

# Die Schatzinsel

---

The printable version is no longer supported and may have rendering errors. Please update your browser bookmarks and please use the default browser print function instead.

Die Schatzinsel

Art der Methode	Programmidee
Stufe	GuSp
Schwerpunkt	
Schlagwörter	Geheimschriften, Karten, Kompass, Morsen, Seefahrer
Gruppengröße	
Vorbereitungsaufwand	
Dauer	15 Minuten
Ort	drinnen, draußen
Autor*in	Kolonie Transdanubia
Status	Entwurf
Letzte Änderung	am 3. 10. 2022 von Gerald.
Export	PDF

## Inhaltsverzeichnis

---

Kurzbeschreibung  
Material  
Detailbeschreibung  
Ziel  
Beschreibung  
Variation  
Bemerkungen  
Siehe auch

## Kurzbeschreibung

---

Geheimschrift, Morsen, Karte, Kompass

# Material

---

- Schatzkarte\* Hinweiszetteln mit Geheimschrift\* "Schatz"

## Detailbeschreibung

---

Die **Schatzinsel** ist eine Programmidee, die leicht zu einem Abenteuer ausbaubar ist.

## Ziel

---

Geheimschrift, Morsen, Karte & Kompass

## Beschreibung

---

Die Seefahrerteams sind in den Besitz einer alten Schatzkarte gekommen. Darauf befindet sich der erste Hinweis, wie der Schatz gefunden werden kann. Die Teams folgen den Hinweisen (Schnitzeljagd), denn jeder Hinweis enthält zwei verschlüsselte (Geheimschrift) Richtungsangabe. Einmal wird diese auf der Schatzkarte eingetragen, bis schlussendlich der letzte Hinweis die Position des Schatzes verrät. Die zweite Anweisung führt die Teams zum nächsten Hinweis. Das heißt, die Karte müsste nicht der tatsächlichen Umgebung entsprechen, das Spiel wäre aber dadurch noch interessanter.

## Variation

---

Kann zu jedem Motto dementsprechend geändert werden

## Bemerkungen

---

Wenn mehrer Seefahrer-Teams an dem, müssen dies natürlich zeitversetzt starten, bzw. zwei Wege zum Schatz vorbereitet werden

## Siehe auch

---

Geheimschrift, Morsen, Karte, Kompass