

Der Schutzzauber des Horaxas



Schatzsuche in den Häusern und im Zeltlagerplatz der Jungschar

ABENTEUER – RÄTSEL - MAGISCHES SCHUTZSCHILD

- Kooperatives Abenteuerspiel
- Verbindung von Technik und Jungscharspielen
- Programmpunkt beim Zelt – und Hüttenlager

Schatzsuche „Der Schutzzauber des Horaxas“

in den Jungscharhäusern Nobls und San Lugano sowie im Zeltlagerplatz Fennberg

Fertigstellung: Juni 2022

Ausarbeitung:



Hannes Waldner (Wildnispädagogik | Spielepädagogik | Medienpädagogik | Spiel Design) www.waldnerhannes.it/

Weitere Mitarbeit: Barbara Fontes, Daniela Tschöll, Annalena Wieser

Grafik (Anleitungen, Rätselbuch, Zauberspruch): Ideenfabrik Kaltern

Katholische Jungschar Südtirols

Silvius-Magnago-Platz 7, I - 39100 Bozen (BZ)

Tel.: (+39) 0471 970 890

<http://www.jungschar.it>

Folge uns auf Facebook: www.facebook.com/JungscharSuedtirol/

Folge uns auf Instagram: www.instagram.com/katholischejungscharsudtirols/



Danke für die Unterstützung an:



AUTONOME
PROVINZ
BOZEN
SÜDTIROL



PROVINCIA
AUTONOMA
DI BOLZANO
ALTO ADIGE

Deutsche Kultur



Die Schatzsuche

„Der Schutzzauber des Horaxas“ ist ein digital/analoges kooperatives Abenteuerspiel, in dem mehrere Gruppen Aufgaben rund um den Lagerplatz lösen müssen. Es gilt, das magische Schutzschild, das alle Lagerplätze der Jungschar umgibt, wieder aufzubauen und so für ein sicheres Jungschar- und Minilager zu sorgen.

Mit diesem Abenteuerspiel wollen wir dir und deiner Lagergruppe...

... ein **spannendes Abenteuer** bieten, das du mit sehr wenig Vorbereitung einfach spielen kannst. Alle Materialien befinden sich im Haus, außer die Belohnung, die ihr selbst organisieren müsst/könnt.

... die Möglichkeit geben, dich mit **besonderen Formen von digitalen Techniken** in Verbindung mit **klassischen „Jungscharspielen“** auseinanderzusetzen und vielleicht auf neue Ideen zu bringen.

... einen Fixpunkt in allen Lagerstrukturen der Jungschar zu bieten, den du auch **jedes Jahr wieder** neu erleben kannst. Einfach Kinder in eine andere Gruppe einteilen und sie erleben das Abenteuer wieder völlig neu.

... ein Spiel an die Hand geben, das ihr in **1,5h** in jeden **Lagertag** einbauen oder es auch in ein **ganztägiges Abenteuer** erweitern könnt. Ideen dafür findest du auf S. 22.

Das Abenteuerspiel ist so aufgebaut, dass ihr je nach Größe (von 10 bis zu 32 Kinder) und Alter (ab 7 bis 14 Jahren) eurer Lagergruppe **unterschiedliche Aufgaben** erfüllen könnt. Im Idealfall löst ihr alle fünf Aufgaben oder ihr wählt nur gewisse aus. Orientiert euch dafür an der Tabelle unter dem Punkt „Gruppen einteilen“.

Für die Erfüllung der Aufgaben haben die Kinder jeweils genau eine Stunde Zeit. Nach Abschluss der Aufgaben kombinieren die Gruppen ihre Lösungszahlen und öffnen damit das **Schloss der Schatztruhe**. Darin finden die Kinder den **Zauberspruch und eine von euch deponierte Belohnung**.

Nach dem gemeinsamen Aufsagen des Spruchs ist der Schutzzauber wieder aktiv und der Auftrag erfüllt.

Nobls – San Lugano – Fennberg

Die Schatzsuche gibt es in den Jungscharhäusern Nobls und San Lugano sowie im Zeltlagerplatz Fennberg. Die Geschichte ist immer dieselbe, Aufgaben wurden aber an den jeweiligen Standort angepasst. Auch wenn ihr bereits die Schatzsuche in einer Struktur gespielt habt, könnt ihr sie auch in den anderen Strukturen spielen. Schau, dass die Kinder in anderen Gruppen sind und andere Aufgaben lösen müssen, wie das letzte Mal – so erleben sie die Schatzsuche wieder neu.

