

Spielelemente

Wir haben einige bekannte Spielelemente zusammengefasst, wobei wir auch hier keinen Anspruch auf Vollständigkeit erheben. Diese sollen für dich in der Vorbereitung auf Lager Ideen liefern, was ihr gerne mit euren Kindern machen wollt.

Um ein möglichst abwechslungsreiches Programm zu gestalten überlegt euch schon in der Vorbereitung, welche Elemente in welchem Spiel verwendet werden sollen, damit nicht in allen Spielen die gleichen vorkommen. Am besten schreibt ihr die Elemente aus der Sammlung, die ihr verwenden wollt, und eure Ideen jeweils auf einen Zettel und ordnet sie anschließend den unterschiedlichen Programmpunkten zu.

1. Schätzen und Raten

Schätz- und Ratespiele sind nicht nur im Fernsehen beliebt, sondern auch bei Kindern. Auf einem Jungscharlager hast du viele Möglichkeiten diese zu verwenden. z.B. gibt es jeden Tag eine Schätz- oder Rätselfrage zum Tag, die z.B. auf der Wandzeitung hängt und die Kinder im Laufe des Tages beantworten müssen und wozu es am Abend die Auflösung gibt.

Oder die Kinder können bei verschiedenen Stationen alles Mögliche rund um Schätz- und Rätselspiele auszuprobieren. Bei jeder Station bekommen sie z.B. einen Stempel und am Schluss erhalten sie eine Urkunde dafür, dass sie jetzt Spezialisten/innen sind. Wähle einfach aus den unten angeführten Ideen welche aus!

Ein Hinweis: Besonders nett ist es für Kinder, wenn sie sich beim Erforschen und Raten nicht hetzen müssen, weil es belohnt wird, besonders schnell zu sein. Jedes Kind soll sich so viel Zeit lassen können, wie es gerne möchte. Genauso ist es nicht notwendig, für richtige Antworten „Preise“ zu vergeben – der Spaß am Herumtüteln ist für Kinder Anreiz genug!

Beispiele für Schätzfragen

- Wie viele Leute können in ein großes Becken, etc. mit Wasser steigen, bevor es übergeht?
- Wie viele Bohnen passen in einen bestimmten Schöpfer, damit er gestrichen voll ist?
- Wie lange dauert es, bis das Eiswürferl in der Sonne zerschmilzt?
- Wenn wir diesen Apfel anbeißen und hinlegen, wie lange wird es dauern, bis das erste Insekt da ist?
- Wie viele Kieselsteine können wir auf diesen Plastikteller legen, der auf dem Wasser schwimmt, bevor er untergeht?
- Wie viele Personen passen zusammen auf das Klo?
- Wie viele Murmeln passen in das große Glas neben der Wandzeitung?

Ein Schätzspiel kann Kinder anregen, über die Größe, Weite usw. von Dingen nachzudenken und das Geschätzte eventuell auch nachher auszuprobieren und nachzuprüfen.

Bei Schätzspielen kann zunächst jede/r einen Tipp abgeben, wie das Ergebnis ausfallen wird, dann wird ausprobiert/nachgeschaut. Ihr könnt bei der Wandzeitung einen Postkasten für die Tipps aufstellen und jeden Tag zu einer bestimmten Uhrzeit wird die Lösung präsentiert. Bei manchen Schätzfragen können die Kinder auch gemeinsam die Lösung ausprobieren.

Fragen beantworten

Ein Quiz kann aus Fragen zu Themen bestehen, die die Kinder bereits kennen, oder aber neue Gebiete für die Kinder eröffnen...

Beispiel: Als Vorbereitung auf die Sternsingeraktion gibt es einen Nachmittag in der Pfarre mit Spielen aus dem Land, Infos über die Aktion u.v.m. Am Beginn des Nachmittages gibt es ein Quiz zum Schwerpunktland „Brasilien“, das die Kinder auf das Land einstimmen soll und bei dem sie Neues über das Land erfahren, z.B. Um wie viel Mal ist Brasilien größer als Österreich? Gleich groß – 5 Mal so groß – 100 Mal so groß. (Die Antwort ist: Mit 8.514.215 km² ist Brasilien 100 Mal so groß wie Österreich und fast doppelt so groß wie die Europäische Union.)

Beim Auflösen der Fragen braucht es kein besonderes Hervorheben der Kinder, die die richtige Antwort gefunden haben – das sehen die Kinder soundso. Ob die Kinder bei einer Frage richtig oder daneben gelegen haben, ist zweitrangig – vielmehr geht es ums Tüteln, ums Überlegen und um den Spaß, nach der richtigen Antwort zu suchen.

Es gibt auch verschiedene Varianten, wie die Fragen aufgelöst werden können.

