

Zeltplatz-Rallye



Getreu dem Motto „Lernen muss Spaß machen“, ist die Rallye speziell für den Jugendnaturzeltplatz Freudenberg konzipiert worden. Ziel des Spiels: Den Zeltplatz erforschen, die Natur erfahren, hinterher klüger sein, viel Spaß haben.

Die Rallye ist thematisch in fünf Kategorien eingeteilt: Kräuter, Obst, Bäume, Naturschutz und Wissenswertes zum Zeltplatz. Zu jeder dieser Kategorien sind maximal zehn Aufgaben zu lösen. Die Aufgaben erfordern und fördern unterschiedliche Kompetenzen in der sensorischen, motorischen, kognitiven und sozialen Dimension.

Das Spiel benötigt 1–3 Spielleiter*innen (in Abhängigkeit der Gruppenanzahl) und zwischen 2–5 Spieler*innen pro Gruppe. Wichtig ist, dass die Spielleitung die Fragen flexibel handhabt und auf das Alter der Teilnehmenden abstimmt. So können Alternativfragen gewählt werden (z. B. bei Saisonfragen) oder die zu nennenden Antworten reduziert werden. Wichtig ist, dass sich die Spielleitung diesbezüglich vor Spielbeginn abspricht.

Empfehlung für die jüngeren Teilnehmer*innen: Da einem bei diesem Spiel schnell die Puste ausgehen kann, wurde auf dem Spielplan nach dem Feld 20 ein „kleines Ziel“ eingeführt. Die ersten zwanzig Fragen sind leicht und haben einen Aktionsradius vom Haus bis zum Unterstand an der Kräuterspirale. Es bietet sich an, die Feuerstelle als Basis für die Spielleitung zu wählen und die Karten nur innerhalb des Aktionsradius zu verstecken.

Die Spielmaterialien

- Zwei DIN-A3-Spielpläne, die aneinander gelegt werden müssen
- Drei laminierte Antwortbögen für die Spielleitung
- Acht Spielsteine und drei Würfel
- Fünzig laminierte Schilder (mit Schnur oder Wäscheklammern zum Aufhängen)
- Ihr braucht zusätzlich Papier und Stifte.

Die Spielvorbereitung (ca. 30 Min)

- Die fünfzig doppelseitig bedruckten Spielkarten werden auf dem gesamten Gelände verteilt – nicht zu schwer versteckt, nicht zu offensichtlich. Die Seite mit der Zahl sollte immer nach oben/vorne zeigen. Merkt euch bitte, wo ihr die Schilder positioniert habt, da ihr sie anschließend wieder einsammeln müsst. Achtung: Schätzt den Bewegungsbedarf eurer Gruppen gut ein. Es muss nach jedem Würfeln ein neues Schild (das mit der entsprechenden Nummer) gesucht werden! (siehe Empfehlung für die jüngeren Teilnehmer*innen)

- Die Teamer*innen erhalten die Aufgabebögen. Sprecht euch ab, welche Antwortkategorien ihr wählt (welche Saisonfragen ausfallen müssen). Jede Spielleitung ist für jede der Gruppen zuständig.
- Die Teilnehmer*innen werden in Kleingruppen mit maximal fünf Mitgliedern eingeteilt oder teilen sich selbst ein – Heterogenität!
- Der Spielplan wird an einer zentralen Stelle aufgebaut und von der Spielleitung betreut.
- Jede Gruppe sucht sich eine Spielfigur und stellt sie auf „Start“.
- Jede Gruppe überlegt sich ein kurzes Wort (das man gut schreien kann), um sich auf dem Platz wiederzufinden.
- Es wird gelost, geknobelt oder „gewettkämpft“, welche Gruppe beginnen darf.

Der Spielablauf

- Die erste Gruppe würfelt und rückt auf die jeweilige Zahl vor.
- Nun muss die Gruppe auf dem Platz das Schild mit dieser Zahl suchen. Der*diejenige, der*die das Schild gefunden hat, merkt sich das Codewort auf der Rückseite, lässt die Karte (für die nächsten Gruppen) an Ort und Stelle liegen und trommelt mit seinem „Schlachtwort“ den Rest der Gruppe zusammen.
- In der Zeit würfelt die zweite Gruppe und startet das Spiel. Jede weitere Gruppe startet nacheinander in das Spiel.
- Wenn sich die Gruppe dann vollständig (!!!) bei einer freien Spielleitung eingefunden hat, teilt sie dieser das Codewort als Beweis für die gefundene Zahl mit.
- Die Spielleitung stellt die dem Codewort zugehörige Aufgabe und entscheidet über das Ergebnis der Gruppe.
- Wurde die Aufgabe erfüllt, so darf die Gruppe erneut würfeln und die nächste Zahl suchen.
- Wurde die Aufgabe nicht erfüllt, muss die Gruppe auf dem Spielplan einen Schritt zurück gehen und die dem Spielfeld zugehörige Zahl suchen.
- Gewonnen hat die Gruppe, die als erstes im „Ziel“ ist. Das Spiel kann jedoch auch von der letzten Gruppe bis zum Ende durchgespielt werden.

Die Spielnachbereitung

- Die Kinder sollen gemeinsam mit den Spielleiter*innen die Schilder wieder einsammeln. Dafür kann die komplette Gruppe über den Platz gehen und jedes Kind kann die Schilder auflesen, die es selbst gefunden hat. Natürlich kann es dabei vorkommen, dass ein Schild von mehreren Gruppen gesucht und gefunden wurde.
- Bitte prüft, ob alle Schilder/Spielmaterialien vollständig sind. Lasst es uns wissen, falls etwas fehlt oder Schaden erlitten hat.

Viel Spaß beim Spielen!