

PROJEKT „MOBILE TRACKER“

SPIEL 1: „DIE VERRÜCKTE SCHATZJAGD“

DAS BRAUCHT IHR:

2 Handys, Papier, Stifte, Behälter für Zettel (am besten wasserdicht, z.B. Tupperbox), festes Klebeband (Gaffer-Tape), gutes Wetter, zwei Gruppen mit mindestens je 3 Spielern

UND SO GEHT'S:

Ziel ist es, einen Schatz zu finden. Es gibt zwei Mannschaften. Eine Schatzhüter und Aufgabensteller Mannschaft und eine Schatzsucher und Aufgabenlöser Mannschaft. Die Schatzhütermannschaft schreibt zuerst eine Anleitung bzw. erste Aufgabe und versteckt sie am Startplatz. Die Schatzsucher müssen diese Aufgabe erst einmal finden. Ist die Aufgabe gelöst, schicken die Kinder ihr Ergebnis an die Schatzhüter und erhalten, wenn das Ergebnis richtig ist, per Telefon eine neue Aufgabe. Die Schatzhüter geben den nächsten Ort und die nächste Aufgabe preis. Das geht so lange, bis der Schatz gefunden ist. Das funktioniert also wie eine Schnitzeljagd, nur dass die Aufgaben vom Schatzhüter per Telefon direkt gegeben werden. Die Schatzsuchermannschaft hat auch zwei goldene Nummern, wenn sie eine Aufgabe nicht lösen kann, ruft sie bei den Schatzhütern an, um weiter zu kommen.

Als Behältnisse für die Zettel, auf denen die Anweisungen geschrieben oder die Schatzkarte gemalt wird, eignen sich Tupperboxen. Mit Gaffer-Tape kannst du sie fast überall hinkleben. Als Schatz können selbst gebastelte Geschenke oder z.B. Süßigkeiten dienen. Ist der Schatz gefunden, wechselt das Team. Jetzt ist das andere Team an der Reihe, den Schatz zu suchen und dabei die Aufgaben zu lösen.

BEISPIELE FÜR AUFGABEN:

- Auf einem Teerplatz: Pflückt in der Nähe eine Blume und malt sie mit Kreide auf dem Boden nach. Fotografiert Blume und Zeichnung mit dem Handy. Schickt das Bild an die gegnerische Gruppe. Dann bekommt Ihr die nächste Aufgabe gestellt.
- Ihr findet einen Zettel, auf dem sportliche Aufgaben gestellt werden. Z.B.: Rennt um den Sportplatz und stoppt die Zeit mit dem Handy.
- Die Schatzsucher müssen verschiedene Aufgaben lösen, bei denen das Handy helfen kann (Kalenderfunktion, Taschenrechner, Taschenlampe etc.). Z.B.: Wenn es jetzt 15.00 Uhr in München ist, wie spät ist es jetzt in Thailand?
- Findet an einem Ort mehrere Buchstaben, ihr dürft sie aber nicht abhängen, sondern müsst sie euch merken. Richtig zusammengesetzt ergeben die Buchstaben den Ort für das nächste Versteck.
- Beim Sandkasten: Unter 6 Sandhügeln sind Tupperboxen versteckt. In einer dieser Boxen steckt eine Schatzkarte, die den Ort des letzten Verstecks kennzeichnet. In den anderen Boxen sind Nieten versteckt. Es dürfen aber nur drei Sandhügel umgegraben werden, jeder weitere Sandhügel „kostet“ 5 Liegestützen. Die Aktion soll per Videoaufnahme (Handy oder Digitalkamera) dokumentiert werden, um etwaige Schummeleien zu unterbinden.