Ausleihe und Rückgabe

Wichtige Voraussetzungen – Kurze

Das Spiel kann nur unter den folgenden Voraussetzungen gespielt werden:

- Ihr habt das Formular auf der Jungschar-Homepage ausgefüllt und den Zugriff auf die Materialien erhalten.
- Ihr habt das Material kontrolliert und aufgeladen (Reserve-Batterien und Ladegeräte liegen beim Material bereit). Sollte Material beschädigt sein, fehlen oder sich nicht aufladen lassen, meldet euch rechtzeitig im Jungscharbüro.
- Ihr habt euch die Anleitungen und den Ablauf durchgelesen und die Stationen im Vorfeld kontrolliert.
- Ihr habt für jede Aufgabe/Gruppe mit der ihr spielen wollt, eine:n Betreuer:in, die die Gruppe begleitet. **Lasst eure Gruppen nie alleine.**
- Ihr räumt nach dem Spiel alle Materialien wieder ordnungsgemäß zurück. Sollte etwas kaputt gegangen sein, meldet euch im Jungscharbüro, damit wir das Material reparieren oder austauschen können.

Hier findest du eine genaue Beschreibung, was alles zu tun ist für die „Ausleihe“, „Rückgabe“ und was vor und nach dem Spielen der Schatzsuche zu beachten ist. Wir bitten dich, dies gewissenhaft durchzuführen. Nur so kann die Schatzsuche von den Gruppen gespielt werden!

1. Ausleihe

Um den Zugang zur Schatzsuche, also das Passwort für den Materialschrank, zu erhalten, trage dich bitte in das Formular auf der Homepage der Jungschar ein. Nach dem Absenden erhältst du gleich eine automatische Bestätigungsmail, in der du das Passwort sowie weitere Informationen findest.



www.jungschar.it/schatzsuche/

2. Vor dem Spielen

- Bitte kontrolliere vor der Schatzsuche, ob alle Taschen das richtige Material enthalten.
- Kontrolliere kurz, ob in den Notizblöcken keine beschriebenen Blätter sind.
- Kontrolliere ob die Toniebox aufgeladen ist.
- Gib in die Taschenlampen (AAA+), in den Stift „Anybook“ (AAA+) und in das GPS-Gerät (AA) die Batterien hinein. Um das Batteriefach beim GPS zu öffnen, einfach den „Eisenring“ herausklappen und nach links drehen.
- Lege orangenen/blauen Stein in die Mitte der Lagerfeuerstelle.
- Bringe das Seil zur Lagerfeuerstelle und die drei Bretter zu den Ziegelsteinen (neben Lagerfeuerstelle).
- Verteile die sieben Toniefiguren (Nörggelen) bei den jeweiligen Verstecken. Die Verstecke findest du im kleinen Beutel mit den Nörggelen und auf S. 18 im Handbuch.

3. Nach dem Spielen

- Die Toniefiguren (Nörggelen) müssen nachdem sie gefunden wurden, mitgenommen und in der richtigen Tasche verstaut werden.
- Die Steine müssen exakt an der Stelle, wie eingezeichnet, hinterlassen werden. Bitte nehmt sie nicht mit und stellt sie nicht woanders auf.
- Reiß alle Seiten der Notizblöcke, auf die die Kinder geschrieben haben, heraus!
- Lade die Toniebox auf.
- Entferne aus den Taschenlampen, aus dem Stift „Anybook“ und dem GPS-Gerät die Batterien und lege die Batterien in die Kartonschachtel. Wenn die Batterien zu lange im unbenutzten Gerät bleiben, werden sie kaputt.
- Lege den Stein sowie die Bretter wieder in den Schrank zurück.
- Kontrolliere, ob alle Beutel das richtige Material enthalten.

4. Rückgabe

Damit auch die Gruppen nach dir die Schatzsuche spielen können, ist eine genaue „Rückgabe“ notwendig. Um dies sicherzustellen, führen wir eine kleine digitale Kontrolle durch!

- Lege alle Beutel auf den Boden und platziere auf den Beuteln das richtige Material. Mach ein Foto davon.
- Lege alle Beutel und Reservematerial usw. wieder in den Koffer und binde die Bretter an den Koffer. Bitte mach ein Foto davon.
- Bitte schicke die Fotos per WhatsApp an +39 335 729 5979 (Organisationsmitarbeiterin) oder per Mail an info@jungschar.it.
- Bitte gib uns dabei auch Bescheid, ob alles funktioniert hat, ob etwas fehlt/abhanden gekommen ist (euch oder vielleicht schon der Gruppe davor).