Antworten auf Quizfragen können auf verschiedene Arten gegeben werden: a) „1, 2 oder 3“: Vielleicht erinnerst du dich noch an die Rate-Show mit diesem Namen. An diese angelehnt, werden am Boden 3 Felder nebeneinander aufgemalt, auf denen Kinder hin- und herhüpfen können. Jede Antwort wird (mit einem Kärtchen) einem Feld zugeordnet. Die Kinder suchen sich das Feld mit der Antwort aus, die sie für die richtige halten. Dann wird das richtige Kärtchen hochgehalten und die Antwort, wenn nötig, noch genauer erklärt. Danach verteilen sich die Kinder einfach wieder auf den Feldern.

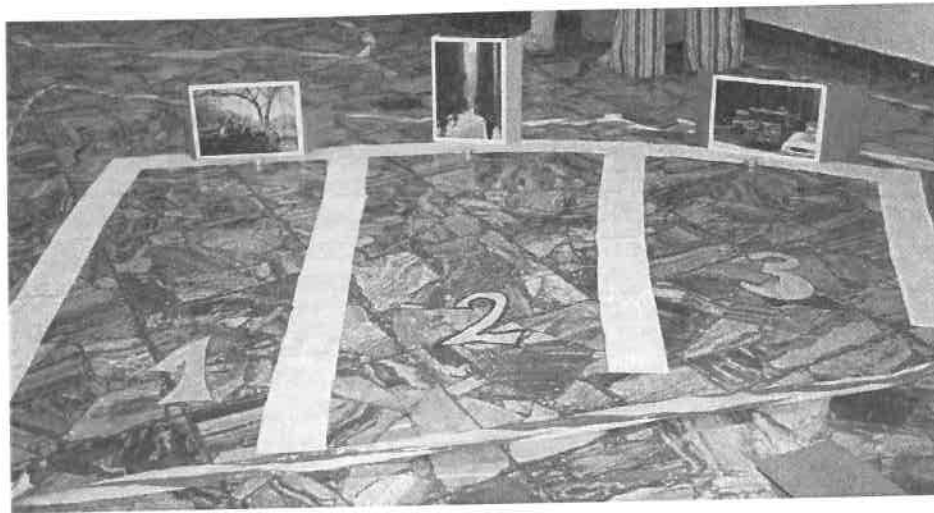
b) „4 Ecken-Spiel“: Hier stellen die 4 Ecken des Raumes die Antworten dar (evtl. mit Plakaten gekennzeichnet). Die Kinder suchen sich nach der Frage, die für sie passende Ecke aus. Nachdem die Frage aufgelöst wurde, kommen wieder alle Kinder in die Mitte und es geht weiter mit der nächsten Frage!

c) „Unkte geben“: Eine andere Variante ist, die Antworten auf Plakate zu schreiben. Jedes Kind hat einen Klebepunkt und klebt diesen zu der für sie/ihn passenden Antwort. Danach kann ein großer Klebepunkt zu der richtigen Antwort gepickt werden.

Die Antworten müssen bei allen Varianten natürlich nicht von den Gruppenleiter/innen gesagt werden. Genauso ist es möglich, dass die richtigen Antworten gekennzeichnet sind (z.B. hinten auf den Plakaten,...) und die Kinder selbst nachschauen können, ob sie richtig gelegen haben.

Rätsel lösen

Das Lösungswort (z.B. der nächste Ort) ergibt sich aus einem Kreuzwort-, Kamm-, Bilder- oder sonstigen Rätsel. Die Fragen für das Kreuzworträtsel sollten spannend, aber doch – je nach Alter der Kinder - leicht zu beantworten sein, z.B. „Ich bin der Monat mit dem kürzesten Namen!“ Dafür können natürlich auch neue Formen von Rätseln verwendet werden, z.B. für Kinder adaptierte Sudokus, die eine Lösungszahl verbergen.



Reime entschlüsseln

Ein gesuchter Ort, Name usw. wird in einem Reim umgeschrieben, z.B. „Ich bin aus Holz, so groß wie ein Haus – bei mir wolln die Kühe bei Regen nicht raus.“ (Lösung: Stall) Oder aber die Kinder erhalten Informationen, wenn sie fehlende Worte in einem Reim einsetzen, z.B. „Ihr wollt nicht länger warten? Die Lösung findet ihr im!“ (Lösung: Garten).

