

Wald- & Geländespiele

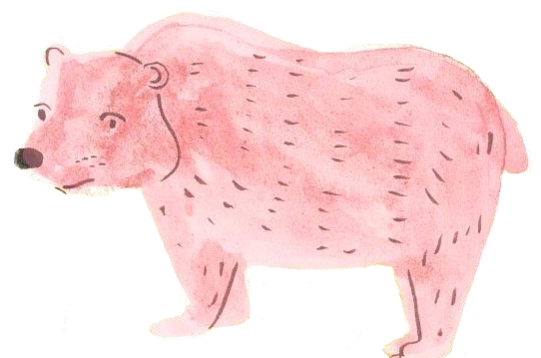
Methodensammlung für die Kinder- und Jugendarbeit



Bistum Limburg 

Inhaltsverzeichnis

- 3.1 Blackstory
- 3.2 Cluedo
- 3.3 Fußballgolf
- 3.4 Goldhändlerspiel
- 3.5 Postenlauf
- 3.6 Virenspiel
- 3.7 WaWiPa
- 3.8 Eiersuche
- 3.9 Autogramm jagd
- 3.10 Farben suchen
- 3.11 Konferenz der Tiere
- 3.12 Leuchtjäger
- 3.13 Leuchtmaler
- 3.14 Leuchtsignal
- 3.15 Lichtfalle
- 3.16 Meisterdieb
- 3.17 Nächtliche Schnitzeljagd
- 3.18 MIB
- 3.19 Orientierungslos
- 3.20 Pfeifer
- 3.21 QR-Code Jagd
- 3.22 Saboteure und Agenten
- 3.23 Schatzkarte
- 3.24 Schnitzeljagd
- 3.25 Die große Bank
- 3.26 Agentenjagd
- 3.27 Alle Sinne gefordert
- 3.28 Eier stehlen
- 3.29 Betreuersuchspiel
- 3.30 Das Labyrinth
- 3.31 Memory
- 3.32 Wikingerschach selber bauen



3.1 Blackstory

Kategorie: Denkspiel

Dauer: 60-90 Minuten

TN-Anzahl: ab 6 TN

Ort: Haus/Gelände

Material:

Alter: 9 Jahre

Blackstories, Spielgeld (bzw. jede Gruppe erstellt sein eigenes Spielgeld mit Stift, Papier und Schere)

Beschreibung:

Die Teamer*innen teilen sich in Stationen auf. Jede*r Teamer*in bekommt 5 Blackstories. Diese sollten gut durchgelesen werden und zu jeder Story sollen 3 Hinweise notiert werden. Jede*r Teamer*in denkt sich ein Glücksspiel aus (optional). Vor Beginn sollte außerdem noch ausgemacht werden wieviel ein Hinweis kostet und wieviel die Gruppe bekommt, wenn sie die Blackstory errät. Die TN werden wieder in Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe hat den gleichen Betrag an Spielgeld sowie ein Blatt & Stift. Die Teamer*innen legen im Vorhinein die Dauer des Spiels fest. Wenn man mittendrin merkt, dass es doch zu lange dauert kann man diese verkürzen bzw. natürlich auch verlängern.

Die Gruppen gehen zu einem*r Teamer*in und bekommen die Story erzählt. Sie dürfen solange Fragen stellen bis eine Fragen mit „nein“ beantwortet wird, dann müssen sie zu einem*r neuen Teamer*in gehen. Eine Gruppe darf nicht zweimal hintereinander zum*r gleichen Teamer*in gehen. Optional kann der*die Teamer*in ein Glücksspiel spielen bevor die Gruppe Fragen stellen darf. Die Hinweise können von dem*r Teamer*in wiederholt werden, die Fragen, die schon von der Gruppe gestellt wurden, nicht. Deshalb sollte die Gruppe sich alles aufschreiben, was relevant für die Lösung ist

Die Gruppe hat pro Blackstory 3 Hinweise, die sie sich erkaufen kann. Für jede gelöste Story gibt es ebenfalls eine Gewinnsumme, je nach Anzahl der Hinweise variiert diese.

	Betrag	Gewinn
1 Tipp	10	60
2 Tipp	15	50
3 Tipp	20	40

Variationsmöglichkeiten:

Thingy Karten, bei diesem Spiel müssen Wörter erraten werden

Die Gewinnsumme wird geringer je öfter eine Gruppe da war.

Ziel:

So viele Blackstories wie möglich erraten.



3.2 Cluedo

Kategorie:	Geländespiel	Dauer:	ca. 2 Stunden (je nach Variante)
TN-Anzahl:	ab 8 TN	Ort:	große Wiese, Haus
Material:	unterschiedliche je nach Variante	Alter:	ab 6 Jahre

Beschreibung:

Variante 1 (für Kinder ab 6 Jahren)

Zu Vorbereitung werden Karten vorbereitet, mit 7 Orten, 6 Waffen und 6 Mörder (Anzahl kann variiert werden); am besten alle aus einem Themenbereich (z.B. Mittelalter). Am schönsten ist es, wenn auf den Karten das Bild des Gegenstandes und das Wort stehen. Diese können dann noch laminiert werden, dadurch kann man sie länger benutzen und ggf. desinfizieren.

Nun wird je ein Ort, eine Waffe und ein Mörder in einen Umschlag getan und verschlossen. In diesem Umschlag befindet sich die Lösung.

Alle anderen Karten werden an die Teamer*innen verteilt, am besten hat jede*r Teamer*in höchstens drei Karten. Die Teamer*innen verteilen sich nun auf dem Gelände. Jede Station eines Teamenden spiegelt einen Ort wieder.

Die TN werden nun in Kleingruppen eingeteilt; jede Gruppe hat ein Blatt und einen Stift. Auf dem Blatt sind alle Orte, Waffen und Mörder aufgelistet.

Während des ganzen Spiels gehen die Gruppen zu unterschiedlichen Teamer*innen um den Mörder, die Mordwaffe und den Ort herauszufinden. Man darf nicht zum gleichen Teamenden zweimal hintereinander gehen; es muss immer eine Gruppe dazwischen sein.

Ein Treffen bei einem Teamenden sieht wie folgt aus:

Die Gruppe kommt an. Als erstes wird eine Runde Schnick-schnack-schnuck gespielt. Wenn dieses gewonnen wurde, darf eine Vermutung über Mörder, Waffe und Ort abgegeben werden. Der Ort muss immer der sein, an dem sich die Gruppe gerade befindet.

Wenn der*die Teamer*in eine Karte besitzt, die gerade aufgezählt wird, zeigt er*sie der Gruppe diese Karte.

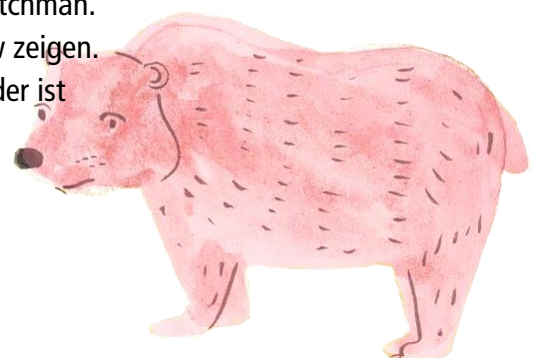
Beispiel:

Es war Captain Jack Sparrow, mit einem Dolch auf der Black Pearl (Ort an dem sich der*die Teamer*in befindet, der*die Teamer*in wechselt den Ort nicht).

Der*die Teamer*in besitzt die Karten Jack Sparrow und Flying Dutchman.

Somit kann der*die Teamer*in der Gruppe die Karte Jack Sparrow zeigen.

→ Damit weiß die Gruppe, dass Jack Sparrow nicht der Mörder ist



Wenn der*die Teamer*in keine Karte hat, die von der Gruppe genannt wird (Beispiel: Es war Will Turner mit einem Dolch auf der Black Pearl. Der*die Teamer*in besitzt die Karten Jack Sparrow und Flying Dutchman), hat die Gruppe noch eine Chance eine Karte gezeigt zu bekommen. Sie spielen ein Glücksspiel gegen den*die Teamer*in. Wenn sie dieses gewinnen, wird ihnen eine Karte gezeigt. Wenn sie die Karte schon kennen wird keine neue gezeigt.

Wenn eine Gruppe fertig ist, gehen sie zum Spielleiter und tragen ihm ihre Ergebnisse vor. Jede Gruppe hat nur einen Versuch. Sobald eine Gruppe die Lösung hat, ist das Spiel vorbei.

Variante 2 (für Kinder ab 9)

Funktioniert wie Variante 1. Der Unterschied ist, dass kein Glücksspiel gespielt wird, sondern eine Frage beantwortet werden muss. Diese sollte zum Thema passen, sonst läuft das Spiel gleich ab.

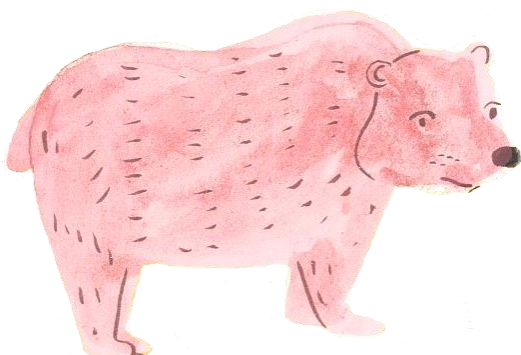
Variante 3 (für Kinder ab 12)

Die Aufdeckung des Mordes findet in Form eines Schauspiels statt. Zur Vorbereitung muss sich die Spielleitung als erstes eine Geschichte ausdenken, wie ist der Mord passiert ist (mit welchen Leuten war der*die Ermordete befreundet etc.). Als nächstes erstellt man die Charakterzüge der Schauspieler*innen und eine kurze Zusammenfassung mit wem sie in Verbindung stehen (Personenkonstellation). Jede*r Schauspieler*in bekommt außerdem noch ein Skript bei welchem Treffen er*sie welche Informationen offenbaren kann. Diese können sich auch widersprechen. Wichtig ist nur, dass am Ende keine Lügen mehr erzählt werden. Man sollte den Personen unterschiedliche Gewichtigungen zuteilen. Einer weiß mehr, der andere weniger. Sobald man keine neuen Hinweise hat werden die alten wiederholt.

Die TN werden wieder in Kleingruppen eingeteilt. Während des ganzen Spiels gehen die Gruppen zu unterschiedlichen Teamer*innen, um den*die Mörder*in, die Mordwaffe und den Ort herauszufinden. Man darf nicht zum gleichen Teamenden zweimal hintereinander gehen, es muss immer eine Gruppe dazwischen sein.

Ziel:

Den*die Mörder*in, die Mordwaffe und den Ort herausfinden.



Charaktere (Anhang zu Variante 3)

Bauer Tom: Getöteter, hatte eine Herzschwäche

Frau Claudia: betreibt den Bioladen der Familie direkt am Haus; ist gut befreundet mit Sebastian und Franziska; unterstützt ihren Mann, wo sie kann; hat für ihn ihren großen Traum aufgegeben, nach München zu gehen und dort ihren eigenen Laden aufzumachen; liebt die große Stadt; nachdem sie erfährt, dass ihr Mann sie angeblich betrügt, tickt sie aus; stellt Janina zur Rede; erfährt von der Lebensversicherung, die alles erleichtern würde; erzählt alles Claudia und Sebastian

Managerin Franziska: hilft Carl seinen Plan umzusetzen; haben ein Unternehmen gegründet; versucht durch seinen Mann etwas herauszufinden, um Tom zu erpressen; ist nicht so radikal eingestellt wie Carl; würde nicht über Leichen gehen, da die Beziehung zwischen ihr und Peter schlecht läuft; die Kinder sind fast aus dem Haus; es gibt nichts mehr worüber man sich unterhalten könnte; sie fängt ein Verhältnis mit Carl an und glaubt ihn dadurch im Griff zu haben; ist trotz allem eine gute Freundin von Claudia, mit der sie über alles reden kann und das auch tut

Hausmann Peter: lebt zuhause und kümmert sich um die Kinder, während seine Frau arbeitet, trifft sich oft mit Sebastian und ist ein Nachbar von Tom; ihm fallen Toms Ausflüge auf und verfolgt diesen und beobachtet die Treffen mit Janina; er ist auch derjenige, der das Gerücht in die Welt setzt; Leben ist sehr langweilig; die Kinder (14 und 16 Jahre alt) sind viel weg, deshalb beschäftigt er sich hauptberuflich mit den Leben der Anderen und weiß sehr viel; die Informationen werden von ihm sehr großzügig rausgegeben; seine Beziehung zu seiner Frau ist auch sehr eingeschlafen; sie reden nicht viel und sie arbeitet viel

