

5 x 5 Ideen für Geländespiele

Für die Füllung unserer zweiten **IDEENKISTE** haben wir das Thema „Geländespiele“ gewählt und wir haben für Euch die vielfältigsten Ideen für diese Spielarten in der Wölflingsstufe zusammengetragen:

- I. **5 Ideen für Geländespiele**
- II. **5 Ideen für Nachtgeländespiele**
- III. **5 Ideen für Wolfsläufe**
- IV. **5 Ideen für Stadtspiele**
- V. **5 Ideen für Geländespiele, die länger dauern mit anderen Personen in anderen Umgebungen**

Im **Handbuch** für die Meutenführung könnt ihr nachlesen, warum und wie wir diese Spiele organisieren. Ihr findet dort Allgemeines über Geländespiele, praktische Tips zur Planung und Durchführung. Ebenso Beispiele für die geläufigsten Spielformen im Gelände und eine Sammlung von Aufgaben für Geländespiele.

Diese **IDEENKISTE** zeigt Euch, **was** man alles machen kann und wir haben versucht, einfache und etwas anspruchsvollere Spielideen in diese **IDEENKISTE** einzufüllen. Alle Spielideen sind immer nur Anregungen und sie sollten bei Bedarf auf die jeweiligen Gegebenheiten Eurer Meute und dem Euch zur Verfügung stehenden Gelände abgestimmt bzw. ergänzt werden. Benötigtes Spielmaterial ist jeweils angegeben; für alle Aktionen ist eine gute Vorbereitung notwendig!

Unumgänglich sind Regeln und Zeichen, sog. Geländespielspuren, die allen erklärt und von allen eingehalten werden müssen. Erläuterungen dazu findet ihr im Anhang dieser **IDEENKISTE**.

Die **IDEENKISTE** erscheint in loser Reihenfolge und enthält Programmhilfen zu methodischen Schwerpunkten für die praktische Arbeit in der Wölflingsstufe unseres Bundes. Sie ist als Ergänzung zum **Handbuch** für die Meutenführung gedacht und kann in den Ordner „**Materialien für die Wölflingsstufe**“ eingheftet werden.

Viel Spaß und Spannung bei Euren Geländespielen!

„Gut Jagd!“

Inhaltsverzeichnis

5 x 5 Ideen für Geländespiele

I. 5 Ideen für Geländespiele

1. Schnitzeljagd (Grundidee) mit 5 Varianten 5
2. Nummern erkennen (mit zwei Varianten) 6
3. Monsterjagd
(ein Geländespiel ohne Konkurrenzkampf zwischen zwei Gruppen) 7
4. Kampf um das Lösungswort (Wolffadenspiel) 8
5. Der Schatz auf der Insel 9

II. 5 Ideen für Nachtgeländespiele

1. Irrlichter 11
2. Lichterkette 12
3. Das verschwundene Märchenbuch 12
4. Licht und Lärm (ein chilenisches Nachtspiel) 13
5. Das Tierstimmenspiel 14

III. Wolfsläufe

1. Geister und Gespenster 16
2. Das entführte Schneewittchen 18
3. Der Schatz des Pharao 20
4. Zirkus - oder die Freudentränen der Clowns 22
5. Flaschenpost und Wassergeist 23

IV. Stadtspiele

1. Der Goldschatz des Maharadschas BAINUR 27

2. Die Luftballonbande	32
3. Großstadtdschungel	34
4. Geräusche-Reporter (mit dem Kassettenrecorder unterwegs)	36
5. Die Entführung	37

V. Geländespiele

mit anderen Personen,
in anderen Umgebungen,
die länger dauern

1. Rund um den Bauernhof (ein Erkundungsspiel)	41
2. Eine „Arche Noah“ für die Dschungeltiere (ein Zoospiel)	44
3. Erkundungsspiel im Museum	57
4. Wölflingswandertag mit Eltern	61
5. Würfelspiel im Haus / im Freien (zwei Varianten mit ca. 100 Spielideen)	63

Anhang

Erläuterungen zu Geländespielspuren	69
Impressum	71

I. Geländespiele

1. Schnitzeljagd

Grundidee: Einige Vorläufer kennzeichnen durch Zeichen oder Schnitzel ihren Weg. Unterwegs können sie Botschaften mit Aufgaben verstecken. Nach 10 bis 30 Minuten folgen die übrigen Mitspieler den Zeichen. Wenn die Vorläufer nach einiger Zeit ein geeignetes Versteck gefunden haben, schreiben sie ihren Verfolgern in einer Botschaft, daß sie im Umkreis von X Metern zu suchen seien. Das Spiel ist zu Ende, wenn die Mitspieler die Vorläufer im Versteck gefunden haben.

Es ist günstig, wenn ein „Verschwiegener“ aus jeder Gruppe das Endziel kennt, damit man sich nicht verliert. Spielgelände können Parks, kleine Wäldchen oder auch Lichtungen sein. Diejenigen, die suchen müssen, rennen erfahrungsgemäß, d.h. Zeit bemessen!

Aufgaben bei Schnitzeljagden u.a. sollten entweder lustig und unterhaltend sein oder z. B. das Umweltverständnis fördern. Außerdem muß man berücksichtigen, ob die ganze Gruppe oder nur einzelne an der Lösung der Aufgabe beteiligt sind usw. ... (siehe **Handbuch**).

Varianten:

a) für große Meuten

Wenn die Spielerzahl zu groß ist, können die Mitspieler in mehrere Gruppen eingeteilt werden, die entweder gleichzeitig oder im Abstand von 5 - 10 Minuten starten (siehe auch HANDBUCH für die Meutenführung).

b) mit Wegaufgaben

z. B. in einen Eimer müssen aus bestimmter Entfernung (vorher ausprobieren!) Tannenzapfen oder Kieselsteine o.ä. geworfen werden, Balancieren über einen Baumstamm, 50 Meter Hüpfen, Rätsel in einem Luftballon lösen, bestimmte Dinge mitbringen ...

c) Botschaften

Diese werden verschlüsselt, z. B. Zahlen statt Buchstaben, Wörter rückwärts geschrieben usw. (siehe auch WÖLFLINGSSPUR).

d) mit Lebensbändchen

Bei dieser Variante werden zwei gleich große Gruppen gebildet. Den Wölflingen, die sich verstecken, muß das Lebensbändchen

abgejagt werden. Nehmt dazu Wollfäden, die lassen sich ganz leicht abreißen. Wenn ihr Halstücher benutzt, dann muß 3x auf den Rücken geschlagen und dann das Halstuch abgegeben werden.

e) mit Schatzsuche oder Diebesgut

Die Vorläufer halten sich beim Schatz auf, können ihn aber auch noch selbst verstecken. Das Diebesgut können zwei Komplizen verstecken, wobei sich nur ein Dieb in der Nähe der Beute aufhält, der andere kann sich verstecken. Klar, daß zum Ende des Spiels Schatz oder Beute auf alle aufgeteilt werden!

Nicht nur die Schnitzeljagd, sondern auch alle anderen Spielformen im Gelände können mit vielen Rahmengeschichten gespielt werden. Z. B. zum Spielthema eines Langzeitprogrammes führt der Weg vorbei an kleinen flatternden Gespensterchen, um den Schloßgeistern den großen rostigen Schlüssel zum Dachboden abzu jagen, und für den großen Raubüberfall ist ein Geheimcode zu knacken, usw. ...

2. Nummern erkennen

Die Wölflinge zweier oder mehrerer Spielgruppen laufen einzeln im Wald oder Park umher. Jeder Wölfling ist mit einem Zettel auf dem Rücken gekennzeichnet, auf dem eine ein- oder zweistellige Zahl (untere Werte) steht. Eine Gruppe trägt blaue Zahlen, die andere grüne, die dritte z. B. schwarze. Es darf keine Zahl doppelt vorkommen.

Ziel des Spiels ist es, sich so weit an die anderen Spieler der anderen Gruppe heranzuschleichen, daß man deren Zahl erkennen kann, möglichst ohne, daß jemand die eigene Zahl erspäht. Die Zahl wird laut ausgerufen, und der Erwischte muß sich, wenn die Zahl stimmt, ohne Gegenwehr seinen Zettel abnehmen lassen. Das Nichtstehenbleiben kann nach dem Spiel überprüft werden: Der Spieler, der die Zahl erkannt hat, merkt sie sich, und wenn sie vorhanden war, kann er davon ausgehen, daß er sie auch richtig erkannt hat. Um Schummeln vorzubeugen wird festgelegt, daß eine Gruppe, die eine falsche (nicht vorhandene) Zahl reklamiert, 3 Minuspunkte bekommt.

Für jeden „eroberten“ Zettel gibt es einen Punkt.

Variante a)

Es gibt eine Instanz, bei der man sich eine neue Zahl besorgen kann, so können alle bis zum Schluß mitspielen. Bei dieser Variante muß vorher eine bestimmte Spieldauer vereinbart werden.

Variante b)

Es müssen in einer bestimmten Zeit möglichst viele Nummern erkannt und aufgeschrieben werden. Die Zettel werden nicht abgenommen, so kann jeder bis zum Ende mitspielen. Jeder braucht dafür einen (Papp-) Zettel und einen Stift, um sich die gesehenen Zahlen aufzuschreiben. Für jede richtige Zahl gibt es am Ende einen Punkt, für jede falsche (also nicht vorhandene) einen Minuspunkt.

Material: für jeden Mitspieler verschieden farbig numerierte Zettel, Sicherheitsnadeln oder Klebestreifen. Für die Varianten: zusätzliche Zettel, Papier und Stifte.

3. Monsterjagd

Spielgedanke: Eine Gruppe Forscher hat sich zusammengetan, um das sagenhafte Ungeheuer von Loch Ness zu finden und zu zeichnen, weil ihnen der Vorsitzende des „Fördervereins zur Erforschung und Erhaltung urzeitlicher Monster“, Professor Mc. M. Archo, viel Geld für ein Bild des Monsters geboten hat. Dieses Unternehmen ist jedoch ziemlich gefährlich, da das Monster als Waffe einen magischen Pfiff von sich geben kann, mit dem es alles Lebende im Umkreis von 50 Metern lähmt.

Spielverlauf: Die Forscher (Wölflinge) erhalten also vom Professor einen Plan mit verschlüsselten Zeichen, einer Wegbeschreibung oder Richtung, in der sich die Fußstapfen (= Wegzeichen), die zum Monster führen, befinden. Auf dem Weg zum Monster müssen sie viele Proben bestehen und Aufgaben lösen.

Sind sie dann in der Nähe des Monsters angelangt, müssen sie sich leise anschleichen, um das Monster nicht zu wecken. Nachdem sie das Monster gezeichnet haben, müssen sie so schnell wie möglich zum Professor zurücklaufen, um die „Loch-Ness-Monster-Verdienstmedaille“ in Empfang zu nehmen.

Derjenige, der das Monster spielt, muß sich verkleiden, z. B. mit einem grünen Umhang, einem Pappmachékopf und einem ungeheuer langen Ungeheuerschwanz. Er muß sich dann im Wald verstecken (und dabei riesige Papp-Tatzen-Spuren hinterlassen) und einschlafen. Wenn dann die Forscher kommen und zu laut sind, dann wacht das Ungeheuer auf, pfeift laut (damit die anderen ge-

lähmt sind und es nicht verfolgen können) und verschwindet. Das neue Versteck muß dann eben wieder gesucht werden.

Material: Papier, Stifte, Wegeplan, Papp-Tatzen-Spuren als Wegzeichen, Monsterverkleidung, Pfeife, Medaillen

4. Kampf um das Lösungswort

Die Wölflinge bilden zwei Gruppen. Außerdem werden zwei gleich große Gebiete bestimmt, die durch einen Weg oder ähnliches getrennt sind. Vor dem Spiel verstecken die Spielleiter in jedem Gebiet gleich viele Zettel. Diese Zettel müssen zusammengesetzt ein Lösungswort ergeben.

