



Orientieren im Gelände - Schatzsuche

Beschreibung

Falkner Frank erzählt den Kindern, einer seiner Vögel habe gerade etwas sehr interessantes zurückgebracht. Es sei eine Art Karte, er könne sie aber nicht entschlüsseln. Er zeigt ihnen die Schatzkarte und bittet sie um Hilfe, um den Schatz zu finden.

In diesem Teil wenden die Kinder ihre erlernten Fähigkeiten bei einer Schatzsuche an. Es ist wichtig, bei der Schatzsuche ein Kroki mit mehreren eingezeichneten Posten zu verwenden, damit die TN ihr erlerntes Wissen einsetzen können.

Beispiel für eine Schatzsuche:

Die Schatzsuche ist in zwei Teile aufgeteilt:

1. Mithilfe der ersten Karte von Falkner Frank können die Kinder verschiedene Posten finden und die jeweiligen Aufgaben erledigen. So erhalten die TN jeweils einen Teil einer zweiten Karte, die schlussendlich zum Schatz führt. (30')
2. Sobald die TN alle Kartenstücke gefunden haben, können sie die zweite Kartenstücke zusammenfügen und das Versteck des Schatzes finden. (15')

Diese Aufteilung bringt den Vorteil mit sich, dass die Schatzsuche einfach gesteuert werden kann und die TN auf jeden Fall einen Schatz finden:

- Falls sie im ersten Teil zu langsam sind, finden sie bei einem Posten auf einmal alle Karten (oder ein Vogel bringt den Rest).
- Falls sie im ersten Teil zu schnell sind, gibt es noch einige leere Posten, die schnell erfunden werden können.

Ablauf erster Teil:

- Einleitung Falkner Frank

Geeignet als

- ✗ Einleitung
- ✓ Hauptteil
- ✗ Schluss

Alter

- ✓ 5 - 7 Jahre
- ✓ 8 - 11 Jahre
- ✗ 12 - 14 Jahre
- ✗ 15 - 16 Jahre
- ✗ 17+ Jahre

Spielbar

- ✗ Drinnen
- ✗ Draussen

Spielart

- ✗ Bewegt
- ✗ Ruhig
- ✗ Kreativ
- ✗ Gesprächig

Kategorie

- ✗ Spiel & Sport
- ✗ Gestalten
- ✗ Gruppengeist
- ✓ Jubla-Wissen

Gruppengrösse

8 - 30 Kinder

Zeit

1 Stunde - 2 Stunden

· Kinder werden in Sechsergruppen eingeteilt, erhalten pro Gruppe eine Schatzkarte und beginnen bei unterschiedlichen Posten (unterschiedliche Nummerierungen der Schatzkarten).

Beispieltext der Schatzkarte:

„Wir sind die wilden Piraten und wurden für unsere schrecklichen Taten verfolgt von Soldaten. Ein Wirbelsturm ergriff unser Schiff, hob es aus dem Meer und trug es bis hierher. Wir sind gestrandet und mitten im Wald gelandet. Das Schiff beschädigt, die Beute schwer, die Verfolger schon nah. Alles mitnehmen konnten wir nicht mehr. Wir versteckten die Beute – Ihr könnt sie suchen – sie liegt dort noch heute!“

Den weiteren Text nur mit stumpfer Spitze ins Papier drücken.

Dieser kann beim Durchführen der Schatzsuche sichtbar gemacht werden, indem man mit Bleistift über den geprägten Text schraffiert:

„Findet diese Orte, dann kann die Suche beginnen. Helft alle zusammen, seid schlau und geschickt; dann könnt Ihr den Piratenschatz gewinnen!“

Stationen der Schatzsuche

1. Station: Karte unter Stein

Platziere einen Zettel gemeinsam mit 3 verschiedenfarbigen (grün, blau, braun) Kartenteilen unter einem Stein.

Rätsel auf dem Zettel: „Nimm den Kartenausschnitt in der Farbe der Ampel!“

2. Station: Luftballon am Baum

Lege einen Zettel in einen Luftballon und befestige ihn an einem Baum. Verstecke 3 Besen in der Nähe. Den Kartenausschnitt legst du unter einen (Hexen)-Hut und versteckst ihn in der Nähe.

Aufgabe auf dem Zettel: „Suche 3 Hexenfahrzeuge und reitet gemeinsam auf ihnen zum Hexenzeichen (Hut)!“

3. Station: Bank(geführt)

Klebe ein Couvert mit einem Silberrätsel an die Rückseite eines
spika.jubla.ch

Bankes. Das Silberrätsel enthält 5 Zettel, die alle eine Zeichnung eines Objektes und Platzhalter für die Buchstaben enthalten.