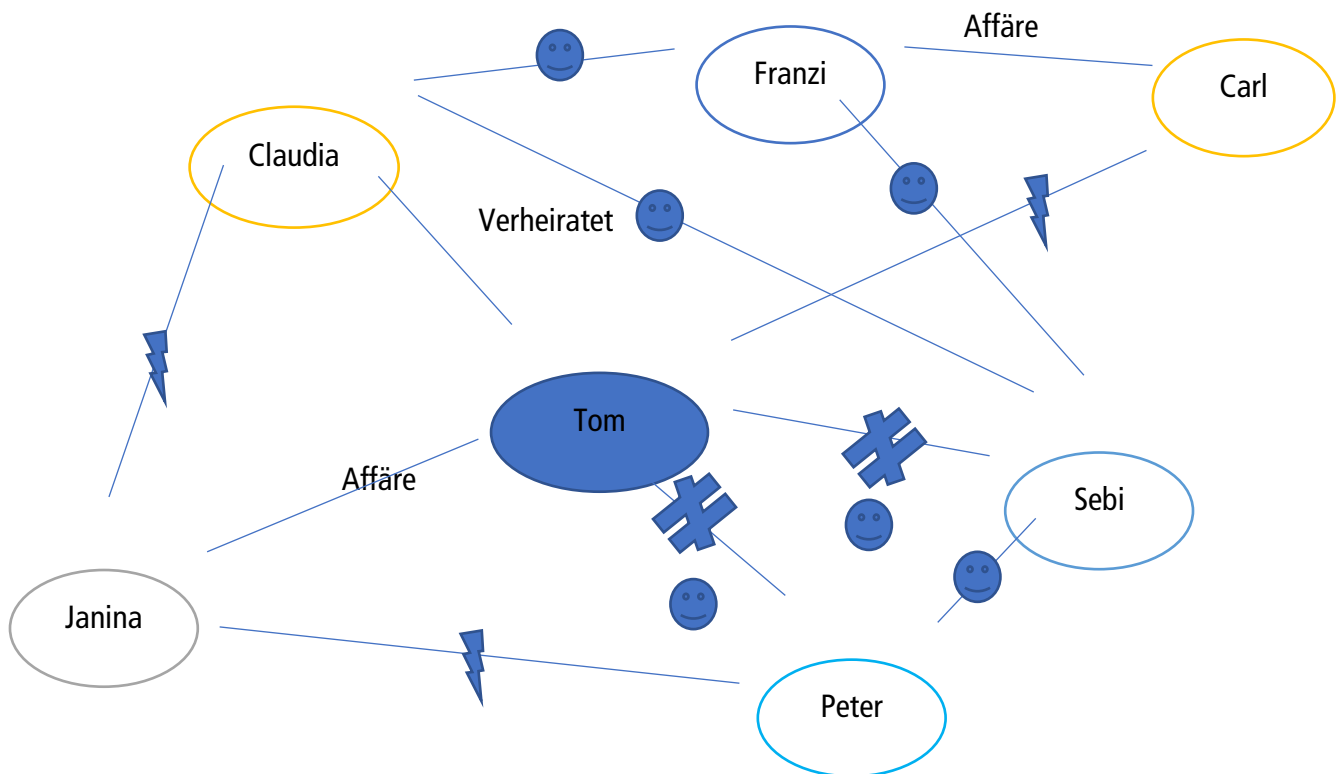
Unternehmer Carl: möchte seinem Dorf mit allen Mitteln zu neuem Glanz verhelfen; um dies zu erreichen geht er sogar über Leichen; er will die Landwirtschaft ausrotten und lieber die Fläche für Einkaufszentren und Kinos usw. nutzen; seine Charakterzüge sind sehr kalt und distanziert; Sebastian konnte er noch sehr gut manipulieren und ihn zum Verkauf drängen; jetzt will er auch noch Toms Bauernhof aufkaufen – die Lage ist perfekt; Tom ist jedoch sehr stur und will nicht verkaufen; der Bauernhof ist schon seit Jahrhunderten im Besitz der Familie; er versucht alles, auch mit einem Anwalt, nichts gelingt; er wird immer nervöser und sauer; ohne diese Fläche kann er seinen ganzen Plan vergessen

Versicherungstyp Janina: lebt alleine und ist erst seit ein knapp einem Jahr in dem Dorf; arbeitet in München bei einer sehr großen Versicherung; hat noch keinen Anschluss gefunden; fühlt sich sehr einsam und wird von allen als Außenseiterin gesehen, außer von Tom; dieser hatte sie auf der Arbeit aufgesucht, um ein Lebensversicherung für den Fall der Fälle abzuschließen; dabei sind sie sich näher gekommen, da sie eine sehr hübsche und hinreißende Frau ist; sie beginnen eine Affäre; diese steigert leider die Bekanntheit von Janina – da über die beiden gelästert wird; so beendet sie die Affäre, bevor diese richtig angefangen hat; die Gerüchte gehen weiter



Arbeitsloser Sebastian: Ist der beste Freund von Tom; sein Bauernhof wurde von Carl aufgekauft, um dort ein Einkaufszentrum hinzubauen und die Infrastruktur des Dorfes in der Nähe von München zu verbessern; ist ein sehr aufgeschlossener, ehrlicher und liebevoller Mensch, der keinen Hass gegen Carl hat. Er macht Tom für alles verantwortlich. Nach dem Verkauf hat er seine Frau verloren – diese konnte nicht in so einer Situation leben; verbringt seine Zeit meist bei Tom und hilft ihm bei der Arbeit; Toms Bauernhof läuft seit der Schließung sehr gut, da dieser nun der größte Biobauernhof der Gegend ist; die restliche Zeit verbringt er bei Peter und Franziska, in die er etwas verknallt ist; Verbreitet die Gerüchte über Janina und Tom.

Personenkonstellation:



Story:

Tom führt einen gutlaufenden Biobauernhof in der Nähe von München. Nachdem sein guter Freund und „Rivale“ Sebastian seinen Bauernhof an Carl verkauft hat, kann sich Tom vor Kundschaft kaum retten. Seine Frau Claudia unterstützt ihn wo sie kann. Sie führt den Bioladen, der direkt am Haus liegt und sorgt dafür, dass der Haushalt läuft. Sie haben sich ihr perfektes Leben aufgebaut, beide sind glücklich.

Zu ihren Nachbarn Peter und Franziska haben sie ein gutes Verhältnis, sie treffen sich seit Jahren einmal die Woche zum gemeinsamen Pärchenabend ohne die Kinder. Doch in letzter Zeit sagen Peter und Franziska öfter ab. Tom und Claudia bemerken, dass es in der Beziehung bröckelt und auch die Beziehung zu Tom wird immer sporadischer, da Franziska nun mit Carl zusammenarbeitet. Die beiden sind drauf und dran auch den Bauernhof von Tom aufzukaufen um ihr Riesen Center vor den Toren München aufzubauen.



Carl hat es schon durch seinen Charme und Dreistigkeit geschafft, Sebastian seinen Bauernhof abzuschwatzen. Er setzt alles daran, seinen Plan über ein Riesen Imperium mit Spielhalle, Einkaufszentrum, Kino, Abenteuerspielplatz und vieles mehr, umzusetzen. Dafür würde er sogar über Leichen gehen. Sebastian verkaufte nur, nachdem Carl pikante Details über den Tod dessen Mutter herausgefunden hatte und diese gegen ihn benutzen wollte.

Sebastian ist seitdem arbeitslos und schafft den Sprung in sein damaliges Leben nicht mehr, nachdem ihn auch noch seine Frau verlassen hat. Ein kleines Einkommen schafft er sich, indem er bei Tom mithilft, den er unterbewusst für sein Scheitern verantwortlich macht. Er glaubt nämlich, dass Tom mit Carl gemeinsame Sache gemacht hat, damit er der größte Biobauer der Gegend ist. Außerdem verbringt er viel Zeit mit Peter. Sie reden über alles Mögliche, doch vor allem lästern sie über Tom, der seit kurzer Zeit öfter nach München zur Versicherung fährt, das wissen sie allerdings nicht. Doch plötzlich bemerken sie, dass Tom immer öfter zur Neuen im Dorf, Janina, geht.

Janina ist neu in die Stadt gezogen und arbeitet in München bei einer Versicherung. Sie hat noch nicht wirklich Kontakt in ihrer neuen Heimat gefunden. Eines Tages steht Tom bei ihr im Büro und sie verkauft ihm eine Lebensversicherung, weil er eine Herzschwäche hat und das Leben seiner Frau sichern möchte. Tom möchte für den Fall der Fälle vorsorgen. Sie kommen sich näher und treffen sich auch ein paar Mal. Die beiden finden sich sehr anziehend und sehen ineinander eine Flucht aus dem Alltag. Doch Janina beendet es, bevor etwas passiert. Sie will keine Ehe zerstören und hört, wie im Dorf schon über die beiden getuschelt wird.

Als Claudia über Sebastian von den Gerüchten erfährt, tickt sie aus. Sie hat doch alles für ihren Mann gegeben und nun betrügt er sie einfach so. Nun stößt auch Franziska zu dem Gespräch hinzu und wittert ihre Chance. Claudia ist so entrüstet. Sie hat all ihr Pläne für ihren Mann aufgegeben und nun macht er sowas. Das kann sie sich einfach nicht vorstellen. Ihre beiden Freunde bestärken sie, Janina zur Rede zu stellen.

Bei Janina angekommen, kann sich Claudia nicht mehr beherrschen und greift Janina nicht nur mit Worten an. Nachdem sie sich ein bisschen beruhigt hat, erklärt Janina ihr die Geschichte, dass sie ihrem Mann nur eine Lebensversicherung verkauft hat und sonst nichts lief. Claudia wusste nichts über die Versicherung und glaubt Janina sonst kein Wort. Nachdem sie ihren Freunden alles erzählt hat, schlägt Franziska vor sich doch mal mit Carl zusammzusetzen und sich einen Plan zu überlegen, wie sie am besten gegen Tom vorgehen können.

Carls erste Frage ist, ob es irgendwas gebe was man gegen Tom verwenden könne, damit er seinen Bauernhof verliert. Leider gibt es das nicht. Claudia, immer noch außer sich, will nichts lieber als das Geld der Versicherung, um sich endlich den Plan zu erfüllen, den sie für ihren Mann aufgegeben hat. Also schmieden sie einen Plan, wie es möglich ist, Tom von der Bildfläche verschwinden zu lassen, so dass es wie ein Unfall aussieht. Dort kommt Sebastian ins Spiel; er wirft die entscheidende Idee ein.

Tom muss einfach nur an den Stromzaun fassen, der zuvor manipuliert wurde, damit so viel Strom durchfließt, um Tom auch wirklich zu töten. Und es kommt der Tag des 06.01.2020. Der Elektrozaun ist mal wieder kaputtgegangen, diesmal ist ein Baum draufgefallen. Tom stellt also den Strom aus und macht sich auf den Weg. Im Gebüsch warten schon Carl und Franziska, unten am Stromkasten



macht sich Sebastian bereit und Claudia sitzt mit dem Telefon in der Hand da, um Sebastian das Zeichen zum Anschalten zu geben. Als der Zaun fertig repariert ist, ruft Tom Claudia an und bittet sie darum, den Strom wieder anzustellen, damit er überprüfen kann, ob alles richtig ist. Als der Strom endlich fließt, schubst Carl Tom in den Zaun.

Claudia:

1. Treffen

Erzählt von ihrem Mann, was für ein lieber und herzlicher Mensch er war und wie es sie trifft, dass er nicht mehr da ist und von seiner Herzschwäche.

2. Treffen

a) ohne weitere Informationen

erzählt das gleiche

b) mit Informationen über Carl, den Erpresser.