Infos lesen

Broschüren über Orte (die Kirche, die Gemeinde, usw.) können Informationsquellen für die Rallye sein. Die Kinder erhalten den Tipp, wo die Broschüre aufliegt, und sollen dann eine bestimmte Information herauslesen, z.B. „Wen stellt die Statue beim Kircheneingang dar?“

Schriftliche Hilfen verwenden

In allen möglichen schriftlichen Quellen (Bücher, Comics, Folder,...) können die Kinder Lösungswörter suchen. Hinweise können z.B. sein: „Die Lösung ist das 3. Wort auf Seite 53.“ oder „Donald Duck verrät dir auf Seite 20, wo der Schatz versteckt ist!“

Geräuschen folgen

Die Kinder werden von einer Station zur nächsten geführt, indem sie einem Geräusch folgen, das in regelmäßigen Abständen ertönt, z.B. müssen sie in einem kleinen Waldstück auf eine Hupe, eine Glocke, eine Flöte usw. hören.

Infos am Computer/ im Internet finden

Die Kinder suchen am Computer eine Datei, in der weitere Informationen stehen. Im Internet können die Kinder auf einer Seite nähere Informationen oder die Antwort auf eine Frage suchen.

Orte unter die Lupe nehmen

An vielen Orten gibt es Besonderheiten, die die Kinder entdecken können, z.B. Inschriften, die es zu übersetzen gilt, alte und neue Hausnummern, Statuen, usw. Die Kinder können auch die Aufgabe bekommen, an einem Ort Dinge mit bestimmten Eigenschaften zu suchen, z.B. „Finde etwas möglichst Kleines, etwas Weiches, etwas Seltsames...“. Diese Dinge können notiert oder, wenn das möglich ist, auch mitgenommen werden (z.B. aus der Natur).

Fehler entdecken

Irgendwo hat sich ein Fehler eingeschlichen: An einem Gebäude hängt ein Schild, das dort nicht hingehört, in der Kirche liegen Gegenstände, die hier sonst nicht zu finden sind (z.B. eine Gabel, eine Taschenlampe,...), usw. Die Kinder haben die Aufgabe, diese „Fehler“ herauszufinden.

Natur als Wegweiser nützen

Statt „Schnitzel“ wird hier die Natur genützt, um zur nächsten Station zu gelangen. Zweige, Blätter, usw. werden als Hinweispfähle ausgelegt oder der Weg wird anhand von besonderen Punkten beschrieben, z.B. „Auf der Lichtung siehst du einen alten, verwachsenen Baum. Gehe in die Richtung, in die der lange Ast zeigt, der bis auf den Boden reicht!“

Karte lesen

Die Kinder bekommen eine einfache Karte (der näheren Pfarrumgebung oder eines Lagerortes) und sollen sich entlang eines eingezeichneten Weges oder aber mit Hilfe eines Kompasses fortbewegen. Die Handhabung des Kompasses können sie bei einer Station davor gezeigt bekommen. Eine (Schatz-) Karte kann auch schriftliche Hinweise enthalten, z.B. „Von dem eingezeichneten Punkt aus fünf große Schritte in Richtung Nussbaum gehen. Dann nach rechts drehen...“

Rätselralley

Bei einer Rätselralley bewegt man sich anhand eines Übersichtzettels mit Fragen von einem Punkt zum nächsten und muss an jedem Punkt eine Frage beantworten. (z.B. Welche Farbe hat das Haus Nr. 2 in der Meierstraße?) Eine zweite Möglichkeit ist es, bei jedem Punkt den Hinweis für den nächsten zu hinterlassen.

Nett ist es natürlich, wenn auch in der Rätselralley eine Spielgeschichte vorkommt. Dann könnten die Kinder eine Zeit lang z.B. Herrn Meier auf seinem Lebensweg begleiten und eine Aufgabenstellung könnte so formuliert sein: Als Herr Meier 2 Jahre alt war, bekam er eine seltsame Erkrankung, die seine Haut ganz _____ färbte.

2. Suchen

Schatzsuche

Wie der Name schon sagt, geht es darum, einen Schatz zu suchen. Während der Suche können verschiedene Aufgaben zu bewältigen bzw. Wege zu finden sein, weiters bekommen die Spieler/innen immer wieder Hinweise für die weitere Suche. Meist tun sich die Kinder für die Suche zu Gruppen zusammen. Interaktionen zwischen den Gruppen sind möglich, z.B. wenn die Gruppen Informationen austauschen.

Personensuche

Es funktioniert ähnlich wie die Schatzsuche, nur geht es dabei um die Suche von Personen. Das können Personen sein, deren Identität die Kinder zunächst noch nicht kennen oder solche, die verschwunden, untergetaucht oder entführt wurden.

Schnitzeljagd

Das Grundprinzip der Schnitzeljagd ist, einer gelegten Spur bis zu einem Ziel zu folgen. Die Spur kann viele Formen haben: ausgestreute Papierschnitzel (die klassische Variante, daher der Name), versteckte Hinweise wie Bodenpfeile, Wollfäden an Bäumen, akustische Signale oder verschlüsselte Informationen, die den weiteren Weg beschreiben.