Jeder Spieler erhält ein Lebensfädchen, die der einen Gruppe ein rotes, die der anderen Gruppe ein gelbes.

Jede Gruppe erhält ein Gebiet. Jetzt müssen die Zettel im gegnerischen Gebiet gesammelt werden. Das eigene Gebiet darf man verteidigen, in dem man dem Gegner Lebensfädchen abreißt. Es dürfen nur im eigenen Gebiet Fäden abgerissen werden.

Also gilt:

Die ROTEN

suchen im gelben Feld,

nehmen im roten Feld Fädchen ab

Die GELBEN

suchen im roten Feld, nehmen im gelben Feld die Fädchen ab

Im eigenen Feld dürfen keine Zettel gesucht werden.

Hat ein Spieler ein Fädchen verloren, muß er sich ein neues beim Spielleiter holen. Dafür müssen sie dann alle Zettel, die sie bei sich tragen, dem Spielleiter geben, der sie dann wieder versteckt!

Die Gruppe, die als erste das Lösungswort gefunden hat, hat gewonnen. Teilt sie den Gewinn mit den anderen?

Material: Puzzle für das Lösungswort, rote und gelbe Wollfäden, Schatz.

5. Der Schatz auf der Insel

Spielgedanke: Auf einer Insel soll ein Schatz versteckt sein. Zwei Suchtrupps machen sich auf die Suche. Zwei alte Inselbewohner wissen, wo der Schatz verborgen ist oder können gewisse Hinweise geben! Die Gruppen erhalten nun eine Liste mit Hinweisen, dort wohnen Leute der Insel. Beide Gruppen suchen diese Leute auf. Auf jeder Liste ist aber nur **ein** Hinweis, der dann zum Schatz führt! Welcher Hinweis auf der Liste allerdings der richtige ist, weiß niemand. Die Aufgabe ist es, den Hinweisen nachzugehen.

Vorbereitung: Es werden für die zwei Gruppen jeweils 10-15 Briefe vorbereitet. Jeder Brief stellt einen Bewohner der Insel dar. Die Briefe sollten in zwei Farben gehalten sein! Es gibt pro Gruppe nur einen „Treffer“-Brief und der Rest sind „Nieten“-Briefe. Die Nieten stellen jene Bewohner dar, die nicht weiterhelfen können. Die Treffer sind die richtigen, wissenden Personen. Auf diesen Treffer-Briefen ist genau angegeben, wo der Schatz liegt. Alle Briefe wurden zuvor an markanten Punkten innerhalb eines abgegrenzten Gebietes versteckt. Auf den Listen, die jede Gruppe erhält, sind die Verstecke beschrieben, z. B. unter der dicken Eiche usw. Es wird eine neutrale Zone ausgewählt, in die später der Schatz gebracht wird.

Spielverlauf: Beide Gruppen erhalten nun die Liste der Verstecke. Nun müssen die Briefe gesucht werden. Die Reihenfolge der Suche nach den Briefen ist egal! Die Nieten sollten aufbewahrt werden (siehe Bewertung)! Ist der „Treffer“-Brief gefunden, so kann eiligst der Schatz geborgen werden. Der Schatz kann gegenseitig abgejagt werden!

Hinweis:

- ☞ Der Schatz kann einer Gruppe abgejagt werden!
- ☞ Eine neutrale Zone darf nur von dem Spieler betreten werden, der den Schatz bei sich trägt!
- ☞ Diese Zone sollte so groß sein, daß sie nicht von einer Mannschaft völlig abgeriegelt werden kann!

Bewertung: Pro gefundene Niete - 3 Punkte, Schatz abgeliefert - 5 Punkte.

So ist nicht sicher, daß diejenige Gruppe, die den Schatz bringt, auch gewinnt, wenn z. B. Gruppe 1 zwei Nieten und den Schatz bringt, Gruppe 2 allerdings vier Nieten. Das Spiel endet bei Abgabe des Schatzes.

II. Nachtgeländespiele

Das solltet ihr unbedingt bei der Planung eines Nachtgeländespieles beachten:

- ☺ Das Geländespiel in der Nacht soll für die Wölflinge ein positives Erlebnis sein und keine Mutprobe!
- ☺ Die Nacht als besondere Zeit erleben, ohne Angst haben zu müssen; als Zeitpunkt den Übergang vom Abend zur Nacht nutzen.
- ☺ Am Tage das Spielgelände gemeinsam erkunden, damit erstens das Gelände bekannt ist, und zweitens die Wölflinge darauf vorbereitet sind - auch die Vorfreude ist viel wert!
- ☺ Wölflinge nicht wecken. Viele schlafen so tief, daß sie dann gar nicht richtig wach werden. Das ist erstens gefährlich, und zweitens hat es auch keinen Sinn!
- ☺ Darauf achten, daß die Wölflinge warm genug angezogen sind.
- ☺ Genügend Helfer beteiligen, denn die Wölflinge brauchen im Dunkeln eher eine Hand, an der sie sich sicher fühlen.
- ☺ Eventuell ein Zentrum, zu dem die Wölflinge jederzeit zurückfinden: zum Beispiel ein großes Feuer, eine Laterne, ein erleuchtetes und warmes Haus.
- ☺ Nur nicht das Gefühl haben, das Spiel habe zu wenig 'Action'; eine Nacht mit all ihren Geräuschen, ihren anderen Dimensionen ist für Wölflinge schon spannend genug!

1. Irrlichter

Am besten eignet sich nicht zu dichter Wald oder gemischtes Gelände, Wiesen mit Buschrand o.ä. Je nach Teilnehmerzahl wird die Anzahl der Irrlichter festgelegt. Bei 10 Mitspielern sind es etwa 2 bis 3 Irrlichter. Letztere verstecken sich, mit je einer Taschenlampe ausgerüstet, fünf Minuten bevor die anderen auf die große Suchaktion gehen. Die Begrenzungen des Spielgeländes sind vorher genau festgelegt worden. Alle zwei oder drei Minuten müssen die Irrlichter ein Lichtsignal geben. Wird ein Irrlicht entdeckt, versucht man es abzuschlagen.

Material: 2 bis 5 Taschenlampen

2. Lichterkette

Mitspieler: zwei gleich starke Parteien.

Eine Postenkette zieht durch den Wald oder auf eine Lichtung. Zwischen jedem Posten ist ein Abstand von etwa 10 Metern; jeder Posten hat eine brennende Laterne zu schützen. Die Angreifer versuchen, die Posten abzuschlagen und deren Lichter auszulöschen. Sind alle Lichter erloschen wird gewechselt.

Material: für jeweils die Hälfte der Mitspieler Laternen oder Teelichter im Marmeladenglas, o.ä.

3. Das verschwundene Märchenbuch

Zu spielen z. B. kurz vor dem Zubettgehen:

Die Märchenfee kommt ganz aufgeregt zu den Wölflingen. Ihr Märchenbuch ist verschwunden und nun purzeln die Märchen durcheinander. Sie bittet die Wölflinge um Hilfe, da es sonst keine Märchen mehr gibt. Sie nimmt die Wölflinge mit ins Märchenland (= eine große Wiese, große Lichtung, in der Mitte brennt ein Feuer).

In einiger Entfernung des Feuers sind Märchenlandbewohner verteilt. Diese besitzen Teile eines Puzzles, das am Schluß das Versteck des Märchenbuches verrät. Die Märchenfee teilt die Wölflinge in 4er Gruppen auf, jede Gruppe erhält einen Zauberstab, mit dem sie die Märchenlandbewohner berühren muß und einen Zauberspruch dazu sagen. Das erhaltene Puzzleteil muß aber nach jedem Posten der Fee wieder ans Feuer gebracht werden.

Märchenposten können z. B. sein:

- Ein König hat den Schluß seines Märchens verloren. Die Wölflinge müssen sein Märchen fertig erzählen.
- Ein Zwerg hat seinen Namen verloren. Die Wölflinge müssen ihn durch geschicktes Raten herausfinden.
- Ein Kobold kann nicht mehr lachen. Die Wölflinge müssen ihm ein Lied singen oder tanzen. Der Kobold darf erst lachen, wenn er richtige Freude verspürt.
- Ein lieber Riese hat sein Augenlicht verloren. Die Wölflinge mixen ihm einen Heiltrank.

- Eine verwunschene Prinzessin wird erst dann wieder erlöst, wenn ihr die Wölflinge mindestens 10 Märchen nennen können.
- Usw. ...

Material: ein Lagerfeuer, Märchenbuch, Märchenpuzzle, Märchenverkleidungen, je Gruppe einen Zauberstab

4. Licht und Lärm - ein chilenisches Nachtspiel

Material: Musikinstrumente (z. B. Pfeifen, Triangeln, Rasseln, Glöckchen), viele Taschenlampen, farbiges Transparentpapier, je Rudel ein Laufzettel

Mitspieler: die ganze Meute, eingeteilt in Rudeln mit 5-6 Spielern, mehrere Posten

In einem am Tag abgegrenzten und gezeigten Spielgelände werden so viele Stationen eingerichtet, wie Postenhelfer zur Verfügung stehen. Jeder Posten ist also an einer Station, zusammen mit einem Musikinstrument, einer Pfeife und einer Lichtquelle (rotes oder grünes Licht).

Jedes Rudel muß nun in einer bestimmten, vorher festgelegten Reihenfolge die verschiedenen Stationen finden, die durch Musik, das Pfeifen oder das Leuchten kenntlichgemacht werden. Die Rudel müssen zusammenbleiben und sich an jeder Station die Anwesenheit vom Posten auf dem Laufzettel bestätigen lassen. Jedes Rudel sollte eine (aber nur eine!) Taschenlampe bei sich tragen.

Das Rudel, das am schnellsten alle Stationen durchlaufen hat und wieder am Treffpunkt ist, hat gewonnen!

Das Gelände muß allen Mitspielern bekannt sein, sonst ist die Gefahr des Verlaufsens zu groß!

Variation: Schön ist es, wenn die Posten an den einzelnen Stationen verkleidet und geschminkt sind. Das Geheimnisvolle, Mystische wird hierdurch verstärkt.

5. Das Tierstimmenspiel

Mitspieler: große Meuten mit Meutenführung und vielen Postenhelfern

Spielgelände: nach Absprache begrenztes Gebiet eines lichten Waldes

Aufgabe: die Wölflinge müssen einen kompletten Kartensatz sammeln (1 Karte von jeder Tierart).

Die Meutenführungen müssen die ihnen zugewiesene Tierart durch Nachahmen der typischen Tierlaute darstellen. Sie erhalten eine Taschenlampe sowie Karten der darzustellenden Tierart. Die „Tiere“ sind im Spielgelände frei beweglich, dürfen sich verstecken und fliehen. Vor Eintreffen der Meute beziehen die „Tiere“ ihr Revier.

Die die Meute begleitende Meutenführung ist ausgestattet mit einer Glocke o. ä. und wird der Schiedsrichter. Auf ihr Zeichen beginnen die Wölflinge, die „Tiere“, die sich durch Laute bemerkbar machen, im Wald zu suchen. Finden sie ein „Tier“, müssen sie es anschlagen und bekommen dafür eine Karte. Hat der Posten keine Karte mehr, geht der Wölfling leer aus. So versuchen die Wölflinge, von jeder Tierart eine Karte zu ergattern. Wem das gelingt, der meldet sich umgehend beim Schiedsrichter und wird Sieger.

