

Geheimschriften Heimstunde

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.

Geheimschriften Heimstunde

Art der Methode	Programmidee
Stufe	GuSp
Schwerpunkt	Bereitschaft zum Abenteuer des Lebens
Schlagwörter	Geheimschriften
Gruppengröße	Großgruppe
Vorbereitungsaufwand	
Dauer	90 Minuten
Ort	drinnen, draußen
Autor*in	GuSp-Team Ried
Status	Entwurf
Letzte Änderung	am 4. 10. 2022 von Gerald.
Export	PDF



Inhaltsverzeichnis

Kurzbeschreibung

Inhalte

Material

Detailbeschreibung

Ziel

Inhalte

Beschreibung

Vorbereitung

Einstieg

Stationen

Abschluss

Download

Kurzbeschreibung

Die Kinder haben sich mit Geheimschriften auseinander gesetzt

Inhalte

Geheimschriften

Material

"Bombe"
Eieruhr digital
Draht
Batterie/Akku
Klemmen
Schuhschachtel
Maleranzug
Helme
Anzug
Video
Geheimschriftennachrichten
Absperrband

Detailbeschreibung

Geheimschriften ist eine Heimstunde die den Kindern verschiedene Geheimschriften näher bringen soll.

Ziel

- Die GuSp haben eine Einführung in das Thema Geheimschriften bekommen und sind damit für Lager/ Aktionen vorbereitet.
- Sie haben Botschaften mit mindestens einer Geheimschrift entschlüsselt

Inhalte

- Verschiedene Geheimschriften

Beschreibung

Vorbereitung

- Video des Erpressers aufnehmen
- "Bombe" basteln
- Botschaften im Spielgelände verstecken

Einstieg

(Dauer Einstieg: 10 - 15 min) Rollen:

- ein Geheimagent
- ein oder mehrere Kontaktpersonen (verteilt im Spielgelände)
- Bombenentschärfungsteam
- GuSp Leiter

Wir beginnen die Heimstunde ganz normal mit einem Spiel. Nachdem Anfangsspiel kommt ein Geheimagent der SIA (Scout Intelligence Agency) in die Heimstunde stellt sich vor und spielt den Kindern auf seinem Laptop/ Tablet/ Beamer die Videobotschaft des Superschurken (der vorhat die weltweite Pfadfinderbewegung auszulöschen) vor. Oh Schreck er hat eine Bombe im Heim platziert, jedoch wird sich die Bombe entschärfen lassen wenn man seine Botschaften entschlüsseln kann. Der Agent überreicht jeder Patroulle einen Zettel mit einer Botschaft aber, diese sind ja nicht lesbar was machen wir da nur? Ein Leiter hat aber die richtigen Schlüssel für die Botschaften. Die Kinder entschlüsseln die Botschaft und folgen den Anweisungen. Nachdem die letzte Botschaft entschlüsselt wurde kann mit dem Entschärfen der Bombe begonnen werden (auf die Reihenfolge achten).

Stationen

Kontaktpersonen

- geben neue Botschaften aus und helfen wenn notwendig bei Übersetzungsfehler

Bombe entschärfen

- Das Bombenentschärfungsteam der SIA sperrt den Bereich um die Bombe "großräumig" ab und es darf niemand diesen Bereich betreten sofern er nicht die Schutzausrüstung (Helm, etc.) trägt.

Abschluss

(Dauer 10 min.)

- alle erhalten dann eine Belohnung der SIA (Schokolade, Gummibären). Danksagung durch den Agenten und zb.: über Video vom Direktor der SIA

Abschlusspiel

Download

- Beschreibung der Heimstunde (DOC)
- Grober Schaltplan (PNG)

Pfadfinderinnen und Pfadfinder zwischen 10 und 13 Jahren heißen Guides (Mädchen) und Späher (Buben)

Diese Seite wurde zuletzt am 4. Oktober 2022 um 21:53 Uhr bearbeitet.