Scouttropolis
Gemeinsam sind wir Stadt
2014

Halllo Pfadis und Rover,

ihr denkt, eure Stadt ist die Beste, ihr findet, euer Dorf ist das Schönste der Welt? Oder gibt es vielleicht etwas, da wo ihr herkommt, das euch total anödet?

In Scouttropolis habt ihr die einzigartige Möglichkeit, das, was euch nervt, zu verändern und das, was schon toll ist, noch toller zu machen und Andere daran teilhaben zu lassen!

Scouttropolis, das ist das Diözesanlager 2014 in Großzerlang mit über 1000 Leuten und hoffentlich euch. Alle weiteren Infos dazu bekommt ihr von euren Leitern oder im Internet auf www.scouttropolis.de.

Um euch zu zeigen, wie es in dem Lager laufen kann, oder in manchen Fällen wie besser nicht, haben wir euch ein paar Scouttropolis Stories aufgeschrieben. Diese funktionieren genauso wie Black Stories und bieten euch hoffentlich ein paar nette Raterunden in euer Gruppenstunde oder am Lagerfeuer.

Anleitung Scouttropolis Stories

Am meisten Spaß macht es, Scouttropolis Stories zusammen mit Freunden zu knacken. Einer, der Bürgermeister, nimmt eine Karte aus dem Stapel, liest die Geschichte vor, die fettgedruckt auf der Karte steht und fragt: "Warum wohl?". Auf der Karte findet der Bürgermeister auch die Lösung, die er natürlich für sich behält. Diese Lösung beinhaltet alle Infos die der Bürgermeister braucht, um auf die Fragen des Ratevolkes zu antworten. Dabei müssen die Fragen so formuliert sein, dass der Bürgermeister mit "ja" oder "nein" antworten kann. Mit Geschick und Ausdauer nähert sich das Ratevolk so langsam des Rätsels Lösung. Natürlich kommt es immer wieder vor, dass das Ratevolk völlig im Dunkeln tappt und Fragen formuliert, die...

- ...prinzipiell nicht mit ja oder nein beantwortet werden können, wie z.B. die Frage: "War der Mann groß oder klein?". Bei solchen Fragen muss der Bürgermeister auf eine neue Formulierung bestehen.

- ...keine einfache ja/nein Antwort erlauben, da falsche Annahmen getroffen wurden, wie z.B. die Frage: "War der Mann groß?", wenn es sich in der Scouttropolis Story um keinen Mann, sondern um ein Tier handelt. In diesem Fall weist der Bürgermeister das Ratevolk großmütig darauf hin, dass der Frage falsche Annahmen zu Grunde liegen.

- ...auf Abwege führen, wie z.B. die Frage: "War der Mann vorher in der Kirche?" Wenn es keine Rolle spielt, ob der Mann vorher in der Kirche war oder nicht, kann eine Frage völlig in die Irre führen. Natürlich ist das im Einzelfall schwer zu entscheiden und manchmal macht es auch Spaß, die anderen zappeln zu lassen. Ein milde gestimmter Bürgermeister wird das Ratevolk darauf hinweisen, dass die Frage nichts zur Sache tut.

- Der Bürgermeister hat immer Recht. Das ist besonders dann wichtig, wenn das Ratevolk der Meinung ist, die Geschichte könnte sich auch anders zugetragen haben. Die Antwort auf der Rückseite der Karte ist die einzige richtige Lösung.

Wir, das IPAT (Inhalts- und Programmausarbeitungsteam), hoffen, euch dann im nächsten Sommer in Groß-Zerlang bei unserem Diözesanlager „Scouttropolis“ begrüßen zu dürfen!

Scouttropolis Stories - Die Spielregeln

Am meisten Spaß macht es, Scouttropolis Stories zusammen mit Freunden zu knacken. Einer, der Bürgermeister, nimmt eine Karte aus dem Stapel, liest die Geschichte vor, die fettgedruckt auf der Karte steht und fragt: "Warum wohl?". Auf der Karte findet der Bürgermeister auch die Lösung, die er natürlich für sich behält. Diese Lösung beinhaltet alle Infos, die der Bürgermeister braucht, um auf die Fragen des Ratevolkes zu antworten. Dabei müssen die Fragen so formuliert sein, dass der Bürgermeister mit "ja" oder "nein" antworten kann. Mit Geschick und Ausdauer nähert sich das Ratevolk so langsam des Rätsels Lösung. Natürlich kommt es immer wieder vor, dass das Ratevolk völlig im Dunkeln tappt und Fragen formuliert, die...