Erzählt mit welchen Mitteln Carl Sebastian den Hof weggenommen hat und, wie er auch versucht hat, ihren Hof aufzukaufen

c) mit Informationen über die Affäre

packt über ihren Mann aus und erzählt wie sauer sie ist

3. Treffen

a) mit Informationen über Carl, den Erpresser

erzählt mit welchen Mitteln Carl Sebastian den Hof weggenommen hat und wie er auch versucht hat ihren Hof aufzukaufen

b) mit Informationen über die Affäre

packt über ihren Mann aus und erzählt, wie sauer sie ist

4. Treffen

b) mit Informationen über Carl, den Erpresser

erzählt mit welchen Mitteln Carl Sebastian den Hof weggenommen hat und wie er auch versucht hat ihren Hof aufzukaufen

b) mit Informationen über die Affäre

packt über ihren Mann aus und erzählt, wie sauer sie ist

c) mit Informationen über den Elektrozaun

packt komplett aus, fühlt sich so schuldig, dass sie ihren Mann verraten hat, schiebt alles auf Carl

Franziska:

1. Treffen

a) keine Vorinformationen

Erzählt vom Arbeitsverhältnis zwischen ihr und Carl

b) Informationen über die Affäre

erzählt, dass es stimmt mit der Affäre und wie sie sich in ihn verliebt hat

2. Treffen

a) Informationen über die Affäre

erzählt, dass es stimmt mit der Affäre und wie sie sich in ihn verliebt hat



b) Informationen über die Affäre
erzählt das es stimmt mit der Affäre und wie sie sich in ihn verliebt hat

3. Treffen

a) Informationen über die Affäre
erzählt, dass es stimmt mit der Affäre und wie sie sich in ihn verliebt hat

b) Informationen über Elektrozaun
ausweichend; erstmal wird nichts gesagt; bei genaueren Nachfragen bzw. wenn Claudia aufgrund von Schuldgefühlen mehr verrät, plaudert er alles aus, um sich selbst zu schützen

Peter:

1. Treffen

Erzählt von der Beziehung zu seiner Frau und, dass er glaubt sie hat eine Affäre mit Carl

2. Treffen

Erzählt von der Vermutung, dass auch Tom eine Affäre mit Janina hat und, wie er das Gerücht Sebastian erzählt hat; betont allerdings, dass es nur ein Gerücht sei

Carl:

1. Treffen

Erzählt sehr großkotzig von seinem Plan

2. Treffen

a) Informationen über Erpressung Sebastian
gibt alles zu und ist sehr stolz drauf

b) Informationen über Affäre
ist stolz drauf

c) Informationen über Erpressung Tom

Tom ist leider nicht so auf den Zug aufgesprungen und er konnte ihn nicht manipulieren, doch zum Glück hat sich das Problem jetzt anders lösen lassen

3. Treffen

a) Informationen über Erpressung Sebastian
gibt alles zu und ist sehr stolz drauf

b) Informationen über Affäre
ist stolz drauf

c) Informationen über Erpressung Tom

Tom ist leider nicht so auf den Zug aufgesprungen und er konnte ihn nicht manipulieren, doch zum Glück hat sich das Problem jetzt anders lösen lassen

4. Treffen

a) Informationen über Erpressung Sebastian
gibt alles zu und ist sehr stolz drauf

b) Informationen über Affäre
ist stolz drauf

c) Informationen über Erpressung Tom

Tom ist leider nicht so auf den Zug aufgesprungen und er konnte ihn nicht manipulieren, doch zum Glück hat sich das Problem jetzt anders lösen lassen



d) Informationen über den Elektrozaun

gibt alles zu, aber nicht mit Entrüstung, sondern voller Stolz, dass dieser Plan geklappt hat; zieht die andern mit rein; Sebastian hatte den Plan und ist genauso wie alle anderen mit Schuld daran; er war lediglich derjenige, der Tom geschubst hat

Janina:

1. Treffen

Erzählt wie sie Tom kennengelernt hat und, dass sie ihm eine Versicherung verkauft hat

2. Treffen

a) wenn nichts über die Affäre gesagt wird

sagt, sie wisse nichts mehr; sie kenne Tom nicht so gut

b) wenn ihr von dem Gerücht der Affäre erzählt wird

sagt, dass sich zwischen den beiden etwas angebahnt hat; sie war einsam und alleine; er überfordert von seinem Job; doch sie haben es beendet, bevor etwas passiert ist

Sebastian:

1. Treffen

Erzählt von der Beziehung zwischen ihm und Tom, dass er ihm geholfen hat und jetzt bei ihm arbeitet, nachdem er seinen Bauernhof verloren hat

2. Treffen

a) ohne weitere Information

erzählt von der Affäre zwischen Tom und Janina

b) Information über Erpressung

sieht Tom an allem schuldig; er habe Carl alles verraten, damit er der einzige Bauer in der Gegend ist; Carl selbst hat für ihn keine Schuld; erzählt trotzdem wie Carl in erpresst hat; Tom bekommt sowieso immer alles, was er will; Beispiel dafür ist Janina

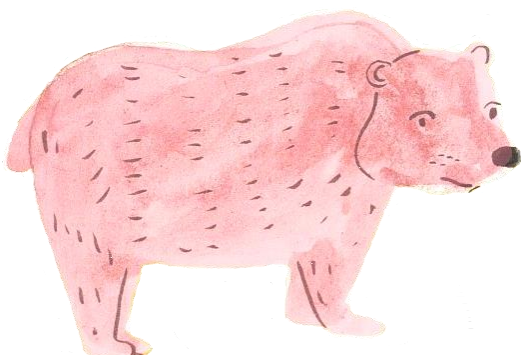
3. Treffen

a) Information über Erpressung

sieht Tom an allem schuldig; er habe Carl alles verraten, damit er der einzige Bauer in der Gegend ist; Carl selbst hat für ihn keine Schuld; Tom bekommt sowieso immer alles, was er will; Beispiel dafür ist Janina

b) Informationen über Elektrozaun

ausweichend; erstmal wird nichts gesagt; bei genaueren Nachfragen bzw. wenn Claudia aufgrund von Schuldgefühlen mehr verrät plaudert er alles aus, um sich selbst zu schützen



3.3 Fußballgolf

Kategorie: Sport, Geländespiel	Dauer: 90 Minuten
TN-Anzahl: ab 6 TN	Ort: große Wiese
Material: unterschiedliche Bälle, Schläger, Hütchen, Zettel um Versuche aufzuschreiben	Alter: 6 Jahre

Beschreibung:

Kinder werden in entweder 2er oder 3er oder 4er Gruppen eingeteilt. Es werden so viele Stationen erstellt, dass jede Gruppe an eine Station kann. Jede Gruppe bekommt noch eine*n Teamer*in zugeteilt. Diese*r schreibt die benötigten Versuche auf. Die Grundregeln sind wie beim Minigolf, d.h. höchstens 6 Versuche pro Station und jeder aus der Gruppe absolviert jede Station.

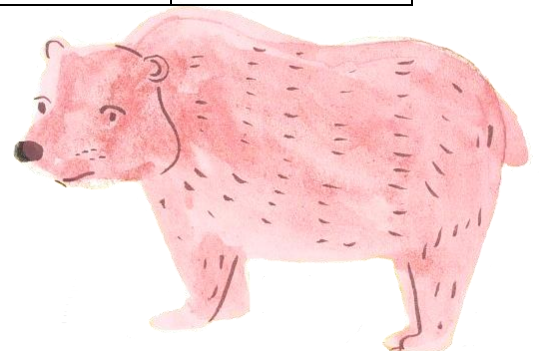
Die Stationen werden auf einer großen Wiese aufgebaut. Am besten ist es, möglichst viele unterschiedliche Bälle und Schläger einzubauen, dadurch wird es nicht zu einseitig und es ist für jeden TN was dabei. Es kann zum Abschluss jeder Station die Gruppen- und die Einzelleistung ausgewertet werden.

Ziel:

So wenig Versuche wie möglich für alle Stationen zu brauchen.

Auswertungsbogen

	Spieler	Spieler	Spieler	Spieler
Runde1				
Runde2				
Runde3				
Runde4				
Etc.				



3.4 Goldhändlerspiel

Kategorie: Strategie und Kreativität

Dauer: 60 bis 90 Minuten (je nach Gruppengröße)

TN-Anzahl: ab 8 TN

Ort: Wiese mit Platz für Stationen

Material:

Alter: beliebig

Steine (am besten in Gold), Spielgeld

Beschreibung:

Die Teamer*innen teilen sich in Stationen auf, so viele wie es Gruppen gibt. Jede*r Teamer*in bekommt zwischen 3 bis 5 Steine und eine gewisse Summe an Spielgeld (TN Gruppen kriegen die gleiche Summe).

TN werden in Kleingruppen eingeteilt. Die Gruppen müssen versuchen möglichst viel Geld zu verdienen. Dies funktioniert, indem sie Steine von Teamer*innen kaufen und anderen Teamer*innen wieder verkaufen.

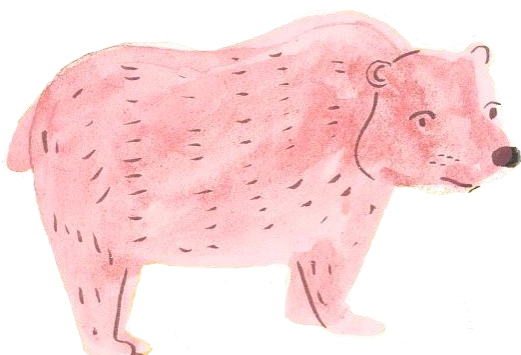
Wichtig ist: jeder Stein hat seine eigene Geschichte. Sowohl die TN als auch die Teamer*innen denken sich zu jedem Stein eine Geschichte aus, warum der Stein so teuer ist etc...

Die Teamer*innen achten darauf, dass die Geschichte wirklich kreativ ist, bevor sie einen Stein kaufen.

Ideen für Geschichten: Stein aus chinesischer Mauer; Stein der Weisheit; Stein, der in die Zukunft blicken kann; Infinity Stein; etc.

Ziel:

Möglichst viel Geld verdienen, indem man die Steine möglichst billig kauft und teuer wieder verkauft.



3.5 Postenlauf

Kategorie: Geländespiel

Dauer: 2 Stunden (je nach Anzahl Gruppen und Stationen)

TN-Anzahl: ab 8 TN

Ort: Gelände mit Weg

Material: Variiert durch Stationen

Alter: 6 Jahre

Beschreibung:

Die TN werden in 2er oder 3er Gruppen (bei so einer Gruppengröße ist der Abstand gut zu wahren, eine Gruppen kann auch aus bis zu 8 TN bestehen) eingeteilt. Die Gruppen werden mit Abstand von ca. 5 bis 10 Minuten auf einen Rundlauf geschickt, damit sie an den Stationen nicht warten müssen. Im Vorhinein sollte eine Strecke ausgewählt werden, auf der man sich nicht verlaufen kann, die nicht zu kurz und nicht zu lang ist und die den gleichen End- und Startpunkt hat.

Auf diesem Weg warten Teamer*innen mit unterschiedlichen Stationen. Die Stationen sollten ein wenig Abstand voneinander haben – allerdings sollten die TN immer von den Teamer*innen gesehen werden. Jede Gruppe durchläuft jede Station einmal.

Stationsideen sind zum Beispiel: Papierfliegerweitwurf; welchem Teamer gehört dieser Gegenstand; Süßigkeiten-Kanone; Kinderbilder der Teamer*innen erraten; Musik rückwärts erraten; Musik gurgeln; Weitsprung; was haben die Teamer*innen an, letzte fünf Zeltlager Themen aufzählen...

Ziel:

Die meisten Punkte bei den Stationen sammeln.



3.6 Virenspiel

Kategorie: Waldspiel

Dauer: 2 Stunden

TN-Anzahl: ab 4 TN

Ort: Wald und Haus

Material:

Alter: ab 9 Jahre

mindestens 30 verschiedene Symbole, Blatt und Stift zum aufschreiben

Beschreibung:

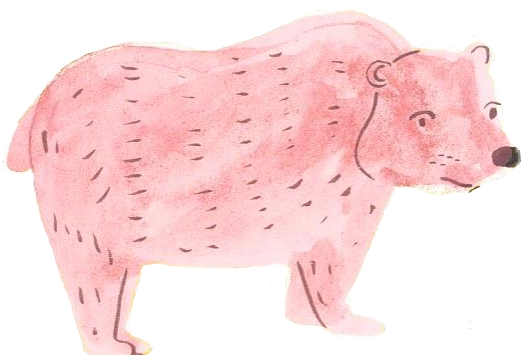
Es werden Bereiche im Wald abgesteckt, für jede Gruppe ein Bereich. In jedem Bereich werden die gleichen Symbole versteckt. TN werden in 5er Gruppen eingeteilt. Die Gruppen haben 60 Minuten Zeit alle Symbole zu finden und sich zu merken. Nach Ablauf der Zeit darf sich nicht mehr über die Symbole unterhalten werden. Jede Gruppe bekommt einen eigenen Tisch und zeichnet die Symbole auf, jede Person hat auch einen eigenen Stift. Am Ende werden die richtigen Symbole zusammengezählt.

Variationsmöglichkeiten:

- ➔ Im Dunkeln, Symbole werden in eine Klarsichtfolie zusammen mit einem Knicklicht
- ➔ Auf dem Gelände

Ziel:

Sich möglichst viele Symbole merken und diese aufmalen.



3.7 WaWiPa

Kategorie: Geländespiel	Dauer: circa 2 Stunden (je nach Anzahl der Kärtchen auch länger bzw. kürzer)
TN-Anzahl: ab 2 Kindern möglich	Ort: möglichst viel Platz
Material: 50 Zettel mit Nummern (von 1 bis 50) und einem Zitat oder Satz oder Wort 50 unterschiedlichen Aufgaben (ebenfalls von 1 bis 50 durchnummeriert) Würfel (für jede Gruppe einen)	Alter: ab 8 Jahren

Beschreibung:

TN werden in Zweier bzw. Dreiergruppen eingeteilt (mit einer kleinen Gruppengröße lässt sich der Abstand besser einhalten). Jede Gruppe wird einem* einer Teamer*in zugeteilt. Der*die Teamer*in sitzt an einem Tisch und besitzt sowohl den Würfel als auch den Aufgabenkatalog und eine Kopie der Sätze auf den Karten.

Dann wird losgewürfelt (vorher wird ein TN ausgemacht der würfelt, damit der Würfel nur von einer Person berührt wird). Dann beginnt das Spiel.