Wir können nicht nach jeder Gruppe alles vor Ort kontrollieren, deswegen bitten wir dich, diesen Weg der „Rückgabe“ gewissenhaft durchzuführen. Bitte habe auch Verständnis, sollte mal etwas abhandenkommen. Nicht nur Gruppen können ab und zu etwas vergessen oder verlieren, sondern auch durch andere Leute wie Touristen können manche Sachen verschwinden, die in der Umgebung des Jungscharhauses versteckt sind. Wichtig ist, dass ihr uns da Bescheid gebt, sollte was fehlen, damit wir es so schnell wie möglich ersetzen können. Sollte bei euch schon etwas fehlen und ihr ein Rätsel nicht ganz durchführen können, findet ihr in diesem Handbuch immer die jeweiligen Lösungen.

Material

Das Material, welches du für die Schatzsuche brauchst, findest du im Materialschrank/Materialkoffer. Du brauchst also kein extra Material besorgen, nur falls du eine Belohnung in die Schatzkiste legen möchtest, musst du diese selbst besorgen!

- **Zauberkiste** – verschlossen mit 5-stelligem Schloss – Kombination: 02357
 - o Zauberspruch auf Pergament
 - o Evtl. Schatz/Belohnung (müssen Gruppenleiter:innen vorher selbst besorgen und hineinlegen)
- **Materialbeutel „Die Drachenei-Suche“**
 - o Anleitung für Kinder
 - o GPS-Gerät
 - o Stift und Papier
- **Materialbeutel „Das Rätselbuch Des Luftgeists“**
 - o Anleitung für Kinder
 - o Zauberstab – Digitaler Anybook Stift
 - o Rätselbuch
 - o 2x Zauberlicht – UV-Lampen
 - o Stift und Papier
- **Materialbeutel „Die verschollenen Nörggelen“**
 - o Anleitung für Kinder
 - o Magische Übersetzungskiste – Tonie Box
 - o Stift und Papier
- **Materialbeutel „Das Überwinden der unsichtbaren Hindernisse“**
 - o Anleitung für Kinder
 - o Stift und Papier
- **Materialbeutel „Ein sagenhafter Auftritt“**
 - o Anleitung für Kinder
 - o Pergament mit Botschaft
 - o Stift und Papier

Weiteres Material:

- 1 Seil
- 3 Bretter (an den Koffer gebunden)
- Stein
- Beutel mit Toniefiguren (Nörggelen)
- Schachtel mit Batterien und Reserve-Batterien
- Aufladegerät Tonie Box
- USB-Stick mit Audiodatei
- 2 Mappen mit Handbücher

Ablauf

Der Auftrag – 10min

Du brauchst: Handy einer Leitungsperson

So geht's: Bring die Kinder zusammen und beginn irgendein Gruppenspiel zu erklären. Dann kommt ein:e Gruppenleiter:in mit ihrem Handy zu euch und sagt, dass sie oder er eine dringende Nachricht erhalten hat. Das Spiel wird unterbrochen und die Nachricht von *Horaxas, dem Blauen*, wird abgespielt.

Vorbereitung: Ladet euch mit diesem QR-Code die Audiodatei (mp3) auf euer Handy oder fragt im Jungscharbüro nach und wir schicken es euch.



Dies ist der Inhalt der Nachricht:

„Hallo Hallo hört ihr mich? Die Verbindung ist so schlecht ... Hallo?... Na egal. Ich stecke hier in den Anden fest... ich sollte nicht solche Reisen auf eigene Faust machen....Naja... Ich hoffe ihr könnt mich hören... mein Name ist Horaxas der Blaue, Magier des ersten Zirkels, Bewahrer der Spruchrollen von Amrun, Träger des Ringes der Weißheit, usw. usw. ... aber dafür ist ja keine Zeit ... Wieso ich euch anrufe: Ich brauche eure Hilfe. Um die Jungscharhäuser in Nobls, Fennberg und San Lugano habe ich **Schutzzauber** gesprochen, damit alle Kindergruppen dort sichere und besondere Tage und Nächte erleben können. **Heute müssen die Sprüche erneuert werden**, ansonsten verliert der Schutzzauber seine Macht. Normalerweise würde ich das ja selber machen... aber jetzt bin ich hier in einer Höhle in den Anden mit einem Felsentroll beschäftigt und komme nicht weg... Naja... Bitte helft mir. Es ist eine **verschlossene Kiste vor Ort** bei euch, darin der Zauberspruch, und auch **alle Materialien**, um die Kiste zu öffnen. Ich habe nämlich die Kombination vergessen ... ach ich werde alt.... Aber dank der **Elemente und der magischen Wesen**, die hier um den Lagerplatz hausen, werdet ihr das Schloss schon öffnen... Sie werden euch helfen... beeilt euch... je schneller ihr es schafft, den Spruch zu finden und dann gemeinsam laut zu sprechen, desto länger hält der Schutzzauber rund um euren Lagerplatz.... **In einer Stunde solltet ihr das schon schaffen**.... Also beeilt euch... Ich hoffe ihr schafft es... Oh... der Felsen-Troll... ich melde mich wieder ... viel Erfolg... Ha... Du meinst wohl du bist ein steinharter Kerl... Nimm dass... „