Beispiel: _ _ _

Aufgabe auf dem Couvert: Löse das Silberrätsel!

Zeichnung und Platzhalter der Zettel:

- Gezeichnete Kuh, wobei die Platzhalter 2 und 3 durchgestrichen sind.
- Gezeichneter Baum mit Pfeil, der auf Ast deutet;
- Gezeichneter Arm, wobei die Platzhalter 2 und 3 durchgestrichen sind
- Gezeichnetes gebeugtes Bein mit Pfeil, der auf das Knie deutet, der erste Platzhalter ist durchgestrichen und wird durch ein „N“ ersetzt,
- Gezeichneter Baum. “

(Ergebnis: Kastanienbaum). Wenn die Kinder das Rätsel gelöst haben, erhalten sie vom Leiter den nächsten Kartenausschnitt.

4. Station: Eimer auf Baum

Stecke einen Kartenausschnitt in einen alten Fussball oder Tennisball. Diesen legst du in einen Eimer und legst den Eimer auf einen Baumast. Am Baum befestigst du einen Zettel mit folgender Aufgabe:

„Sucht Material (z.B. Tannenzapfen, Steine, etc.), um den Eimer herunterzuschliessen. Im Eimer ist der nächste Kartenausschnitt!“

5. Station: Scheiterbeige (geführt)

Stecke einen Kartenausschnitt in eine Scheiterbeige oder Holzbeige. Befestige am Ende der Beige einen Zettel mit folgender Aufgabe:

„Suche in der Scheiterbeige den nächsten Kartenausschnitt!“

è Variante: Rätsel (z.B. was ergibt 5+3) und ein Holzstück unauffällig mit der Zahl markieren.

è SiKo: Geführter Posten (je nach Holzbeige / Holzart)

6. Station: Kleiner Abhang (geführt)

Der Abhang sollte ca. 3 Meter lang sein und ca. 50° Neigung haben und von Leitern problemlos begehbar sein. Seil an Baum oberhalb des Abhanges befestigen. Am Baum einen Zettel mit

folgender Aufgabe befestigen:

„Seilt Euch ab in die tiefe Bärenschlucht. Dort ist unter einer Wurzel der nächste Kartenausschnitt versteckt.“

è Siko: Geführter Posten (je nach Alter der Kinder mit 2 Leitungspersonen)

è Evtl. beruhigen: Schlucht über die Jahrhunderte kleiner geworden; Bären gibt es schon lange nicht mehr

7. Station: Badewanne(geführt)

8 Plastikringe (z.B. von einem Würfespiel) in Badewanne oder anderem Behälter versenken. An jedem Ring hängt ein nummerierter Plastikzettel mit wasserfestem Stift beschriftet.

Aufgabe: „Das Wasser ist vergiftet – passe auf deine Hände auf! Fische die Ringe mit einem Stock heraus“.

Zettel 1: Stellt Euch

Zettel 2: den stürmischen Winden

Zettel 3: entgegen und

Zettel 4: kämpft Euch

Zettel 5: in Richtung Süden

Zettel 6: durch das hohe Grass

Zettel 7: zum Hügel

Zettel 8: hinauf!

Die TN müssen auf die Idee kommen, die Zettel zusammenhängend zu lesen. Schaffen sie das, gehen sie zum Hügel/Erhöhung in der Nähe und finden dort den nächsten Kartenausschnitt.

è Siko: geführter Posten

Weitere Möglichkeiten für Stationen:

- auffällige Wegkreuzung
- Lichtung im Wald
- Baum im Wald, der besonders markiert wird
- Laternenmasten
- auffälliger großer Stein
- alter Schopf

etc.

Ablauf zweiter Teil:

Am Ende des ersten Teiles haben die Kinder in ihrer Gruppe sämtliche Kartenausschnitte der zweiten Karte erhalten. Diese setzen sie nun zusammen und machen sich auf den mit X markierten Ort des Schatzes.

Variante: Alle Gruppen erhalten eine andere Schatzkarte, damit alle einen Schatz finden.

Möglicher Ort: Schatztruhe auf einem Baumast legen und Seil anbinden. Kinder müssen Seil lösen und die Kiste herablassen.

è SiKo: Seil so kurz nehmen, dass Kiste nur bis 1m oberhalb der Kinder herunterfallen kann. Anschliessend entweder selbst herunterlassen oder Kinder mit Räuberleiter herunternehmen lassen.

Material

- Karte 1 + 2
- Material der Stationen
- Schatztruhe
- Schatz (z.B. zVieri)