der Wirtschaftssysteme gefeiert und der Markt noch etwas freier. Sinnbildlich dafür die sehr weitgehende These des «Endes der Geschichte» von Francis Fukuyama.

Parallelen zu heute

Rund zwanzig Jahre sind seit den 1990er-Jahren vergangen, eine ganze Generation ist mit dem wiedervereinten Deutschland, der Europäischen Union und dem Internet aufgewachsen. Es macht den Anschein, dass sich die Welt grundlegend verändert hat. Es hat sich aber inzwischen einiges relativiert und es finden sich offensichtliche Parallelen zu heute: In den Jahren 1991, 1998 und 1999 stellten jeweils über 40 000 Menschen in der Schweiz einen Antrag auf Asyl – das sind mehr als im Jahr 2015. 1992 lehnte das Schweizer Stimmvolk den Beitritt zum EWR ab, die Beziehungen zur EU mussten darauf grundlegend anders geregelt werden – durch die bilateralen Verträge. Diese wackeln nach dem JA zur «Masseneinwanderungsinitiative». Gerade eben hat Grossbritannien das Verhältnis zur EU neu definiert: Gemäss des Ausgangs müsste Grossbritannien in den nächsten zwei Jahren die EU verlassen. Und schliesslich sind viele Browser- und Handygames nicht viel ausgeklügelter als Game Boy-Spiele. Dafür leuchtet der Bildschirm so schön bunt wie die Kleider in den 1990er-Jahren. ◆



Die Sowjetunion löste sich in fünfzehn Staaten auf.

Was haben Game Boy und Spielbus gemeinsam? Natürlich, es dreht sich um das Spiel. Der Game Boy ist ein kleines Gerät, auf das verschiedene Computerspiele geladen werden, der Spielbus hingegen ist ein Bus, der mit Spielgeräten beladen ist.

Spielbus – die Wundertüte auf Rädern

Von Lena Studhalter



Die Idee «Spielbus» entstand 1979, im Internationalen Jahr des Kindes. 1982 gründeten die vier Trägerverbände Verband Katholischer Turnerinnen, Blauring, Jungwacht und die Pfadfinderinnen den Verein. Heute ist Jungwacht Blauring der einzige Trägerverband. Das Spielangebot entwickelte sich immer weiter und ist bis heute an jedem Fest ein Highlight! Aktuell vermietet die Schweizerische Arbeitsgemeinschaft Spielbus zwei Spielbusse, ein Rollomobil, den Menschen-Töggeli-Kasten, die Riesenkugelbahn, 10 000 Holzbauklötze und diverse einzelne Spielgeräte. Bist du neugierig?



Spielbus

Das Angebot beinhaltet ganz unterschiedliche Spiele wie die Rollenspielschienen, Fahr- und Bewegungsgeräte, Jongliermaterial und neu die

Wasser-Kugel-Bahn. Für alle ist etwas dabei und die Spiele können in Gruppen oder einzeln gespielt werden. Beim Spielen mit den Geräten sind nicht nur die Daumen der Kinder und Jugendlichen aktiv, sondern ihr ganzer Körper wird gefordert. Zu den motorischen Anregungen kommen soziale Komponenten hinzu. Am schönsten ist es, wenn die Teilnehmenden draussen ihrem Spiel freien Lauf lassen können. Aber egal ob drinnen oder draussen, das ganze Tun macht einfach viel Spass!

Rollomobil

Das Rollomobil ist ein Bus, der ausschliesslich auf Rollbares «programmiert» ist. Spielmaterial auf Rollen, mit Rollen oder aus Rollen. Die handangetriebenen Lokomotiven, Wagen, Weichen, eine Kreuzung und viele gerade sowie gebogene Schie-

nen bilden die Hauptattraktion im Rollomobil: die Eisenbahn.

Anhänger

Der Menschen-Töggeli-Kasten ist etwas für unsere Fussballfans! Spass auf dem Feld wie auch in der Fan-Zone ist vorprogrammiert. An der Riesenkugelbahn verweilen sich vor allem die Kinder. Es ist unglaublich spannend zu beobachten, wie die Kugeln von den sieben integrierten Spielstationen durcheinander runterrollen. 10 000 Holzbauklötze laden zum Bauen richtiger Grossprojekte ein. Diese ragen manchmal bis zum Himmel, aber fallen ab und zu wieder in sich zusammen.

Kunden

Unsere Kunden sind vielfältig wie das Angebot selbst. Es sind Vereine, Jugendverbände, Gemeinden, Pfarreien, Schulen, Firmen und private Personen, welche beim Spielbus fündig werden. Einige Kunden klopfen schon seit Jahrzehnten immer wieder an, um ihr Fest zu bereichern.