Wiederholt für die Kinder die wichtigsten Punkte und erklärt wie ihr nun weiter vorgehen werdet. Jede Aufgabe liefert eine Zahl, die mit einem der Elemente in Verbindung gebracht werden kann. Richtig angeordnet ergeben sie die Kombination für die Truhe mit dem gesuchten Zauberspruch.

Gruppen einteilen – 10min

Die Gruppen werden eingeteilt. Dabei solltet ihr auf die **Schwierigkeit der Aufgaben, die Altersangaben und Gruppengrößen** achten. Habt ihr eine recht ausgeglichene Lager-Gruppe, könnt ihr die Kinder sich selbst in Gruppen einteilen lassen. Ansonsten wird empfohlen, dass ihr das im Vorfeld bereits übernehmt. Unter „Erweiterungsmöglichkeiten“ gibt es Varianten, wie du die Aufgaben und Gruppen anders einteilen und abwickeln kannst. Dadurch ergeben sich ganz andere Erlebnisse.

Die Gruppen können nun von euch noch „markiert“ werden (Armbinde in Elementfarbe, Zeichen mit Schminkefarbe ins Gesicht, ...) und bekommen das Material. Dann geht es auch schon los!

Sollte eure Lagergruppe zu klein sein, um Kleingruppen für alle 5 Aufgaben zu finden, ist das aber auch kein Problem. Es sollten aber **mindestens 2 Aufgaben** sein.

Aufgaben	Alter	Gruppe	Körperlich	Rätsel	Kooperation	Technik
Die Drachenei-Suche – eine Aufgabe für fitte, schnelle Schatzsucher:innen	12+	3-5	★★★	★★☆	★★☆	★★★
Das Überwinden der unsichtbaren Hindernisse – eine Aufgabe für kooperative Problemlöser:innen	10+	8-12	★★☆	☆☆☆	★★★	☆☆☆
Das Rätselbuch des Luftgeists – eine Aufgabe für blitzgescheite Knobelmeister:innen	12+	3-5	☆☆☆	★★★	★★☆	★★★
Die verschollenen Nörgelen – eine Aufgabe für findige Nörgelensucher:innen	7+	3-5	★★☆	★★☆	★★☆	★★☆
Der sagenhafte Auftritt – eine Aufgabe für kreative Schauspieler:innen	7+	3-5	☆☆☆	☆☆☆	★★★	★★☆

Winter-Edition

Manche Aufgaben, wie z.B. „die Drachenei-Suche“ und „die verschollenen Nörgelen“ können bei viel Schnee nur bedingt gelöst werden. Manche Dinge werden im Schnee schwierig zu finden sein. Ihr könnt diese Aufgaben weglassen oder ihr versucht einfach so viele wie möglich zu finden und versucht dann anhand dieses Handbuches auf die Lösung zu kommen.

Die Aufgaben – 60min

Die Aufgaben sind sehr unterschiedlich und jede Aufgabe läuft anders ab. Ihre Erklärungen und Anleitungen findest du jeweils bei den Materialbeutel und für dich weiter hinten unter „**Aufgaben – Anleitungen und Lösungen**“.

Ihr habt nun eine Stunde Zeit um die eingeteilten Aufgaben zu lösen.

Vorbereitung: Für die Aufgabe „**Das Überwinden der unsichtbaren Hindernisse**“ musst du die Bretter, das Seil und den Stein bereits im Vorfeld an den richtigen Ort bringen (siehe Anleitung). Für die Aufgabe „**Die verschollenen Nörgelen**“ musst du im Vorfeld die Toniefiguren (Nörgelen) an den richtigen Orten verstecken (siehe Anleitung). Bei allen anderen Aufgaben musst du nichts weiter vorbereiten, außer das Material im Vorfeld zu kontrollieren und aufzuladen/Batterien einzusetzen.

