



# ZEITREISE

Denkaufgaben  
Kreativaufgaben  
Aktionsaufgaben

1956 kommt Lady Clave nach Deutschland!  
Begrüßt sie mit frenetischem Jubel!

Welche\*r berühmte\*r Astronaut\*in war Pfadfinder\*in?  
• Neil Armstrong  
• Alexander Gerst  
• Walentina Terschkowa

Binde den Pfadfinderknoten, der für euch auf einer Fahrt am wichtigsten ist.

Wann gründeten sich nach dem 2. Weltkrieg Pfadfinder\*innen-Gruppen?  
• 1945  
• 1947  
• 1951

1993 treten Pfadfinder\*innen mit der AKTION COURAGE für entlich gegen Fremdenfeindlichkeit und Gewalt an.  
Denkt euch eine Parole aus, mit der ihr euch ebenfalls gegen Fremdenfeindlichkeit und Gewalt positioniert!

110 Jahre Pfadfinder!  
Schreibt ein vierzeiliges Gedicht zu diesem Anlass.

22.02.1926 feiern die Pfadfinderinnen den Thinking Day. Als Datum wird der Baden-Powell und seiner Frau Clave gewählt.  
Singt den beiden ein Geburtstagsständchen.

Am 08. Januar 1941 stirbt Robert Baden-Powell mit fast 84 Jahren.  
Welches Waldläuferzeichen hat B.P. auf seinem Grabstein? Zeichnet es!

1928 wurde der Weltverband „World Association of Girl Guides and Girl Scouts (WAGGGS)“ gegründet. Wofür setzt sich WAGGGS hauptsächlich ein?  
• Umweltschutz  
• Erziehung zu Demokratiefähigkeit  
• Gleichberechtigung von Frauen und Mädchen

1894 erschien „Das Dschungelbuch“ von Rudyard Kipling. Bipi hat es für seine Wölflingsarbeit übernommen.  
Schreibt in 60 Sekunden möglichst viele Charaktere aus dem Dschungelbuch auf.

**Material:** Spielplan, Spielfiguren, Stoppuhr, Zettel, Stifte, dünnes Seil

**Spielanleitung:**  
Die Mitspieler\*innen teilen sich in je nach Anzahl in zwei bis vier Kleingruppen mit mindestens zwei Spieler\*innen auf. Jedes Team wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld. Die\*der Spielleiter\*in liest die Aufgabe des ersten Spielfeldes laut vor. Das Team, das die Aufgabe als erstes beantwortet bzw. als erstes erledigt, darf seine Spielfigur ein Feld vorsetzen. Dann liest die\*der Spielleiter\*in die zweite Aufgabe vor, die die Teams wiederum im Wettbewerb erfüllen. Das jeweils schnellste, beste Team darf wieder ein Feld vorrücken. Die\*der Spielleiter\*in liest die Aufgaben der Reihe nach vor, unabhängig davon, auf welchem Spielfeld die Spielfiguren stehen. Das Team, das am Ende am den weitesten Weg durch die Zeit geschafft hat, hat gewonnen. Ihr habt Lust bekommen, weiter durch die Zeit zu reisen? Auf [www.thinkingday.de](http://www.thinkingday.de) findet ihr viele weitere Aufgaben und eine angepasste Spielanleitung.