Mieten

Das Sortiment kann per E-Mail definitiv gemietet werden. Im Vorfeld werden Fragen natürlich oft auch per Telefon besprochen. Besonders neue Kunden können sich anfänglich nicht vorstellen, wie die Vermietung unserer Busse abläuft. Die Busse werden von den Veranstaltern, also von den Kunden, selbst gefahren. Sie werden während der Saison (Anfang April bis Ende Oktober) an mehrere Veranstalter nacheinander vermietet. Dazu wird ein Fahrplan erstellt. Der Spielbus wird in Ibach SZ oder beim vorangehenden Benutzer, bei der vorangehenden Benutzerin abgeholt. Der oder die Letzte gemäss Fahrplan bringt den Bus nach Ibach zurück. Das Spielmaterial auf den Anhängern kann an die Busse oder an geeigneten Motorfahrzeuge angekuppelt werden. Alle anderen Spielgeräte kann man mit einem Privatauto in Brunnen abholen. ◆



Die Frage, ob Spiele und Aktivitäten für Knaben und Mädchen interessant sind oder sein müssen, oder eher für das eine der beiden Geschlechter, beschäftigt manches Leitungsteam. Es gibt keine einfache Antwort, hier aber ein paar Gedanken.

Games für Boys und Girls

von David Joller / Jupiter



Mädchen und Knaben, Frauen und Männer, nehmen ihre Fähigkeiten und ihre Rollen in der Gesellschaft unterschiedlich wahr. Einerseits spielt sicher die Prägung der Geschlechterrollen durch die Gesellschaft eine Rolle. Andererseits sind auch körperliche und evolutionäre Faktoren verantwortlich, dass die beiden Geschlechter mit Stereotypen und Rollen befüllt werden.

Gerade während der Wachstumsphase sind die Bedürfnisse und Wahrnehmungen von Jungen und Mädchen unterschiedlich und kommen stark zur Geltung. Dies zeigt sich zum Beispiel beim Begriff der Gesundheit. Für Jungen bedeutet er hauptsächlich körperlich fit zu sein und frei von Verletzungen und Krankheiten. Für Mädchen ist er umfassender, da für sie nicht nur das körperliche Wohlbefinden, sondern beispielsweise auch Schönheit und Akzeptanz in ihrem Umfeld dazugehören.

Pfadgrundlagen betonen Chancengleichheit

Die Thematik der unterschiedlichen Bedürfnisse von Knaben und Mädchen ist auch in der Pfadi ein wichtiger Bestandteil. So halten die Pfadgrundlagen fest, dass ...

... die Teilnehmenden in der Pfadi ihr Rollenverhalten als Mann und Frau erweitern und geschlechteruntypische Fähigkeiten und Fertigkeiten erwerben können.

... die Leitenden die unterschiedlichen körper-

lichen und geistigen Entwicklungen und die damit zusammenhängenden Bedürfnisse berücksichtigen. Damit soll auch Platz für geschlechtergetrennte Aktivitäten sein. Geschlechtergetrennte Gruppen innerhalb gemischter Meuten beziehungsweise Stämme werden für die Wolfs- und die Pfadstufe sogar empfohlen, da dies den Bedürfnissen der Mehrheit der Kinder und Jugendlichen entspricht.

Bewusstsein für geschlechtergerechte Aktivitäten

Eine wichtige Grundlage für gelungene Games für Boys und Girls im Pfadialltag ist das Bewusstsein im Leitungsteam, dass es unterschiedliche Bedürfnisse gibt. Mit gemischten



Leitungsteams ist diese Grundlage vielfach gegeben. Trotzdem hilft es, wenn bei der Vorbereitung die unterschiedlichen Bedürfnisse im Auge behalten werden. So können die Leitenden zusätzlich gezielt die Perspektive des anderen Geschlechts einnehmen. Wenn das alle machen, stärkt das im Team das Bewusstsein für die Thematik, und vermutlich wird auch die Aktivität noch interessanter.

Bei der Planung können folgende Punkte eine Hilfe für geschlechtergerechte Aktivitäten sein:

- ▲ sie sind für beide Geschlechter attraktiv.
- ▲ die verschiedenen Teile halten sich zahlen- und zeitmäßig die Waage, wenn sie eher das eine oder andere Geschlecht ansprechen.
- ▲ sie können körperlich von beiden Geschlechtern bewältigt werden.
- ▲ sie enthalten Bestandteile, die helfen Geschlechterstereotypen zu überwinden. Beispiel: Eine Wanderung in geschlechtergetrennten Leistungsgruppen durchführen, die



- Mädchen stellen das Biwak auf und die Knaben kochen.
- ▲ sie können auch einmal geschlechtergetrennt durchgeführt werden (wobei aber durchaus dasselbe Programm durchgeführt werden kann).

Für Knaben oder Mädchen?

Es sind also viele Aktivitäten geschlechtergerecht umsetzbar, sofern sie entsprechend vorbereitet werden. Natürlich gibt es auch Spiele und Aktivitäten, bei denen eher Knaben im Vorteil sind, zum Beispiel englische Bulldoggen oder andere Kraftspiele. Es gibt aber auch Aktivitäten, bei denen tendenziell Mädchen im Vorteil sind, beispielsweise bei musischen Aktivitäten (behaupte ich hier).

Sowohl Knaben und Mädchen sollen in der Pfadi die Möglichkeit haben, beides auszuprobieren, um auch geschlechteruntypische Fähigkeiten zu entwickeln. Eine Möglichkeit wäre beispielsweise geschlechtergetrennt dieselben Aktivitäten durchzuführen. So können beide Geschlechter Games für Boys und Girls durchführen, aber im «geschützten» Rahmen, ohne dass sich die Knaben beweisen und die Mädchen schämen müssen – und umgekehrt. Interessant ist auch der Ansatz, im gemischten Lager einen geschlechtergetrennten Lagertag durchzuführen.



