

Detektivlauf

Wenn es im Sommerlager in Strömen regnen sollte ...

... dann bietet euer Lagerhaus vielleicht die Möglichkeit für einen spannenden Detektivlauf.

Bei dieser abenteuerlichen Reise gibt es in jedem Raum irgendetwas zu erforschen.

Gedacht für 10 Teilnehmer in 5 Zweiergruppen.

Ihr müsst die Aufgaben natürlich auf die örtlichen Gegebenheiten eures Jungschar-Heims oder Lagerhaus anpassen. Eurer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt!

- Zerstückelte Geheimbotschaft entziffern
- Gefrorene Mitteilung auftauen, lesen
so geheimnisvoll geht es von Raum zu Raum durch das Haus

gegen Ende themenbezogene Spielpläne:

- Antarktis-Spiel
- Weltreise-Spiel
- Jungschi-Leiterli-Spiel

Start: Jede Gruppe erhält ein Couvert mit den Bestandteilen einer zerschnittenen Geheim-Botschaft.

Diese Botschaft ist natürlich rasch entziffert:

A B C D E F G H I J K ...:
Z Y X W V U T S R O P ...:

und heisst:

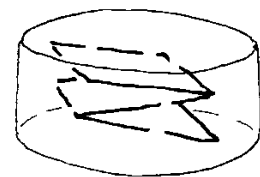
DER ERSTE HINWEIS STECKT IN EINEM EIS-
KLECK



In Tiefkühlfach des Kühlschranks liegt für jede Gruppe eine eingefrorene Meldung.
(Meldung in Joghurtbecher mit Wasser legen und gefrieren lassen.)

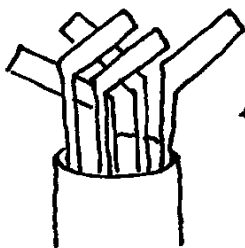


Diese taut man am besten mit warmem Wasser auf.
Wer das Eis mit dem Schraubenzieher knackt (wie diese beiden), riskiert, dass der Text dabei nicht leserlicher wird!



IM KLEINSTEM
RAUM IM
ERSTEN STOCK
AUF EINEM
LANGEN
PAPIER

Der kleinste Raum im ersten Stock ist bei uns das WC.



Im Veloraum steht ein Ständer für Eishockeystöcke.
Auf einem Stock ist der nächste Hinweis.

DORT, WO DAS HEISSE WASSER HERKOMMT, GEHT'S WEITER

Jetzt nützt es natürlich nichts, wenn man im ganzen Haus die Warmwasser-"Hahnen" untersucht.
Gemeint ist natürlich der Boiler im Keller und darauf steht (mit wasserlöslichem Filzstift) geschrieben:

IM JAHR 1897 IST IN DER SCHWEIZ VIEL PASSIERT



Jetzt führt der Weg zu einem dicken Buch, das im Büchergestell des Wohnzimmers steht.

Zwischen den Seiten beim Jahr 1897 liegt dieser Zettel:

FORTSETZUNG IM DIESEM KRUG!



PFEIFE ODER SPIELE
DIESE MELODIE
ODER LIES DIE NOTEN-
NAMEN: C



Das Kursbuch ist rasch gefunden; aber was bedeutet die Zahl 1805? Das Jahr 1805 kann nicht gemeint sein und eine Seite 1805 gibt es im Fahrplan nicht. Also bleibt nur noch die Nummer 1805 übrig ...

1780-1810 Ostschweiz, Liechtenstein

1780 Arden-Niederschlag, SAN ⚡
 3 Min von **EB** (900.20), L 1460 m, H 380 m, F 15 Min, 1 Fr 5., 1 Fr 4., 1 Fr 3., 24 Mai-6 Juli und 20 Aug-8 Okt **EB** 8:45, 9:45, 10:45, 11:45, 13:15, 13:45, 14:45
 7 Juli-19 Aug und 8-21 Okt von 8:10-12:00 und 13:15-17:00
 An Reiseertagen 8:45, 11:45, 15:15 und 16:45
 Satteltrieb von 9:00-11:45 und 13:00-16:30
 ⚡ An Wochenenden ab 8:00

