

Ein geheimer Bote

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.

Ein geheimer Bote

Art der Methode	Programmidee
Stufe	GuSp
Schwerpunkt	Bereitschaft zum Abenteuer des Lebens
Schlagwörter	Karte, Orientierung, Geheimbotschaft
Gruppengröße	Kleingruppe, Großgruppe
Vorbereitungsaufwand	
Dauer	20 Minuten
Ort	drinnen
Autor*in	Lo Hufnagl und Andreas Furm
Status	Entwurf
Letzte Änderung	am 3. 10. 2022 von GeraldS.
Export	PDF



Inhaltsverzeichnis

Kurzbeschreibung

Inhalte

Material

Detailbeschreibung

Ziel

Beschreibung

Siehe auch

Kurzbeschreibung

Den Maßstab einer Karte spielerisch erfahren. Vorbereitung für Orientierungslauf oder Geländespiel.

Inhalte

eine Spielfigur soll auf einer Landkarte durch Einkreisen von dieser gefangen werden.

Material

Landkarte, Spielfiguren

Detailbeschreibung

Ein geheimer Bote ist eine Programmidee zum Üben des Lesens von Karten.

Ziel

Den Maßstab einer Karte spielerisch erfahren. Vorbereitung für Orientierungslauf oder Geländespiel.

Beschreibung

Eine Spielfigur stellt den Boten dar, der eine Geheimbotschaft überbringen muss. Die anderen Spielfiguren werden in ausreichend großem Abstand auf der Landkarte platziert und versuchen den Boten einzukreisen. Der Bote darf sich in jeder Runde um 200 Meter auf Wegen, Straßen, etc. der Landkarte fortbewegen, während die anderen nur 100 Meter weiterrücken dürfen. Die Spieler müssen jede Runde versuchen diese 200 oder 100 Meter korrekt abzumessen. Der Bote gilt als gefangen, wenn alle Wege um ihn besetzt sind.

Siehe auch

Den Maßstab einer Karte spielerisch erfahren. Vorbereitung für Orientierungslauf oder Geländespiel.