Es wird zum ersten Mal gewürfelt. Es muss der Zettel gefunden werden mit der Zahl, die auf dem Würfel angezeigt wird. Wenn der Zettel gefunden ist, muss sich die Gruppe den Satz - der auf dem Zettel steht - merken und ihm dem*der Teamer*in mitteilen. Bei richtiger Antwort bekommen sie die Aufgabe gestellt (z.B. tanzt den Ententanz oder macht 10 Kniebeugen).

Wenn die Aufgabe erledigt ist, wird wieder gewürfelt. Nun wird die Zahl mit der anderen Zahl addiert (wurde beim ersten Mal die Zahl 2 gewürfelt und beim zweiten Mal die Zahl 6 müssen die TN nun die Zahl 8 suchen, denn $2+6=8$). So geht es immer weiter bis eine Gruppe bei der 50 angekommen ist.

Man muss die 50 genau erreichen, wenn man drüber ist, wird die Menge, die man über der 50 ist, von der 50 subtrahiert (z.B. man ist schon bei der Nummer 47 und würfelt nun eine 5 muss man die Nummer 48 suchen, denn $47+5=52$, $52-50=2$, $50-2=48$).

Variationsmöglichkeiten:

- Weniger bzw. mehr Karten
- Nicht nur einen Würfel von 1-6 sondern z.B. von 1-16 oder von 1-4
- Keine ganzen Sätze sondern nur einzelne Wörter die man sich merken muss

Ziel:

So schnell wie möglich bei der 50 ankommen.



3.8 Eiersuche

Kategorie:	Suchspiel	Dauer:	30 Minuten
TN-Anzahl:	15-99 TN	Ort:	draußen
Material:	Papier, Stifte, Klebefilm	Alter:	ab 9 Jahre

Beschreibung:

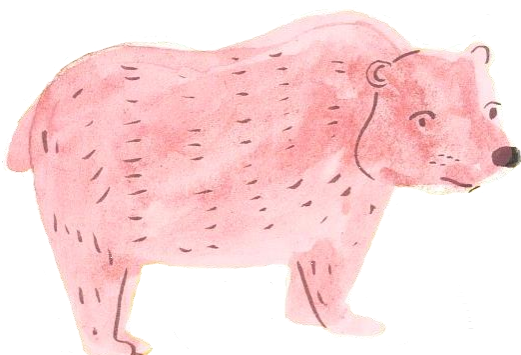
Die Spielleitung befestigt in Augenhöhe um circa 20 verschiedenen Baume je einen Papierring.

Die TN machen sich getrennt auf die Suche nach den Bäumen und hinterlassen auf dem Papierring ihr persönliches Zeichen.

Nach Ablauf der Spielzeit werden die Papierringe wieder eingesammelt und der*die TN, der*die die meisten Zeichen hinterlassen hat, hat gewonnen.

Ziel:

So viele Bäume wie möglich finden.



3.9 Autogrammjagd

Kategorie:	Waldspiel	Dauer:	30-45 Minuten
TN-Anzahl:	8-40 TN	Ort:	Wald
Material:	Zettel, Stifte	Alter:	ab 8

Beschreibung:

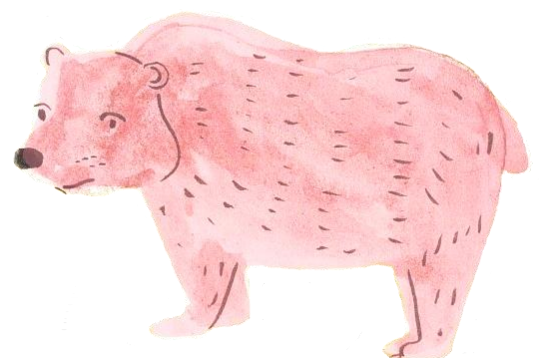
Die Spielleitung befestigt vor dem Spiel im Gelände 10-15 Zettel. Die Zettel sind teils leicht und teils nur sehr schwer auszumachen. Auf ihnen steht eine Punktzahl. Je schwerer der Zettel zu finden ist, desto größer die Punktzahl.

Die TN, jeder mit einem Stift bewaffnet, versuchen, innerhalb der Spielzeit diese Zettel zu finden und ihr Autogramm auf ihnen zu hinterlassen. Dabei müssen sie aber aufpassen, dass sie nicht von den zwei Wachposten gesehen werden, die im Gelände patrouillieren. Wird ein Spieler von einem Wachposten gesehen, angerufen, wird der Name auf einem Zettel des Wachpostens aufgeschrieben.

Nach Ablauf der vereinbarten Spielzeit werden die Zettel wieder eingesammelt und die Punkte der einzelnen Spieler addiert. Jeder Eintrag auf dem Zettel des Wachpostens bringt einen Minuspunkt.

Ziel:

Am meisten Punkte zu haben.



3.10 Farben suchen

Kategorie:	Waldspiel	Dauer:	30 Minuten
TN-Anzahl:	6-30 TN	Ort:	Wald
Material:	Taschenlampe, farbige Folien	Alter:	ab 10 Jahre

Beschreibung:

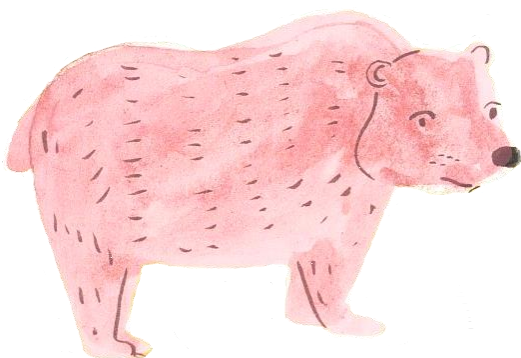
Die Spieler bilden zwei gleich große Gruppen. Jede*r hat eine Taschenlampe. Die Lampen der einen Gruppe sind mit roter, lichtdurchlässige Folie bespannt und die der zweiten Gruppe mit grüner Folie.

Die Spielleitung geht mit allen das quadratische Gelände ab und lässt alle 50-100m eine*n TN zurück (abwechselnd eines der roten und grünen Gruppe).

Wenn alle TN verteilt sind beginnt das Spiel. Die beiden Gruppen müssen versuchen sich wieder zusammenzufinden. Dabei darf nicht gesprochen werden noch dürfen andere Geräusche gemacht werden, einzig der Gebrauch der Taschenlampe ist erlaubt

Ziel:

Die Gruppe muss sich zusammen finden.



3.11 Konferenz der Tiere

Kategorie: Suchspiel	Dauer: 45-60 Minuten
TN-Anzahl: 12-40 TN	Ort: Wald
Material: Zettel	Alter: ab 9 Jahre

Beschreibung:

Vor dem Spiel werden Zettel vorbereitet, auf denen der Zielort steht. Die Zettel werden dann so in vier Stücke geteilt, dass man nur durch Zusammenfügen dieser Stücke den Zielort erkennen kann.

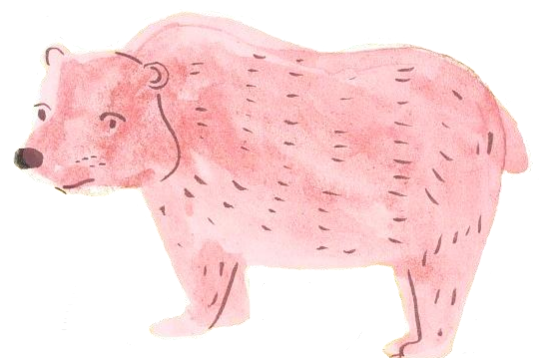
Die TN werden in Vierergruppen eingeteilt und jede Gruppe wird ein Tier zugewiesen, z.B. Frosch, Hund etc.. Jeder TN der Gruppe bekommt ein Zettelstück vom Gesamtblatt, das er den anderen jedoch nicht zeigen darf.

Jeweils ein TN jeder Gruppe wird an einer der vier Ecken des Spielfelds gestellt. Nach ertönen eines Startsignals müssen sich die Teammitglieder*innen finden. Dabei dürfen sie sich aber nur mit den entsprechenden Tierlauten bemerkbarmachen.

Haben sich alle vier getroffen, legen sie ihre Zettelstücke zusammen und können so den Zielort erfahren. Die Gruppe, die als erstes das Ziel erreicht, hat gewonnen.

Ziel:

Seine Teammitglieder und das Ziel finden.



3.12 Leuchtjäger

Kategorie:	Waldspiel	Dauer:	30-45 Minuten
TN-Anzahl:	5-40 TN	Ort:	draußen
Material:	Taschenlampe	Alter:	ab 12 Jahre

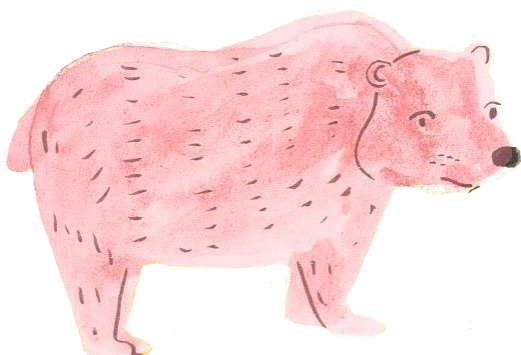
Beschreibung:

Jede*r TN ist mit einer Taschenlampe bewaffnet und hat außerdem fünf Kreppbandstreifen an seiner Jacke kleben. Die TN dürfen sich im Gelände frei bewegen und versuchen, TN aufzuspüren und mit ihren Lampen anzuleuchten. Dabei laufen sie natürlich Gefahr, selbst gesehen zu werden.

Wer vom Strahl getroffen wird, verliert ein Leben bzw. einen Kreppstreifen. Wer keine Streifen mehr hat, hat verloren und findet sich bei der Spielleitung ein. Das Spiel endet nach Ablauf der Spielzeit, oder wenn nur noch ein*e TN Kreppstreifen besitzt.

Ziel:

Nicht angeleuchtet werden.



3.13 Leuchtmaler

Kategorie:	Waldspiel	Dauer:	30 Minuten
TN-Anzahl:	2-20 TN	Ort:	Wald
Material:	Taschenlampe	Alter:	ab 8 Jahre

Beschreibung:

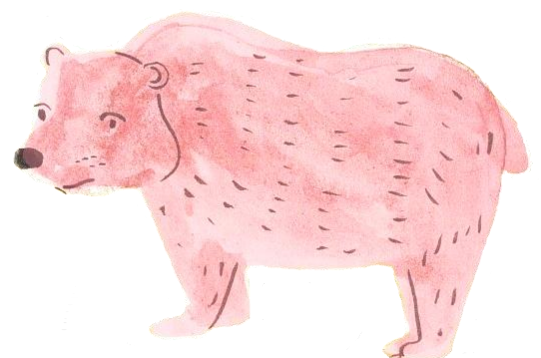
Mittels einer Taschenlampe, die einen möglichst gebündelten Strahl haben sollte, lassen sich Buchstaben oder sogar Formen in die Nacht malen.

In einer möglichst dunklen Nacht stellt sich ein*e „Leutmaler*in“ in einigem Abstand vor die restliche Gruppe und malt mit einer Taschenlampe etwas in die Nacht, das die anderen erkennen sollen.

Den richtigen Abstand muss man durch ausprobieren ermitteln, denn er hängt von dem Grad der Dunkelheit und der Lampenleuchtkraft ab.

Ziel:

Symbole erkennen.



3.14 Leuchtsignal

Kategorie: Nachtspiel	Dauer: 30 Minuten
TN-Anzahl: 2-20 TN	Ort: draußen
Material: Taschenlampe, Kopien des Morsealphabets, Stifte, Zettel	Alter: ab 10 Jahre

Beschreibung:

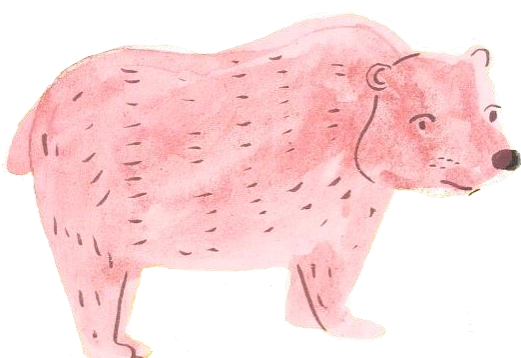
Die TN werden in zwei Gruppen eingeteilt und begeben sich auf zwei gegenüberliegende Punkte. Die Punkte sollten g3erade so weit auseinander sein, dass die Gruppen Leuchtsignale gegenseitig gut erkennen k3onnen.

Jede Gruppe f3uhrt neben einer Taschenlampe auch eine Kopie des Morsealphabets bei sich. Die beiden Gruppen versuchen nun, mittels Leucht-Morse-Signalen eine Kommunikation aufzubauen.

Man kann z.B. jeder Gruppe Zettel mit verschiedenen W3örtern mitgeben. Die W3örter werden dann mittels Leuchtsignal ausgetauscht und jede Gruppe versucht, m3oglichst viele zusammengesetzte Hauptworte aus den W3örtern zu bilden).