1790 Unterterzen-Tannenbodenalp (Flumserberg)
 1 Min von **EB** (900), L 3370 m, H 951 m Oberterzen ↑ Fr 1.60, ↓ Fr 1.60
 Tannenbodenalp ↑ Fr 5., ↓ Fr 5.-72

Unterterzen	07:05	8:05	8:30	8:55	9:19	9:35	10:00	10:30	11:00	11:30
Oberterzen	7:40	8:10	8:30	9:00	9:20	9:40	10:00	10:30	11:00	11:30
Tannenbodenalp EB	07:50	8:20	8:45	9:10	9:30	9:50	10:10	10:40	11:10	11:40

Unterterzen 14:50 15:20 15:45 16:35 16:55 17:20 17:45
 Oberterzen 14:55 15:25 15:50 16:40 17:00 17:25 17:50
 Tannenbodenalp **EB** 15:00 15:30 16:00 16:50 17:10 17:50 18:00

Tannenbodenalp 10:05 10:20 11:05 11:25 13:00 14:05 14:40 14:50
 Oberterzen 10:15 10:30 11:20 11:35 12:55 13:10 14:15 14:50 15:00
 Unterterzen 9:20 10:20 10:35 11:25 11:40 13:00 13:15 14:20 14:55 15:00

Betriebseinstellung vom 15 Okt-25 Nov und 2-17 Mai
 ⚡ Täglich vom 24 Dez-2 Jan sowie ⚡ vom 8 Juli-26 Aug und 6 Jan-25 März

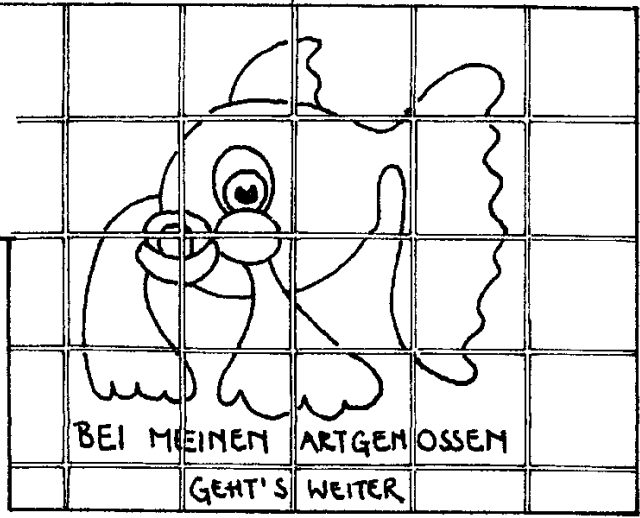
1792 Tannenboden-Meschgenkamm, LTM ⚡
 L 3290 m, H 619 m, F 17 Min, 1 Fr 12., 1 Fr 12., Sommer ↑ Fr 10., 14 12., 22 Juli-1 Nov von 8:00-12:00 und 13:15-17:00
 15 Dez-1 Mai von 8:45-16:15. Bei Bedarf an 7 ab 8:00

1794 Tannenheim-Prodkamm, STP ⚡, 2 Sektoren
 1 Min von **EB** (900.42), L 1240 m, H 720 m, F 36 Min, 1 Fr 10., 1 Fr 6., 1 Fr 1.
 18 Nov-21 Okt von 8:00-12:00 und 13:00-17:00
 1 Okt-1 Mai von 8:00-17:00
 Zwischenstation Prodkamm