Entlang der Spur kann es auch weitere Aufgaben geben, wie zum Beispiel Informationen zu sammeln,... Warum man der Spur folgt und was das Ziel ist, wird durch eine Spielgeschichte erklärt.

Gibt es nur eine Spur, sollten die Gruppen gestaffelt losgeschickt werden, um einander nicht im Weg zu sein bzw. um zu ermöglichen, dass mehr als nur ein Kind die Spur entdeckt. Dies kann man auch dadurch erreichen, dass es mehrere Spuren gibt, die zum gleichen Ziel führen. Eine weitere Variante ist eine kreisförmige Spur, in die an verschiedenen Stellen eingestiegen werden kann. Das Ziel wäre dann, eine ganze Runde zurückzulegen.

Im klassischen Fall legen die Gruppenleiter/innen die Spur, der die Kinder folgen. Es ist jedoch auch möglich, dass Gruppen einander oder den Gruppenleiter/innen Spuren legen.

Natürlich kann auch ein Stationenspiel Schnitzeljagd-Elemente haben, um Wege zwischen den Stationen zu bewältigen. Beispiel aus diesem Behelf: „Das Schlumpfspiel“, Seite 83.

3. Kompass, Plan und Orientierungssinn

Vielen Kindern macht es Spaß, neue Gebiete zu erkunden und sich anhand von Plänen, Skizzen, Kompass und anderen Hilfsmitteln zu orientieren. Es gibt zahlreiche Möglichkeiten, das für längere oder kürzere Spiele und Aktionen am Lager zu nutzen. Viele der Ideen lassen sich auch kombinieren oder in andere Spiele (z.B. Geländespiele) einbauen.

Wenn die Kinder eine längere Wegstrecke gehen sollen, ist es wichtig, dass es zwischendurch immer wieder Stationen o.Ä. gibt, bei denen die Kinder etwas Spannendes tun können.

Wenn die Kinder einen vorgegebenen Weg gehen sollen, ist es nett, wenn sie am Zielpunkt etwas finden, z.B. eine Schachtel mit Süßigkeiten, eine Jause,...

- Die Kinder teilen sich in zwei **Gruppen** ein und zeichnen füreinander eine Karte, in der ein Weg eingezeichnet ist. Die Karten tauschen sie dann aus und die jeweils andere Gruppe soll diesen Weg nun abgehen. Ziel ist es, eine möglichst gute Karte zu zeichnen und den Weg genau abzugehen. Dafür können die Kinder Kartenzeichen selbst erfinden, oder ihr schaut euch vorher gemeinsam an, welche Zeichen es in Plänen gibt.
- Du hast eine Karte von einem nicht allzu großen Gebiet mitgebracht, in die ein Weg eingezeichnet ist. Die Kinder können sich nun die **Karte anschauen**. Sie sollen sich den Weg merken und anschließend die eingetragene Route aus dem Gedächtnis nachgehen.
- Die Kinder gehen **paarweise zusammen** und jeweils ein Kind macht die Augen zu. Das Kind, das die Augen offen hat, führt das „blinde“ Kind eine Wegstrecke entlang (geht auch im Pfarrheim). Nachher soll das „blinde“ Kind mit geöffneten Augen versuchen, den Weg noch einmal abzugehen, oder den gegangenen Weg beschreiben. Anschließend werden die Rollen getauscht.
- Du hast auf einer **Kassette/CD/MP3 Player etc. die Geräusche entlang eines Weges aufgenommen** und zu den Geräuschen Wegbeschreibungen auf das Band gesprochen. Die Kinder sollen nun versuchen, diese Route anhand der Geräusche abzugehen (z.B. „Straßenlärm“ – rechts abbiegen bei... – „bellender Hund“ – gerade aus bis... – „Straßenbahngeräusch“ usw. = Von der Straße beim Gartentor mit dem Schild „Vorsicht Hund“ rechts abbiegen, geradeaus bis zur Straßenbahnstation,...). Es ist wichtig, dass du für diese Methode eine Strecke wählst, der verschiedene Geräusche eindeutig zugeordnet werden können! Die Geräusche können auch auf einem Zettel aufgeschrieben werden.