Zu guter Letzt sei hier eine unvollständige und voreingenommene Liste mit Aktivitäten gegeben, die für das eine oder andere Geschlecht besonders geeignet sind. Welche Ideen für welches Geschlecht besser geeignet sind, sei den Lesenden überlassen.

Baum anschreien: Alle zusammen schreien möglichst laut einen Baum an. Befreit und reduziert die Aggressivität.

Klassische Stafette: Wasser Tragen mit löchrigen Bechern.

Körperpflege: Fussbad mit Naturmaterial oder im warmen Wasserbad.

Sprechcontest: Zwei Gruppen singen Liedanfänge, alle 10 Sekunden abwechseln. Wer weiss am meisten Liedanfänge?

Geschichten weitererzählen: Jede Person erfindet einen Satz. Dabei darf zwischen den Sätzen keine Pause sein.

Wortkombinationen: Zusammengesetzte Wörter bilden, die darauffolgende Wortkombination enthält das zweite Wort der Vorgängerkombination. Zum Beispiel Lagerplatz – Platzregen – Regenschirm. ◆

Webtipp:

www.voila.ch

Buchtipp:

Der Umgang mit den beiden Geschlechtern ist seit jeher eine Herausforderung für Leiterinnen und Leiter. Das akzente 28 «Männedorf – Frauenfeld» des VKP widmet sich diesem Thema. Der Aspekt der geschlechtergerechten Lagergestaltung zieht sich durch das Heft, mit Anispi-Aktivitäten für Mädchen und Knaben sowie mit Tipps zur geschlechtergerechten Lagergestaltung. Bestellung unter www.shop.vkp.ch.



Alle Rohmaterialien

Bienenwachs
Paraffin, Dochte
etc.

bei

LIENERT-KERZEN AG
Kerzen- und Wachswarenfabrik
8840 Einsiedeln
Tel. 055 412 23 81
Fax 055 412 88 14
www.lienert-kerzen.ch
info@lienert-kerzen.ch

LIENERT KERZEN

Für ein gelungenes Pfadilager braucht es auch Material. Die Zeiten, in denen man mit einem Leiterwagen ins Lager reist, sind vorbei.

Büssli laden – Tetris spielen?

Von Michael Weber / Pelé



So ein Pfadilager braucht einiges an Material: Gruppenzelte, Blachen, Seile, Pickel, Spaten, Töpfe, Kochkisten, Verkleidungskisten, Schreibmaterial, Bastelmaterial, Spielmaterial und so weiter. Die Materialliste wird immer länger. Und alles, was man dabei hat, muss nicht während des Lagers organisiert werden. Aber es muss ins Lager transportiert werden! Darum ein paar Tipps, wie man gut und sicher lädt. Das ist beinahe so, wie Tetris spielen.

So viel wie nötig – so wenig wie möglich

Zum Erarbeiten des Programms gehört dazu, dass eine Materialliste erstellt wird. Überlegt euch schon beim Planen, welchen Grundstock ihr sowieso dabei habt. Das gleiche Material kann selbstverständlich bei verschiedenen Gelegenheiten gebraucht werden. Eine clevere Materialliste verhindert, dass ihr Dinge doppelt ins Lager schleppt.



So darf nicht geladen werden!

Entscheidet, was ihr wirklich braucht und besorgt wenn möglich zum Beispiel sperriges Holz für die Pionierbauten vor Ort. Kümmert euch aber frühzeitig darum, eine Woche vor dem Lager hat die Försterin oder der Werkhofchef des lokalen Bauunternehmens keine Zeit mehr, sich um euer Anliegen zu kümmern.

Spielvorbereitung

Der grosse Vorteil gegenüber dem Spiel Tetris besteht beim Laden darin, dass man weiss, wie viele Bausteine man insgesamt hat und diese in selbst gewählter Reihenfolge platzieren kann. Nutzt diesen Vorteil! Überlegt euch schon anhand der Packliste, wie ihr das Material transportieren könnt. Ziel ist es, mit möglichst wenigen Fahrzeugen ins Lager zu reisen. Beachtet bei der Planung auch die Einkaufsmöglichkeiten. Ein eigenes Fahrzeug – auch ein Velo mit Anhänger ist ein Fahrzeug – fürs Einkaufen lohnt sich. Für das Sommerlager ist meist ein Kleintransporter erforderlich. Kümmert euch frühzeitig darum und klärt ab, ob ihr den Transporter für die gesamte Lagerdauer oder nur für die Materialtransporte zur Verfügung habt.