1800 Wangs-Furt-Pizolhütte, LSWP ⚡, 4 Sektir
 Wangs-Furt ⚡, 2 Sektoren 1 Min von **EB** (900.55), L 3239 m, H 985 m, F 17 M
 Furt-Pizolhütte ⚡, 2 Sektoren, L 2990 m, H 850 m, F 29 Min.
 7 Juli-14 Okt Wangs-Furt **EB** 8:00-11:30 und 13:00-17:00
 Furt-Pizolhütte 8:30-12:00 und 13:30-16:45
 Pizolhütte-Furt 9:00-11:45 und 13:30-16:15
 Furt-Wangs 8:30-11:15 und 13:00-17:00
 Wangs-Furt 8:00, 9:30-17:00 **EB** 17:30, **EB** 19:30
 Furt-Pizolhütte **EB** im Anschluss an die Gondelbahn 16
 ⚡ 8:30, 9:00-17:00
 Zwischenstationen: Marenberg und Gafila
 ⚡ Ab 25 Juli **EB** ⚡ sowie am 11 Apr ohne 12 Apr **EB** Wetterbericht ⚡ 085

1805 Bad Lagez-Pardiel-Laubföden, LBRL ⚡, ⚡
 Bad Lagez ⚡, 10 Min von **EB** (860, 900, 829), L 2495 m, H 1121 m, F 22
 Wegen Umbauarbeiten im Sommer ausser Betrieb
 ⚡ vom 17 Nov-16 Dez bei unklarem Schneesitzungs von 8:30-16:00
 15 Dez-21 Apr von **EB** 8:30, 8:30-16:00, **EB** 17:00
 Zwischenstation: Waldboden

Die Kacheln des Badezimmers sind bei uns mit einem Fisch-Dekor verziert. Bei einem Fisch steht jetzt mit Filzstift darunter geschrieben:



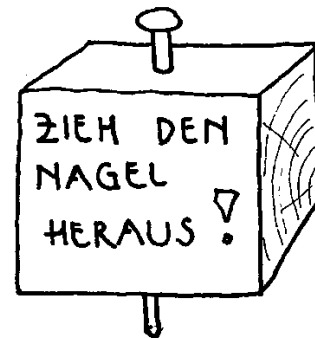
"Artgenossen" wären wohl andere Fische. Ein Grund, um wieder einmal etwas genauer ins Aquarium hineinzuschauen. Tatsächlich, da gibt es neuerdings einen flachen Stein mit merkwürdigen Zeichen:

. - - - / . / . - - - . / . - - - / . . . / - - - / . . . / - - - . /
 - / . - - - / . - - - / - - - . /
 / - - - / . . . / - - - - - / . //

Diese Zeichen bedeuten entziffert:
"PLASTIK-TRAGTASCHE"

Leere Plastiksäcke werden bei uns in einer Truhe im Esszimmer aufbewahrt.
Dann also: Nichts wie hin!

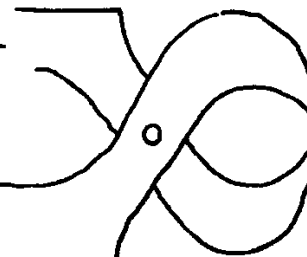
Dort befinden sich so viele Holzklötze, wie Gruppen teilnehmen und darauf steht:



Der Nagel lässt sich natürlich nicht von Hand herausziehen (auch wenn bei uns eine Gruppe das versucht hat).
Also ab in die Werkstatt!

Sobald man aber die Zange vom Werkzeugbrett genommen hat, braucht man den Nagel gar nicht mehr auszuziehen.

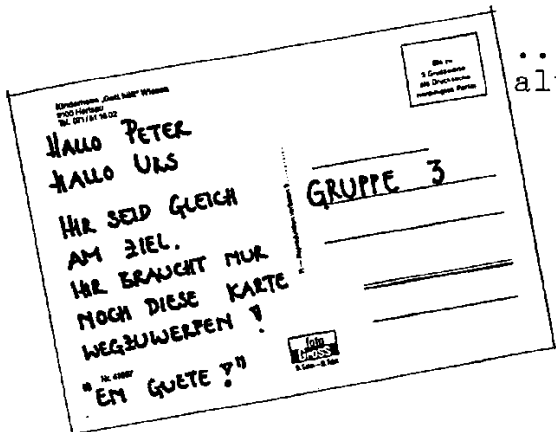
HAST DU DIE NEUE ANSICHTSKARTE SCHON BEWUNDERT ?



Ansichtskarten hängen bei uns im Wohnzimmer am "Schwarzen Brett". Also ...