- **Geräuschen folgen:** Die Kinder werden von einer Station zur nächsten geführt, indem sie einem Geräusch folgen, das in regelmäßigen Abständen ertönt, z.B. müssen sie in einem kleinen Waldstück auf eine Hupe, eine Glocke, eine Flöte usw. hören.
- Die Kinder erhalten **Fotos**, auf denen Details abgebildet sind, die entlang des Weges vorkommen, den sie gehen sollen, z.B. Teil von einem Brunnen, markanter Baum,... Anhand dieser Detailfotos sollen sie den Weg nun abgehen. Variante: Auf der Rückseite der Fotos sind Wegangaben, z.B. „hier rechts abbiegen“. Besonders spannend kann es sein, wenn du eine alte Photographie hast, mit deren Hilfe die Kinder den aktuellen Ort suchen können.
- Die Kinder bekommen einen **charakteristischen Ausschnitt** einer Karte von einem Gebiet, das sie kennen, z.B. Ort oder Pfarrgebiet (z.B. besonders spitzer Winkel zwischen zwei Straßen, Biegung einer Straße,...). Sie sollen nun diese Stelle im Gebiet finden.
- Du gibst den Kindern eine **schriftliche Anleitung** eines Weges, den sie gehen sollen, z.B.: „Zuerst geht ihr 13 Schritte in südliche Richtung, nach weiteren 10m seht ihr einen grünen Zaun, bei dem ihr euch nach Osten wendet. Von dort geht ihr 20 ganz große Schritte,...“. Mit Hilfe eines Kompasses gehen die Kinder den Weg ab. **Variante:** Du hast eine Karte in mehrere Teile geschnitten und die Teile versteckt. Die Kinder sollen diese nun mit Hilfe eines Kompasses finden. Sie bekommen dafür einen Zettel, auf dem steht, wie sie den 1. Teil finden, z.B. 10 Schritte in südliche Richtung. Dort finden sie ebenso einen Zettel mit dem Hinweis, wie sie weiter gehen sollen. Wenn sie alle Kartenteile haben, sollen sie den auf der Karte eingezeichneten Weg gehen.
- **Vorbereitung:** Vor einer Wanderung (z.B. dem Weg zum Badensee,...) oder einem Geländespiel könnt ihr euch gemeinsam mit den Kindern, die das interessiert, den Weg bzw. das Gebiet auf einer Karte anschauen: Wie wird der Weg aussehen? Wie viele Höhenmeter werden wir zurücklegen? Gibt es Bäche, Ortschaften, Straßen,...? Anhand dieser Beispiele können die Kinder das Lesen von Karten kennen lernen und üben.
- **Markierungen:** Statt eine Karte zu benutzen, können die Kinder sich auch an Markierungen im Wald orientieren. Dafür sind auf Bäumen, die nicht allzu weit auseinander stehen, immer wieder eindeutige Markierungen (z.B. Kreidestrich, buntes Papierband,...) angebracht. Wichtig: Die letzte Gruppe entfernt die Markierungen und nimmt sie mit!
- **Orientierungsgang:** Die Kinder bekommen eine Karte, auf der bestimmte Punkte eingezeichnet sind, und einen Kompass. In Kleingruppen sollen die Kinder diese Punkte angehen. Bei jedem der markierten Punkte sollen sie eine Aufgabe lösen.

Ideen für das Lager oder längere Aktionen:

Eine längere Aktion mit deinen Kindern sollte besonders gut geplant sein. Schau dir vor allem den Weg bzw. das Gebiet, in dem ihr unterwegs sein werdet, vorher gut an. Mögliche gefährliche Stellen (z.B. steiler Hang,...) solltet ihr weit genug umgehen bzw. meiden, sodass die Kinder auch nicht gefährdet sind, wenn sie etwas abseits des geplanten Weges gehen. Die Kinder sollten nie alleine unterwegs sein – achtet also rechtzeitig darauf, dass genügend Betreuungspersonen dabei sind. Für viele Aktionen ist es günstig, die Kinder in kleinere, begleitete Gruppen zu teilen, damit auch wirklich jedes Kind eine Aufgabe lösen kann. Damit den Kindern nicht langweilig wird solltet ihr darauf achten, dass es in regelmäßigen Abständen interessante Aufgaben (z.B. bei Stationen) gibt. Zu guter Letzt: Achtet darauf, dass alle Kinder feste Schuhe und Kleidung anhaben sowie genug zu trinken dabei haben. Die Begleitpersonen sollten auf jeden Fall ein kleines Erste-Hilfe-Paket mitnehmen!