Ziel:

Symbole erkennen.



3.15 Lichtfalle

Kategorie:	Nachtspiel	Dauer:	30 Minuten
TN-Anzahl:	5-20 TN	Ort:	draußen, drinnen
Material:	Taschenlampe	Alter:	ab 10 Jahre

Beschreibung:

Das Spiel wird auf einer freien Fläche wie z.B. einer Wiese oder auch in einem Raum gespielt. Wichtig ist, dass Dunkelheit herrscht und es auf dieser Fläche keine Verstecke gibt. Das Spielfeld sollte zudem abgegrenzt sein.

Der*Die Spielleiter*in stellt sich mit einer Taschenlampe in die Mitte des Feldes. Er*Sie schließt die Augen und zählt laut bis 20. Alle andere suchen sich einen Platz, an dem sie glauben vor dem Lichtstrahl sicher zu sein. Dazu können sie sich hinlegen, knien oder ganz eng zusammenkauern.

Hat die Spielleitung in der Mitte die 20 erreicht, dreht er*sie sich in eine beliebige Richtung, öffnet die Augen und lässt den Strahl seiner Lampe erleuchten. Hat er die Augen geöffnet und die Lampe angeschaltet, darf er*sie sich nicht mehr bewegen und auch die Richtung des Lichtstrahls nicht mehr ändern.

Ist ein Körper oder auch nur ein Körperteil eines*r TN im Lichtstrahl zu erkennen, so ist der*die TN raus.

Ziel:

Nicht vom Lichtstrahl gesehen werden.



3.16 Der Meisterdieb

Kategorie:	Nachspiel	Dauer:	30 Minuten
TN-Anzahl:	5-12 TN	Ort:	Wald, Weg
Material:	Taschenlampe, Augenbinde	Alter:	ab 8 Jahre

Beschreibung:

Ein*e Tamer*in wird zum „blinden Schatzwächter*in“, indem man ihm*ihr die Augen verbindet, ihm*ihr eine Taschenlampe in die Hand gibt und ihn*ihr vor die Schätze der TN auf dem Boden setzt (1,5m davon entfernt). Als Schatz muss jede*r Dieb*in (TN) einen persönlichen Gegenstand wie z.B. ein Halstuch, eine Taschenlampe oder eine Halskette vor dem*der Schatzwächter*in ablegen.

Alle Diebe stellen sich dann 5-8m vor dem*der Schatzwächter*in auf. Sie haben die Aufgabe sich von vorne an den*die Schatzwächter*in heranzuschleichen und „ihren Schatz“ wiederzuholen.

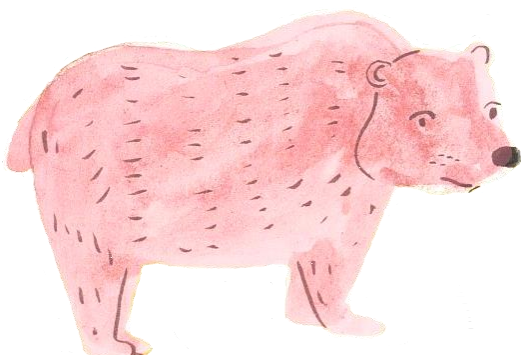
Der*die Schatzwächter*in besitzt eine Taschenlampe als Waffe. Er*Sie leuchtet kurz in die Richtung in der er*sie ein Geräusch gehört hat und eine*n Dieb*in vermutet. Wer vom Strahl getroffen wird, erstarrt auf der Stelle zu Stein und darf sich bis Spielende nicht bewegen.

Alle TN, denen es gelungen ist, ihren Schatz dem*der Schatzwächter*in wiederzuklauen, legen ihn erneut vor die Füße des*der Wächters*in. Nun müssen sie erneut versuchen, ihre Schätze unbemerkt zurückzuerlangen. Die versteinerten TN dürfen jedoch nur zuschauen.

Dies wird so oft gemacht bis nur noch ein*e TN übrig ist.

Ziel:

Unbemerkt seinen Schatz zurückbekommen.



3.17 Nächtliche Schnitzeljagd

Kategorie: Nachtspiel

Dauer: 60-90 Minuten

TN-Anzahl: 6-30 TN

Ort: draußen

Material: fluoreszierende Materialien, 3 Taschenlampen **Alter:** ab 10 Jahre

Beschreibung:

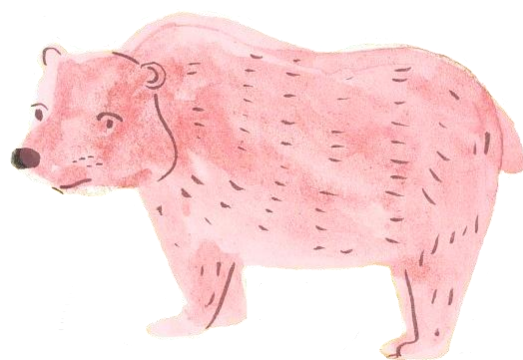
Das wichtigste Hilfsmittel sind fluoreszierende Sterne oder fluoreszierende Materialien. Eine Vorhut von maximal fünf TN + Teamer*in zieht los und legt leuchtende Spuren, indem sie Leuchtpfeile an Bäume befestigen. Natürlich gehören auch Sackgassen zum Spiel, die mit einem großen Stern am Ende markiert werden. Die restlichen TN folgen nach 20 Minuten und versuchen, die schwach leuchtenden Hinweise zu finden.

Nach 30-45 Minuten hat die Vorhut ihr Ziel erreicht, markiert dies mit drei angeknipsten Taschenlampen am Boden und versteckt sich im Umkreis von 20 Metern.

Bei der Suche dürfen natürlich keine Taschenlampen zur Hilfe genommen werden.

Ziel:

Zum Ziel kommen.



3.18 Men in Business (MIB)

Kategorie:	Geländespiel	Dauer:	100 Minuten
TN-Anzahl:	6-70 TN	Ort:	draußen, drinnen
Material:	von Stationen abhängig	Alter:	ab 9 Jahre

Beschreibung:

Die TN werden in ca. 7-8 Gruppen eingeteilt. Entsprechend stellen die Gls Stationen, an denen die Kinder ihr Geld versuchen können durch logisches Denken oder Glück zu vermehren. Das Spiel umfasst 5 Tage (Dauer 1 Tag = 20 Minuten). Ein Tag wird durch einen lauten Pfiff deutlich gemacht (muss man überall hören!). Jede Gruppe bekommt gleichen Betrag an Geld, z.B. 200.000. Alle Stationen müssen in Relation zu einander stehen.

Stationen:

1. Bank
Geld kann eingezahlt werden und die Gruppe bekommt einen gewissen Zinssatz auf ihre Einzahlung.
2. Aktien
Gruppen können in Aktien investieren und verkaufen. Aktion fallen oder steigen je Tag. (Gruppen können nur EINMAL am Tag Dienste in Anspruch nehmen)
3. Investments
Gruppen können in Start ups investieren und wieder verkaufen. Die Summen steigen und fallen ebenfalls. Wichtig wenn eine Gruppe in eine Firma investiert hat, kann keine weitere Gruppe mehr investieren.
(Gruppen können nur EINMAL am Tag Dienste in Anspruch nehmen)
4. Glücksspiel diverser Art
 - Black Jack
 - Pferdrennen
 - Sportwetten
 - Ballons platzen
 - Mäxchen
 - etc.
 - Kreativität freien Lauf lassen

Ziel:

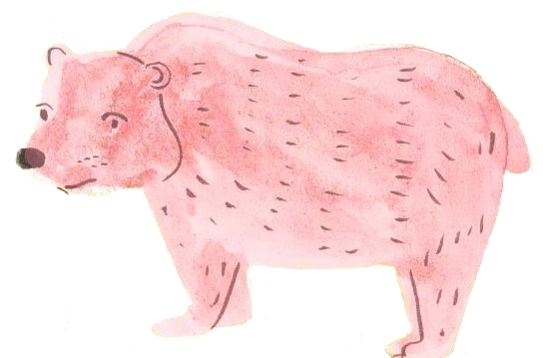
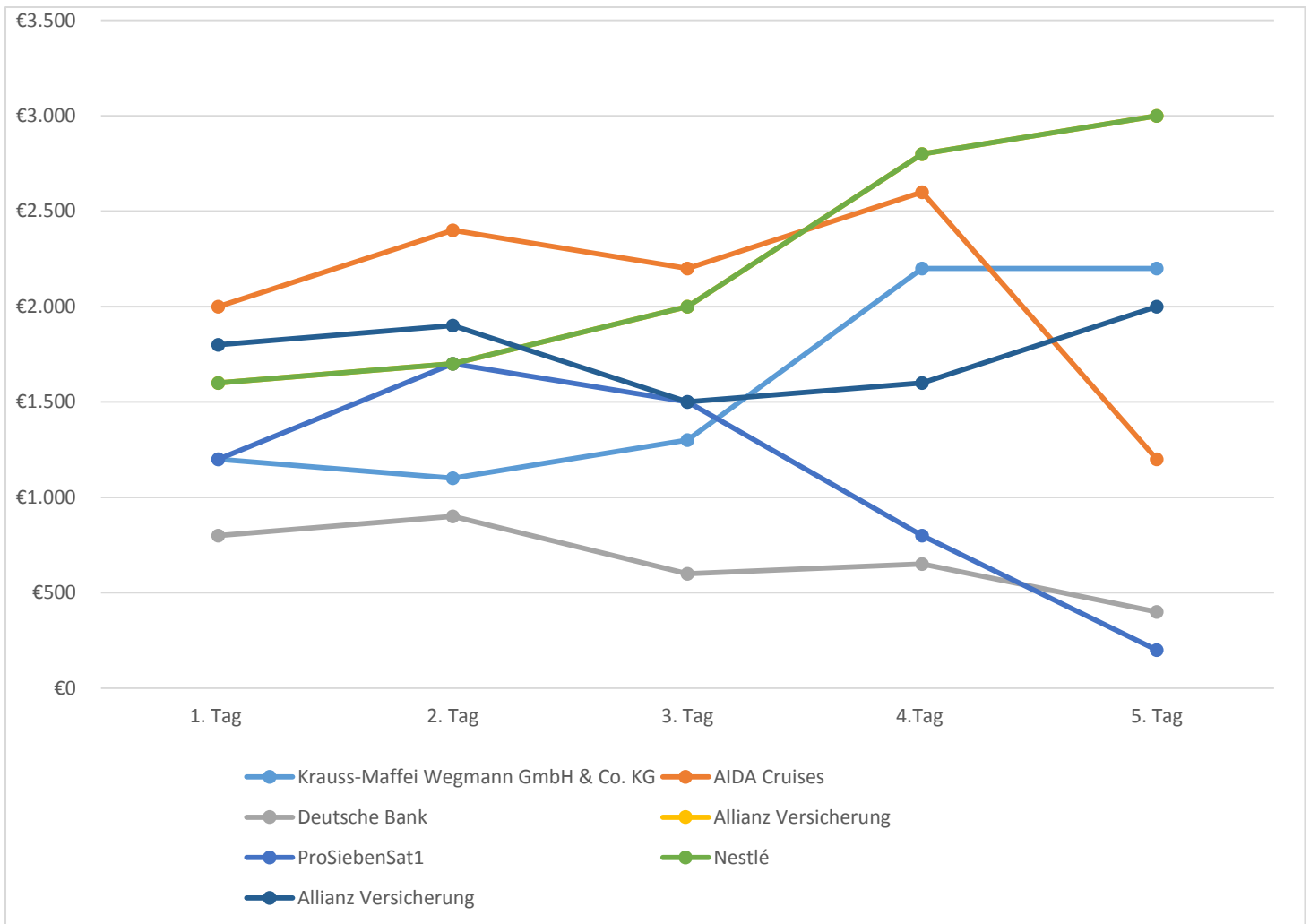
Den meisten Gewinn erzielen.



