

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 Selbstständigkeit	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