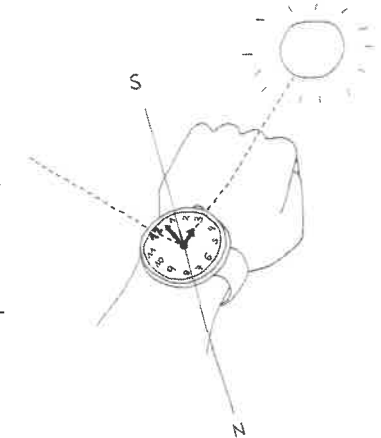
- **„Dropping“**
Zuerst bekommen die Kids den Umgang mit Karte und Kompass gezeigt und anschließend werden sie in Kleingruppen in einer Entfernung von 3 - 7km (je nach Alter und Interesse der Kinder) vom Lagerort in der Umgebung „gedroppt“ (engl. fallen gelassen). Die Aufgabe der Gruppe besteht nun darin, sich im Gelände zu orientieren und den Weg nach Hause zu finden. Dazu bekommt jede Gruppe Karte und Kompass. Bei Anfragen oder Unsicherheiten hilft die Begleitperson weiter. Variante: Ziel ist nicht der Lagerort, sondern ein Ausflugsziel in der Nähe. Dieses Ziel bekommen alle Gruppen auf ihrer Karte eingezeichnet.
- **Lager-Expedition**
In Anlehnung an die Idee von Expedition Österreich sollen die Kinder in Gruppen versuchen, eine möglichst gerade Strecke durch ein Gebiet zu gehen. Jede Gruppe hat einen Kompass dabei, wenn nötig hilft die Begleitperson weiter. In diesem Fall ist es besonders wichtig, das Gebiet vorher genau anzuschauen und eine passende Strecke auszuwählen, die interessant ist, aber nicht zu schwer! (z.B. Pausenstation,...)

Weitere Tipps:

- **Karte:** Am besten sind Karten mit einem Maßstab 1:50000 oder 1:25000 geeignet (1cm = 500m bzw. 250m). Häuser, Kirchen, Straßen,... werden auf Karten durch einheitliche Zeichen dargestellt. Am Rand jeder Karte solltest du die Erklärungen der Zeichen finden.
- **Himmelsrichtungen ermitteln**
Nach der Sonne: Du hältst eine Uhr mit dem Ziffernblatt waagrecht und drehst dich so, dass der Stundenzeiger genau zur Sonne zeigt. (Achtung: während der Sommerzeit ziehe eine Stunde ab!) Die Linie, die den kleineren Winkel zwischen Stundenzeiger und der Zahl 12 halbiert, zeigt ungefähr nach Süden. Die Gegenrichtung weist also nach Norden. Durch Bäume und Felsen: Freistehende Bäume und Felsen weisen

bei uns, da Nord-West-Wind vorherrscht, auf der NW-Seite oft Flechten, Moose oder windgebeugte Zweige auf. Stümpfe gefällter Bäume weisen auf der NW-Seite engere Jahresringe auf. Das sind vor allem bei bedecktem Himmel gute Orientierungsmittel!

In der Stadt: Alte Kirchen sind in der Regel in Ost-West-Richtung gebaut. Der Chor ist im Osten, der Turm im Westen. Auf alten Friedhöfen stehen Grabsteine so, dass du nach Osten schaust, wenn du vor einem Grab stehst.



4. Etwas Zusammentragen

bei Stationen oder am Weg werden einzelne Gegenstände oder Hinweise, etc. gesammelt, die zum Schluss zu einem Gesamtfindung zusammengetragen werden. Z.B. Zutaten für ein Müsli (siehe Popcornmania Seite 77)

5. Prophezeiungen

Hierbei treffen die Kinder einen oder mehrere Weisen, die Prophezeiungen aussprechen. Diese Prophezeiungen sind immer in „wenn ..., dann ...“-Form gehalten, der Dann-Satz bleibt immer derselbe. Die Kinder versuchen, die Umstände, die der Wenn-Satzteil beschreibt, herzustellen und verrichten dabei bestimmte Tätigkeiten bzw. suchen bestimmte Gegenstände.

So könnte ein Weiser einer Gruppe von fünf Kindern z.B. den Satz „Wenn das Lausbubntrio zu acht singt, dann wird ein Stern aufgehen“ sagen. Zuerst ist man irritiert (Wie kann ein Trio zu acht spielen?), bis die Kinder auf der öffentlichen Anschlagwand ein Plakat des Lausbubntrios entdecken, sich dazu stellen und nun zu acht ein Lied singen. Nachdem mehrere Prophezeiungen erfüllt worden sind, wird der Dann-Satz wahr. Z.B. versammeln sich nun alle unter einem Christbaum mitten im Walde - ein Stern ist aufgegangen. (z.B. „...dann wird ein Märchen wahr aus Lager 1, Seite 48)



8. Geheimschriften

Bei vielen Spielen werden Geheimschriften verwendet. Deshalb haben wir hier einige Ideen dafür zusammengestellt.

Falsche Trennungen

Die einfachste Geheimschrift entsteht dadurch, dass die Wörter mit anderen Zwischenräumen als normalerweise aneinander gereiht werden. Zusätzlich können die Buchstaben ihre Größe (Kleinbuchstaben, Großbuchstaben) wechseln.

