

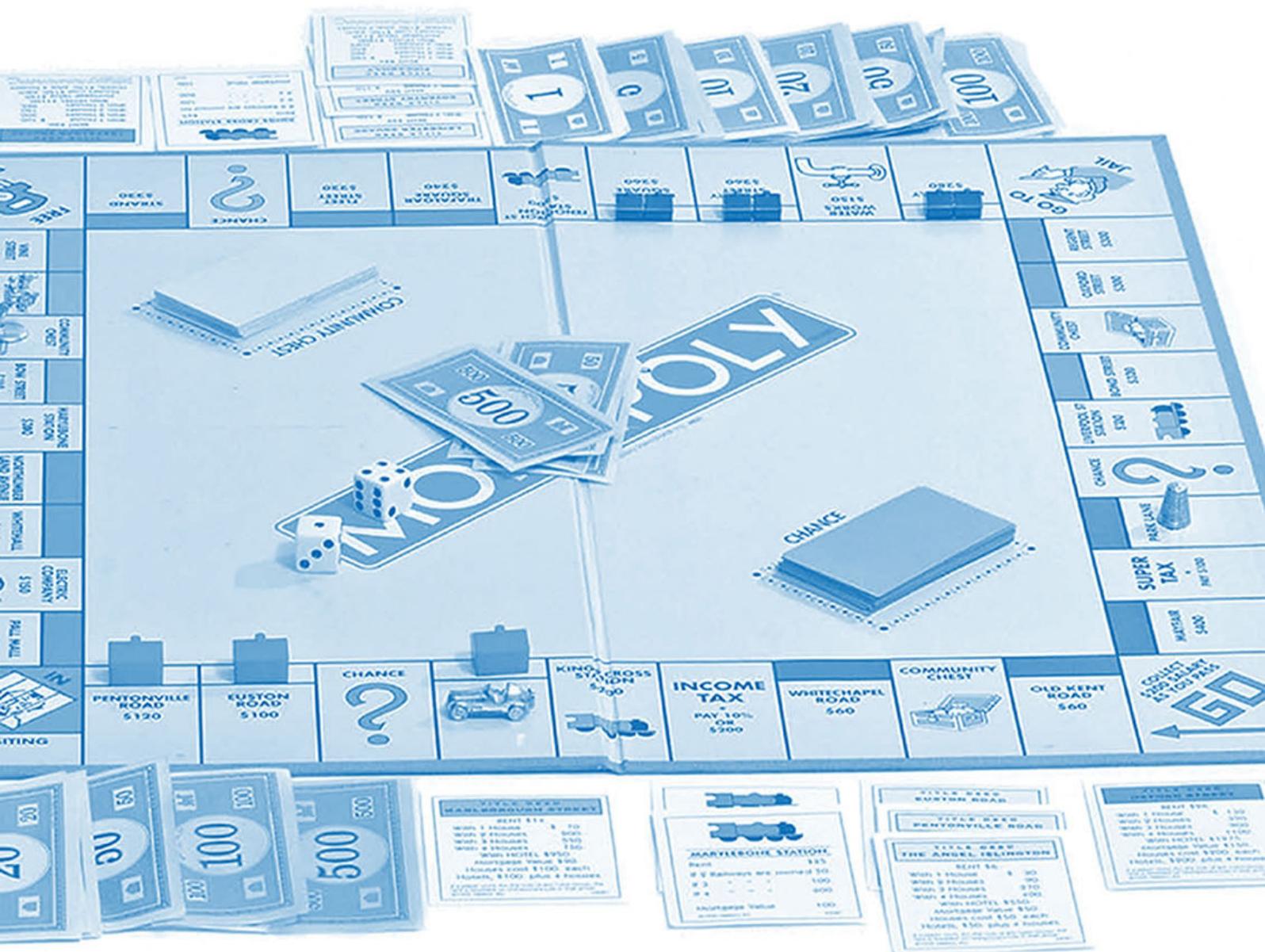


Verband Katholischer Pfadi

# KOMPASS

Pfadzeltschrift für Leiterinnen, Leiter und Präses

[www.kompass.vkp.ch](http://www.kompass.vkp.ch)



## Monopoly

Nr. 1 / 2013

Eine Bank als Arche Noah

Land her oder Leben!?