... Tatsächlich! Da hängen neben den alten ein paar neue Karten.

Welches ist wohl die Richtige??



Brennbare Abfälle werden bei uns in einer Holzkiste im Heizungsraum gesammelt.

Dort findet jede Gruppe ihren (süßen) Forschungspreis. Selbstverständlich ist dieser für jede Gruppe gleich, denn alle haben sich ja angestrengt.

Wie gesagt, muss jeder solche Lauf den entsprechenden Gegebenheiten angepasst werden.

Ich empfehle euch auch, den Wettbewerbsgedanken nicht überzubewerten, damit nicht das Lagerhaus unter dem Getrampel der dahinjagenden Jungschärlerhorden aus den Fugen gerät.

Ich wünsche Euch spannende Stunden und rauchende Köpfe bei Eurem **Detektivlauf!**

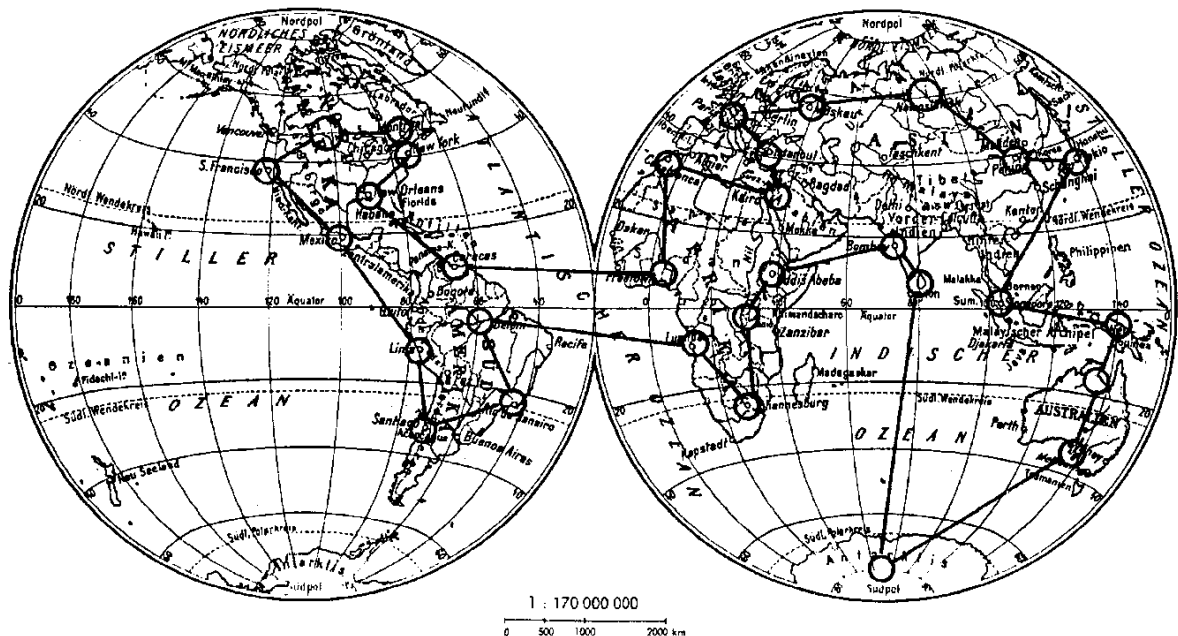
Beim Weltreise-Spiel und allen seinen Abarten (Leiterli-Spiel) handelt es sich bestimmt nicht um eine neue Idee. Da ich aber immer wieder Zusendungen erhalte, in denen themenbedingte Variationen zu diesem Spiel vorgestellt werden, möchte ich in dieser JN-Ausgabe auf die Weltreise- und Leiterli-Spiele eingehen.

Regeln: Gespielt wird auf einem zentralen Spielplan (möglichst gross). Jede Gruppe würfelt und zieht mit ihrer Spielfigur. Für jedes Feld auf dem Spielplan ist in der näheren oder weiteren Umgebung ein Posten aufgehängt, bei dem eine Frage beantwortet oder eine Aufgabe gelöst werden muss. Erst wenn der Auftrag erfüllt ist, darf die Gruppe weiter würfeln.