Das Spiel beginnt

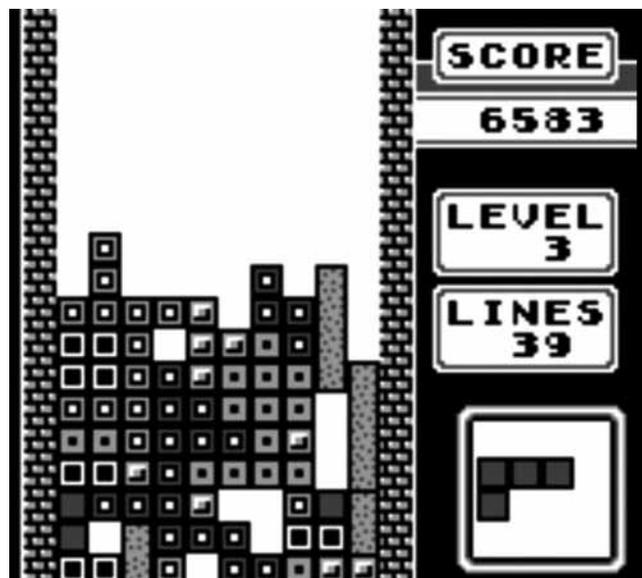
Damit ihr einen Überblick über die tatsächliche Menge erlangt, stellt alles Material an einem idealerweise überdachten Ort, der mit dem Fahrzeug erreichbar ist, bereit. Beginnt erst mit dem Laden, wenn alles bereitgestellt ist. Nur so habt ihr die Gewissheit, dass nicht am Schluss noch das sperrige Fass für die Feuerstelle (in das so gut die Blachen und Seile gepasst hätten) eingeladen werden muss. Folgende Punkte sind nun massgebend:

- ▲ Verteilt das Gewicht regelmässig auf der Ladefläche, die schweren Sachen sind zuunterst, es darf kein Leerraum entstehen.
- ▲ Am besten beginnt ihr mit den Kisten und verteilt diese

über die halbe Ladefläche von vorne nach hinten. Die andere Hälfte der Ladefläche füllt ihr später, darum lasst auch noch Kisten übrig.

- ▲ Achtet, dass die Kisten gefüllt sind und der Inhalt ebenfalls gut verstaut ist.
- ▲ Falls es Leerräume gibt, können diese mit Blachen, Gruppenzelten, Rucksäcken, Seilen etc. gefüllt werden.
- ▲ Nach vorne und auf den Seiten geben die Wände halt. Blachen-Aufbauten bei Transportern sind aber keine stabilen Wände, die Ladung darf sich nicht «anlehnen».
- ▲ Habt ihr die geschätzte Gesamthöhe der Ladung auf der ersten Hälfte erreicht, könnt ihr nun den Rest der Fläche beladen. Wiederum beginnt ihr mit den schweren Kisten.
- ▲ Die grössten Kräfte wirken bei einer Vollbremsung (oder noch viel stärker bei einer Kollision), wenn die Ladung in Bewegung gerät. Die Kraft wirkt horizontal, die Ladung rutscht also nach vorne. Darum ist die Ladung ganz vorne an der Trennwand des Laderaums zur Fahrzeugkabine leicht höher gestapelt.

Überschreitet das Gesamtgewicht nicht! Vor der Fahrt muss sich die Lenkerin oder der Lenker mit dem Fahrzeug vertraut machen. ◆



So sieht das Original aus.

Es muss so im Jahre 1991 gewesen sein, da lag unter dem Weihnachtsbaum das grösste kleine Geschenk, das sich Kinder damals wünschen konnten. Ein grauer Game Boy mit roten Tasten, zwei Spiele dazu: Tetris und Aleyway. Weihnachten und alles, was dazu gehörte, war nun schnell vergessen. Drei Kinder und ein Game Boy führten dazu, dass die Weihnachtsferien 1991 vor allem damit verbracht wurden, auf die Uhr zu schauen, um dem anderen oder der anderen zu sagen, dass er oder sie nicht mehr an der Reihe sei.

Als dann die Schule wieder begann, wurde das Hausaufgabenmachen zu einem Spiessrutenlauf, jeder wollte so schnell wie möglich fertig sein. Immer wenn eine Frage zum Game Boy im Raum stand, wusste unserer Mutter eine Antwort. Wir hatten uns nicht gefragt, warum sie alles wusste. Mütter wissen ja immer alles oder zumindest alles besser.

Als dann Super Mario Land rauskam, spielten wir Kinder immer nur dieses Spiel. Aber oh Überraschung!

Immer wenn man den Game Boy in die Hand nahm, war Tetris drin. Gut macht nichts, ist ja kein Problem. Umstecken, weiterspielen.

Eines Tages kamen wir nach Hause und unsere Mutter trug eine Schiene an der Hand. Sehnenscheidenentzündung. Kann ja mal passieren, wir wussten eh nicht, was das ist. Am Abend folgte am Essenstisch die Auflösung. Unser Vater, nie zurückhaltend, wenn

es um ironische Bemerkungen ging (wir hatten es immer sehr lustig am Tisch), klärte uns auf.

Immer wenn wir in der Schule waren und der Haushalt gemacht war, spielte unsere Mutter Tetris. Da die Handhaltung beim Game Boy-Spielen leider eine ungewohnte war ... musste der Arzt ihr das Spielen für

einige Zeit verbieten.

Der Autor wünscht keine Namensnennung, da seine Mutter vielleicht diese Zeitschrift auch liest ...