Blachen-Monopoly

*Auch in der Pfadi stehen wir oft im Einkaufsladen und fällen Entscheidungen darüber, was die Pfadis essen sollen oder nicht. Sollen wir die Pfadikasse oder die Interessen der Natur mehr achten? Ein Test und einige Tipps*

# Regional und nachhaltig essen und einkaufen

Von *Andreas Mathis / Mugg*



Antworten ankreuzen, Punkte zusammen zählen und mit der Auswertung am Schluss vergleichen.

▲ *Ronda hat genug: Zum dritten Mal haben die Schnecken ihr die frisch gepflanzten Blumensetzlinge abgefressen. Der Drogist empfiehlt ihr Schneckenkörner. Was würdest du tun?*

- 3 Andere Blumensetzlinge suchen, die den Schnecken nicht schmecken.
- 0 Einen Schneckenzaun kaufen.
- 6 Schneckenkörner streuen.

▲ *Bauer Pips plant den Stall für seine 4000 Hühner umzubauen. Um den Tieren jederzeit Auslauf ins Freie zu ermöglichen, muss er 60 000 Franken investieren. Was rätst du?*

- 6 Vergiss es! Das kommt viel zu teuer.
- 3 Kläre zuerst ab, wie viel mehr du für die Freiland Eier verlangen kannst.
- 0 Keine Frage, du musst den Hühnern den Freilauf verschaffen.

▲ *Guru steht im Supermarkt vor der Fleischvitrine: Soll er soll er den Pfadi heute Abend zu Kartoffelgratin und Bohnen Lammgigot aus Neuseeland oder Filet vom Schweizer Natura Beef servieren? Was würdest du wählen?*

- 0 Natura Beef! Das kostet zwar, ist aber tierfreundlich und naturnah produziert.
- 6 Lammgigot! Das ist fein und erst noch günstig.
- 3 Bratwürste! Die sind günstig und das Fleisch kommt aus dem Inland.

▲ *Biobauer Frosch bietet auf seinem Hof Milch, Joghurt, Quark, Saisongemüse und Obst an. Die meisten Kunden kommen nach Feierabend mit dem Auto zum Einkaufen. Frosch empfindet das als recht unökologisch. Er sucht nach einem Ausweg. Was empfiehlst du?*

- 6 Nichts ändern. Es ist doch gut, dass der Verkauf läuft.
- 3 Zwei Lösungen prüfen: Den Verkauf ab Hof stoppen und einen Hauslieferdienst starten. Oder mit anderen Biobauern einen Laden oder einen Marktstand im Dorf einrichten.

0 Für Kunden einen Anreiz schaffen, anders auf den Hof zu kommen; zum Beispiel in Form eines Gratisapfels oder ein Glas Milch.

▲ *Die Lebensmittelhändlerin Puck bietet im Februar Erdbeeren aus Israel an. Dir läuft das Wasser im Mund zusammen. Was machst du?*



3 Schlucken und auf Ende Mai warten, wenn die Schweizer Erdbeeren kommen.

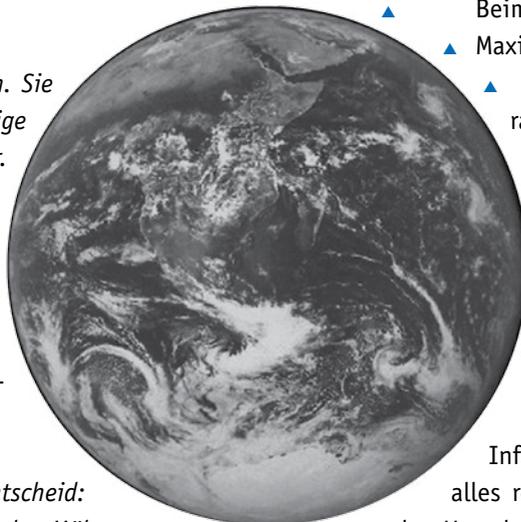
6 Sofort kaufen.

0 Kurzentschlossen in den Laden gehen und Puck aufklären, wie unökologisch ihr Verhalten ist.

- ▲ *Piccolo hat einen mittelgrossen Bauernhof und ist auf jeden Quadratmeter Boden angewiesen. Er entschliesst sich, auf seinem Land entlang dem Bachufer 80 Meter Hecke zu pflanzen. Wie beurteilst du diesen Entscheid?*  
6 Dumm, da gehen ja 500 Quadratmeter Land verloren.  
0 Super, ich möchte gern beim Pflanzen helfen!  
3 Vorsicht – zuerst einmal alle Vor- und Nachteile aus ökologischer und wirtschaftlicher Sicht abwägen und dann entscheiden.