WICHTIG: mit jeder Gruppe geht immer mindestens ein:e Leiter:in mit. Sie hilft aber nur wenn absolut notwendig. Sie ist eher dafür da, die Regeln zu kontrollieren und auf die Sicherheit zu achten.

Sollten Gruppen sehr viel früher fertig sein als die anderen, können sie den anderen Gruppen helfen. Vor allem die Aufgabe „**Das Überwinden der unsichtbaren Hindernisse**“ bietet sich dafür an.

Wenn die Aufgabe „**Der sagenhafte Auftritt**“ abgeschlossen wird, wird das Ergebnis den anderen Kindern präsentiert! Danach kann dann versucht werden, die Truhe zu öffnen.

Der Zauberspruch – 10min

Wurden alle Aufgaben gelöst, könnt ihr gemeinsam die Truhe öffnen und den Zauberspruch aufsagen.

Dies ist eine Kurzversion des Handbuches. Das Handbuch mit allen Informationen zu den Aufgaben in den jeweiligen Strukturen bekommen jene Gruppen zugeschickt, die sich für die Schatzsuche auf unserer Homepage „anmelden“. Auch im Materialschrank/Materialkoffer befinden sich die Handbücher ausgedruckt. Die Aufgaben sind im Handbuch genau beschrieben und auch die Lösungen sind dort zu finden.

Erweiterungsmöglichkeiten

Gruppeneinteilung

Es gibt mehrere Möglichkeiten, die Gruppen einzuteilen:

- **Vorgegeben:** Ihr teilt die Gruppen als Gruppenleiter:innen bereits im Vorfeld nach Fähigkeiten und Alter ein.
- **Basis-Demokratisch:** Ihr lasst die Kinder selbst die Gruppen einteilen – lest ihnen aber im Vorfeld die Kurzbeschreibungen in der Tabelle vor und sagt ihnen, welche Fähigkeiten benötigt werden. Die Kinder können dann auch diskutieren, welche Einteilung sie am Idealsten finden, um alle Aufgaben zu erfüllen.

Erweiterung zu einem Abenteuer-Tag

- **Ausbildung**

Wenn ihr viel Zeit habt, könnt ihr die Einteilung in ein weiteres Spiel einbauen und zu den 4 Elementen und der Zauberei ein „Ausbildungs-Spiel“ machen.

Hier einige Ideen:

- o **Feuer:** Mit einem einzelnen Streichholz ein Lagerfeuer entfachen, ein Hindernisparcours mit einem brennenden Teelicht zu bewältigen, Teelichterkampf (gegnerische Teelichter mit einem Strohalm ausblasen), ...
- o **Wasser:** Äpfelfischen, Wasser in Becher mit Loch transportieren, Wasserschlacht, Wassermelonen-Kern-Weitspuck-Wettbewerb, Gurgel-Lieder-Erraten, ...
- o **Luft:** Tischtennisbälle mit Strohhalmen über Tischplatten blasen, Eier-Flugwettbewerb, Papierfliegerweitwurf, Luftballonspiele jeder Art, ...
- o **Erde:** Naturmemory spielen, Bäume mit verbunden Augen erkennen, höchsten Turm mit Kieselsteinen bauen, Steine bemalen, ...
- o **Zauberei:** Rätselspiele wie „Michel hör aufs Wort“ oder „Schwarze Magie“ spielen, Zauberkits einstudieren und vorführen lassen, Zaubersprüche zu gewissen Themen verfassen lassen, ...

Danach entscheidet ihr, wer welche „Talente“ an den Tag gebracht hat und für welche Gruppe „geeignet“ ist. Dadurch kann das Abenteuer-Spiel in einen **ganzen Abenteuer-Tag** eingebettet werden.

- **Eine Gruppe – mehrere Aufgaben**

Solltet ihr eine kleine Lagergruppe sein, dann könnt ihr euch auch überlegen, dass ihr die Gruppen jeweils zwei Aufgaben hintereinander erledigen lasst und eine Aufgabe alle miteinander lösen. Dadurch verdreifacht sich zwar die Spielzeit, aber ihr habt alle Erlebnisse eingebunden. Auch so bekommt ihr einen **ganzen Abenteuer-Tag** gefüllt.

Die Einteilung würde sich folgendermaßen anbieten:

Gruppe 1 (ältere Kinder): Die Drachenei Suche + Das Rätselbuch des Luftgeists

Gruppe 2 (jüngere Kinder): Der sagenhafte Auftritt + Die verschollenen Nörggelen

Alle gemeinsam: Das Überwinden der unsichtbaren Hindernisse