Unter den Tisch gefallen



Diesmal ist die Reise nicht ganz so weit. Von der Pfadi Rauti in Näfels führt der Weg zur Pfadi Lachen im Kanton Schwyz.



Der Kompass fragt – VKP-Abteilungen antworten

Von Michael Weber / Pelé, Antworten von Dominique Kessler / Peale (AL) und Pascal Bisig / Mungg (Stv. AL)



- ▲ **KOMPASS:** Im «Super Mario-Universum» finden sich verschiedene Charaktere. Welcher passt am besten zu eurer Abteilung?
 - A:** Luigi (ängstlich und schreckhaft, überwindet die Ängste und kann höher/weiter springen als Mario)
 - B:** Prinzessin Peach (immer höflich und freundlich, selbstlos und grosszügig)
 - C:** Bowser (cholerisch, opportunistisch und hinterhältig, der Bösewicht par excellence)
 - D:** Toad (sehr freundlich, gross und sehr abenteuerlustig)Und natürlich wollen wir wissen, warum ihr diese Wahl getroffen habt!
- **Peale und Mungg:** Toad. Mit 200 Teilnehmenden sind wir eine grosse Abteilung. In unserer über 80-jährigen Vereinsgeschichte haben wir schon einige Abenteuer erlebt wie zum Beispiel der Bau unseres Pfadiheims in Lachen oder die Auslandlager bei unserer Partnerabteilung in Schramberg (Deutschland). Auch das PFF, das 2008 in Lachen stattfand, war ein riesiges Abenteuer. Wir hoffen, es steigt uns nicht in den Kopf (und wir bekommen einen solchen Pilzkopf wie Toad), freuen uns aber riesig auf alle kommenden Abenteuer.
- ▲ **KOMPASS:** Immer wieder wird behauptet, die grösste Konkurrenz der Pfadi seien Computerspiele und Spielkonsolen. Was meint ihr dazu?
- **Peale und Mungg:** Viele Kinder reden an Aktivitäten über Games. Trotzdem finden wir es schön, dass die Kinder regelmässig teilnehmen. Als die grösste Konkurrenz würden wir aber nicht die Computerspiele nennen, denn es gibt

zum Glück noch genug Eltern, die ihre Kinder nicht zu oft spielen lassen.

- ▲ **KOMPASS:** Besonders im Lager war der Umgang mit dem Game Boy jeweils ein Thema. Welche Regeln habt ihr zur Nutzung elektronischer Geräte im Lager, heute wohl vor allem zum Umgang mit dem Smartphone?
- **Peale und Mungg:** Im Wölflilager müssen alle elektronischen Geräte jeweils zu Hause bleiben, was auch ziemlich gut funktioniert. Im Pfadilager dürfen die Leitenden ein Telefon mitnehmen. Es wird aber eingesammelt und nur verteilt, wenn das Fähnli mal ohne Leitende unterwegs ist. So können die Pfadi ihren Standort mitteilen oder in einem Notfall sofort anrufen und die Leiterinnen und Leiter informieren. Alle anderen elektronischen Geräte sind nicht erlaubt im Lager. Im Zelt gibt es auch keine Möglichkeit diese wieder aufzuladen, sollte der Akku mal leer sein. Was ausserdem für alle erlaubt ist, ist ein Radio. Gegen gute Musik haben wir nichts, aber auch dort gibt es das Problem mit den leeren Akkus und dem nicht vorhandenen Strom. Die Leitenden beider Stufen haben für Notfälle ein Telefon dabei, geben sich aber Mühe es nicht vor den Kindern zu benutzen und wenn, dann höchstens zum Telefonieren. In der Piostufe sind wir nicht mehr so streng. Elektronische Geräte sind aber während des Programms nicht erlaubt.
- ▲ **KOMPASS:** Technische Geräte haben immer zwei Seiten: Einerseits verdrängen sie althergebrachte Traditionen, andererseits bieten sie neue Möglichkeiten. Ich denke dabei zum Beispiel an Karte und Kompass versus Navi und GPS. Wo und wie kann das Smartphone und seine Möglichkeiten mit Gewinn in der Pfadi eingesetzt werden?
- **Peale und Mungg:** Wir nutzen das Smartphone viel für Absprachen unter den Leitenden und der Küche, wenn wir unterwegs sind. Aufkommende Fragen werden kurz geklärt.



Wir wären an Nachtübungen, Postenläufen und so weiter leider manchmal echt aufgeschmissen ohne Smartphone. Das Smartphone mit Zugang zum Internet eröffnet auch völlig neue Möglichkeiten für Spiele und Aktivitäten unterwegs, vor allem mit Leitpfadi und Pios. Da haben wir aber noch viel zu lernen. Wir sind am Herausfinden, wie viel althergebrachte Tradition wir erhalten möchten und welche technischen Möglichkeiten wir ausreizen wollen.

▲ **KOMPASS:** Nun aber zurück zum Game Boy. Dieser steht wie kaum etwas anderes für die Neunzigerjahre. Wäre das – die Neunzigerjahre – ein Motto für euch und wie sähe die Ver- und Einkleidung aus?