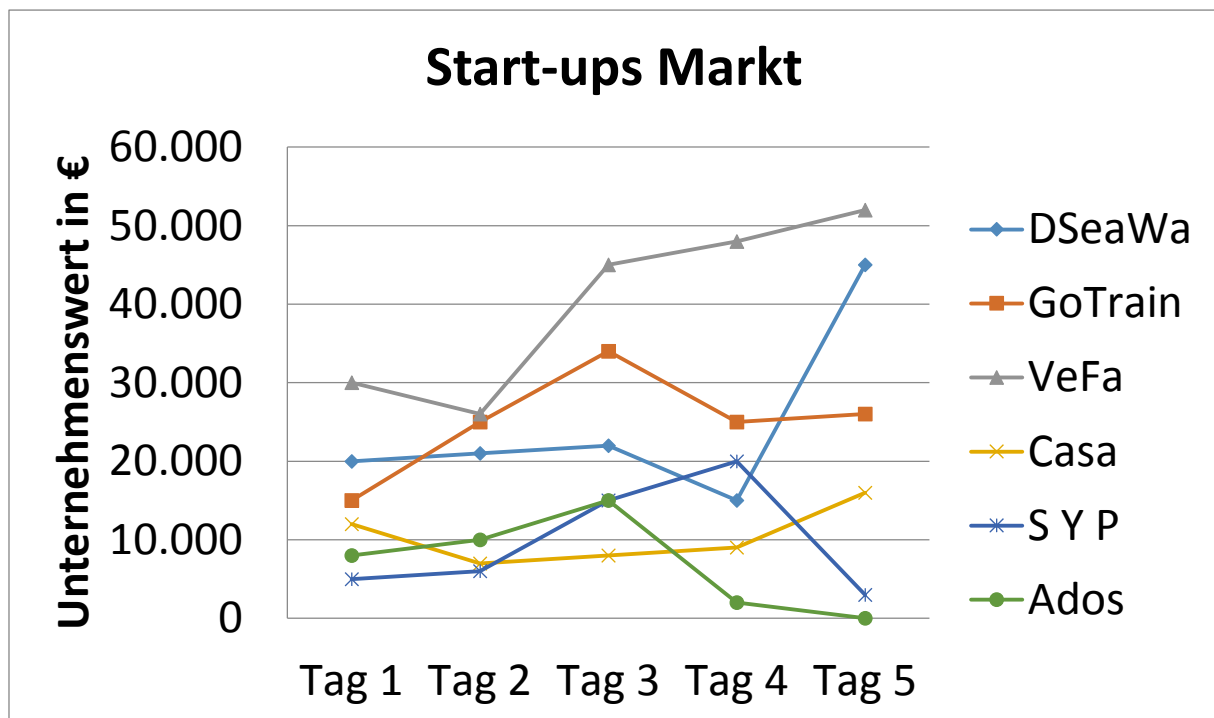
Ideen für Station 2 und 3 (wichtig ist bei den Stationen immer eine Geschichte warum was steigt oder fällt). Diese beiden Stationen müssen nicht so aufwendig gestaltet sein. Es reicht auch einfach ein Plakat auf dem die einzelnen Unternehmen und deren Preise draufstehen, wichtig die Tage werden nacheinander aufgedeckt.

Station 2:

	1. Tag	2. Tag	3. Tag	4.Tag	5. Tag
Krauss-Maffei Wegmann GmbH & Co. KG	1.200	1.100	1.300	2.200	2.200
AIDA Cruises	2.000	2.400	2.200	2.600	1.200
Deutsche Bank	800	900	600	650	400
Nestlé	1.600	1.700	2.000	2.800	3.000
ProSiebenSat1	1.200	1.700	1.500	800	200
Allianz Versicherung	1.800	1.900	1.500	1.600	2.000



Station 3:



Die Start-ups

- **DSeaWa** (Drink Sea Water) – Wir sind ein Unternehmen, was sich zum Ziel gesetzt hat, die Menschen in besonders wasserarmen Regionen zu unterstützen. Mit unseren Produkten ist es möglich dreckiges oder salzhaltiges wie z.B. Meerwasser sofort in sauberes Trinkwasser umzuwandeln. Der Aufbau und besonders die Anwendung sind dabei denkbar einfach. Verschieden fein granulare Filter sind in einem Rohr übereinander angebracht. Oben hat das Rohr eine Kurbel und seitlich einen Wasserausgang. Stellt man das Rohr nun in das Wasser, das man trinken möchte, muss man nur oben an der Kurbel drehen und aus dem seitlichen Wasserausgang fließt sauberes Trinkwasser.
 - Gründung: 04.06.2019
 - Ansässig in Berlin
- **Share your Plane** – Wir bringen Carsharing in die Luft! Sie wollen von Frankfurt nach Mailand, haben aber keine Lust auf feste Flugzeiten und überfüllte Kabinen? Schauen Sie einfach auf unsere Seite wann das nächste Kleinflugzeug, von kleiner Cessna bis Privatflieger, fliegt und vereinbaren Sie mit Ihrem Pilot sogar individuell eine Abflugzeit. Wir bieten auf unserer Plattform die Möglichkeit Ihren Flug anzubieten, sowie einen angebotenen Flug auszuwählen, um sich mit dem Pilot in Verbindung zu setzen. Mit Ihrer Investition sagen Sie den überfüllten Flugkabinen *auf-nimmerwiedersehen*.
 - Gründung: 07.08.2019
 - Ansässig in Wiesbaden



- **VeFa** (Vertical Farming Company) – Die Erdbevölkerung wächst immer weiter an, aber unsere Erde wächst nicht mit! Das größte Problem ist aktuell die Nahrungsversorgung. Würden wir jeden Menschen auf der Welt mit ausreichend Nahrung versorgen, bräuchten wir 1,73 Erden allein für Felder. Um dieses Dilemma zu lösen müssen wir nicht in die Breite oder Länge denken und auch nicht unsere Nahrung komplett umstellen, sondern in die Höhe gehen. Wir nutzen Anbauraum 10-mal effektiver, indem wir mehrere „Felder“ übereinander setzen. Jede Ebene kann dabei individuell über sonnenimitierende energiesparende LED-Lampen genau so lange bestrahlt werden, wie es für die jeweilige Pflanze optimal ist. Die Wurzeln jeder Pflanze hängen dabei tatsächlich einfach in der Luft und werden mit einem für sie abgestimmten Wasser-Nährstoffgemisch besprüht. Damit ist das Problem der Nahrungsversorgung gelöst!
 - Gründung: 15.03.2019
 - Ansässig in Brevik (Norwegen)

- **GoTrain** – Unsere Idee ist denkbar einfach: Wir wollen die Monopolstellung der Deutschen Bahn aufbrechen! Seit 20 Jahren kann die DB beliebig Preise festsetzen, aber damit soll nun Schluss sein. Zusätzlich werden unsere Loks per Wasserstoffbrennzellen angetrieben. Dadurch sind wir Strom-unabhängig, benötigen keine Oberleitungen und können auf jeder Strecke emissionsfrei fahren. Auch wenn sich der Antrieb im Straßenverkehr nicht durchgesetzt hat, da gewisse Sicherheitsstandards nicht gewährleistet werden konnten, können wir diesem Problem entgegenwirken. Dadurch dass in der Bahnkonstruktion Gewicht und Raum eine nicht so große Rolle spielt wie im Straßenverkehr, verbauen wir 50mm-dickwandige Tanks und doppelt abgesicherte Brennstoffzellen. Mit Ihrer Investition ist die Bahn nun wirklich emissionsfrei unterwegs!
 - Gründung: 23.04.2019
 - Ansässig in Braunschweig

- **Casa – Luxusuhren im neuen Stil** – Die Technologie schreitet in großen Schritten voran, aber wie weit hinkt das Design nach!? Haben Sie sich nicht mal mehr Auswahl der Smartwatches gewünscht? Eine Smartwatch, bei der nicht nur die Technologie im Vordergrund steht, sondern auch das Design? Keine klobige „quadratisch praktisch gut“ Metall-Uhr, sondern eine mit schwungvollen Linien, aus einem bisher nicht benutzt Material? Wir bieten Ihnen genau DAS. Schwungvolle, dezente Uhren aus dem nachhaltigen Rohstoff Holz. User Sortiment geht dabei von heller Birke über die klassische Tanne bis hin zu schwarzem Ebenholz. Auch egal ob IOS oder Android ist Ihre Casa-Uhr variabel connectbar mit Ihrem Handy. Checken Sie Nachrichten, e-Mails oder Ihre persönlichen Fitnessdaten mit einem schnellen Blick auf Ihre elegante neue Casa-Uhr. Helfen Sie uns Ihren Traum in die Realität zu bringen.
 - Gründung: 02.02.2019
 - Ansässig in Kopenhagen (Dänemark)



- **ADoS (Autonomous Drone Delivery System)** – Stoppt die Ausbeutung der Postboten! Wir bringen Ihre Pakete in die Luft und weg von der Straße. Nervige Postautos, die mitten auf der Straße stehen, gehören bald der Geschichte an. Durch unseren eigens entwickelten Pathfinding Algorithmus, findet die Drohne mit ihrem Paket den direkten, kürzesten Weg zu Ihnen. Legen Sie dabei für jedes Paket fest, wo genau es abgelegt werden soll. Neue Möglichkeiten wären dabei eine Lieferung auf die Terrasse oder sogar den Balkon, wenn Sie nicht zuhause sind. Gleichzeitig können Sie jederzeit per App ihre Drohne verfolgen, sodass Sie den genauen Lieferfortschritt permanent im Blick haben. Leisten Sie Ihrem Beitrag für eine autonome Zukunft.
 - Gründung: 24.07.2019
 - Ansässig in Darmstadt

Artikel:

Tag 1:

- **GoTrain lockt mit tiefen Preisen** – Erstmals seit 20 Jahren bekommt die Deutsche Bahn wieder ordentlich Konkurrenz. Das neue Unternehmen wirbt die Kunden der alt eingesessenen Deutschen Bahn mit 15% niedrigeren Ticketpreisen ab.
 - GoTrain steigt

Tag 2:

- **Bolsonaro lässt Brasiliens Regenwälder weiter abbrennen** – Die Feuer im brasilianischen Regenwald richten weiter verheerenden Schaden an. Farmer betreiben dort fast ungehindert ihre Brandrodung, um weiteren Platz für Felder zu schaffen. Die Feuerwehr bekommt wegen des starken Windes die Flammen nicht unter Kontrolle. Trotzdem will Bolsonaro nicht das Militär zur Unterstützung hinzuziehen.
 - Casa, VeFa fällt

Tag 3:

- **Menschen in Europa nehmen Brandrodung nicht länger hin** – Die Nachrichten aus Brasiliens Regenwäldern schockieren die Menschen in Europa. Viele Schüler und Studenten gehen auf die Straße und fordern nachhaltige Landwirtschaft oder Alternativen.
 - VeFa steigt
- **Trump bietet Flug auf Share your Plane an** – Der amerikanische Präsident Donald Trump bietet einen Flug in seiner Regierungsmaschine von Washington D.C. nach Doha auf Share your Plane an. Trump twitterte dazu, dass er den nachhaltigen Gedanken des jungen Unternehmens natürlich fördern würde.
 - SYP steigt



Tag 4:

- **Deutsche Bahn duldet keine Konkurrenz** – Wie GoTain-Funktionäre gestern mitteilten, lässt die Deutsche Bahn auf ihrem Schienennetz fast nur DB Züge fahren. Besonders viel befahrene Strecken, wie Frankfurt – Berlin, gehören der DB, sodass sich GoTrain nur sehr schwer profilieren kann.
 - GoTrain fällt
- **Paketnachfrage steigt ununterbrochen** – Die Menschen werden immer fauler in örtliche Geschäfte zu gehen. Die Anzahl der gelieferten Pakete und Päckchen erreichen ein Rekordhoch.
 - ADoS steigt

Tag 5:

- **Drohne legt halb Berlin lahm** – Eine Drohne der jungen Firma ADoS fliegt bei ihrem zweiten Lieferflug in eine Hochspannungsleitung nahe Potsdam. Sie erzeugte dabei gestern um 20:34 Uhr einen Kurzschluss der in ganz Berlin alle Lichter ausgehen lies. Es ist nun fraglich, ob sich das Unternehmen von diesem herben Rückschlag erholen kann oder ob es schon das aus bedeutet.
 - DSeaWa, ADoS fällt
- **Giorgio Armani wird in Paris mit Casa-Uhr gesehen** – Giorgio Armani ist anscheinend dem SmartWatch-Trend gefolgt. Der Modeschöpfer wurde erstmals mit einer SmartWatch gesehen. Diese war aber nicht von Samsung oder Apple sondern von Casa.
 - Casa steigt.

Tag x:

- **Dank Greta wird Fliegen teurer** - Greta Thunberg hat mit ihrer emotionalen Rede beim UN Klimagipfel eines ihrer Ziele erreicht. Fast alle Staaten konnten sich darauf einigen Kerosin zu besteuern.
 - SYP fällt
 - DSeaWa, VeFa steigen leicht
- **DSeaWa war von Stromausfall betroffen** – Die Unternehmensführung bestätigt die Gerüchte. Die Produktion der letzten Palette kam durch den Stromausfall kurzzeitig zum Erliegen. Dadurch konnte die Reinheit der Filter nicht mehr sichergestellt werden und die Palette wurde unbrauchbar.

Tag x:

- **DSeaWa exportiert nach Afrika** – Nach einer langen Entwicklungs- und Testphase schiff DSeaWa nun ihre erste Fuhre nach Afrika. Von Dodoma, der Hauptstadt Tansanias, soll die Technologie nun erstmal in die umliegende Region verteilt werden.
 - DSeaWa steigt



3.19 Orientierungslos

Kategorie: Suchspiel	Dauer: 2,5 - 3 Stunden
TN-Anzahl: 8-20 TN	Ort: überall
Material: Wanderkarte der Region, evtl. Augenbinden	Alter: ab 14 Jahre

Beschreibung:

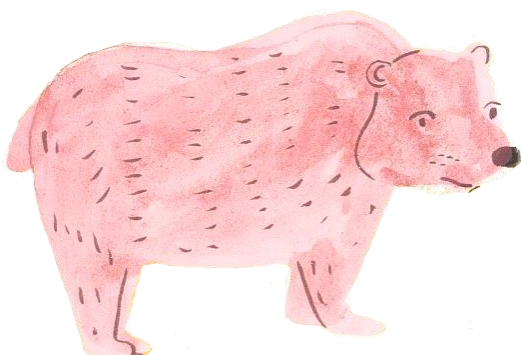
Dieses Spiel wird in Kleingruppen (KG) von je 3-4 Personen gespielt.