Variante: Es gibt noch eine zweite Spielphase, die durch den Schiedsrichter jeweils ein- und ausgeläutet wird. In dieser Phase dürfen die „Tiere“ ihre Karten zurückfordern. Sobald sie einen Wölfling erblicken, leuchten sie ihn mit der Taschenlampe an. Dieser muß dann stehenbleiben und **eine** Karte des Tieres (und nur dieses Tieres) herausgeben. Hat er keine Karte dieses Tieres, so darf er weiterziehen.

Dem Schiedsrichter obliegt es, die Phasen so zu bemessen, daß das Spiel lebendig bleibt und die Wölflinge ihr Erfolgserlebnis haben.

Material: (Kartei-) Karten mit verschiedenen Tierarten (ca. 5 Tierarten x Anzahl der Wölflinge), 5-8 Taschenlampen, 1 Glocke oder Trillerpfeife o.ä.

III. Wolfsläufe

1. Geister und Gespenster

Spielgeschichte (in einem abgedunkelten Raum) :

Klopfen an der Tür. Ein Gespenst betritt den Raum. Es lädt die Wölflinge zum jährlich stattfindenden Gespenstertreffen auf einer Lichtung im Geisterwald ein. Dort soll bei Speis und Trank von den Ereignissen des letzten Jahres berichtet werden. Dazu werden jedes Jahr einige Besucher eingeladen - diesmal die Wölflinge -, um ihnen das Leben der Geister zu zeigen.

Mitspieler: die ganze Meute mit Meutenführung und verkleidete Postenhelfer

1. Posten

Um unbeschadet durch den Geisterwald zur Lichtung zu gelangen, müssen sich alle Wölflinge als Gespenster verkleiden, denn in diesem Wald treibt sich noch allerlei anderes Gesindel herum, vor dessen Streichen lediglich die Gespenster sicher sind.

Material: zum Verkleiden Bettlaken, Scheren für die Augenausschnitte, evtl. Schnur

2. Posten

Die Wölflinge treffen auf ein todtrauriges Gespenst, das die Halskette verloren hat, die jedes Jahr wieder mit zum Fest gebracht werden muß. Immer ist ein anderes Gespenst für diese Kette verantwortlich. Und natürlich helfen die Wölflinge dem unglücklichen Gespenst und machen ihm eine neue Kette aus Blumen und Gras.

Material: zum Basteln Blumen und Gras aus dem Wald

3. Posten

Als die Wölflinge an einen Fluß kommen, sehen sie den Brauselieferanten, der hilflos am Ufer steht, weil er keine Möglichkeit weiß, wie er die Brausebehälter auf die andere Seite bringen soll. Die Wölflinge bauen eine Brücke aus Zeitungspapier und tragen ihm die Behälter einzeln rüber (Luftballonstaffel mit glitschigen Wasserballons).

Dem Lieferanten mit seinen Eimern helfen die Wölflinge auch über den Fluß, so daß er seinen Weg fortsetzen kann.

Material: Luftballons, Schmierseife, Eimer, Verkleidung für den Posten

4. Posten

Am Wegesrand sitzt ein total ernstes Gespenst, das zu der Party überhaupt keine Lust hat! Die Wölflinge wollen es aufmuntern und zum Lachen bringen. Alles ist erlaubt!

5. Posten

Nun wird der Wald plötzlich ganz fürchterlich dicht und dunkel, so daß die Wölflinge nichts mehr sehen können. Sie können sich nur an einer gespannten Leine entlangtasten, um nicht vom Weg abzukommen (Tücher vor die Augen binden).

Material: Leine zwischen Bäume gespannt, daran baumeln z. B. Gummihandschuhe, Bürsten, Fahrradschläuche, nasse Lappen, Stanniolstreifen usw.

6. Posten

Kurz vor der Lichtung treffen die Wölflinge den völlig verzweiferten Koch, der sich total mit der Zeit verrechnet hat. Er wird es ohne Hilfe nicht mehr schaffen, die Quarkspeise zuzubereiten, ohne die eine Gespensterparty auf einem richtigen Gespenstertreffen nicht sein kann! Die Wölflinge helfen ihm also, damit er rechtzeitig fertig werden kann.

Nun ist der Koch wieder gut gelaunt und begleitet die Wölflinge den Rest des Weges zur Lichtung, auf der die Party steigen soll.

Material: Zutaten für eine Quarkspeise mit Früchten (z. B. Bananen)

7. Posten

Im Heim (möglichst jetzt als Wald dekoriert) oder draußen vor dem Heim angekommen, wird die Party mit Quarkspeise, Wackelpudding (Gespensterglitschi) und Brause gefeiert und das Lied vom Gespensterkind gesungen.

Material: Dekoration für eine Gespensterparty und Essenszutaten

2. Das entführte Schneewittchen

Spielgeschichte: Ein Prinz erscheint und berichtet den Wölflingen atemlos, daß Schneewittchen aus dem gläsernen Sarg entführt worden ist. Er bittet die Wölflinge, ihm bei der Suche nach Schneewittchen zu helfen und gibt ihnen den Tip, daß die allwissende Eule ihnen vielleicht helfen könnte.

Mitspieler: Die ganze Meute und Meutenführung und märchenhaft verkleidete Postenhelfer und ein Unsichtbarer, der im Baum sitzt

1. Posten

Die Eule will den Wölflingen gern helfen und gibt ihnen den Rat, sich als Zwerge zu verkleiden, denn nur als Zwerge kommen sie gefahrlos durch den Märchenwald. In ihrem Revier finden sie alles, was sie als Zwerge brauchen.

Material: Eulenmaske, Schminke, Zipfelmützen, Laternen usw.

2. Posten

Die Zwerge finden eine Schüssel (auch mit Wasser), in der sich Äpfel befinden, die die Stiefmutter von Schneewittchen zurückgelassen hat. Sie müssen die Äpfel mit dem Mund schnappen.

Material: Eine Schüssel mit Wasser, Äpfel, Handtuch

3. Posten

Der Esel von den Bremer Stadtmusikanten gibt sich durch lautes iah, iah, iah zu erkennen und erzählt den Zwergen seine Geschichte. Damit sie auch wissen, wie so ein Tierdenkmal aussieht, sollen sie jeweils zu viert ein Denkmal bauen und dabei laut die Tierstimmen nachmachen.

Material: Eine Decke mit Ohren, unter der zwei Postenhelfer versteckt sind

4. Posten

Unter einem Baum erwartet die Zwerge ein Mädchen mit einem glitzernden Sterntalerkleid und bittet sie, ihm ein Lied vorzusingen. Zur Belohnung fallen ganz viele Sterntaler vom Himmel (Baum), die die Wölflinge in ihren Halstüchern (Halstuchzipfel zwischen Mund und ausgebreiteten Händen halten) auffangen müssen.

Material: Sterntalerkleid und viele goldene Schokotaler

5. Posten

Als nächstes treffen die Zwerge auf Rapunzel, die gerade ihr superlanges Haar flechten will. Sie bittet die Zwerge, ihr dabei zu helfen.

Material: Drei schwere Seile, die zu einem Zopf geflochten werden

6. Posten

Die Zwerge kommen zu der Grenze des Zauberwaldes. Sie dürfen ihn nur betreten, wenn sie die folgenden Fragen beantworten können:

- Wie hat die Stiefmutter versucht, Schneewittchen umzubringen? (Apfel, Kamm, Gürtel)
- Wo hat sich das siebte Geislein versteckt? (Uhrenkasten)
- Was hat Hänsel der Hexe anstatt seines Fingers vorgehalten? (Knochen)
- Was hat Rotkäppchen im Wald getan, bevor es zu seiner Großmutter ging? (Blumen gepflückt)
- Wieso ist Dornröschen eingeschlafen? (hat sich an der Spindel gestochen)

7. Posten

Bevor Schneewittchen endgültig gefunden wird, muß noch eine letzte beschwerliche Wegstrecke zurückgelegt werden. Der gestiefelte Kater hilft den Zwergen dabei und stellt ihnen seine großen Stiefel zur Verfügung (Hindernislauf mit Gummistiefeln mind. Größe 45!)

Material: Mindestens 2 Paar Gummistiefel in großen Größen

8. Posten

Endlich . . . es ist soweit. Schneewittchen wird wohlbehalten gefunden. Der dankbare Prinz und das wunderschöne Schneewittchen laden die Zwerge zu ihrer Traumhochzeit im Märchenwald ein!

Material: Einen märchenhaft gedeckten Tisch und märchenhafte Naschsachen

3. Der Schatz des Pharao

Spielgeschichte: Forscher versuchen, einen alten Pharaonenschatz zu finden. Dieser soll in einer alten Pyramide versteckt liegen, bewacht vom dem Fluch des Pharao Tut-ench-Me-no. Die Forscher machen sich auf den Weg.

Mitspieler: Die ganze Meute und Meutenführung,
Postenhelfer, einige davon in Verkleidung

1. Posten

Auf einem Basar in Kairo erhandeln die Forscher eine Schatzkarte von einem Händler, der diese aber nur in Einzelteilen verkauft. Die Forscher müssen die begehrten Kartenstücke durch etwas möglichst Phantasievolles erstehen und zusammensetzen.

Material: Schatzkarten-Puzzle

2. Posten

Bei einem Karawanenführer fragen sie an, ob noch Platz in der Karawane Richtung alte Tempelstadt ist. Sie können mit, aber die Kamele müssen zuerst zugeritten werden (zu zweit ein Kamel bilden und dann Huckepackstaffel).

3. Posten

Die Karawane zieht los, unterwegs geraten sie an eine Ruine, in die einer der Wagemutigen hineingeht. Es ist furchtbar dunkel. (Mit verbundenen Augen wird einer durch einen Hindernisparcour gelotst.)

4. Posten

Bei der Weiterreise wird ein Forscher von einer Sandwespe gestochen. Ein Eremit hält heilende Kräuter (z. B. Kümmel - fördert Verdauung, Fenchel - beruhigt den Magen und gegen Erkältung, Pfefferminzbonbons - gegen Halsschmerzen, Kamille - Heilen von Wunden, Zwiebel - gegen Insektenstiche, Brennessel - gegen Rheuma, Löwenzahn - einigt Blut usw.) für sie bereit. Rudelweise sollen sie die passende Heilpflanze gegen den Stich der Sandwespe bestimmen.

Material: verschiedene Heilkräuter (s.o.)

5. Posten

Nachdem der Forscher geheilt ist, ziehen sie weiter, direkt in einen Sandsturm hinein. In einer Erdhöhle hören sie plötzlich seltsame Geräusche (z. B. Fingerschnipsen, Klatschen, Alufolie zerknüllen, Streichholz anzünden, Luftballon aufblasen, Gummi flitschen lassen, auf versch. Unterlagen klopfen, Holz zerbrechen, Glöckchen bimmeln, mit verschiedenen Gegenständen in einer Schachtel rap-

peln, Naseputzen usw.). Die Forscher sitzen mit dem Rücken zur Geräuschquelle und müssen die Geräusche erraten.

Material: verschiedene Utensilien für Geräuschkim (s.o.)

Posten 6

In der rettenden Oase müssen die Wasservorräte wieder aufgefüllt werden. Der Scheich verlangt von allen einen Bauchtanz und gibt ihnen zu trinken!

Material: Tücher, Glöckchen usw., Wasser und Trinkgefäße

Posten 7

Von Ferne sehen die Forscher die alte Tempelstadt, in der die Pyramide steht. Es wird sehr heiß und alle haben eine Fatamorgana! Sie verweilen und malen diese Fatamorgana, um sich später daran zu erinnern.

Material: großes Papier und Stifte

Posten 8

Endlich erreichen sie die Tempelstadt und wollen den heiligen Bezirk betreten. Doch zuerst müssen sie etwas von sich verkaufen, um genug Geld zu haben, um als „Ungläubige“ den Preis für den Eintritt zu zahlen: das Bildnis der Fatamorgana soll originell an den Tempelwächter gebracht werden!