- ▲ *Filou lädt zu einer Pfadiparty ein. Sie ärgert sich über das langweilige Geschirr und kauft Plastikbecher. Was meinst du dazu?*  
0 Es gibt doch Wegwerfgeschirr, das sich kompostieren lässt.  
3 Herumtelefonieren: Wer hat coole Gläser.  
6 Klar, ich würde auch Plastikbecher kaufen.

- ▲ *Rebbauer Gonzo steht vor dem Entscheid: Soll ich – obwohl kaum Zeit für das Mähen – das Gras zwischen den Reben wachsen lassen und damit ein vielfältiges Insektenleben in meinem Rebberg fördern? Was schlägst du vor?*  
3 Gras wachsen lassen und einige Weinkunden zu einem Rebfest mit Mähen einladen.  
0 Keine Frage: Gras wachsen lassen und mähen. Die Zeit muss man sich nehmen.  
6 Das Gras mit einem Spritzmittel abbrennen, das gibt weniger Aufwand.



### Nachhaltig essen im Pfadilager beginnt beim Einkauf!

- ▲ Saisonale und regionale Produkte bevorzugen, wenn möglich Produkte mit ökologischen und tierfreundlichen Auflagen.
- ▲ Keine eingeflogenen Lebensmittel kaufen
- ▲ Viele frische Produkte, möglichst wenig Konserven in Dosen verwenden

- ▲ Beim Bauer in der Nähe einkaufen
- ▲ Maximal drei Mal pro Woche Fleisch essen
- ▲ Leitungswasser dem Mineralwasser in Flaschen vorziehen
- ▲ Produkte mit (aufwändiger) Verpackung meiden, Abfall trennen und entsorgen
- ▲ Möglichst selten verarbeitete Produkte einsetzen
- ▲ Keine Lebensmittel verschwenden

Informiere dich früh genug, was du alles regional im Dorf oder bei Bauern in der Umgebung beziehen kannst. Viele Bauern backen Brot, bieten Gemüse, Obst und Milchprodukte an. Es gibt viele Verzeichnisse im Internet, wo in der Region Lebensmittel nachhaltig eingekauft werden können. Die sind im Endeffekt kaum teurer als andere Produkte, welche im Grossmarkt in viel zu grossen Mengen eingekauft und anschliessend weggeworfen werden.

So kannst du den Menuplan im Lager regional und nachhaltig gestalten! ◆

### Auswertung

#### 0 – 18 Punkte

Dein Herz schlägt für die Natur, egal was es kostet. Du setzt dich für Nachhaltigkeit ein und willst etwas verändern. Du bist auch bereit, die entsprechenden Kosten zu tragen.

#### 22 – 30 Punkte

Du wägst ab zwischen Ökologie und Ökonomie und suchst Lösungen, die beiden Ansprüchen genügen. Dazu brauchst du Herz, Kopf und viel Kreativität.

#### 31 – 48 Punkte

Du nimmst dir, was das Leben leicht macht. Deine Kasse stimmt, und du kommst auf die Rechnung. Das kann dich im Moment zufrieden stellen. Es ist eher kurzfristig, weil wir der natürlichen Umwelt Sorge tragen sollten.

### Ideen / Webtipps

[www.schnitz-und-drunder.ch](http://www.schnitz-und-drunder.ch): gut ernährt ins Leben starten  
REGI&NA, regional und nachhaltig ernähren: Bildungswerkstatt Bergwald

[www.suissebalance.ch](http://www.suissebalance.ch): diverse Unterlagen und Dokumente zur Ernährung

*Der Lagerplatz ist ein wichtiger Baustein für ein gelungenes Lager. Deshalb muss er wohl überlegt ausgewählt werden.*

# Sorge tragen zum (Lager-) Boden

Von Michael Koch / Pelé



## Vor dem Lager

Erstellt eine Liste mit allen möglichen Kriterien für einen Lagerplatz wie Grösse, Lage, Erreichbarkeit, Infrastruktur, Möglichkeiten für Lagerbauten etc. Einigt euch im Team, was unbedingt erfüllt sein muss. Bei der Suche hilft euch die Lagerplatz-Datenbank der Pfadistiftung <http://www5.scout.ch/de/3/pfadistiftung/lagerplatzsuche>, oder vielleicht bekommt ihr von anderen Pfadis einen Tipp. Ansonsten könnt ihr euch auch mithilfe einer Karte 1:25 000 auf die Suche machen.