■ **Peale und Mungg:** Unsere Wolfsstufe war im letzten Jahr zum Thema Super Mario im Lager. Also wären wir nicht grundsätzlich abgeneigt. Super Mario kannten die Kinder noch. Es gibt aber auch viele Themen aus den 90er-Jahren, die unsere Teilnehmenden nicht mehr kennen. Wir denken, dann ist es schwierig ein cooles Motto zu machen. Wenn ein paar Aspekte vom Motto den Kindern aus ihrem Alltag bekannt sind, ist das Abtauchen in eine andere Welt im Lager viel einfacher, als wenn das Motto völlig fremd ist.

▲ **KOMPASS:** Abschliessend möchte ich vom virtuellen zum realen Lagerleben kommen. Spiel, Spass und Freude ist in der Pfadi wichtig. Welches Kurzspiel macht ihr jeweils, wenn es gilt, ein wenig Zeit zu überbrücken?

■ **Peale und Mungg:** Natürlich machen wir ganz viele verschiedene Hosensackspiele. Zu den Favoriten der Kinder zählen sicher Bulldoggä und Laser-Game, weil man sich dabei sehr gut austoben kann.

▲ **KOMPASS:** Zum Lager hat die Pfadi Rauti aus Glarus ebenfalls eine Frage: Liebe Pfadi Lachen, kochen eure Teilnehmenden noch selber in einem Sommerlager oder habt ihr eine gemeinsame Küche mit einem Küchenteam?

■ **Peale und Mungg:** In unseren Lagern bekocht uns jeweils ein eigenes Küchenteam ganz vorzüglich. Das bringt viel Entspannung für das Leitungsteam, da es sich nicht darum kümmern muss. Für die Teilnehmenden ist es spannend, da die Küchencrew nochmals anders ist als das Leitungsteam und auch den einen oder anderen Spass mitmacht

oder Sonderwunsch erfüllt. Im Sommerlager der Wölfe wird jeweils auf der Tageswanderung über dem Feuer gekocht, viele Kinder helfen da gerne mit. Je nach Menüplan dürfen die Kinder manchmal selber ihre Pizza belegen oder ihre Hamburger füllen. In der Pfadistufe kommt es pro Lager zwei- bis dreimal vor, dass die Pfadi selber kochen. Beim Fähnlikochen, auf der Anreise, auf der Wanderung ...

▲ **KOMPASS:** Nun seid ihr an der Reihe und könnt eine Frage an die nächste VKP-Abteilung richten. Was möchtet ihr wissen?

■ **Peale und Mungg:** Was für Lager führt ihr in eurer Abteilung durch? Wann seid ihr im Zelt, wann im Haus und warum?

▲ **KOMPASS:** Und aus welchem Kanton soll die Pfadiabteilung stammen?

■ **Peale und Mungg:** Wir wählen den Thurgau, weil die Thurgauer einen witzigen Dialekt und die besten Äpfel haben ;-).

Herzlichen Dank für eure spannenden Antworten! ◆



Pascal Bisig / Mungg (Stv. AL) und Dominique Kessler / Peale (AL).

Name: Pfadi Lachen
Ort: Altendorf, Lachen, Wangen, Tuggen, Schübelbach, Buttikon, Reichenburg, Galgenen
Pfarrei: Heilig Kreuz, Lachen SZ
Gründungsjahr: 1934
Abteilungsart: gemischte Abteilung
Grösse: 200 Biber, Wölfe, Pfadis, Pio und Rover
Farben der Gravatten: schwarz und rot für die Kinder, plus je nach Stufe eine andere Randfarbe für die Leitenden

VKP-aktuell

Präses fragen Barny

In der Vorbereitung auf das Sommerlager haben wir immer wieder die Diskussionen, was passiert, wenn wir eine Jublaschar treffen. Von «die binden wir an den Baum» zu «wir werden ihre Fahne klauen» ist immer alles vorhanden. Warum hassen sich Pfadi und Jubla denn so?

Antwort:

Also als erstes muss man ja mal festhalten, niemand kann die Pfadi wirklich hassen. Denn wir sind ja so ein toller Verein :-). Ich habe die Frage mal an meinen Kollegen bei der Jubla, Valentin Beck, weitergegeben. Hier als erstes seine Antwort:



Tja, zumindest aus Jubla-Perspektive kann von «Hass» zwischen Jubla und Pfadi keine Rede sein – zumal wir in der Jubla ja sowieso offen für alle sind – und die ganze Welt umarmen ...

Es handelt sich wohl eher um so etwas wie ein natürliches Konkurrenz-Phänomen. Konkurrenz weniger im Sinne von Kampf um Mitglieder, sprich Kinder und Jugendliche. Denn die wenigsten Scharen ... uuups Abteilungen ... decken geografisch dasselbe Gebiet und/oder dieselbe Zielgruppe ab. Die spürbare Konkurrenz lässt sich wohl eher auf die öffentliche Wahrnehmung und die mediale Berichterstattung zurückführen. Welche «Marke» kommt im Tagesschau-Bericht über die Aktion 72h oder im 20 Minuten über die Sommerlager-Saison vor: Die Pfadi? Jungwacht Blauring? Die Cevi? «Die Jugendverbände» als Ganzes?