7. Fantaselemente

Hier tauchen die Mitspieler/innen in eine Fantasiewelt. Jede Gruppe oder jedes einzelne Kind schlüpft in eine Rolle einer Fantasiefigur. Jede Person hat im Rahmen der Spielgeschichte ganz bestimmte Aufgaben zu erledigen. Auch die Gruppenleiter/innen verkörpern Fantasie-Personen (oder auch Dinge). Um dieses Rollenspiel zu unterstützen, sollten allen Figuren entsprechende Verkleidungen zur Verfügung gestellt werden. Die Figuren sollten möglichst phantasievolle Namen bekommen.

6. Ähnlichkeiten

Hierbei muss mindestens ein Mitglied der Gruppe einer bestimmten Person (z.B. Popstar) oder fiktiven Figur ähnlich werden. Während des Spiels müssen daher einerseits Merkmale dieser Person herausgefunden werden (z.B. Sie hat ein Muttermal am linken Ohrläppchen) und andererseits eben mindestens ein Kind dieser Person ähnlich werden (Die Gruppe organisiert sich also einen braunen Schminkeft und malt das Muttermal aufs Ohr). Im Spiel „Die Erbschaft“ auf Seite 61 versucht die Gruppe einem Erben ähnlich zu werden. Eine weitere Möglichkeit wäre ein Agentenspiel. Die Kinder sind im Land X im Auftrag des Landes U unterwegs. Sie haben eine Formel erbeutet, können aber ohne Pass nicht zurückkehren. Alles, was sie haben, ist ein Passformular mit Namen und einem Lichtbild. Sie müssen daher dieser Person ähnlich werden und durch Nachforschungen die weiteren Eigenschaften der Person für die leeren Felder im Pass herausfinden.

Z.B. Geh Tzumse Eunds Uchtd Or Tde Nein Siedl Er. Geht zum See und sucht dort den Einsiedler.

Rückwärts

Recht geheimnisvoll sieht es aus, wenn man alle Worte (und natürlich den ganzen Satz) umdreht. Z.B. Edaraptih eid enreg tröh Nosrep ethcuseg Eid. Die gesuchte Person hört gerne die Hitparade.

Spiegelungen

Mit einem Spiegel kann man diese Schrift entziffern. Z.B.

len isst
AbelididA Allinger ist sehr auskunftsfreudig, wenn sie Marillen isst.

Adelheid Allinger ist sehr auskunftsfreudig, wenn sie Marillen isst.

Am einfachsten entsteht diese Schrift wenn man am PC im Programm „Paint“ etwas schreibt und dann mit der Funktion „spiegeln“ die Schrift eben spiegelt, den Text dann ausdruckt und verwendet.

Unsichtbares

Wenn man mit Zitrone oder Zwiebelsaft schreibt, sieht man zunächst nichts. Wenn das Papier aber über einer Kerze erwärmt wird, verfärbt sich der Zitronen- oder Zwiebelsaft und die Schrift wird lesbar. Vorsicht: Das Blatt Papier nicht zu Nahe an die Kerze halten, denn sonst verbrennt es und man kann gar nichts mehr lesen. Am besten verwendet ihr ein dünnes Staberl zum Schreiben.

Gelochte

Bei dieser Geheimschrift zählen nur jene Buchstaben, unter denen sich ein kleines Loch (mit Stecknadel gemacht) befindet. Die Löcher kann man nicht so leicht sehen (außer man hält das Blatt gegen eine Lampe), aber fühlen.

Wörter zusammensuchen

Wenn ihr verschiedene Texte/Bücher/Zeitungen benutzt, könnt ihr den Kindern die Aufgabe stellen, sich die einzelnen Worte von dort zusammensuchen. Dafür ist z.B. jeweils der Buchtitel, die Seite, die Zeile und der Ort des Wortes angegeben: Momo, Seite 24, 3. Zeile, zweites Wort von rechts Standard vom 10. Juli, 1. Schlagzeile auf Seite 3, letztes Wort

Alphabetsverschiebungen

Einen einfachen Code kann man dadurch erzeugen, dass die Buchstaben jeweils z.B. um zwei Buchstaben im Alphabet nach vor geschoben werden (A = C, B = D, ... Y = A, Z = B). z.B. AM SEE FINDET IHR DIE FEE. CO UGG JKPCGV KJT FKG HGG. Zahlencode Bei dem einfachen Zahlencode wird jedem Buchstaben eine Zahl zugeordnet (z.B. A = 3, B = 10, C = 2, etc.)

