

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 Kolonne Transdanubia

Status Entwurf

Letzte Änderung am 3. 10. 2022 von GeraldS.

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