TIPPS:

Nutzt die örtlichen Gegebenheiten. Ein Spielplatz bietet unzählige Versteckmöglichkeiten. Der Sandspielplatz lädt geradezu ein Schätze oder Hinweise zu vergraben. Blumenbeete eignen sich z.B. für Wissensfragen. Bedenkt, für welche Kinder ihr die Tour macht. Mögen sie lieber Wissensfragen oder Bewegungsfragen? Jedes Kind kann eine eigene Rolle bekommen, z.B. während die einen die Handys bedienen, suchen die anderen den Weg und die dritten dokumentieren alles mit einer Kamera, usw. Setzt ein Zeitlimit, wenn Ihr mehr Tempo in das Spiel bringen wollt. Überlegt, was euer Handy alles kann und setzt die Funktionen ein.



PROJEKT „MOBILE TRACKER“

SPIEL 2: „FANG' DEN DIEB“

DU BRAUCHT IHR:

2 Handys, Papier, Stifte, Behälter für Zettel (am besten wasserdicht, z.B. Tupperbox), festes Klebeband (Gaffer-Tape), gutes Wetter, zwei Gruppen mit mindestens je 4 Spielern

UND SO GEHT'S:

Ein ruchloser Räuber hat den Schatz gestohlen. Wer war der Dieb? Keiner hat ihn gesehen, aber es gibt einige Hinweise, die Dich zum Täter führen werden.

Die Aufgabensteller malen 5 mögliche Täter auf ein Blatt Papier, die je einen Namen bekommen und je eine besondere Eigenschaft haben - Eurer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt! Schreibt dann 4 Hinweise auf jeweils einen Zettel. Diese Hinweise sollen je eine Eigenschaften der gemalten Figuren ausschließen (z.B. „der Dieb hat keine lange Nase“, wenn eine Eurer gemalten Personen eine lange Nase hat usw.).

Am Ende sollte nur eine gemalte Figur übrigbleiben. Das ist der gesuchte Täter.

Steckt je einen Hinweis in eine der Tupperbüchsen. Geht zusammen raus und versteckt diese an bestimmten Orten in der näheren Umgebung. Macht mit dem Handy ein Foto von dem Versteck. Natürlich solltet Ihr nicht den genauen Ort fotografieren, sondern einen größeren Ausschnitt eures Versteckes wählen. Ihr wollt es den anderen schließlich nicht zu einfach machen. Hierfür geht Ihr ca. 10 Schritte zurück und macht dann erst ein Foto (siehe die zwei Fotos rechts).

Bei jedem Versteck bleibt eine Person der Gruppe stehen, und „bewacht“ das Versteck. Dieser Bewacher“ bekommt einen Zettel, auf dem die nächste Station mit dem nächsten Hinweis steht (z.B. „Dönerladen“, oder „Brillengeschäft“, „U-Bahn-Ausgang“ usw.).

Wenn alle Verstecke mit Bewachern besetzt sind, dann lasst ihr der Detektivgruppe den ersten Versteckort sowie das gemalte „Täterblatt“ zukommen. Die Detektive laufen zum ersten Versteck und bekommen dort das Handy mit den Fotos der Verstecke. Der Bewacher sucht jeweils das passende Foto heraus. Die Detektive suchen die abgebildete Gegend ab, finden die Tupperbox mit dem Hinweis und bekommen von der Kontaktperson den Zettel mit der nächsten Station.

Wenn alle Tupperboxen gefunden wurden, scheidet so viele mögliche Täter aus, dass am Ende der echte Täter feststeht. Erst wenn der richtige Name herausgefunden wurde, wird ein letzter Ort genannt, wo der „Belohnungsschatz“ für die eifrigen Detektive (eine Tupperbox mit Süßigkeiten o.ä.) versteckt ist.

TIPPS:

Achtet darauf, dass die „Bewacher“ sich gut in der Spielumgebung auskennen, denn sie sind einige Zeit - bis zum Eintreffen der Detektive - allein auf sich gestellt. Genauso wichtig ist, dass die Bewacher sich mit dieser Situation absolut wohl fühlen. Daher bitte vorher abklären. Auch hier kann durch ein Zeitlimit Tempo in's Spiel gebracht werden.