Das ist zeitaufwendig, kann aber ein lustiger Teamausflug sein. Wenn ihr einen geeigneten Lagerplatz gefunden habt, müsst ihr die Landbesitzer ausfindig machen. Erklärt ihnen euer Anliegen und was es bedeutet, ein Pfadilager durchzuführen. Klärt ab, wo ihr Feuerstellen und die Latrine einrichten könnt und welche Lagerbauten ihr erstellen dürft. Das Tragen der Pfadikrawatte erleichtert euch vieles! Um gegenseitige Missverständnisse zu vermeiden solltet ihr unbedingt einen Mietvertrag abschliessen. Hilfsmittel und Vorlagen findet ihr unter <http://www5.scout.ch/de/pfadialltag/lager/hilfsmittel>.

## Während des Lagers

- ▲ Vereinbart mit dem Landbesitzer zu Beginn des Lagers, oder noch besser im Vorlager, einen Termin für die Übernahme des Lagerplatzes.
- ▲ Haltet euch an die Absprachen, schont angrenzende Felder, geht respektvoll mit der Natur um.
- ▲ Achtet darauf, dass der Boden möglichst unversehrt bleibt: Stecht Rasenziegel aus, mit denen ihr die Löcher wieder decken könnt. Die ausgehobene Erde lagert ihr am einfachsten auf einem Bauplastik – macht nicht einfach auf der Wiese einen Erdhaufen.
- ▲ Stellt die Zelte so auf, dass das Wasser abfliessen kann. Wenn ihr Gräben anlegt, stecht Rasenziegel aus.
- ▲ Verwendet wenn möglich keine Nägel und keinen Draht. Schnell übersieht ihr beim Aufräumen etwas. Das kann zu Verletzungen bei Tieren führen.
- ▲ Weicht bei anhaltendem Regen oder wenn die Wiese sehr feucht ist, für Spiele auf einen Sportplatz beim Schulhaus (nach Absprache) oder in den Wald aus.

## Am Ende des Lagers

- ▲ Entfernt alle Steine, die ihr für die Verankerung der Masten und die Abgrenzung der Feuerstelle verwendet habt, sorgfältig aus der Wiese. Schüttet nicht einfach Erde darüber, die Steine gelangen bei späterem Umpflügen des Bodens wieder an die Oberfläche.
- ▲ Füllt die Löcher und Gräben wieder mit Erde und setzt die Rasenziegel ein.
- ▲ Vergesst auch die Feuerstellen im Wald nicht.
- ▲ Räumt den Lagerplatz gewissenhaft auf und lasst keinen Abfall zurück.
- ▲ Macht mit dem Landbesitzer einen Termin für die Übergabe ab. ◆

*Wieso nicht wieder einmal ein Spielturnier für die Leiter auf die Beine stellen? Besonders während den kalten und regnerischen Tagen bestimmt eine gute Idee.*

# Es muss nicht immer Monopoly sein

Von Norina Stricker / Achaiah



Jedes Jahr erscheinen Dutzende von neuen Brett- und Gesellschaftsspielen. Da ist es schwierig, den Überblick zu behalten, welche Spiele geeignet für ein Spielturnier wären. Vorzugsweise sollten die Spiele nicht zu lange dauern, so dass rotiert werden kann. Alleine schon aus diesem Grund ist Monopoly vielleicht nicht das geeignetste Spiel... Einige Vorschläge.

## Ohne Furcht und Adel

*Spieldauer: 60 Minuten*

*Für 3 bis 7 Spielende*

Das Spiel besteht aus Charakterkarten, Bauwerkarten und Goldmünzen. Ziel ist es, eine Stadt mit acht Bauwerken zu erschaffen. Der Reiz besteht darin, dass in (fast) jeder Runde der Startspieler wechselt und man auch in (fast) jeder neuen Runde einen anderen Charakter darstellt. Die Charaktere haben alle verschiedene Eigenschaften oder Fähigkeiten, die das eigene Spiel vorantreiben können. Ein spannendes Spiel mit abwechslungsreich gezeichneten Spielkarten.