Weltreise-Spiel

Als Spielplan dient eine alte Weltkarte, auf der die Reiseroute eingetragen ist.

Die Postenaufgaben haben jeweils etwas mit dem Land zu tun, in dem man sich gerade aufhält.



Leiterli-Spiel

Beim Leiterli-Spiel ist das Würfelglück ausschlaggebender, weil man, je nachdem, vorrücken oder zurückfallen kann. Der Spielplan kann einem gängigen Spielmagazin entnommen werden. Wesentlich origineller ist es natürlich, selbst einen Spielplan herzustellen.

Der Spielplan auf der nächsten Seite wurde mir von Heidi Land, Vaduz, zugesandt. Ich drucke ihn hier ganzseitig ab, damit Ihr ihn allenfalls als Kopiervorlage benutzen könnt.

Jungschiff - Leiterspiel

The board game grid consists of 50 numbered squares, arranged in a path that starts at square 1 and ends at square 50. The path is as follows:

- 1: START
- 2: A small boat
- 3: A boat on a ladder
- 4: A person playing a harp
- 5: A person playing a harp
- 6: A boat
- 7: A boat
- 8: A boat
- 9: A boat
- 10: A boat
- 11: A boat
- 12: A boat
- 13: A boat
- 14: A boat
- 15: A boat
- 16: A boat
- 17: A boat
- 18: A boat
- 19: A boat
- 20: A boat
- 21: A boat
- 22: A boat
- 23: A boat
- 24: A boat
- 25: A boat
- 26: A boat
- 27: A boat
- 28: A boat
- 29: A boat
- 30: A boat
- 31: A boat
- 32: A boat
- 33: A boat
- 34: A boat
- 35: A boat
- 36: A boat
- 37: A boat
- 38: A boat
- 39: A boat
- 40: A boat
- 41: A boat
- 42: A boat
- 43: A boat
- 44: A boat
- 45: A boat
- 46: A boat
- 47: A boat
- 48: A boat
- 49: A boat
- 50: ZIEL

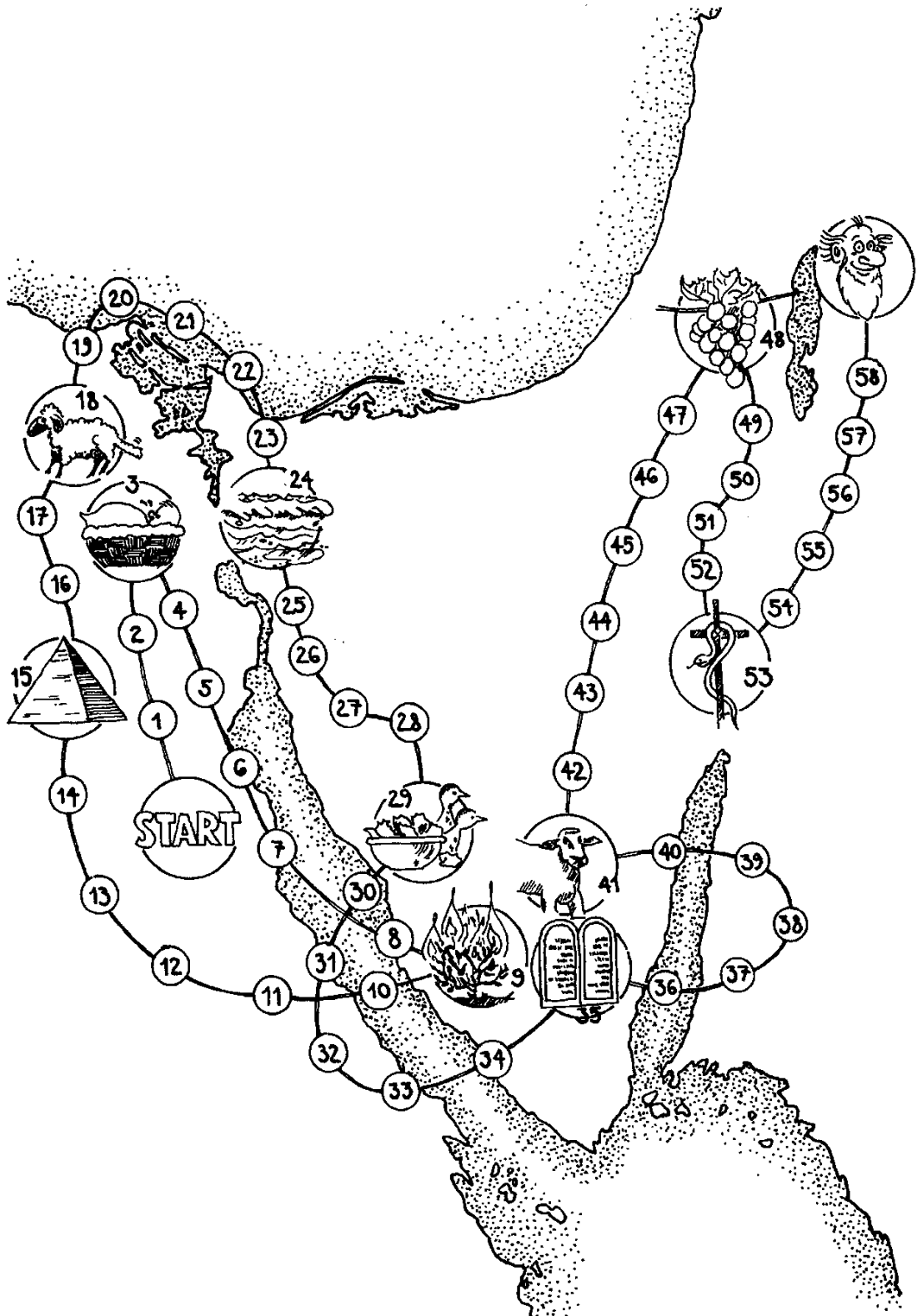
Handwritten text at the bottom of the page:

