

17 KIM-PROBE**Herkunft**

In Südafrika las BP ein soeben erst erschienenen Buch, von dem er Anregungen für seine später gegründete Pfadfinderbewegung empfing. Das Buch hieß "Kim" und stammte aus der Feder des berühmten Dichters & Schriftstellers Rudyard Kipling.

Kipling erzählt in diesem Buch die Geschichte eines Jungen namens Kim, Sohn eines Unteroffiziers, der einem in Indien stationierten, englischen Regiment angehörte. Als die Eltern starben, kam Kim zu einer armen Tante, wo er unter Eingeborenkindern aufwuchs. Er gewann früh an Selbstständigkeit.

Später reiste er mit einem tibetischen Wanderprediger durch Nordindien. Dabei lernte er in der Einöde, die Gefahren der Wildnis zu meistern.

Im weiteren Verlauf der Geschichte stieg Kim auf den Juwelier Lurgan, der es sich zur Aufgabe machte, Kim's Verstand mit verschiedenen Spielen zu schulen: unter anderem zeigte er ihm ein Brett, auf dem Steine in allen Farben, Formen & Größen lagen, deckte die Steine zu und Kim mußte sie aus dem Gedächtnis aufzählen.

Durch ständiges, spielerisches Training wurden die Beobachtungsgabe und das Gedächtnis von Kim so geschärft, daß er sich schließlich jede beliebige Menge von Steinen merken konnte.

Mit solchen Fähigkeiten erwies sich Kim später als nützlicher Kundschafter für das Regiment und das Vaterland.

Dabei erlebte er viele Abenteuer, teils gefährlicher Art, die er jedoch trotz aller Jugend glücklich überstand, weil er gewohnt war, für sich selbst verantwortlich zu handeln und weil seine Beobachtungsgabe, seine Klugheit & Findigkeit durch die Spiele geschult waren.

Beispiele für verschiedene Kim-Spiele:**Beobachtungs- / Merk-Kim**

Man legt in eine Schuhschachtel oder auf den Tisch beliebig viele verschiedene Gegenstände (z.B.: Büroklammer, Teelöffel, Würfel, Kerzenstummel...). Die Sipplinge bekommen die Gegenstände eine angemessene Zeit (meist 1 bis 2 min.) zu sehen. Dann werden die Schachtel oder die Gegenstände auf dem Tisch bedeckt und die Sipplinge müssen die Gegenstände innerhalb einer bestimmten Zeit aufzählen (oder aufschreiben).

Fühl- & Tast-Kim

Einem Sippling werden die Augen verbunden und er muß den Gegenstand durch ertasten erkennen.

Eine andere Möglichkeit wäre das Er tasten von Gegenständen, über die ein Tuch gelegt wurde.

Schmeck- & Riech-Kim

Durch Schmecken und Riechen sollen bestimmte Nahrungsmittel, Gewürze oder Aromen erkannt werden.