- ...prinzipiell nicht mit ja oder nein beantwortet werden können, wie z.B. die Frage: "War der Mann groß oder klein?". Bei solchen Fragen muss der Bürgermeister auf eine neue Formulierung bestehen.
- ...keine einfache ja/nein Antwort erlauben, da falsche Annahmen getroffen wurden, wie z.B. die Frage: "War der Mann groß?", wenn es sich in der Scouttropolis Story um keinen Mann, sondern um ein Tier handelt. In diesem Fall weist der Bürgermeister das Ratevolk großmütig darauf hin, dass der Frage falsche Annahmen zu Grunde liegen.
- ...auf Abwege führen, wie z.B. die Frage: "War der Mann vorher in der Kirche?" Wenn es keine Rolle spielt, ob der Mann vorher in der Kirche war oder nicht, kann eine Frage völlig in die Irre führen. Natürlich ist das im Einzelfall schwer zu entscheiden und manchmal macht es auch Spaß, die anderen zappeln zu lassen. Ein milde gestimmter Bürgermeister wird das Ratevolk darauf hinweisen, dass die Frage nichts zur Sache tut.
- Der Bürgermeister hat immer Recht. Das ist besonders dann wichtig, wenn das Ratevolk der Meinung ist, die Geschichte könnte sich auch anders zugetragen haben. Die Antwort auf der Rückseite der Karte ist die einzige richtige Lösung.

Franz Mutter wurde mit 180 km/h geblitzt

Franz hatte mal wieder seinen Sommerlager-Info Zettel verloren, weswegen er sich von seiner Mutter einfach zum Standardabfahrtsort bringen ließ. Nachdem er 10 Minuten gewartet und er noch keinen aus seinem Trupp entdeckt hatte, rief er bei seinem besten Kumpel daheim an. Dessen Mutter teilte ihm dann mit, dass dieses Jahr doch die ganze Diözese mit dem Zug fährt, woraufhin Franz Mutter ihn und dessen Sachen wutentbrannt einpackte und versuchte, den Zug einzuholen um Franz am nächsten Haltepunkt des Zuges rechtzeitig abzuliefern. Dummerweise übersah sie dabei eine Geschwindigkeitsbeschränkung auf der Autobahn.

Max und Moritz streiten sich. T.Eddy kommt in die Klinik

Chaos im Wö-Zelt. Max&Moritz suchten verzweifelt ihre Kuscheltiere. Nach einiger Zeit fanden sie Michis, im Lager selbst gebastelten, Teddybär „T.Eddy". Da die beiden nicht erkannten, dass es Michis und nicht ihr Kuscheltier ist, fingen sie an, heftig an T.Eddy zu zerren. Genau in dem Moment, indem Michi ins Zelt kam, riss Max T.Eddys Arm heraus. Zum Glück gab es jedoch die Teddybärenklinik, in der Max&Moritz T.Eddy verarzten lassen konnten, sodass er wieder fast wie neu aussah.

Diözesankurat Clemens K. steht mitten auf dem Wasser und flucht

Clemens fand den See am Platz sehr cool und Floß fahren machte ihm schon immer Spaß, also lieh er sich beim Gewerbe „Flossbau" ein Floß aus, mit dem er über den See fahren wollte. Damit er schneller vorankommt, boten ihm die Verleiher an, ihn ein Stück in den See zu schieben. Jedoch hatten die Anderen vergessen, Clemens ein Paddel zu geben, sodass Clemens am Ende bei strahlendem Sonnenschein auf seinem Floß mitten auf dem See stand und nicht mehr zurückkehren konnte. Da er nicht über das Wasser laufen kann, konnte er keinen Gottesdienst halten.

Chris liegt tot im Gras – Kommissar Meier ermittelt

Mord und Totschlag? Nein, nicht wirklich. Chris und Andreas Meier lieben es nur, Theater zu spielen. Deswegen meldeten sich die beiden auch fürs Improvisationstheater an und spielten einen Tatort nach.

Marie bekommt peinlich berührt ihren nassen Badeanzug wieder

Der tägliche Kloreinigungsdienst machte eine grausige Entdeckung: Eines der WCs im Mädchenklo war verstopft. Aber keine Sorge, direkt wurde das Zentrale-Pömpel-Kommando gerufen, das dank seiner herausragenden Ausbildung die Toilette wieder frei machte. Dabei förderten sie auch den Grund der Verstopfung zu Tage: ein Badeanzug! Da der, wie es sich gehört, mit dem Namen beschriftet worden war, konnte so auch die zugehörige Person ermittelt werden.