Handwritten text at the bottom of the page:

Handwritten text at the bottom of the page:

Themenbezogene Spielpläne

Wer seinen Spielplan selber herstellt, wird sicher darauf achten, dass dieser einen "Moses" Bezug

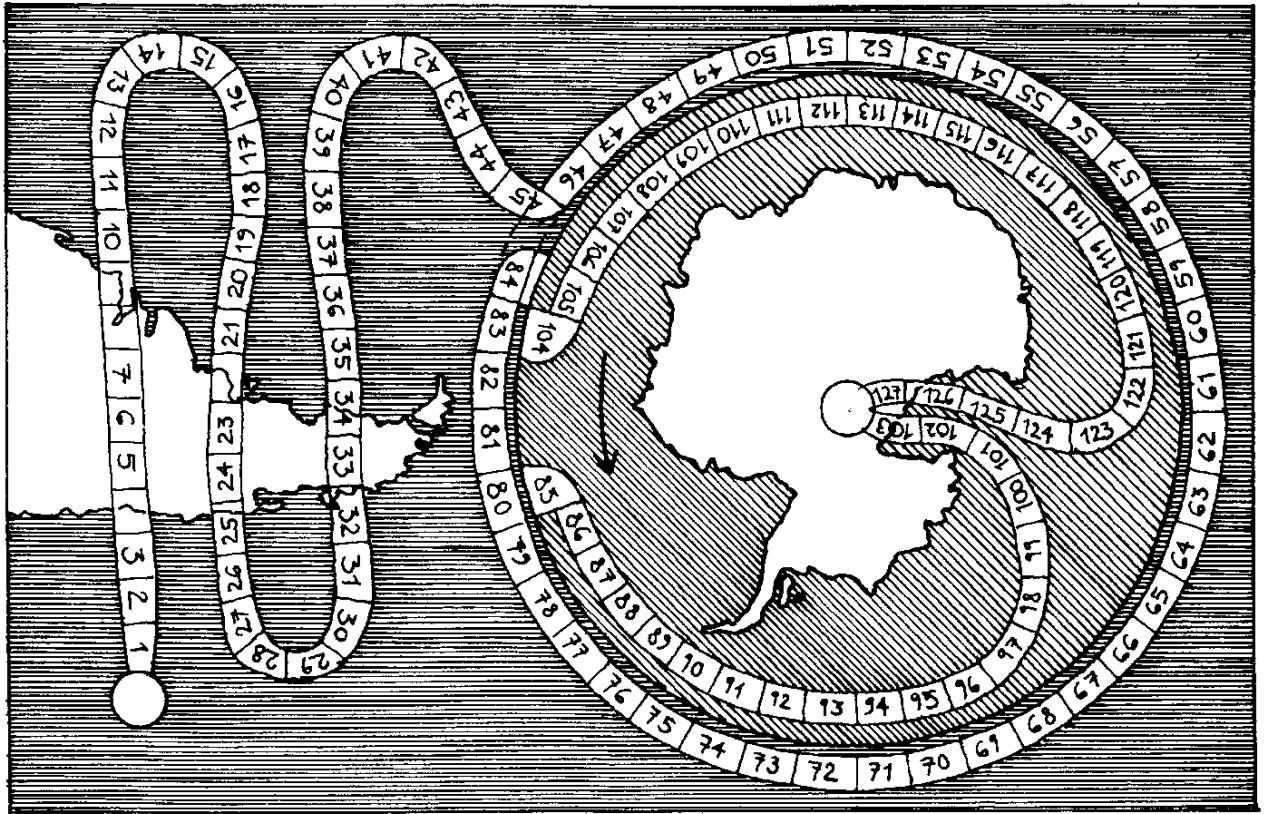


Antarktis-Spiel

(von Markus Wunderli, Aufbaukurs 1989)

Das Quartalsthema war hier die Entdeckung des Südpols nach dem Taschenbuch "Kampf um den Südpol" von Helmut Ludwig (das Buch ist zur Zeit leider vergriffen).

Postenaufgaben: Ich habe inzwischen eine mehrseitige Sammlung von Postenaufgaben zu verschiedenen Themen (vom Umweltschutz über Jungschartechnik bis zu biblischen Themen). Ich verzichte aber auf eine Wiedergabe dieser Sammlung, da ich glaube, dass Ihr genügend Phantasie habt, um Euch Quizfragen zu Eurem Thema selbst zusammenzustellen.



Auf dem Spielplan sind die Reiserouten von Scott und seinem Gegenspieler Amundsen dargestellt. Zum Spielbrett gehört eine drehbare Scheibe, auf der die Antarktis eingezeichnet ist. Die Scheibe wird gedreht, wenn man mit der Figur auf ein entsprechendes Feld kommt (z.B. 62). Verstelle das Rad um so viele