Unter anderem auch deshalb hat sich die Jubla 2015 eine Vision – also eine persönliche Motivation – gesetzt, um das Beste aus der Arbeit mit und für Kinder und Jugendliche rauszuholen: So will die Jubla bis im Jahr 2025 als «die stärkste und anerkannteste Marke für hochwertige und sinnvolle Freizeitgestaltung in der Deutschschweiz» wahrgenommen werden, ohne dabei andere Freizeitangebote in den Schatten zu stellen.

Viel mehr als um direkte Konkurrenz geht es meiner Meinung nach jedoch um die eigene Identität: Man grenzt sich vom An-

deren ab, um zu definieren, wer man selbst ist. Je näher einem dieses Andere ist, desto stärker scheint man sich abgrenzen zu wollen. Das erinnert mich irgendwie an verschiedenste politische Ereignisse, Verhältnisse zu gewissen Nachbarstaaten und auch gesellschaftliche/zwischenmenschliche Phänomene ...

Tatsächlich hab ich an Bahnhöfen, auf Zeltplätzen und in Bädern zwischen der Pfadi und der Jubla schon Szenen erlebt, für die «Abgrenzung» ein sehr verharmlosender Begriff wäre. Stimmt aber meine obige These über Abgrenzung, so zeigt das lediglich, wie nahe wir einander sind. Schliesslich verfolgen wir ja die gleichen Ziele und ziehen dabei am selben Strang. Im Zentrum steht ein abwechslungsreiches und sinnvolles Freizeitangebot für Kinder und Jugendliche.

Nun gut, diese Perspektive von Valentin scheint nachvollziehbar und ich würde das auch unterstützen. Auch ich finde, es darf keinen Hass geben zwischen der Jubla und der Pfadi. Konkurrenz ist gut, sehr gut vor allem, wenn sie zu Höchstleistungen anregt, welche wieder getoppt werden sollen. Also sollte man nicht die Fahne klauen, sondern seine Fahne so hoch hängen, dass sie im Jubla-Lager nebenan Schatten wirft, und dabei selbstverständlich die Sicherheitsvorschriften einhalten. Oder man ist kreativer im Lagerprogramm und auch unter dem Jahr, sodass niemandem was anderes übrigbleibt, als zur Pfadi zu kommen, der schweizweit – oder gar weltweit? – stärksten Marke für hochwertige und sinnvolle Freizeitgestaltung.

Aber auch ich kenne die Beispiele, von denen Valentin spricht. Vor allem in der Vergangenheit haben sich die Abteilungen und Scharen manchmal sehr stark bekämpft. Warum, das wussten sie damals nicht und wissen es noch heute nicht. Darum lohnt es sich, mal mit den Leiterinnen und Leitern über diese ständige Konkurrenz, bisweilen sogar diesen Hass, zu sprechen. Könnte es sein, dass sie jeden Tag miteinander in die Schule gehen, aber sobald sie Pfadihemd und Foulard tragen, vergessen, was es im Pfadigesetz heisst? Oder gibt es ganz konkrete Gründe, Vorfälle die man selber erlebt hat? Dann sollte man veranlassen, dass die Scharleitung und die Abteilungsleitung zusammensitzen und mit dem Jublapräses zusammen die Aussprache gesucht wird. Vielleicht kann man dann die Konkurrenz auch in einem Jahreswettbewerb messen. Und bitte, es ist ja keine Frage, wer diesen Wettbewerb gewinnt!

Valentin und Barny weisen in ihrer Antwort oben auf die

gesunde Konkurrenz hin, die anspornen kann. Dass sich die Jubla und Pfadi nahe sind, stellen wir immer wieder fest. Wir stellen aber gleichzeitig fest, dass es immer wieder mehr oder weniger feine Nuancen sind, worin sich die Pfadi und die Jubla unterscheiden. Und da Identität und besonders die Identifikation mit der eigenen Abteilung bei Jugendverbänden enorm wichtig sind, denn nur bei einer hohen Identifikation sind die Leiterinnen und Leiter bereit, ehrenamtlich so viel zu leisten, werden diesen Unterschieden viel Wert beigemessen. Das kann manchmal übersehen werden, da die Arbeit als Präses im Grundsatz überall sehr ähnlich ist und sehr viel während der Ausbildung gelernt wurde. Für die Zusammenarbeit mit der lokalen Pfadi können diese kleinen Unterschiede aber über Gelingen oder Misslingen entscheiden. Es lohnt sich also, die Pfadi in ihren Grundzügen kennenzulernen. Und am einfachsten ist das natürlich an unseren Anlässen!

Präsestagung

Wir haben schon ein paar Anmeldungen, wir sind aber auf weitere angewiesen!

Am 26. August findet die dritte Präsestagung des VKP statt, von 10.15 Uhr bis 16.30 Uhr in unseren Räumlichkeiten am St. Karliquai 12 in Luzern. Wir organisieren die Präsestagung zusammen mit der Pfadibewegung Schweiz (PBS). Orinoco, Kernaufgabenleitung Betreuung und Ausbildung bei der PBS, wird am Morgen die verschiedenen Betreuungsrollen vorstellen, mit einem Fokus auf mögliche Rollenkonflikte. Nach dem Mittagessen wird Barny die Handlungsmöglichkeiten des/der Präses in einer Krise erläutern. Anmelden kannst du dich ganz einfach per Mail an vkp@vkp.ch. Für Schnellentschlossenen hat es immer noch einen Platz frei.