## Kalimambo

*Spieldauer: 20 bis 30 Minuten*

*Für 3 bis 7 Spielende*

Mambo, das Nashorn, und Kali, eine neu entdeckte Spezies, sorgen für Chaos und nehmen die Tropenforscher auf die Schippe. Die Expeditionsreihe wird immer wieder angerempelt und ab und zu trifft man auf ein Hindernis in Form eines Elefantenhaufens. Ein lustiges Spiel, für das es vor allem eine grosse Portion Glück braucht.

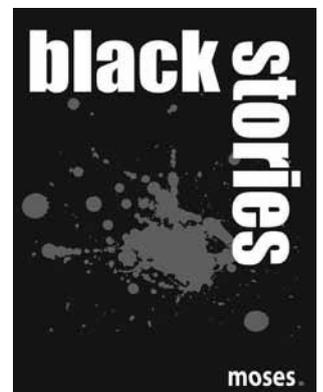


## Black Stories

*Spieldauer: je nach Gusto*

*Ab 2 Spielenden ein Spass*

Ein altbekanntes Spiel, das aber dank der vielen Editionen immer wieder Spass und vor allem Spannung bereitet. 50 knifflige Fälle, die die Spielenden nur durch Fragen, die mit Ja und Nein zu beantworten sind, lösen können. Zur Zeit gibt es acht Ausgaben und einige Spezialausgaben – einige Fälle gibt es also bestimmt noch zu lösen! ◆



*Monopoly mal anders, typisch Pfadi eben. Nicht Strassen und Häuser, sondern Blachen und Heringe sind heiss begehrt. Schliesslich hat ein Pfadi am liebsten das Zeltdach oder das Himmelszelt über dem Kopf.*

# Blachen-Monopoly

Von Alexandra Burnell / Fresh



## Material

- ▲ 36 Blachen
- ▲ 36 Blachenschnüre
- ▲ 36 Zelteinheit (mit Heringen und Zeltstöcken)
- ▲ zwei Würfel
- ▲ rotes, gelbes, grünes und blaues Papier
- ▲ Zündhölzer zum Knobeln
- ▲ Chance-Karte
- ▲ Spielgeld z.B. farbige Glassteine
- ▲ Theaterschminke
- ▲ Chance-Schatulle
- ▲ ev. Pfaditechnikbuch mit Bauanleitung für Blachenzelte

## Ziel des Spiels

Vier Gruppen spielen Monopoly in Lebensgrösse. Anstatt Strassenamen werden Blachen gekauft. Die Gruppe, die innerhalb von einer Stunde am meisten Blachen und die dazu gehörende Blachenschnüre und Zelteinheiten erspielt, gewinnt (pro Blache eine Schnur und eine Zelteinheit). Nur vollständige Einheiten zählen.



Variante: Die Gruppe gewinnt, die aus dem gesamten erspielten Material das kreativste, praktischste, und/oder am korrektesten geknüpft Zelt baut.

## Vorbereitung

**Chance-Karten:** Etwa 15 Chance-Karten mit Aufgaben schreiben. Mit den Karten kann Geld verdient, aber auch verloren werden. Zum Beispiel eine Busse bezahlt, Felder vor- oder zurückgegangen, im Team ein Lied gesungen und damit Geld verdient, Steuern für Blachen bezahlt werden, usw.

**Spielfeld:** Das Spielfeld wird von insgesamt 32 Blachen umrahmt, pro Seite acht aneinander gereihete Blachen. Eine Blache an einer Ecke ist als Startfeld angeschrieben. Die Eckblache schräg gegenüber ist mit «Chance» angeschrieben. In der Mitte des Spielfelds befindet sich die Würfelzone auf einer Blache.

**Gruppe:** Es werden vier gleichgrosse Gruppe gebildet und ihnen je eine Farbe zu geteilt (rot, gelb, grün, blau). Maximal 20 Spielende. Die Gesichter werden in der Gruppenfarbe angemalt. Jedes Team richtet ausserhalb des Blachenquadrats ihr kleines Revier ein, wo es Material und Geld deponieren kann. Ausserdem wird bestimmt, wer welche Aufgabe übernimmt. Die Aufgaben können während dem Spiel gewechselt werden. Jede Gruppe erhält ihr Startkapital.