Die KG werden mit PKWs oder einem Bus an verschiedene Orte gebracht und dort zusammen mit einem*r Teamer*in zurückgelassen. Die Orte sollte nicht mehr als 4-6km reine Wegstrecke vom Ausgangspunkt entfernt sein und möglichst einsam liegen. Jede KG erhält eine Wanderkarte und einen Rucksack mit etwas Verpflegung und evtl. Regensachen. Um sicher zu gehen, dass die TN nicht wissen, wo sie hingbracht werden, kann man ihnen während der Fahrt die Augen verbinden.

Die KG haben nun die Aufgabe, zum Ausgangspunkt zurückzufinden, wobei keine Straßen benutzt werden dürfen.

Ziel:

Den Ausgangspunkt wieder finden.



3.20 Die Pfeifer

Kategorie:	Waldspiel	Dauer:	30-45 Minuten
TN-Anzahl:	10-30 TN	Ort:	Wald
Material:	Trillerpfeifen	Alter:	ab 9

Beschreibung:

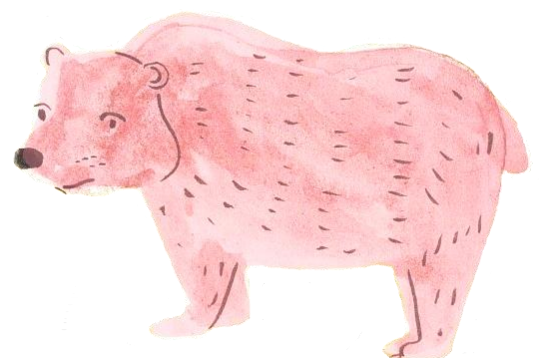
Dieses Spiel wird in zwei Gruppen gespielt, wobei die eine Gruppe – je nach Gesamtgruppengröße – zwischen 4-10 TN umfasst und die andere alle übrigen TN.

Die Gruppe mit den 4-10 TN ist die Gruppe der „Pfeifer“ und jeder von ihnen hat eine Trillerpfeife. Die „Pfeifer“ bewegen sich alleine innerhalb des Spielfeldes, sie dürfen nicht rennen und müssen alle 3 Minuten ein Pfeifsignal geben.

Die andere Gruppe hat einen festgelegten Zeitraum Zeit die „Pfeifer“ zu finden. Wurde ein „Pfeifer“ gestellt (es wurde ein Kreis um ihm gebildet aus mehreren TN). Muss er seine Pfeife abgeben und gehört nun zum Fänger-Team.

Ziel:

In der Zeit alle „Pfeifer“ zu fangen bzw. als „Pfeifer“ nicht erkannt zu werden.



3.21 QR-Code-Jagd

Kategorie:	Geländespiel, Rallye	Dauer:	ca. 45 Min.
TN-Anzahl:	mind. 3	Ort:	großes Gelände, Dorf
Material:	pro Gruppe: ein Smartphone mit QR-Code-Scanner, ca. 8 Hinweise als QR-Code verschlüsselt, Schatz	Alter:	

Beschreibung:

Pro Gruppe werden ca. 8 QR-Codes versteckt. Den ersten Code erhält die Gruppe zu Spielbeginn. Für jede Gruppe ist an einem anderen Ort ein eigener Schatz versteckt.

QR-Code erstellen: qrcode-generator.de;

Beim Vorbereiten darauf achten, dass Hinweis 1 zu Hinweis 2 führt, dieser zu Hinweis 3, usw. Die Hinweise führen am Ende zum Schatz.

Hinweis-Beispiele:

- Hier kann man sehr früh morgens einkaufen. (Bäcker)
- Dort trifft sich die Gemeinde zum Gottesdienst. (Kirche)
- Hier rollt oft ein Ball übers Gras. (Sportplatz)
- Eine Straße mit dem Buchstaben „Q“. (Quellweg)
- Dort hält oft ein Fahrzeug, in das viele Menschen einsteigen. (Bushaltestelle)
- Der Bürgermeister arbeitet hier. (Rathaus)
- Hier gibt es viele kleine Blumenbeete. Es ist aber kein Garten. Jedes Blumenbeet hat ein oder zwei Namen. (Friedhof)

Story: Als Astronaut*innen seid ihr auf einem bisher völlig unbekanntem und unerforschten Planeten gelandet. Natürlich wollt ihr den Planeten erkunden und wissen, ob es dort eine Quelle gibt, um dort leben zu können. Auf der Suche verfolgt ihr jede Spur, die euch zum Ursprung der Quelle führen könnte.

Ziel:

Den Schatz finden, Bewegung, Kombinieren, Action



3.22 Saboteure und Agenten

Kategorie:	Suchspiel	Dauer:	30-45 Minuten
TN-Anzahl:	10-30 TN	Ort:	Draußen
Material:	Wecker	Alter:	ab 10 Jahre

Beschreibung:

Eine Hälfte der Gruppe übernimmt die Rolle der Saboteure und die andere Hälfte die Agenten. Beide Gruppen werden so im Spielfeld platziert, dass sie sich gerade noch sehen können.

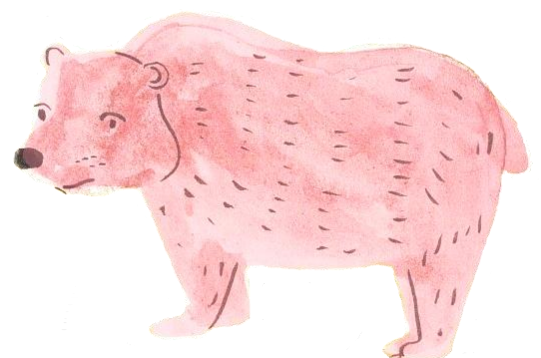
Die Saboteure haben einen Wecker, der so eingestellt ist das er nach einer vorgegebenen Zeit klingelt (ca. 20 Minuten). Ihre Aufgabe ist es diesen so zu verstecken, dass er nicht gefunden und entschärft werden kann. Die Agenten beobachten sie natürlich die ganze Zeit und versuchen dabei unentdeckt zu bleiben, damit die Saboteure sich in Sicherheit wiegen und die „Bombe“ platzieren.

Bei diesem Spiel kommt es einzig und allein auf die Raffinesse der Agenten an. Bleiben sie unentdeckt und fallen sie nicht auf die Tricks der anderen hinein, kann ihnen die schwierige Aufgabe gelingen. Sind sie dagegen unachtsam oder zu auffällig, werden die Saboteure die Bombe nicht verstecken.

Ziel:

Saboteure: die Bombe unentdeckt verstecken

Agenten: die Bomben finden



3.23 Die Schatzkarte

Kategorie:	Geländespiel	Dauer:	40-60 Minuten
TN-Anzahl:	12-60 TN	Ort:	überall
Material:	Kartenkopien, verschiedenfarbige Klebebänder, Stifte		

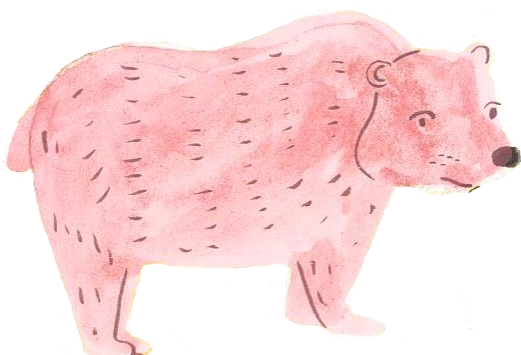
Beschreibung:

Die TN bilden Teams von 6-10 TN. Jeweils zwei TN einer Gruppe erhalten eine Rolle Klebeband (für jede Gruppe eine andere Farbe), einen Stift und eine Kartenkopie. Auf der Karte ist das Spielgelände eingezeichnet. Es sollten viele Einzelheiten zu erkennen sein.

Die Paare haben 20 Minuten Zeit, im Gelände 3 Klebstreifen zu verteilen und in der Karte einzuzichnen. Sind alle Teams wieder da, erhalten die übrigen Spieler des Teams die Schatzkarte und müssen die Streifen suchen und finden.

Ziel:

Wer als erstes die 3 Streifen gefunden hat, hat gewonnen.



3.24 Schnitzeljagd

Kategorie:	Suchspiel	Dauer:	90-120 Minuten
TN-Anzahl:	12-40 TN	Ort:	Wald
Material:	Naturmaterialien	Alter:	ab 10 Jahre

Beschreibung:

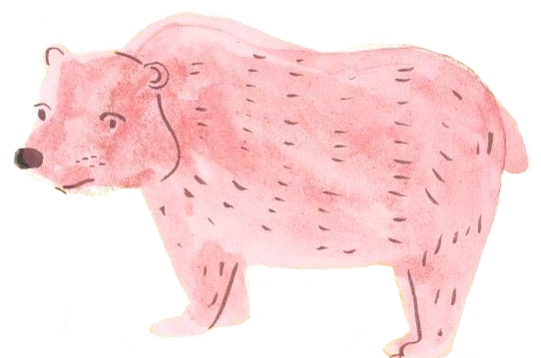
Die Teamer*innen evtl. mit einem Teil der TN machen sich auf den Wege. Mittels der Naturmaterialien hinterlassen sie Richtungspfeile. Selbstverständlich gehören auch falsche Spuren, wie zum Beispiel Pfeile in mehrere Richtungen dazu. Eine falsche Spur muss immer mit einem großen Kreuz mitten auf dem Weg abgeschlossen werden. Dieses Kreuz ist das Zeichen, dass man einem falschen Weg eingeschlagen hat und umkehren muss.

Nach 30/40 Minuten muss die Gruppe ihr Ziel erreicht haben und markiert dies mit einem Kreis auf dem Boden. Nun können sich die TN im Umkreis von 25 Meter verstecken.

Die Gruppe, die aus den restlichen TN besteht, macht sich 20 Minuten nach der ersten Gruppe auf den Weg Sie folgt den Wegzeichen und versucht die erste Gruppe zu finden. Hat sie diese innerhalb 90 Minuten Spielzeit gefunden, hat sie gesiegt, ansonsten hat die andere Mannschaft gewonnen.

Ziel:

Die andere Gruppe finden bzw. nicht gefunden werden.



3.25 Die große Bank

Kategorie:	Geländespiel	Dauer:	30 Minuten
TN-Anzahl:	mind. 4 TN	Ort:	draußen, große Fläche oder Wald
Material:	Papierschnipsel in versch. Farben, Geländemarkierungen	Alter:	

Beschreibung:

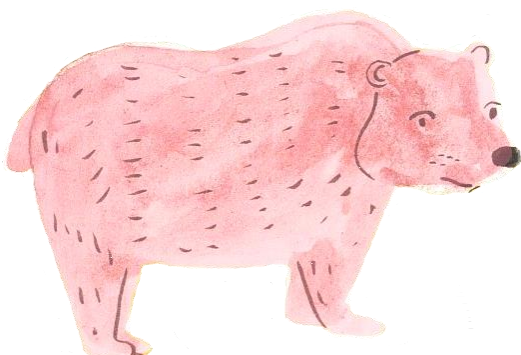
Dieses Spiel kann in beliebig vielen Teams gespielt werden. Zur Vorbereitung des Spiels werden pro Team mehrere hundert „Geldstücke“ (Anzahl je nach TN) benötigt, die auf dem Gelände verteilt werden. Jedes Team erhält seine eigenen Geldstücke, daher müssen sie sich voneinander unterscheiden. Es empfiehlt sich hier Papierschnipsel in verschiedenen Farben zu verwenden, da diese verrotten, falls sie nicht gefunden werden. Die Spielleitung nimmt an einem zentralen Ort Platz, sie bildet die Bank. Auf ein Startsignal beginnen alle Teams nach ihren Geldstücken zu suchen. Bringen sie ihr Geld zur Bank, erhalten sie folgende Zinsen:

- 50% in den ersten 5 Minuten
- 30% bis zur 10. Minute
- 20% bis zur 15. Minute
- 10% bis zur 20. Minute

Nach 30 Minuten endet das Spiel. Das Team, das inklusive Zinsen das meiste Geld auf dem Konto hat, gewinnt.