Formals blonde Susi wird von ihrem Leiter nicht mehr erkannt

Am Vormittag hat ein Leiter seine Kinder zur rkundung der verschiedenen Gewerbe geschickt, um dann selber eines anzubieten. Susi dachte sich, sie mache heute mal einen Entspannten und besuche zuerst einmal den Wellnestempel, wo sie bei einer Gesichtsmaske chillen wolle. Danach gehe sie zum Friseur, um sich dort Zöpfe flechten und sich ihre Haare braun färben zu lassen. Als sich alle wieder versammelten, zählte der Leiter zwar genug Kinder, aber das eine braunhaarige Mädchen konnte er irgendwie nicht seiner Gruppe zuordnen.

Der Gärtner wars

Achtung, diese Karte ist anders. Bitte auf alle Fragen nur mit Ja antworten. An geeigneter Stelle diese Runde einfach beenden mit: „Der Gärtner war es halt immer!“.

Mario trifft mit überhöhter Geschwindigkeit auf eine Banane und kommt ins Rutschen

Auf dem Diözesanlager gab es natürlich immer leckeres und gesundes Essen. So gab es auch zum Frühstück immer Obst. Dieses Obst, in dem Fall eine Banane, sollte schwerwiegende Folgen haben. Doch kommen wir erst einmal zu etwas Anderem. An einem Tag richtete eine Gruppe den großen Stadtmarathon aus, und der Mario, gar nicht feige, war mittendrin dabei, losgerannt und auch schnell in Führung. Und da kommt die Banane wieder ins Spiel, denn Mario, einen Moment unachtsam, trat natürlich genau auf die von Luigi weggeworfene Bananenschale, der Rest war Slapstick-Geschichte und muss hier, so glauben wir, nicht wiederhohlt werden.

Peters bester Freund ruft „Hier Hier Hier"

Was kann es schöneres geben, als seinen Geburstag auf einem Lager mit über 1000 Leuten zu feiern? Eigentlich nichts, nur unser Freund der Peter war da etwas schüchtern. Bis jetzt hatte er den Tag gut überstanden, auch das ein oder andere Geschenk bekommen. Nun war es Zeit für die allabendliche Abendrunde. Der Moderator auf der Bühne rief plötzlich: "Wir haben auch ein Geburtstagskind, wo ist denn der Peter?". Und Peter, wie erwähnt etwas schüchtern, traute sich nicht so recht, sich zu melden. Aber dafür hat man ja gute Freunde ;)

Illegales Boxen führt zum Zelteinbruch

Die beiden Rover Tyler und Bob waren gelangweilt. Sie fingen an zu kämpfen und hatten 'ne Menge Spaß dabei. Aus den beiden wurden sehr gute Freunde und wegen dem Spaß, den die beiden durch das Kämpfen hatten, riefen sie einen illegalen Boxring ins Leben. Wie das nunmal beim Boxen so ist, brach sich einer der beiden die Nase und musste ins Krankenhaus. Doch da das nächste Krankenhaus ziemlich weit entfernt ist, musste ein Helikopter kommen. Durch den Abwind der Rotorblätter brach ein nahestehendes Zelt ein.

Mehl entzündet sich – Feuerwehr rückt nicht aus

Zwischen Pizzabäcker und Konditor stand noch ein weiteres Zelt und davor schossen immer wieder Feuersäulen in den Himmel. Es war das Zelt von vielen Artisten, es handelte sich um den Zirkus und die Feuerspucker waren gerade am Üben für ihre Vorstellung mit den Mehlstaubexplosionen.

Olaf hat gestern tief ins Glas geschaut – er ist immer noch schockiert

Gestern war der letzte Abend des Lagers und Olaf verbrachte seinen Abend auf dem Jahrmarkt. Es kam zu der Begebenheit, dass Olaf in das Zelt der Wahrsagerin hereinlief. Doch was diese ihm in ihrer Kristallkugel zeigte, erschütterte Olaf zutiefst. Er konnte die ganze Nacht nicht schlafen.

Es blitzt, ein Kuss → Feuerfunken am See

Es gab ein Extra in der Zeitung. Dieses Extra war jedoch keine Schlagzeile, es ging vielmehr darum, den Lesern ein Lächeln auf das Gesicht zu zaubern und genau dazu verfasste die Lagerzeitung eine Fotolovestory. Nach einem schnellen Casting wurden die beiden Protagonisten ausgewählt und nun die finale Szene fotografiert. Das letzte Foto wurde geschossen, die Kuss-Szene zum Schluss der Fotolovestory „Feuerfunken am See"

Platz für eigene Ideen

Platz für eigene Ideen