Posten 9

Der Eingang der großen Pyramide liegt offen vor den Forschern. Zuerst malen sie sich magische Symbole auf die Gesichter, um die Geister der Toten zu beschwören. Im Innern der Pyramide finden sie den begehrten Schatz, der nach der Suche mit Topfschlagen geborgen wird!

Material: Schminke, Topf und Schläger, einen Schatz für jeden

4. Zirkus - oder: die Freudentränen der Clowns

Spielidee: Die Wölflinge sind in einem Lager und proben für ihre eigenen Zirkusvorstellungen. Die Clowns, die zu diesem Treffen eingeladen hatten (Meutenführungen), gehen am Vormittag durchs Lager und beobachten die Wölflinge bei ihren Proben.

Nachmittags bitten sie alle Wölflinge auf einen Platz. Dort erzählen die Clowns, wie begeistert sie am Vormittag waren, als sie den Wölflingen bei ihren Vorbereitungen zusahen. Dabei hatten sie aller-

dings auch gemerkt, daß einige Wölflinge schon sehr nervös seien. Die Clowns erinnerten sich an ihre eigenen, ersten Proben und Vorstellungen und daran, daß es einen ausgezeichneten Glücksbringer für neue Clowns gäbe:

Wenn ein Clown Freudentränen weint, dann werden diese zu Glasperlen mit ungeheurer Zauberkraft! Jeder Clown trägt ein paar von diesen Freudentränen (Glasmurmeln) in der Tasche. Natürlich sind Freudentränen sehr, sehr wertvoll. Die Clowns sind der Meinung, daß die Wölflinge zunächst noch mehr von der Zirkus- und Jahrmarktwelt kennenlernen sollten. Erst nach dieser Abenteuerreise wollen die Clowns die extrem wertvollen Glücksbringer an ihre neuen Kollegen weitergeben.

Der Wolfslauf beginnt. Die Posten stammen alle aus der Zirkus- und Jahrmarktwelt, können also beliebig ergänzt, geändert oder gestrichen werden.

Zirkusposten:

1. Säckchen für die Freudentränen nähen
2. Jonglieren (mit Bällen, Reifen ...)
3. Bodenakrobatik
4. Stelzenwettlauf (oder Konservendosen an Bändern)
5. Zaubertricks und Kunststücke
6. als Clown schminken
7. Seiltanz (mit Regenschirm auf einer Schnur)
8. Elefantendressur (Elefantenmarsch)
9. Lied singen: Ich will mit einem Zirkus ziehn ...
10. Kimspiel mit Clownrequisiten
11. Hundefußball (auf allen Vieren mit einem Luftballon)
12. Menschenpyramide
13. Gruselkabinett (eklige Sachen an einer Leine mit verbundenen Augen ertasten)
14. Löwendressur (durch einen Reifen springen)
15. Wahrsagerin

5. Flaschenpost und Wassergeist

Mitspieler: Meute und Meutenführung und unbekannte Personen, wärmere Jahreszeit in der Nähe eines größeren Teiches oder Baches mit begehbarem Ufer.

Spielidee: Seit Tagen ist es im Gespräch: die kostbaren Perlen sind aus den Hütten der Perlenfischer verschwunden. Den ehrlichen Findern winkt ein schöner Finderlohn! Rein zufällig kommen Unbekannte bei den Wölfingen vorbei und hinterlassen einen seltsamen Fund - eine Flaschenpost mit geheimnisvollem Inhalt! Eine verschlüsselte Nachricht (Geheimschrift) macht alles noch spannender: „Glurks“, der Wassergeist, erwartet die Wölflinge am Teich/Bach und verspricht ihnen Spuren im Wasser zu den verschwundenen Perlen . . .

1. Flaschenpost

Wölflinge: Ich, der Wassergeist „Glurks“, erwarte Euch um 16.00 Uhr an der großen Weide am Teich/Bach. Am Baum hängt ein langes Seil. Wenn es Euch gelingt, an das Ende des Seiles zu gelangen, erfahrt ihr mehr! Aber ... die Sache ist nicht ganz ungefährlich; jeder von Euch benötigt Gummistiefel und 2 Meter Schnur; jedes Rudel ein paar Stifte, eine Lupe, eine Kerze, Streichhölzer, Papier, eine große Zeitung. Alles o.k.?

Weiteres Material:

- viele gut verschließbare (wasserdichte) Flaschen
- viel Schnur zum Befestigen der Flaschen in Uferrandnähe
- Schatzbehälter: verschließbarer (wasserdichter) Farbeneimer mit Ziegelsteinen zum Versenken
- allerlei Unrat (ca. 20 Sachen)
- Liedtext: „Oh, Fischer auf den Wogen ...“
- Schatz: Perlen und Glasmurmeln, dazwischen als Finderlohn Kleinkram zum Naschen

2. Flaschenpost

Ich, „Glurks“, der Unsichtbare, wußte doch, daß ich mich auf Euch verlassen kann! Und ich weiß auch, daß ihr den Perlenfischern helfen werdet, die verschwundenen Perlen wiederzufinden?! Habe ich recht?

Nun, ich bleibe Euch zwar immer verborgen, aber meine Nachrichten steigen aus den Tiefen meines Wasserreiches zu Euch auf und sind die Spuren zu dem Perlenschatz.

Um dort hinzugelangen, solltet ihr aber auch wissen, wie tief das Wasser ist und wie man von einer Seite zur anderen gelangt! Fragt die Fischer: (Spiel) „Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser?“

Danach geht im Uhrzeigersinn den Weg am Bach/Teich entlang und achtet auf meine Spuren!

3. Flaschenpost

„Glurks“ ist wieder zur Stelle: Viel Geschick wird von Euch verlangt, um an die verschwundenen Perlen zu gelangen. Hier ist eine kleine Übung für Euch:

Bildet rudelweise eine Staffel und bringt mit bloßen Händen Wasser in die Flaschen. Welches Rudel füllt als erstes die Flasche?

Dann nehmt Eure Lupen und schaut Euch das Wasser ganz genau an. Was könnt ihr erkennen? Kleine Tierchen, Algen, Sand, Unrat und vieles mehr? Oder habt ihr etwa sauberes Wasser erwischt? Das läßt mich und meine Bach-/Teich-Mitbewohner besser leben. Warum wohl ? Fragt Eure Meutenführung! Und bleibt auf der Spur!

4. Flaschenpost

Unglaublich! Hier in der Gegend haben alle Lichtgeister das Licht verschluckt. Es ist stockfinster. Und nur Eure Meutenführung kennt sich hier noch aus ... sie führt Euch hoffentlich sicher bis zur nächsten Spur. Nur Mut!

Spiel: Mit verbundenen Augen - alle fassen sich hintereinander an - bis zur nächsten Spur laufen.

5. Flaschenpost

„Petri Heil!“ So ist der Wahlspruch der Perlenfischer und verspricht immer reichlich Beute. Auch ihr müßt gute Fischer werden und sollt Euer Können beim 'Wettangeln' unter Beweis stellen.

Eure Aufgabe: Jeder sucht sich ein kleines Stöckchen, so dick wie ein Finger. Dann reißt er aus der Zeitung einen Fisch aus, so groß wie die Hand. Der Fisch wird an die Schnur gebunden, die wiederum an das Stöckchen.

Stellt Euch alle nebeneinander und legt die Fische im Abstand vor Euch hin. Auf 'LOS!' zieht ihr die Fische an Land, in dem ihr die Schnur um das Stöckchen wickelt! Wer hat den ersten Fisch gefangen?

Die nächste Spur erwartet Euch!

6. Flaschenpost

Ich, „Glurks“, der ein sagenhaftes Gedächtnis hat, muß Euch auf die Probe stellen:

Vor gar nicht langer Zeit haben die Perlenfischer den Teich/Bach gesäubert und sie waren entsetzt über den ganzen Unrat, den sie gefunden haben. Sie haben die Sachen für jedermann sichtbar im Umkreis von 10 Metern aufgehängt.

Ihr habt 5 (oder 10 Minuten) Zeit, Euch alles anzusehen. Danach setzt ihr Euch in Rudeln zusammen und schreibt auf, was ihr gesehen habt.

Welches Rudel hat alles gesehen?

7. Flaschenpost

Noch einmal benötigt ihr Eure unbändigen Kräfte - zu einem Steinweitwurf!

Jedes Rudel benötigt einen Stein - so groß wie ein Tennisball - und dann geht es immer weiter am Bach entlang: der erste wirft, der nächste nimmt den Stein wieder auf, wirft ihn weiter, dann der nächste usw. Welches Rudel ist am weitesten gekommen?

Der Steinweitwurf bringt Euch schon ganz dicht an den Perlen-schatz heran!

(Am Teich: Jeder sucht sich einen Stein und versucht, ein entferntes Ziel im Wasser zu treffen!)

8. Flaschenpost

Ich, der überaus musikalische „Glurks“, möchte Eure Lieder hören, wenn ihr Euch dem gestohlenen Schatz nähert. Mein Lieblingslied ist: „Oh, Fischer auf den Wogen ...“ (o.ä.)

9. Flaschenpost

Geheimbotschaft: Mit Essig-, Zitronen- oder Zwiebelsaft als Geheimtinte auf weißes Papier geschrieben, über Kerzenflamme lesbar. Für

jedes Rudel mehrere Puzzleteile der Auflösung, wo der Schatz zu finden ist.

10. Flaschenpost

Ich, „Glurks“, der allseits bekannte und beliebte Wassergeist, bin überglücklich, daß ihr durchgehalten habt. Endlich, endlich, kommen die Perlenfischer wieder zu ihrer rechtmäßigen Beute. Und ihr erhaltet Euren Lohn! (Der Schatz ist gehoben!)

Die Perlenfischer erwarten die Wölflinge wieder an der großen Weide und dann wird der Schatz geteilt!

IV. Stadtspiele

Das solltet ihr unbedingt bei der Planung von Stadtspielen beachten:

- Vor jedem Stadtspiel mit den Wölflingen Verhaltensmaßnahmen und Verkehrsregeln einüben!
- Während des Stadtspieles eine Anlaufstelle ausmachen und besetzen (Eisdiele oder Telefonnummer o.ä.)!
- Stadtspiele benötigen eine intensive Vorbereitung, siehe auch **Handbuch** für die Meutenführung!

1. Der Goldschatz des Maharadschas BAINUR

Spielgeschichte: Der Maharadscha BAINUR zu Peschnawur in Indien, der im Jahr des Schweines dort regierte, hatte sich zu Lebzeiten einen riesigen Goldschatz zusammengeraubt. Da er aber schon so reich war, daß er keine Verwendung dafür hatte, beschloß er, ihn seinen Töchtern und Söhnen zu vererben. Er hinterließ ein seltsames Testament:

„Meine Lieben! Ich hinterlasse Euch einen großen Goldschatz. Damit ihn sich keiner allein aneignet, erhält jeder von Euch am ... Datum ... einen versiegelten Umschlag, in dem sich ein Hinweis auf einen bestimmten Punkt im Lande befindet. Wenn ihr die verschlüsselten Botschaften zusammensetzt, sagt Euch der Text, wo ihr den Schatz findet . . . ! Euer königlicher Vater BAINUR.“

(Doch so ganz einfach ist es nicht: knifflige Aufgaben gilt es zu lösen und ein bißchen Mut gehört auch dazu!)

