Ägyptisches Geländespiel

Dieses Geländegame ist geeignet für ein Ägyptenlager oder Nachmittag.

Vorstellung

Ähnlich wie in der Geschichte der Entdeckung des Grabes des Tut ench- Amun.

Ihr seid die Expedition der Archäologen.

Das ganze Tal ist schon durchforscht. Gerade eben hatten wir ein Pyrusdokument gefunden mit einer ganz genauen Beschreibung des Grabes des großen Pharao „Tut- nix- Amun“ Wenn man dieses Papxyrus liest kann man in ganz kurzer Zeit das Grab finden mit dem großen Schatz, dem letzten Schatz, den es noch z finden gibt um das Geheimnis der großen Pharaonen zu lüften

Doch unglücklicherweise hat eine Bande von wilden Beduinen dieses Papyri gestohlen und in kleine Stücke zerrissen und an alle Stammesmitglieder verteilt.

Jetzt ist es sehr wichtig diese Beduinen zu fangen und ihnen jeweils ein Stückchen Papyrus zu verlangen. Man muß sie erstmals einkreisen, doch Achtung, man muß sie freundlich anreden und sie bitten dass sie euch das Ppyri geben. Wenn man alle ?? 8 Stk beisammen hat dann kann man sich dranmachen die Hieroglyphen zu entziffern.

Es gibt im Tal der Könige ganz bestimmte Regeln, die werden euch von euren Expeditionsleitern erklärt.

Regeln, die in den kleinen Gruppen erklärt werden von den Gruppenleitern.

1. Das Gelände des Spieles nicht verlassen.
2. Die Beduinen werden nur berührt, und sie bleiben stehen.
3. Der Beduine zählt bis 15, langsam, und bis dahin müssen alle (6-8) Gruppenmitglieder beisammen sein. Wenn nicht, rennt der Beduine weg und ihr müßt einen anderen suchen

und erst später zu diesem zurückkommen. Er wird euch nicht beachten und euch nichts geben wenn ihr gleich wiederkommt.
4. Jeder Beduine hat genau ein Papyrusteilchen für euch.
5. Wenn ihr ein Kärtchen bekommen habt müßt ihr sofort zum Basislager rennen und es dort abgeben. Ihr dürft nicht mehrere Kärtchen bei euch tragen. Diese Regel hat den Sinn, dass die Kinder zuerst suchen und nachher die Kärtchen bekommen und anfangen zu entziffern.

Informationen

a) Vorbereitung:

- Das Gelände aussuchen.
- Mitarbeitern das Spiel erklären, damit sie in der Kleingruppe alle Fragen beantworten können. In der großen Gruppe ist zu wenig Aufmerksamkeit da
- Ein Schatz wird versteckt an einem markanten Ort der eindeutig zu beschreiben ist.
- Der Weg zu diesem Ort wird aufgeschrieben, in cca 6-10 Sinneinheiten zerlegt und auf ägyptisch übersetzt
- Das Alphabet muß vorhanden sein.
- Jeder „wilde Beduine“ bekommt für jede Gruppe eine Karte mit einem Fragment der Hieroglyphen. Wichtig: auf jeder Karte ist der Name der Gruppe geschrieben, damit er nicht einer Gruppe 2 gibt und eine andere Gruppe ohne bleibt.

b) Das Gelände wo sich die Mitarbeiter verstecken und rennen soll genau abgesteckt sein,nicht gefährlich für die Kinder und nicht zu groß, sonst werden sie zu schnell müde.

c) Es können auch Beduinen herumlaufen, die nichts bei sich haben.

d) Einer der Beduinen der so herumläuft kann sagen, wenn er gefangen wird – ich binder Schriftgelehrte des großen Pharao und kann alle Schriften entziffern.

Dieser Schriftgelehrte hat das Alphabet bei sich und zeigt es, er gibt es aber nicht her.So war es im Lager. Wenn das Spiel aber nicht am Jungscharzeltlager ist so kann mandann als Gruppe die Zettel zu ihm hinbringen und er gibt dann jeder Gruppe einAlphabet, wenn sie ihn eingefangen haben.

e) Vor dem Grab, der Stelle, die gefunden werden soll kann der Grabwächter warten, unddie erste Gruppe, die herzukommt, die empfängt er mit einem gehimnisvollen Spruch,prüft ihre Papiere und lasst sie dann suchen. Die nächste Gruppe darf dann ncihtmehr den Schatz heben.

f) --> sehr gutes Geländespiel für große Gruppen- 10 Gruppen von je 7 Kindern habenmitgespielt.

--> Während die Kinder anfangen zu entziffern anhand der Hieroglyphenschriftkönnen andere Gruppen aufholen

--> es ist ein Spiel ohne Gewalt, allein beim Laufen kann man ausrutschen.

--> die Kinder müssen immer beisammen bleiben, dadurch kann Streit aufkommenbei den Gruppen. Das muß man rechtzeitig schlichten.

--> die Mitarbeiter müssen fair sein den Gruppen gegenüber und nicht etlichenGruppen die Zettel geben und andere abweisen.

--> wenn alle Gruppen fertig sind soll sich der letzte Mitarbeiter etwas schnellerfangen lassen um nicht Frust aufkommen zu lassen bei der letzten Gruppe die nochim Gelände herumirren muß

Bildnachweis

- Titelbild: Juropaarchiv, www.juropa.net