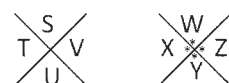
Zeichenschrift

Ihr könnt natürlich auch eure eigene Schrift erfinden, um damit Botschaften verschlüsselt zu schreiben und dann lesen zu können.

Fragmentcode

A	B	C
D	E	F
G	H	I
J	M	P
K	N	Q
L	O	R

A = J
K = □
U = ^



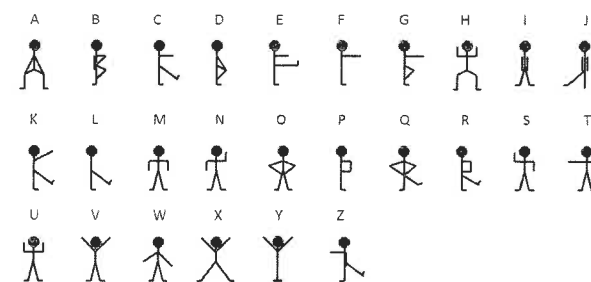
Dabei werden die einzelnen Buchstaben dadurch verfremdet, dass man sie nicht ganz, also nur zu einem Teil schreibt. Man muss jedoch ein charakteristisches Teilstück des Buchstabens als Fragment auswählen.

Kastencode

Diese Geheimschrift entsteht dadurch, dass zunächst das Alphabet so aufgeschrieben wird:

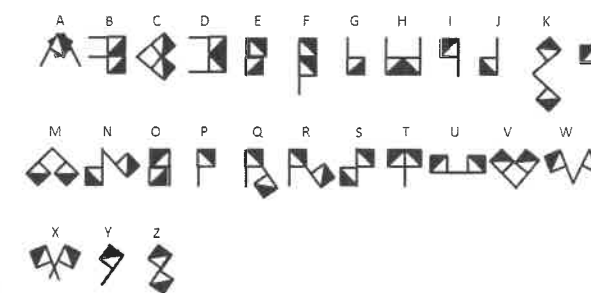
A = 1	N = 14
B = 3	O = 15
C = 4	P = 16
D = 5	Q = 17
E = 6	R = 18
F = 7	S = 19
G = 8	T = 20
H = 9	U = 21
I = 10	V = 22
J = 11	W = 23
K = 12	X = 24
L = 13	Y = 25
M = 14	Z = 26

Figurencode



Das Fahnen-Alphabet

Diesen Code kann man für schriftliche Botschaften verwenden, aber auch für solche, die tatsächlich mit Fahnen übermittelt werden. Dafür braucht man zwei Fahnen mit zwei unterschiedlichen Farben.



Das Morsealphabet

Vor dem Handy und dem Telefon unterhielten sich die Menschen über längere Distanzen mit Hilfe des Morsealphabets. Ein langer Strich bedeutet einen langen Ton und ein Punkt ist ein kurzer Ton. Entweder ihr probiert es aus zu lesen oder ihr nehmt eine Nachricht auf und versucht sie beim Hören zu entziffern.

Blindenschrift

Menschen, die nicht sehen können, lernen die Blindenschrift, um auch Bücher, Zeitungen etc. mit dem Finger lesen zu können. Für sehende Menschen ist es oft gar nicht so leicht mit dem Mittelfinger die genaue Punkteanzahl zu erkennen, aber vielleicht schafft ihr es mit ein wenig Übung.

Hieroglyphenalphabet










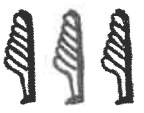





Du kannst den Kindern auch Botschaften in Form von Bildern schreiben. Ein Beispiel findest du hier:












Geheimsprachen

Es gibt natürlich nicht nur Geheimschriften, sondern auch Geheimsprachen, die aber auch geschrieben werden können. Einerseits die b – Sprache, wobei nach jedem Vokal ein b und dann noch mal der Vokal kommt. Z.B. Hallo – Haballobo! Oder auch die lf Sprache, die ähnlich funktioniert: Halafalloffo. Statt des b, kommt zuerst ein l und dann ein f. Mit etwas Übung könnt ihr euch sicher gut unterhalten.

Vorsicht bei allen Geheimsprachen und Geheimschriften

Es ist wichtig, dass auf einem Lager solche Schriften nicht dazu verwendet werden, um andere Kinder von Tätigkeiten auszuschließen und eine „Elite“ zu formen, die über einen Geheimcode verfügt. Deswegen ist es wichtig, dass alle Kinder, die sich dafür interessieren diese Schrift oder Sprache erlernen können, um nicht von den anderen ausgeschlossen zu werden.

 A	 B	 C
 D	 E	 F
 G	 H	 I
 J	 K	 L
 M	 N	 O

 P	 Q	 R
 S	 T	 U
 V	 W	 X
 Y	 Z	