Material für die Einstiegsgeschichte: Für jeden Wölfling einen Umschlag mit einer nummerierten Wegbeschreibung, die im Heimraum auf einem großen Blatt zusammengesetzt wird; z.B. **1.** geht vor das Jugendheim, **2.** wendet Euch nach rechts, **3.** geht über die Straße in den Park, **4.** am Vogelhaus vorbei, **5.** an der 4. Bank rechts einbiegen, usw. (so viele Hinweise, wie Wölflinge mitspielen) . . . bis zum dem Ort, wo die **Schatzkiste mit Zahlenschloß** versteckt ist. Inhalt für die Schatzkiste: z.B. Goldtaler, Naschkram, Glasmurmeln, Glöckchen, Glücksbringer usw. (Kann natürlich auch im Haus gespielt werden.)

Die Schatzkiste ist gefunden, aber die Wölflinge finden einen Brief dazu:

„Salam! Ihr königlichen Töchter und Söhne! Gefunden habt ihr den Schatz - aber es sollte nicht allzu leicht sein, ihn zu öffnen. Vertraut Euch meinen Hofschreibern, Sahib Meutenführer / Sahiba Meutenführerin an, die sagen Euch, wie ihr an die Zahlenkombination kommt, um das Schloß zu öffnen! Bringt die Schatzkiste in Eurem Heimraum erst einmal in Sicherheit! BAINUR.“

Und jetzt beginnt das Stadtspiel (in einer bekannten Einkaufsstraße wird jeweils die rechte und linke Straßenseite erkundet): die Wölflinge werden in Spielgruppen aufgeteilt und bekommen jeweils einen Beutel mit Briefumschlägen (jede Gruppe eine andersfarbige Beschriftung) mit Aufgaben, Stiften und Spielmaterial. Die Lösung der Aufgaben ergibt zum Schluß eine Zahlenkombination, mit der das Zahlenschloß aufgeht!

Hallo Ihr! Geht vor dem Heim aus rechts in Richtung Parkaue und macht vor dem Haus auf der Hauptstraße halt.

Aufgabe: Wieviel Stockwerke hat das neue Haus mit dem tollen Spielzeugladen?

Notiert die Stockzahl: **(6)**

Geht nun weiter in Richtung Hauptstraße 78 und öffnet dort Brief Nr. 2!

Hier steht ihr nun vor einem ehrwürdigen Haus. Betrachtet den Eingang ganz genau. Fällt Euch was auf?

Aufgabe: Wann wurde das Haus gebaut? Notiert die Jahreszahl: (1928)

Gesucht wird die erste Ziffer der Jahreszahl: **(1)**

Geht nun in Richtung Bushaltestelle weiter und öffnet Brief Nr. 3!

Busse hatten ja die Maharadschas noch nicht. Sie bewegten sich auf Elefanten, Pferden und Kamelen oder mit dem Schiff vorwärts.

Aufgabe: sucht hier in der Nähe nach dem Fahrplan. Schreibt die Uhrzeit des ersten Busses auf, der heute morgen in Richtung Oper gefahren ist: (4.27 Uhr)

Gesucht wird die letzte Ziffer der Uhrzeit: **(7)**

Geht weiter in Richtung Telefonhäuschen und öffnet Brief Nr. 4!

(Mit Telefonkarte oder Münzen)

Der Maharadscha BAINUR hatte eine Glückszahl, mit der er seinen Schatz vermehren konnte. Ruff die Telefonnummer 30303030 an, so werdet ihr erfahren, welche Glückszahl es ist!

Notiert die Glückszahl: **(3)**

Die nächste Station ist die Tankstelle. Dort öffnet Brief Nr. 5!

Sucht nach dem Tankstellenbesitzer und laßt Euch erklären, wieviele Kraftstoffsorten an der Tankstelle verkauft werden und welche Sorten wofür sind. Klar?

Notiert die Anzahl: **(5)**

Geht von da aus weiter bis zur Ecke Kirchstraße und öffnet dort Brief Nr. 6

Schaut Euch hier einmal die Fensterauslagen vom Schuhgeschäft an.

Aufgabe: Sucht das teuerste Paar Schuhe heraus und schreibt auf, was es kostet: (DM 249,90)

Notiert die erste Ziffer des Preises: **(2)**

Geht nun bis zur Grünanlage zwischen den Häusern der Hauptstraße 94 - 98. Öffnet dort Brief Nr. 7!

(Dazu ein Beutel Erdnüsse)

Der Maharadscha BAINUR hatte eine Vorliebe für Erdnüsse! In Eurer Tasche befindet sich ein Beutel gleichen Inhalts.

Aufgabe: Alle Erdnüsse müssen geöffnet und gegessen werden. Aber Vorsicht! In einer der Erdnüsse befindet sich ein Zettel mit einer Zahl!

Notiert die Zahl: **(6)**

Geht weiter zur Buchhandlung und öffnet dort Brief Nr. 8 !

Beim Hofe des Maharadschas wurde den Kindern von königlichen Geschichtenlesern sehr oft etwas vorgelesen. Wir können ja alle selber lesen und auch schreiben! Und häufig kaufen wir auch ein tolles Buch im 'Bücherwurm'.

Aufgabe: Geht in den 'Bücherwurm' und fragt ganz höflich: 1. wie lange diese Buchhandlung schon besteht und 2. wieviele Bücher hier im 'Bücherwurm' gelagert sind?

Dabei erhält diese Aufgabe die Spielzahl : **3**

Sucht Euch vom 'Bücherwurm' aus dem sichersten Weg - Achtung Ampell! - zum Freiheitsplatz und öffnet dort Brief Nr. 9!

Nicht ganz so riesig, wie die Inder ihre großen Tempel gebaut haben, haben hier Menschen einen Stein als Mahnmal aufgestellt. Fragt die Leute, warum dieser Stein hier steht?

Dann notiert die zweite Ziffer der Jahreszahl auf dem Stein (1945):
(9)

Jetzt müßt ihr an der Zeitungsbude die Hauptstraße überqueren. Genau an dem Supermarkt ist die Haltestelle, von wo aus der Bus in Richtung Jugendheim zurückfährt. Öffnet an der Haltestelle Brief Nr. 10.

(Mit Fahrkarten)

Fahrt mit dem nächsten Bus zurück zur Haltestelle Hauptstraße 25 und geht dort in den kleinen Windfang neben der Kneipe. Öffnet dort Euren letzten Brief, den Brief Nr. 11!

Vergeßt bitte nicht, die Fahrkarten zu entwerten. Schwarz gefahren wird nicht!

(Beutel mit Zauberkuugeln)

In Eurer Tasche ist eine Tüte mit Zauberkuugeln. So könnten die magischen Kugeln der königlichen Kinder des Maharadschas ausgesehen haben!

Aufgabe: Jeder nimmt sich drei Kugeln (dürfen behalten werden). Schaut sie Euch ganz genau an und haltet sie gegen das Sonnenlicht. Laßt Euch von ihnen verzaubern und erfindet selbst einen Zauberspruch, mit dem sich die Schatzkiste vielleicht schneller öffnen läßt!

Diese Spielaufgabe erhält die magische Zahl: **4**

Und dann kommt ganz schnell ins Heim zurück! Wenn alle die richtigen Zahlen gefunden haben, geschieht der große Augenblick ... die Schatzkiste wird sich öffnen !!!

Auflösung: 6 - 1 - 7 - 3 - 5 - 2 - 6 - 3 - 9 - 4

Für das Zahlenschloß wird jede zweite Zahl benötigt: 1 - 3 - 2 - 3 - 4

2. Die Luftballonbande

Spielgeschichte:

Liebe Wölflinge!

Ihr habt sicherlich schon gehört, daß die Luftballonbande wieder unterwegs ist. Gestern erst hat die Polizei wieder einen von ihnen beim Klauen im Kaufhaus erwischt. Heute morgen wurden wir von der Polizei gebeten, doch einmal mitzuhelfen, diese böse Bande zu entlarven.

Zu diesem Zweck hat sie zwei Kontaktpersonen in die Bande eingeschleust; sie sind aber nur schwer zu finden: Nur wer ein paar Aufgaben löst, erfährt den Standort der beiden.

Dann also los! Die erste Aufgabe steckt in diesem Umschlag.

Herzlichst, Euer Falko Fass.

Mit dem Brief geht's also los. Die Meute teilt sich in zwei Rudel und beginnt mit der ersten (für das zweite Rudel mit der zweiten) Aufgabe.

Aufgabe

1. Welche Behörde liegt im Stadthaus direkt gegenüber der Feuerwehr?

___ Z E _ (Polizei)
1 2

2. Welches Geschäft befindet sich links von Hauptstraße Nr. 170-172?

_ A _ _ _ A _ _ (Gastmann)
3 4

Setzt nun die Buchstaben 1, 2, 3, 4 hier ein, dann wißt ihr, wo sich unsere Kontaktperson befindet!

___ (Post)
1 2 3 4

An der Post sitzt ein wunderlicher Mann. Er trägt einen Bademantel und einen bunten Hut. Außerdem hat er einen gelben Luftballon unter seinem Arm. Als er die Wölflinge sieht, freut er sich und gibt

ihnen den Luftballon, in dem sich anscheinend etwas befindet. Außerdem gibt er ihnen einen weiteren Briefumschlag, wo sich die zweite Aufgabe versteckt.

Aufgabe

1. Zwischen der Dresdner Bank und der Bäckerei Brezelback befindet sich ein Geschäft. Was

wird darin verkauft? _ _ _ O S (Fotos)

1 2

2. Links neben der Sparkasse liegt ein Blumenladen. Fragt dort nach der 'Blume des Monats'.

Wie heißt sie? _ _ S _ (Rose)

3

3. Links neben ALDI ist ein Modegeschäft. Wie heißt es?

_ _ _ _ E N B _ _ _ (Krusenbaum)

4 5

Setzt nun die Buchstaben 1, 2, 3, 4, 5 hier ein, dann wißt ihr, wo sich unsere Kontaktperson befindet!

_ _ _ _ _ (Forum)

1 2 3 4 5

Am Forum sitzt wiederum ein Mann mit einem komischen roten Hut, der ein Glöckchen darin befestigt hat. Er hat einen grünen Luftballon, den er der Meute gibt. Außerdem gibt er ihnen den Tip, doch mal die Ballons zu öffnen, weil da vielleicht eine Geheimbotschaft drin versteckt sein könnte!

Aktion

Als die Wölflinge dieses tun, finden sie in jedem Luftballon Zettel, die nun wie ein Puzzle zusammengelegt werden und die nächste Aufgabe verraten:

STRENG GEHEIM !

Lieber Bruno Bösewicht! Treffpunkt Dienstag um 18.30 Uhr am alten Entenbrunnen. Erkennungszeichen: roter Luftballon. Übergabe gegen Lösegeld. Gruß Heino Hinkfuß.

Gesagt, getan! Um Punkt 18.25 Uhr stehen alle Wölflinge am alten Entenbrunnen und beobachten die Passanten. Auf einmal kommen zwei Gestalten, jeder mit einem roten Luftballon in der Hand, die Fußgängerzone entlang. Als sich beide die Hand schütteln, schlagen die Wölflinge zu. Beute: ein roter Luftballon ohne was (der Schuff!), ein roter Luftballon mit Lösegeld (Gummibärchen)!

Das Ende des Spiels: Fest mit Saft und Naschkram - als Dank vom Kaufhaus spendiert!

Spielmaterial: verschiedenfarbige Luftballons, Papier und Stifte, Verkleidungsmaterial, Gummibärchen und Naschkram, die in einen Luftballon passen!

3. Großstadtschungel - oder das Totem des Großen Bären

Spielgeschichte:

Liebe Wölflinge!

Ihr befindet Euch in dem großen Dschungel, der sich Groß-XY-Stadt nennt. Der Tiger Shir Khan verfolgt Euch. Ihr seid alle auf der Flucht vor ihm. Nur das **Totem des Großen Bären** kann Euch retten. Auf geht's. Jetzt müßt ihr suchen!