Roverwache – für Präses

Vom Freitagabend 2. September bis Samstagmorgen 3. September veranstaltet der VKP zusammen mit der juse-so Kirchliche Fachstelle Jugend eine Roverwache in Olten. Als Präses kannst du für deine Abteilung auch Roverwachen anbieten. Wie das geht und auf was du achten musst, erfährst du in dieser Nacht. Du bist aber auch herzlich eingeladen, wenn du ein alter Hase in Sachen Roverwache bist und einfach Lust hast, daran teilzunehmen.

Denk dran!

Präsekurs 2017 am 13. und 14. Januar 2017 in Malters (LU).
VKP-Delegiertenversammlung 2016 am 4. November 2016 in Aesch (BL).

Tourismus-, Personal-, Gruppenunterkünfte



Matratzen
Matelas
Matratzen

T 062 758 35 66
F 062 758 35 67
www.artlux.ch
info@artlux.ch



- Schaumstoff-Matratzen
- Matratzen-Überzüge
- Bettwaren für den Objektbereich
- Etagenbetten aus Holz und Metall



IHR VEREINSAUSRÜSTER

Jim Bob®
JB

GRATIS
KATALOGE
ANFORDERN

WWW.JIMBOB.CH

Jim Bob AG
Fohlochstr. 5a - 8460 Marthalen
Tel.: 052 305 40 00 - info@jimbob.ch

Bildquellen:

Titelseite: www.pixelkin.org.

Seiten 2 und 3: gemeinfrei, www.wikimedia.org; Evan-Amos, www.wikimedia.org.

Seiten 4 und 5: Copyright InnoGames; kayka, www.forum.die-staemme.de.

Seite 6: Thomas Sienicki, www.wikimedia.org; Sue Anne Kime / Paul Stich, Global History, N & N Publishing.

Seite 7: Schweizerische Arbeitsgemeinschaft Spielbus, www.spielbus.com.

Seiten 8 und 9: Loozrboy, www.flickr.com.

Seiten 10 und 11: Schaffhauser Polizei, www.shpol.ch; fraisfrais.com.

Seiten 12 und 13: Pfadi Lachen.



Du suchst konkrete Ideen für deine Aktivitäten mit den Pfadi oder anderen Jugendlichen? Du suchst auch Anregungen und Impulse für dich? Der KOMPASS ist genau das Richtige für dich: *Verständlich – Kreativ – Praktisch.*

Der KOMPASS ist von Pfadi für Pfadi gemacht. Im KOMPASS werden Themen, die die Jugendlichen interessieren, aufgearbeitet, hinterfragt und mit praktischen Ideen für die Arbeit mit Jugendlichen bereichert. Die Praktipps sind ideal zum Sammeln.

Der KOMPASS erscheint sechsmal jährlich.

Ich möchte

eine gratis Probenummer

Jahresabo (32.– Fr.*)

* Detaillierte Abopreise siehe rechte Spalte.
Einsenden an: VKP, KOMPASS, St. Karliquai 12,
6004 Luzern, vkp@vkp.ch

Vorname:

Name:

Adresse:

PLZ und Ort:

Unterschrift:

Game Boy

- 2 Fluch und Segen
- 4 Online kämpfen und Freundschaften schliessen
- 6 Die 1990er-Jahre – mehr als der Game Boy
- 7 Spielbus – die Wundertüte auf Rädern
- 8 Games für Boys und Girls
- 10 Büssli laden – Tetris spielen?
- 12 Der Kompass fragt – VKP-Abteilungen antworten
- 14 VKP aktuell

Zutreffendes ankreuzen: Weggezogen Adresse ungenügend
 Gestorben Abgereist ohne Adressangabe Unbekannt

PP 6004 Luzern, St. Karliquai 12
Adressberichtigung melden

KOMPASS

Nr. 4/2016, 77. Jahrgang, erscheint sechsmal jährlich
ISSN 1661-3996

Herausgeber

Verband Katholischer Pfadfinderinnen und Pfadfinder VKP

Jahresabonnement

Für aktive Pfadi Fr. 32.–, sonst Fr. 37.–
(Ausland Fr. 35.–/40.–)

Das Abonnement ist nur auf Jahresende schriftlich kündbar. Postkonto: 60-21832-5

Redaktion und Adressänderungen

Zeitschrift KOMPASS, VKP
St. Karliquai 12, 6004 Luzern
Tel. 041 266 05 00
e-mail: kompass@vkp.ch, Internet: www.vkp.ch

Druck und Versand

Cavelti AG, Gossau

Gestaltung und Inserate

creAzzione, Doris Slamanig,
Sonnmat 16 b, 6044 Udligenswil / LU
Telefon 079 721 65 14
doris@creazzione.ch

KOMPASS-Equipe

Thomas Boutellier, Olten; David Joller, Bern; Michael
Weber, Buchs AG; Andreas Mathis, Stans; Christine Moos,
Ballwil; Norina Stricker, Olten