Felder, wie Du im nächsten Wurf würfelst). Wird, während man beim Beantworten einer Frage ist, das Rad so verstellt, dass die Felder 85 und 104 zurückliegen, muss man eine weitere Runde machen, um den Aufsprung zu schaffen.

Fertige Spielpläne: Wer den Spielplan nicht selber herstellen will oder kann (z.B. aus Zeitgründen) verwendet mit Vorteil einen Plan aus einem gängigen Gesellschaftsspiel (Reise durch die Schweiz, Wild life, Scotland Yard, etc.)

Wichtig ist, dass die Postenaufgabe sicher innert nützlicher Frist zu lösen ist (bei Fragen allenfalls mit Hilfsmitteln), oder dass Ihr Euch überlegt, was die Gruppe bei Nichterfüllung der Postenaufgabe zu tun hat. Bewährt hat sich folgendes System: Eine Spielfigur wird solange um je ein Feld zurückgestellt, bis es der Gruppe gelingt, die entsprechende Postenaufgabe zu lösen. Erst dann wird von diesem Feld aus weiter gewürfelt.

Diese Spiele eignen sich hervorragend als Schlechtwetter-Programme. Dabei ist es aber wichtig, dass Ihr nicht erst dann an die Vorbereitung geht, wenn Euch der Wetterbericht die letzten Hoffnungen auf die grosse Geländeübung zerstört hat.