Aufgaben

1. Geht die Treppen zur Tiefgarage hinunter und zählt in der großen Höhle die Schlafplätze der großen Blechelefanten (Parkplätze). Schreibt auf, wieviele es sind:
2. Verlaßt die Höhle auf der anderen Seite und sucht den versteinerten weißen Löwenkopf, aus dessen Mund das Wasser des Lebens sprudelt.
3. Entnehmt einen Becher voll Wasser (paßt aber auf, daß der Löwe Euch nicht beißt!) Geht mit diesem Wasser zum weisen Mann, der von Beruf Papierschöpfer ist. Er steht direkt vor dem Rathaus.
4. Wenn Ihr ihn mit dem Wasser rundherum einstreicht, dann verrät er Euch sicherlich den 1. Teil des Spruches, mit dem ihr das Totem des Großen Bären erlagen könnt. Schreibt ihn auf!

5. Doch Vorsicht, der Tiger kommt immer näher. Geht also ganz schnell zur Hauptpost des Dschungels. Vor dem Gebäude steht ein kleiner Tümpel, in dem ein Dschungelbewohner sitzt.

Wie heißt er? Nennt drei verschiedene Familienarten dieses Lebewesens:

Hier ist auch irgendwo der zweite Teil des Erlösungsspruches versteckt.

Sucht ihn und schreibt ihn auf:

6. Wenn ihr nun auf dem Rückweg in Richtung des Dschungelkaufhauses pfadet, kommt ihr an einem Laden vorbei, der verschiedene Pflanzen verkauft.

Frägt nach, wie hoch eine Yuccapalme werden kann. Vielleicht müßt ihr einmal eine besteigen!

7. Geht nun noch in den Dschungelweg der Grünen Ladenstraße. Hier gibt es einen Obst und Gemüseladen namens „Obstkiste“.

Wieviele verschiedene Früchtesorten gibt es dort zu kaufen?

8. So, jetzt habt ihr alle Fragen beantwortet, die der Große Bär braucht, um Euch das Totem zu geben und Euch damit von Shir Khan zu befreien. Ihr müßt jetzt nur noch schnell zur Tarantulla, der großen Spinne kurz vor dem Wasserturm gehen (Kletterspinne). Benutzt dazu den Röhrentunnel. Wenn ihr dort gemeinsam mit dem anderen Rudel den Erlösungsspruch aufsagt, dann kann Euch gar nichts mehr passieren!

Der Erlösungsspruch:

Tigrum, Tagrum, Falladei, mach uns von dem Tiger frei;

Milem, curiat, abatt, der Tiger hat uns alle satt!

Das Ergebnis dieses Spieles ist die Übergabe des Meutenwimpels „Großer Bär“!

(Laßt Euch etwas einfallen, wenn Euch die Wölflinge nach dem Tiger fragen, den sie ja leider doch nicht zu Gesicht bekommen!)

4. Geräusche-Reporter - mit dem Kassettenrecorder unterwegs

Spielidee: In einer fingierten Zeitungsannonce (per Computer gestaltet und geschrieben und auf eine Zeitung kopiert) werden junge Reporter für die Hörspielredaktion eines Heimatsenders gesucht! Mit Recordern sollen in der Stadt Geräusche eingefangen werden.

Natürlich machen die Wölflinge da mit . . . aber sie müssen ihr Können erst unter Beweis stellen!

Ausrüstung: Jede Spielgruppe benötigt 2 transportable Kassettenrecorder mit Kassetten. Auf der einen Kassette ist die Wegstrecke in einer vorgegebenen Reihenfolge aufgesprochen, auf der anderen Kassette melden sich die „Reporter“ an ihren Standorten (in dem sie z.B. eine Hausnummer, die Inschrift eines Denkmals oder einen Geschäftsnamen auf Band sprechen) und ihrer zu lösenden Aufgabe.

Aufgabenvorschläge:

- Am Bahnhof eine bestimmte Durchsage aufnehmen, z.B.: „Vorsicht an der Bahnsteigkante!“
- Am Fahrkartenschalter eine bestimmte Auskunft einholen und mit dem Mikro auffangen
- Ein Geschäft mit einer charakteristischen Klingel an der Ladentür aufsuchen, dies aufnehmen und auch etwas kaufen!
- Glockenspiel am Uhrengeschäft aufnehmen
- Kirchenglocke zu einer bestimmten Zeit aufnehmen
- Plätschern des Brunnens in der Fußgängerzone aufnehmen
- Stimmen von wenigstens zwei Personen aus einer Liste von fünf sollen zu hören sein (die sind informiert und geben ein Interview)
- Zeitansage im Radio
- Das kurze Spiel eines Straßenmusikanten aufnehmen
- Verschiedene Tierlaute aufnehmen
- In einer fremden Sprache gesprochener Satz
- Autohupen, Straßenlärm, Sirenenheulen von Feuerwehr, Krankenwagen, Polizei

- Die Geräuschsimulation eines heftigen Donners (großes Blech wedeln), eines Raketenstarts (mit lautem Staubsaugergeräusch) oder anderer akustischer Täuschungen, deren Geräuscheerzeuger aber erst einmal gefunden werden müssen!

Zurück im Heim: Jede Gruppe spielt der anderen ihre Geräusche vor!

5. Der Entführer von XYZ-Stadt

Spielidee:

Mitteilung an alle Mitarbeiter von Dr. S. Holms!

Die spektakuläre Kriminalgeschichte von XYZ-Stadt: Wie ihr alle wißt, geht es hierbei um eine seltsame Entführung!!! (*Laßt Euch dazu etwas einfallen, die Wölflinge fragen bestimmt danach!*) Seit einigen Tagen suche ich den Entführer und habe nun Euch als meine Gehilfen eingestellt.

Es folgen drei verschiedene Runden, die die Rudel zu durchlaufen haben. Zwischen diesen Runden müssen die Rudel zum Heim zurücklaufen, wo eine Zwischenaufgabe für alle Rudel zu lösen ist.

Dieses Stadtspiel kann sich über einen ganzen Nachmittag hinziehen, großer Planungsaufwand!

Spielmaterial: Kassettenrecorder und besprochene Kassette, Eisbecher, Papier und Stifte, fiktive Annonce in einer Zeitung, Zwischenmahlzeit zur Stärkung, Lösegeldkoffer mit Inhalt (Belohnung).

1. Runde

Liebe Gehilfen!

Der Entführer hat bei der Polizei angerufen und Lösegeld gefordert. Mit diesem Brief erhaltet ihr eine Tonbandaufnahme von diesem Anruf!

Hört Euch die Aufnahme irgendwo an und sucht dann die Telefonzelle, aus der der Entführer angerufen hat.

Untersucht die Telefonzelle auf Spuren hin. Sucht nach, ob der Entführer dort nichts liegengelassen hat.

Auf der Kassette erklärt der Entführer, wo und wie die Lösegeldübergabe stattfinden soll. Geht zu diesem Ort und malt eine kleine Zeichnung auf das beiliegende Blatt. Zeichnet dort die Punkte ein, wo wir uns gut getarnt verstecken können, um den Entführer zu umzingeln!

(Auf der Kassette sind dann Geräusche von Marktschreibern zu hören, so daß die Wölflinge direkt zu der Telefonzelle am Marktplatz laufen können. Dort finden sie einen Eisbecher, der sie zur Eisdieler ADELINO führt. Der Ort der Geldübergabe ist der Bahnhof, so daß die Wölflinge von dort eine Zeichnung anfertigen müssen.)

Zwischenaufgabe: Zurück im Heim (der Zentrale) enthalten die jungen Detektive die Personenbeschreibung von zwei obskuren Personen, die es zu beobachten gilt. Die Ergebnisse werden dann zurückgemeldet.

2. Runde

Liebe Gehilfen!

Wie wir inzwischen herausgefunden haben, versucht der Entführer seine Wohnung zu vermieten, um sich ins Ausland abzusetzen. Sucht im „Städtischen Handelsblatt“ eine kleine Annonce, die mit den Worten „Luxuswohnung im 8. Stock“ beginnt.

Ruft die dort genannte Nummer an und meldet Euch mit dem Wolfskanon. Vereinbart einen Besichtigungstermin.

Laßt Euch die Wohnung zeigen. Wenn niemand dort ist, sucht in der Wohnung und auf der Terrasse nach Spuren oder nach einer Notiz/einem Brief.

Falls ihr Fingerabdrücke finden könnt, sucht nach dem möglichen Täter . . .

(Die Wölflinge finden natürlich einen Brief in Geheimsprache und die Übersetzung lautet:

Lieber Hans!

Da die Polizei mich verfolgt, muß ich weg von hier! Der Koffer mit dem Geld ist hinter dem Wasserturm. Bis bald!

Am Wasserturm (oder einem anderen Ort) findet sich der Lösegeldkoffer.

Zwischenaufgabe: Mit einem Zahlencode ist die Ankunftszeit der S-Bahn am Übergabeort zu ermitteln.

3. Runde

Liebe Gehilfen!

Um noch einige grundlegende Dinge herauszufinden, habt ihr die Möglichkeit, mit der Familie des Entführten zu sprechen! Ruff die Telefonnummer 333333 an und fragt, ob ihr wegen einiger Fragen zu ihnen kommen dürft. Laßt Euch sagen, wo sie wohnen!

Laßt Euch berichten, wann, wo und wie es zu dieser Entführung kam. Was ist noch zu erkennen?

Falls die Autospur vor dem Haus noch zu erkennen ist, versucht festzustellen, was für ein Fahrzeug es ist, sucht bitte nach dem Auto. Verbrecher bevorzugen zum Abstellen der Fahrzeuge folgende Parkplätze:

* vor dem Hallenbad * Parkstreifen vor dem Kaufhaus * Parkplatz Altstadt

Zwischenaufgabe: Dazu wurde folgende Mitteilung herausgegeben:

Hurra! Essen! Jetzt wurde auch in XYZ-Stadt der Förderverein für Privatdetektive gegründet. Aus diesem Grund gibt der Verein eine Gartenparty in der Straße 'Am Mühlenberg'. Geht alle sofort dort hin, denn mit vollem Bauch arbeitet es sich besser!"

Nach dem erquicklichen Essen und Trinken geht es dann in die letzte Runde dieser heiklen Aufgabe: **die Lösegeldübergabe.**

Ein Wölfling muß sich bei Ankunft der S-Bahn mit dem Lösegeldkoffer auf eine Bank auf dem Bahnsteig setzen und wird von allen anderen beobachtet. Sobald der Entführer Wölfling und Lösegeldkoffer erreicht . . . liefern sich Entführer und Verfolger eine wilde Verfolgungsjagd quer durch den Bahnhof - Parkplatz - Fußgängerzone . . . bis irgendwann der Zugriff der Detektive auf den Entführer erfolgt!

Weitere Ideen für Stadtspiel-Aufgaben:

Schuhputzstand aufbauen: gegen Tauschobjekte werden Schuhe, Stiefel, Sandalen geputzt und gewienert

- Wie reagieren Leute wenn ihr:
 - euch rote Nasen anmalt und durch die Fußgängerzone laufft?
 - euch an einem dicken Seil festhaltet und durch die Stadt laufft?
 - die Leute zum Kirschzielspucken einladet?
- Versucht, etwas umsonst in einem Geschäft zu bekommen!
- Versucht, ein Tauschgeschäft mit selbstgebastelten Sachen zu machen!
- Verschenkt etwas umsonst!
- Versucht, eine Geschichte zu verkaufen!
- Betätigt euch als Pflastermaler!