## Spielablauf

Auf den Blachenfeldern: Wie beim herkömmlichen Monopoly wird gewürfelt und die entsprechende Zahl mit der Spielfigur vorgerückt. Eine Blache ist ein Feld. Ist das erreichte Feld noch unverkauft, kann es erstanden werden. Verkaufte Blachen werden mit der entsprechenden Gruppenfarbe versehen. Erreicht die Spielfigur eine bereits verkaufte Blache, können die Besitzer Miete verlangen. Diese muss aber einfordern werden, bevor die nächste Gruppe gewürfelt hat.

Auf den Blachen bewegt sich auch die «Wandelnde Chance». Trifft man auf das Feld, auf dem sie sich befindet, muss eine Chance-Karte gezogen werden und die darauf gestellte Aufgabe erfüllt werden. Durch Chance-Karten anfallende Mieten werden an die Blachen-Besitzer bezahlt, Bussen in eine Schatulle auf dem Chance-Feld einbezahlt. Alle Gruppen haben die Möglichkeit, den gesamten Inhalt dieser Chance-Schatulle zu gewinnen, wenn sie direkt auf dem Chance-Feld landen. Führt der Weg über oder auf «Start», erhält die Gruppe die Startprämie.

**Im Spielfeld:** Innerhalb der Blachen kann mit den Händlern geknobelt und mit Konkurrenten verhandelt und getauscht werden. Tragen die Händler keinen Hut, können Zelteinheiten und Blachenschnüre zu den vorgegebenen Preisen gekauft werden. Sobald der Händler sich einen Hut aufgesetzt hat, muss um das Material mit Zündhölzern geknobelt werden. Risiko ist angesagt. Denn dann darf der Händler im Voraus einen Preis nennen, den die Gruppe bezahlen muss, falls sie beim Knobeln verliert. Die Gruppe legt hingegen fest, ob sie Zelteinheit oder Blachenschnur haben will, falls sie gewinnt. Verliert sie beim Knobeln, ist ihr Geld weg und auch das Material. Händler können unbeschränkt angelaufen werden. Bei Geldknappheit können Zeltschnüre und Zelteinheiten, notfalls auch Blachen

im Spielfeld an die anderen Spieler verkauft werden. Der Preis ist Verhandlungssache. Es ist auch möglich, Material zu tauschen. Die Würfelblache in der Mitte des Spiels ist neutrale Zone, ebenso alles, was sich ausserhalb des Blachenspielfelds befindet.

## Aufgaben der Auftrittspersonen

- ▲ **Spielleiter/in:** kontrolliert die Würfelnden und die Spielfiguren zahlt das Startgeld aus
- ▲ **Makler/in:** verkauft die Blachen an die Gruppen markiert die verkauften Blachen mit farbigem Papier
- ▲ **1 bis 2 Händler/innen:** knobeln mit Spielenden um Zeltschnüre und Zelteinheiten
- ▲ **Wandelnde Chance:** zahlt Geld von Chance-Feld aus sorgt dafür, dass Chance-Aufgaben erfüllt werden

## Aufgaben Spielende

- ▲ **Spielfigur:** geht die gewürfelte Zahl auf den Blachen löst die Chance-Aufgaben zusammen mit der Würflerin kauft Blachen
- ▲ **Würfler/in:** würfelt in der Mitte des Spielfelds löst die Chance-Aufgaben zusammen mit der Spielfigur verlangt Miete bei den Gegnern
- ▲ **Geldverwalter/in:** versorgt ihre Mitspielenden mit Geld hat den Überblick über Finanzen, regt zum Kauf oder Verkauf von Material an informiert Mitspielende über allfällige Strategien
- ▲ **Spieler/in (mehrere):** kaufen und verkaufen Material knobeln oder tauschen Material helfen bei Chance-Aufgaben

## Finanzielles

- ▲ Startkapital: 60 Glassteine
- ▲ Blachenmiete: 2 Glassteine
- ▲ Wert Blache: 10 Glassteine
- ▲ Auf «Start»: 10 Glassteine
- ▲ Wert Zelteinheit: 4 Glassteine
- ▲ Über «Start»: 5 Glassteine
- ▲ Wert Blachenschnur. 2 Glassteine

## Spielschluss

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Blachen verkauft sind oder wenn das Spiel abgepfiffen wird. Für Gruppen, die kein Geld mehr haben, endet das Spiel schon früher. Am Schluss werden die Blachen, Heringen, usw. aller Gruppen ausgezählt. ◆