Ziel:

Bewegung, Action



3.26 Agentenjagd

Kategorie:	Geländespiel	Dauer:	je nach Gelände und Anzahl der TN
TN-Anzahl:	mind. 4 TN	Ort:	draußen, große Fläche oder Wald
Material:	Papier, Eddings, Klebeband, Absperrung fürs Gelände	Alter:	ab 12

Beschreibung:

Zur Vorbereitung dieses Spiels muss ein Gelände gekennzeichnet werden. Außerdem bekommt jede*r Spieler*in einen Zettel mit einer vierstelligen Zahl, den er auf dem Rücken befestigt, so dass die Zahl gut lesbar ist. Die Spielleitung notiert, welche*r Spieler*in welche Zahl hat. Auf ein Startkommando verteilen sich alle Spieler*innen auf dem Gelände. Die Spielleitung nimmt in der Mitte des Geländes Platz.

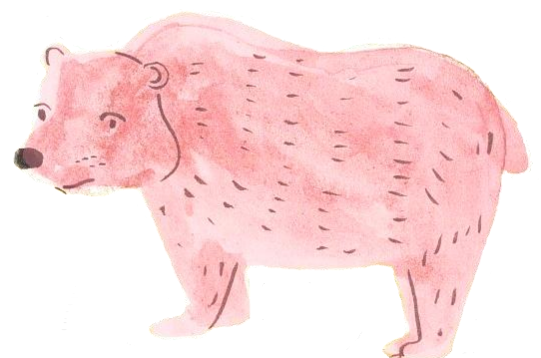
Die Aufgabe der Spieler*innen ist es nun, die Zahlen auf dem Rücken der anderen Spieler*innen zu erkennen und dabei die eigene so gut wie möglich zu verstecken, ohne sie jedoch mit den Händen zu verdecken. Hat ein*e Spieler*in die Zahl einer*s anderen Spielers*in gesehen, teilt er*sie dies der Spielleitung mit. Um die Spielleitung gibt es dafür einen neutralen Bereich, in dem es den Spieler*innen erlaubt ist, ihren eigenen Zettel abzunehmen. Nennt der*die Spieler*in die Zahl einer*s anderen Spielers*in korrekt, erhält er*sie einen Pluspunkt und der*die andere Spieler*in einen Minuspunkt. Nennt er*sie eine Zahl, die nicht vorhanden ist, erhält er*sie einen Minuspunkt. Es ist auch erlaubt, mehrere Zahlen auf einmal zu nennen. Nach einer vorgegebenen Zeit endet das Spiel, der*die Spieler*in mit den meisten Punkten gewinnt.

Variationsmöglichkeiten:

Um das Spiel kooperativer zu gestalten, kann es auch in Teams gespielt werden. Die Regeln bleiben hierbei gleich, am Ende gewinnt das Team mit den meisten Punkten.

Ziel:

Bewegung, Merkfähigkeit, Action



3.27 Alle Sinne gefordert

Kategorie:	Geländespiel, Stationsspiel	Dauer:	je nach TN Anzahl und Stationen
TN-Anzahl:	mind. 4 TN	Ort:	draußen, große Fläche oder Wald
Material:	Augenbinden, Dinge zum ertasten/ Erriechen/Erlauschen/Erschmecken	Alter:	ab 8

Beschreibung:

Alle Spieler*innen durchlaufen mit verbundenen Augen einen Parcours, auf dem sie an verschiedenen Stationen Dinge erraten. Die Spieler*innen können von einer Station zur nächsten geführt werden oder einem Seil zwischen den Stationen folgen.

An der ersten Station müssen sie Dinge ertasten, die ihnen in die Hand gegeben werden. Hierfür eignen sich Naturmaterialien wie z.B. Kiefernzapfen. Bei der zweiten Station geht es darum, Dinge an ihrem Geruch zu erkennen, z.B. Gewürze oder Tannennadeln. An der dritten Station müssen sie Dinge am Klang erkennen, z.B. aufgenommene Tiergeräusche oder einfache Instrumente. An der letzten Station sollen die Spieler*innen Dinge am Geschmack erkennen. Hierbei ist darauf zu achten, dass sich niemand vor dem ekelt, was er*sie essen muss.

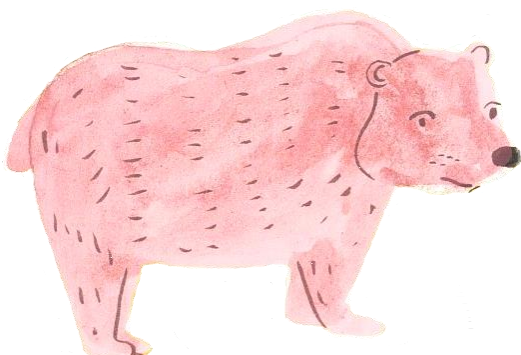
Es sollte an jeder Station für jedes Kind ein „frischer“ Gegenstand verwendet werden, sodass diese nicht mehrfach in die Hand genommen werden.

Variationsmöglichkeiten:

Wahlweise kann das Spiel auch in Teams mit vier Personen gespielt werden, für jede Station gibt es dann eine*n Spezialisten*in.

Ziel:

Sinne, Wahrnehmung, Naturerfahrung



3.28 Eier stehlen

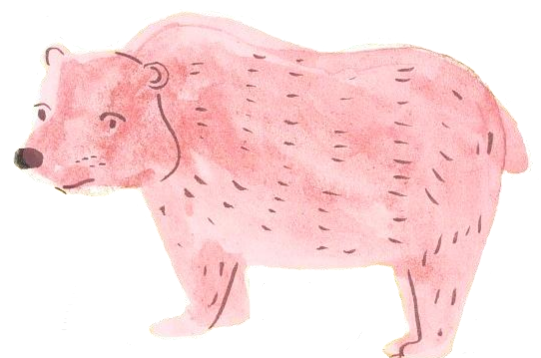
Kategorie:	Wald- und Geländespiel	Dauer:	20-30 Minuten
TN-Anzahl:	mind. 6	Ort:	draußen (Wald)
Material:	3 markierte Steine pro Gruppe	Alter:	ab 6

Beschreibung:

Die Gruppe wird halbiert. Jede Gruppe baut aus dünnen Zweigen, Gras, Blättern etc. je drei kleine Nester. Von der Spielleitung erhalten sie drei markierte Steine, die „Eier“, welche in die Nester gelegt werden. Nun werden die Nester von den Gruppen in dem ihnen jeweils zugeteilten Areal versteckt. Dabei dürfen die Nester nur auf dem Boden, in Sträuchern oder (ohne Klettern!) in Bäumen versteckt werden. Anschließend versucht sich jede Gruppe als „Nesträuber*innen“, indem sie im gegnerischen Areal nach Nestern und Eiern sucht.

Ziel:

Zuerst die Nester der anderen Gruppe entdecken.



3.29 Betreuersuchspiel

Kategorie:	Wald- und Geländespiel	Dauer:	ca. 2 Stunden
TN-Anzahl:	mehrere Kleingruppen	Ort:	draußen, Stadt
Material:	keins	Alter:	

Beschreibung:

Ziel des Spiels ist alle Betreuer zu finden. Aber nicht einfach so, die Betreuer*innen machen es den Teilnehmenden nicht so leicht und sehen anders aus als gewohnt.

Grenzt im Vorfeld das Spielgebiet ein und markiert es auf einem Stadtplan. Innerhalb dieses Gebietes verteilen sich nun alle Gruppenleitungen in ausgefallenen Kostümen. Ihr könnt zuvor abstimmen, ob ihr euch während der Spielzeit bewegt oder an einem festen Ort verweilt. Am besten sind alle Gruppenleitungen bis zur Unkenntlichkeit verkleidet oder passen sich den örtlichen Gegebenheiten an. Beispiel: An einem Teich sitzt ein „Angler“, „Spiderman“ hat einen Platz im Baum gefunden, ein „Straßenkehrer“ verrichtet seinen Dienst, ... Aufgabe für die Teilnehmenden ist es, alle Gruppenleiter*innen zu finden.

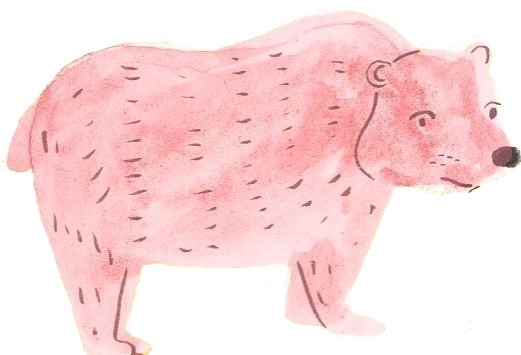
Variationsmöglichkeiten:

Um herauszufinden, ob die angesprochene Person auch wirklich Teil des Spieles ist, könnte es Aufgabe der Teilnehmenden sein, einen bestimmten Spruch aufzusagen oder einen Tanz aufzuführen, der dann von dem*der Gruppenleiter*in (falls er*sie es denn ist) richtig beendet wird.

Zusätzlich kann das Spiel noch mit Aufgaben verbunden werden. Beispielweise überlegt ihr euch im Vorfeld ein langes Wort und gebt jeder Gruppenleitung ein bis zwei Buchstaben, die die Teilnehmenden beim Auffinden erhalten. Das Lösungswort können sie dementsprechend nur dann zusammensetzen, wenn sie alle gefunden haben. Ein Laufzettel, auf dem die Gruppenleitungen mit Uhrzeit aufschreiben müssen, signalisiert ebenfalls, wann alle aufgefunden wurden.

Ziel:

Bewegung



3.30 Das Labyrinth

Kategorie:	Wald- und Geländespiel	Dauer:	60 Minuten
TN-Anzahl:	Teams à 3-4 Personen	Ort:	draußen, Wald
Material:	Absperrband, Stoppuhr	Alter:	ab 9

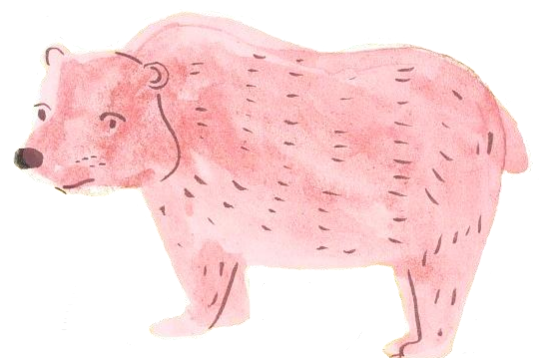
Beschreibung:

Die Teams müssen einer bestimmten Zeit mit dem Absperrband ein Labyrinth bauen. Ein Eingang und ein Ausgang sind Pflicht. Dann läuft die Uhr: Welches Team schafft es am schnellsten durch die Labyrinth durch?

(Achtung: Das Absperrband am Ende aufräumen / weiterverwendbar!)

Ziel:

Bewegung, Teamwork



3.31 Memory

Kategorie:	Wald- und Geländespiel	Dauer:	10-30 Minuten
TN-Anzahl:	mind. 6	Ort:	Wald
Material:	Ein Tuch, Waldgegenstände	Alter:	ab 6

Beschreibung:

Die Spielleitung sammelt 10 bis 20 Gegenstände aus dem Wald, ohne diese den Teilnehmenden zu zeigen. Die Gegenstände (z.B. Eichel, Tannenzapfen, Wurzeln, etc.) werden auf die Hälfte des Tuches gelegt und mit der anderen Hälfte zugedeckt. Sind alle Teilnehmenden um das Tuch versammelt, dürfen sie kurz (30 Sekunden) die Gegenstände unter dem Tuch anschauen, bevor sie sich daran machen, in der Umgebung die gleichen Gegenstände zu suchen und herbeizuschaffen.

Variationsmöglichkeiten:

Es werden (zwei) Gruppen gebildet. Jede Gruppe sucht sich 15 Gegenstände und legt diese unter ein Tuch. Danach werden während der 30 Sekunden die Gegenstände gezeigt und anschließend gesucht. Welche Gruppe hat am meisten richtige Gegenstände gefunden?



3.32 Wikingerschach selber bauen

Kategorie: Dauer: ca. 1,5 Stunden

TN-Anzahl: alleine, ggf. mit Unterstützung **Ort:**

Material: am besten Buchenholz/Kiefernholz **Alter:**

4x Spielfeldmakierungshölzer aus 4 cm Rundholz,

Länge 30 cm

6x Wurfhölzer aus 4 cm Rundholz, Länge 30 cm

1x König mit einem Querschnitt von 9x9 cm, Länge 30 cm

10x Bauern mit einem Querschnitt von 7x7 cm, Länge 15 cm

Beschreibung:

Mit einem Bleistift und Maßband zeichnet ihr die jeweiligen Längen auf das passende Holz und schneidet die Stücke ab. Dann schleift ihr die Teile schön glatt, damit beim späteren Spiel keine Splitter stören. Der König erhält einen "Kopf". Hierfür könnt ihr mit der Säge den "Hals" leicht schräg von zwei Seiten einschneiden. Wenn ihr eine Rundfeile habt, geht das noch besser damit. Als Krone könnt ihr ebenso schräg in das Holz schneiden. So entsteht eine Krone. Wenn ihr möchtet, könnt ihr euer Spiel im Anschluss noch farbig anmalen. FERTIG!