Schreibt Eure Ideen dazu:

V. Geländespiele - die länger dauern mit anderen Personen in anderen Umgebungen

1. Rund um den Bauernhof (ein Erkundungs- spiel)

Wenn der Bauer damit einverstanden ist, bietet der Bauernhof ein tolles Gelände und viele Aufgaben für ein Erkundungsspiel. Dazu sind natürlich mit dem Bauern und den Wölflingen bestimmte Verhaltensregeln abzusprechen!

Um dem Bauern zuviel Rummel in den Ställen und der Scheune zu ersparen, wählt man möglichst leicht erreichbare Punkte um den Hof herum - passend zu den Fragen (die sichtbar mit Kärtchen angebracht werden): Die Melkkammer, der Misthaufen, der Kartoffelkeller, am Hühnerstall, im Garten, am Kohlbeet, am Pflug, an der X-Maschine, am Apfelbaum, an der Holunderhecke, unter den Rauchschnalbenestern, bei den Brennesseln, am Haus mit dem roten Tor, das Zuckerrübenfeld ...

Und zum Befragen: Der Bauer, die Bäuerin, die 'Agrarökonominnen', die evtl. auf dem Bauernhof anzutreffen sind.

Aufgaben

1. Der Bauer muß manchmal viel Geld ausgeben. Nennt sieben Dinge, die der Bauer kaufen muß! Fällt Euch mehr ein?
2. An wen verkauft der Bauer seine Erzeugnisse?
3. Auf dem Bauernhof gibt es verschiedene Tierarten. Welche fallen Euch ein? Zählt die Beine der einzelnen Tiere zusammen!
4. Wie leben die Hühner auf dem Hof? Kennt ihr andere Beispiele?
5. Welche Pflanzen werden auf der Weide nicht gefressen? Warum mögen die Tiere diese Pflanzen nicht?
6. Was versteht der Bauer unter einem Morgen?
 - das abrupte Ende einer Nacht?
 - eine Flächengröße?
 - Arbeit, die er auf den nächsten Tag verschiebt?
7. Welche Farbe hat das Gartentor?

8. Wieviel Latten hat der Gartenzaun?
9. Erntet Obst von unserem Bauernhof, das jetzt reif ist! Wie können wir es haltbar machen?
10. Bringe drei Ackerwildkräuter von dem Feld hinter dem Haus mit. Wie heißen sie?
11. Kennst Du die Pflanze, die hier angebaut wird? (Z.B. Zuckerrüben, Kartoffeln, Mais usw.)
12. Wer verarbeitet die Pflanze zu welchem Produkt?
Zum Beispiel . . .
das Schwein zum Schnitzel
die Milch zum Joghurt
den Gerstensaft zum Bier
das Obst zum Saft
das Ei zur Nudel
die Wolle zum Pullover
13. Wir wollen selbst ein Getreidefeld ansäen. Welche Getreidesorten gibt es auf dem Hof? Besorge von allen etwas! Wann müssen wir die verschiedenen Sorten aussäen?
14. An einem Kartoffelvollernter kann man nicht alleine arbeiten. Wieviele Menschen arbeiten an dieser Maschine?
15. Warum wachsen die Brennesseln am Misthaufen besonders gut?
Die Brennesseln brennen, der Misthaufen stinkt - trotzdem sind beide sehr nützlich. Weißt Du, warum?
16. In welchen Monaten und mit welchen Maschinen macht der Bauer Heu?
17. Wann müssen der Bauer und die Bäuerin am Morgen aufstehen?
Um wieviel Uhr sind sie abends mit der Arbeit fertig?
Fragt sie, was gestern auf dem Hof geschafft wurde!
18. Wovon ernähren sich die Katzen hier auf dem Hof?
19. Wieviele Eier hat die Rauchschnalbe (im Stall) dieses Jahr ausgebrütet?
20. Ladet das Stroh auf die Schubkarre und fahrt es dort hin, wo es gebraucht wird!

Die Aufgaben ließen sich beliebig fortführen. Wenn die Wölflinge die Kreisläufe und die Arbeitsorganisation auf dem Bauernhof, die

Technik, die Preise, Menschen und Tiere auf dem Bauernhof erkundet haben, werden sie Zusammenhänge erkennen und einen Bauernhof mit ganz anderen Augen betrachten.

Vielleicht lädt der Bauer die Wölflinge auf seinen Trecker-Anhänger und fährt eine Runde mit ihnen - oder die Wölflinge können von der warmen, frischen Milch trinken - im Heu toben oder sonstwas. (Aber die kleinen süßen Katzen, die bleiben auf dem Hof!)

2. Eine ARCHE NOAH für die Dschungeltiere (Zoospiel)

Spielidee:

Dschungel in Gefahr! Helft!!! Bringt die Tiere auf die ARCHE NOAH!

Wölflinge, das ist eine Sache, die geht Euch alle an!

Ihr wißt doch, daß Rudyard Kipling das Dschungelbuch geschrieben hat. Und damals lebten viele, viele Tiere jeder Gattung im Dschungel. Aber alle werden von den Menschen verfolgt, gejagt und ausgerottet - und bald ist der Dschungel öd und leer. Das könnt IHR doch nicht zulassen! Da gibt es für jeden von Euch was zu tun!

Der Zoo in XYZ-Stadt konnte die Dschungeltiere noch erhalten; die Meutenführung hat eine ARCHE NOAH gebaut und alle Wölflinge sollen helfen, die Tiere auf die Arche zu bringen. Macht ihr mit ? ! ?

Hinweis: Dort, wo ein Zoo in Eurer Nähe ist, solltet ihr dieses Zoospiel für die Arbeit mit dem Dschungelbuch unbedingt nutzen! Bei der Vorbereitung müßt ihr erst erkunden, ob ihr ein Aufgabenspiel im betreffenden Zoo durchführen dürft und welche Dschungeltiere im Zoo leben. Danach richten sich Aufgaben und Posten. Das Zoospiel ist eine Tagesaktion (!) einschließlich Mahlzeiten und Toilettenzeit auf dem Spielplatz! Wenn mehrere Meuten mitspielen, macht es noch mehr Spaß! Natürlich soll auch Zeit für die anderen Tiere sein!

Mitspieler: die Meute (eingeteilt in drei Spielgruppen) und Meutenführung;
Posten, die sich eingehend mit dem jeweiligen Dschungeltier befaßt haben (Lebensraum, Alter, Gewicht, Nahrung, sonstige Merkmale - evtl. vorher im Zoo erkunden oder in Biobüchern nachschlagen) und etwas dazu er-

zählen können, die Aufgaben stellen und die Spielaktion durchführen.

Spielaufgaben: die Gehege der Dschungeltiere werden auf Laufzetteln mit Zahlen versehen, die Gehege werden nach und nach angelaufen.

Zu jedem Dschungeltier sind dreiteilige Aufgaben zu erfüllen, die von den Rudeln nach jedem Posten gewechselt werden:

1. Aufgabe: Jedes Tier wird als Paar aus Knete geformt (für die Arche) (nur als Paar haben sie Überlebenschancen; bei mehreren Meuten genügt ein Tier).
2. Aufgabe: Gewicht oder Alter des Tieres (für das Gewicht auf der Arche).
3. Aufgabe: Was es frisst oder sonstige Merkmale (für den Speiseplan) (für die Aufgaben 2 und 3 können auch Listen gemacht werden)

Anschließend eine Aktion für ALLE!

1. Balu - der Lippenbär

1. Rudel: eine schlafendes Bärenpaar aus Knete formen!

Lippenbären haben keine natürlichen Feinde und können sich daher einen ungewöhnlich langen Schlaf leisten.

2. Rudel: Gewicht und Alter des Lippenbären schätzen und herausfinden, was den Lippenbären von anderen Raubtieren unterscheidet.

Alter: etwa 20 Jahre, Gewicht: 55-135 kg.

Junge Lippenbären werden von ihren Müttern zwischen langen Haarbüscheln auf dem Rücken getragen, ein ungewöhnliches Verhalten für Raubtiere!

3. Rudel: Wie kommt der Lippenbär an seine Nahrung? Stellt einen Speiseplan mit 5 saftigen Früchten für Balu zusammen!

Durch den eigenartigen Bau seiner Schnauze kann er die Lippen vorstrecken und die Nasenlöcher beliebig schließen und saugt so seine Nahrung auf. Nahrung: Früchte, Termiten, Vögel, Aas, Bienen und Honig.

Alle: Spielt: der Bär und der Honigtopf!

Macht einen Kreis und wählt einen von Euch aus, der als Wächter des Honigtopfes in die Mitte geht. Alle anderen sind Bären und müssen versuchen, vom Honig zu naschen. Der Wächter hat die Augen verbunden und zeigt auf jeden, den er beim Honig naschen erwischt. Dieser Honigdieb muß dann in die Mitte.

2. Baghira - der Panther

1. **Aufgabe:** Knetet ein Pantherpaar

2. Aufgabe: Wie schwer ist wohl der Panther, wie alt kann er werden?

Ist er wirklich ganz schwarz?

Gewicht: 25-80 kg, Alter: etwa 20 Jahre

Der Panther ist eigentlich die dunkle Form des Leoparden und wenn man genauer hinsieht, kann man die vom schwarzen Pigment überdeckten Rosettenbilder entdecken!

3. Aufgabe: Was frißt er, wieviel Fleisch bekommt er am Tag im Zoo?

Welches Tier brachte oder riß Baghira und gab es dem Wolfsrudel bei Moglis Aufnahme am Ratsfelsen?

Nahrung: Mäuse, Vögel, Antilopen, aus Siedlungen Schafe, Ziegen, Geflügel. Im Zoo: Tagesration etwa 4 kg Fleisch und Knochen.

Alle: Baghira lehrte Mogli zusammen mit Balu sehr viel. Erzählt einiges und erkennt die Spuren anderer Tiere!

3. Mang - die Fledermaus

1. Aufgabe: zwei Fledermäuse aus Knete formen

2. Aufgabe: Gewicht der Fledermaus schätzen, dann einen Stein suchen, der so schwer ist.

Alter: etwa 15-20 Jahre, Gewicht: ¼- ½kg

3. Aufgabe: verschiedene Früchte für ein Fledermausmahl nennen!

Nahrung: In den Tropen sind sie Fruchtfresser. Es gibt auch Fledermäuse, die wie Bienen Honig schlecken. Unsere einheimischen Fledermäuse, die sich von Insekten

ernähren, müssen im Winter, wenn Fliegen und Mücken verschwunden sind, einen Winterschlaf einlegen. Sogar Fische fangende Fledermäuse gibt es und solche, die Tieren Blut abzapfen!

Alle: Spielt Fledermaus und Nachtfalter!

Die Meute bildet einen Kreis von drei bis fünf Metern Durchmesser. Einer ist zuerst die Fledermaus, er stellt sich mit verbundenen Augen in die Mitte, drei bis fünf andere Wölflinge sind Nachtfalter und kommen auch in den Kreis. Nun versucht die Fledermaus, die Nachtfalter zu jagen. Jedesmal, wenn die Fledermaus „Fledermaus“ ruft, antworten die Nachtfalter mit „Falter“.

Erkläre den Nachtfaltern: wenn ihr den Ruf der Fledermaus hört, so hat euch ihr Ultraschall getroffen. Die Fledermaus stellt auf diese Weise fest, ob sich etwas in ihrer Nähe befindet. Ihr Schrei prallt an euch ab und kehrt wie ein Radarsignal zu ihr zurück. Dieses ist das Wort „Falter“.

Es gibt unheimliche Geschichten über Vampire. 5 Wörter hat der Posten aufgeschnappt. Laßt daraus wieder eine kleine Geschichte entstehen!

4. Schir Khan - der Tiger

1. Aufgabe: Bastelt einen kleinen und einen großen Tiger aus Knete
2. Aufgabe: Schätzt das Gewicht eines Tigers. Wann wurde das letzte Junge hier im Zoo geboren? Wie alt können Tiger werden?

Gewicht: bis 250 kg, Alter: 20-25 Jahre, alle 3-4 Jahre 2-4 Junge

3. Aufgabe: Welche Beute schlägt der Tiger? Schaut einmal in die Küche im Raubtierhaus und stellt fest, was Tiger hier zu fressen bekommen und wieviel?
Warum fällt der Tiger manchmal Menschen an?

Beute: Hirsche, Wildschweine, Zebus, Wasserbüffel, Wildrinder, Schafe...

Tagesration im Zoo: etwa 8 kg Fleisch und Knochen Weil natürliche Beute durch unbedachte Jagd der Menschen zu gering wurde.

Alle: Schaut euch einmal die Stammtafel im Raubtierhaus an, und vor allem den Fellmantel. Wieviele Tiger müssen für so einen Mantel getötet werden? Muß das sein? Was kann jeder dagegen unternehmen?

Spielt: Höhle der Graubrüder

Die Höhle wird durch einen Kreis der Meute dargestellt, sie haken sich ein, jedoch ist zwischen ihnen noch ein kleiner Durchschlupf. Einer ist Mogli und sitzt in der Mitte zwischen Graubruder und Wolfsmutter. Diese halten die Hände über seinem Kopf verbunden, dies engt die Bewegung ein; außerdem sind die Augen verbunden. Mogli kann sehen und schreien, wenn Gefahr droht. Da er noch ein Baby ist, kann er weder laufen noch sprechen. Schir Khan schleicht um die Höhle und versucht, sich an Mogli heranzuquetschen und ihn zu berühren.

5. Kaa - der Riesenpython

1. Aufgabe: Macht aus Knete zwei Riesenschlangen

2. Aufgabe: Schätzt das Gewicht eines ausgewachsenen Pythons und die Länge gleich dazu. Was hat es mit dem Gehör des Python auf sich?

Gewicht: bis 50 Kg, Länge: bis zu 7 m, Alter: im Zoo 20-30 Jahre

Sie hören mit ihrer gespaltenen Zunge, indem sie Luftschwingungen erfühlen.

3. Aufgabe: Was kann ein Python alles verschlingen um satt zu werden?

Stimmt es, daß er auch kleine Affen verschlingen kann?
Wie tötet er seine Beute? Riesenschlangen haben keine Giftzähne!

Nahrung: Ratten, Tauben, Kaninchen, Hühner, Vögel, Mäuse, Meerschweinchen, in der Wildnis auch größere Tiere, auch Affen. Durch Umschlingen und Erdrücken tötet er seine Beute.

Alle: Im Dschungelbuch ist auch die Rede von der alten weißen Kopra in der Affenstadt; hier tummeln sich auch noch viele andere. Schaut euch nach den Giftschlangen um.

Spiel: Rudelweise die Halstücher mit einem Weberknoten verbinden und dann die Beute (den ersten in einer Staffel) um die Wette he-

ranziehen. Wenn ihr Lust habt, könnt ihr auch den Kaa-Tanz zum Schluß machen.

6. Tabaqui - der Schakal

1. Aufgabe: Bastelt aus Knete zwei Wildhunde

2. Aufgabe: Schätzt das Gewicht; wie verhält es sich in seiner Meute, was unterscheidet ihn vom Hund?

Gewicht: ca. 40 kg, Alter: 12 Jahre

Schlägt die Beute für sich, bewohnt Höhlen und hat 4 Zehen, Hunde haben 5.

3. Aufgabe: Wovon ernährt sich der Schakal? Warum wird er Speichellecker genannt?

Nahrung: Allesfresser, stiehlt Kleinvieh aus Dörfern, frißt Aas und sogar Obst.

Alle: Hier ein paar Rätsel, denn Tabaqui liebt die Tücke!

Es hat zwei Flügel
und kann nicht fliegen.

Es hat einen Rücken
und kann nicht liegen.

Es hat ein Bein
und kann nicht stehen.

Es kann gut laufen,
aber nicht gehn?

Ich hab ein Loch
und mach ein Loch
und schlüpfe auch
durch dieses noch!

Will man vieles von mir haben,
muß man mich zuvor begraben.

Mit einer Silb ist's abgetan.
Was ist es? Flügel hat's am Leib.
Mit einem A ist es ein Mann,
mit einem U desselben Weib!

Was hat Wurzeln, die keiner sieht,
ragt höher als Bäume
und Wipfelsäume,
wächst nie und treibt nicht
und reicht doch ans Licht?

7. Bandarlogs - das geschwätzige Affenvolk

1. Aufgabe: Zwei Äffchen aus Knete basteln (schaut bei den Rhesusäffchen nach)
2. Aufgabe: Wie schwer ist ein ausgewachsener Rhesusaffe, wie alt wird es?
Gewicht: etwa 5-11 kg, Alter: etwa 20 Jahre
Leider ist der Rhesusaffe eines der häufigsten Labortiere = Rhesusfaktor).

Wie sieht die Arbeitsteilung der Gruppe aus - beobachtet den Affenfelsen!

3. Aufgabe: Was bekommen die Affen im Zoo zu fressen? Schaut einmal in die Küche!
Nahrung: Obst, Wurzeln, Blätter, Weichtiere und Insekten

Alle: Macht ein recht unsinniges Affenspiel, in dem ihr bis zum Felsen der Mantelpaviane alle hintereinander herlaufft und dem ersten (Eurer Meutenführung) alles nachmacht!

Versucht an dem Affenfelsen, die Affen zu zählen: wieviel Männchen, Weibchen, Junge leben dort?!

8. Darsie - der Webervogel

1. Aufgabe: Was meint ihr, wie groß Darsies Eier wohl sind (eine Finkenart)? Knetet welche und legt sie auf die Arche.
2. Aufgabe: Stellt fest, woraus die Webervögel ihr Nest gewebt haben.
Kugelnester aus Gräser und Halmen im Schilf, Gebüsch und Bäumen.
3. Aufgabe: In welcher Geschichte kommt der Webervogel vor? Erzählt sie allen, und wenn ihr sie nicht kennt, hört dem Posten gut zu.

Alle: Die Webervögel tragen ein gar buntes Kleid: malt euch gegenseitig ein schönes buntes Gesicht. Dann webt einen Gegenstand in das große Webbild beim Posten ein!

9. Tschil - der Geier

1. Aufgabe: zwei Geier aus Knete formen
2. Aufgabe: Schätzt das Gewicht und das Alter des größten Schmutzgeiers im Gehege!

Gewicht: ca. 5 kg, Größe: ca. 70-80 cm, Alter: etwa 30 Jahre

3. Aufgabe: Wie macht der Geier Beute und warum wohl sind Kopf und Nacken so nackt?

Sie halten kreisend ihre Beute im Auge, sichten sie totes Geflügel, gehen sie nieder und ziehen im Nu andere Geier an. Als Aasfresser sind sie die Gesundheitspolizei der Wälder. Mit dem nackten Kopf und Nacken können sie besser in die Tierleichen hacken.

Alle: Tschil ist nicht nur die Gesundheitspolizei im Walde sondern auch der Bote der Dschungel. Wie kommt er zu diesem Namen?

Tschil überbrachte Balu und Baghira eine Nachricht von Mogli. Hier nun eine Nachricht für euch, die ihr erst einmal übersetzen müßt!

*19,3,8,12,5,9,3,20 / 5,21,3,8 / 2,9,19 / 1,14 / 4,5,14 /
14,1,5,3,8,19,20,5,14 / 16,15,19,20,5,14 / 1,14 !*

10. Ikki - das Stachelschwein

1. Aufgabe: Bastelt Stachelschweine aus Knetmasse, beobachtet dabei den Schwanz!
2. Aufgabe: Schätzt das Gewicht und das Alter des Tieres. Findet heraus, warum Stachelschweine am Tage so träge sind. Wozu dient das Stachelkleid?

Gewicht: bis 25 kg, Alter: im Zoo bis ca. 15 Jahre, sonst 20 Jahre

Die dachsgrößen Tiere haben einen guten Gehör- und Geruchssinn und werden daher erst in der Dämmerung munter (sie sehen schlecht).

Wütende Stachelschweine stampfen mit den Hinterfüßen, knirschen mit den Zähnen, fauchen, knurren und sträuben ihr Stachelkleid. Schütteln sie sich, werden lockersitzende Stacheln fortgeschleudert und bohren sich

mit ihren kleinen Widerhaken tief in die Haut des Gegners ein. Sehr schmerzhaft!

3. Aufgabe: Stellt ein Menü für Ikki zusammen und schreibt es auf!
Was sind die Feinde eines Stachelschweins?

Nahrung: Vorwiegend Pflanzen, Wurzeln, Rinde, Obst, Kräuter, Kleintiere Feinde: Großkatzen, Greifvögel, Riesenschlangen, in manchen Gegenden werden sie auch gegessen.

Alle: Ikki ist bekannt als Feinschmecker - auch für euch hält der Posten einen Leckerbissen bereit. Greift zu!

Das Stachelschwein besitzt einen sehr guten Gehör- und Geruchssinn. Beim Kimspiel kann jeder seine Sinne prüfen.

11. Hathi - der weise Elefant

1. Aufgabe: Knetet einen großen und einen kleinen Elefanten; stellt dabei fest, welches der Unterschied zwischen einem asiatischen und einem afrikanischen Elefanten ist!

2. Aufgabe: Wie alt wird ein Elefant und wieviel wiegt ein ausgewachsener Elefant? Rechnet dann aus, wieviel Wölflinge dieses Gewicht aufbringen müßten.

Alter: etwa 65 Jahre, Gewicht: bis 5.000 kg (ein Wölfling ca. 30 kg!)

3. Aufgabe: Stellt einen Speiseplan für einen Elefanten im Zoo auf!

Nahrung: Blätter, Zweige, Gräser, Früchte, Rinden, Knollen, Wurzeln. Im Zoo: täglich 35-50 kg Heu, Rüben, Kleie, Hafer, Kartoffeln, Brot und ca. 70-90 Liter Wasser!

Alle: Laßt euch erzählen, warum die Elefanten in ihren Ställen angekettet sind? Und wofür sie ihren Rüssel benutzen?

Als Elefantenherde geht ihr in einer Reihe zum nächsten Gehege, und zwar so: jeder faßt mit der linken Hand an seine Nasenspitze und hält sie fest. Der rechte Arm wird durch den linken von unten nach oben durchgezogen, wobei die rechte Hand auf die linke Schulter des Vordermannes gelegt wird. Versucht es einfach!

12. Sioni Pack - die Wölfe

1. Aufgabe: Formt Vater und Mutter Wolf aus Knete

2. Aufgabe: Wie alt und wie schwer wird ein ausgewachsener Wolf? Welches sind Merkmale in der Lebensgemeinschaft der Wölfe?

Alter: etwa 12-16 Jahre, Gewicht: 25-50 kg.

Lebensgemeinschaft ist das Rudel mit bis zu 20 Wölfen, ausgeprägte Rangordnung, bei männlichen Wölfen gibt es nur einen Überlegenen - Akela! Aus der Haltung des Körpers läßt sich erkennen, welchen Rang der Wolf in der Gemeinschaft einnimmt, aber auch in welcher Stimmung er ist.

3. Aufgabe: Ein Rudel Wölfe jagt eine Beute, was könnte es sein? Nennt 5 Beutestücke!

Nahrung: Fleischfresser, die ihre Beute selbst erlegen, z.B. Hirsche, Elch, Rentier

Alle: Während der Wintermonate stimmen Wölfe, vor allem in der Dämmerung, ein Chorgeheul an. Stimmt alle den Wolfskanon an - oder läßt ihn euch beibringen:

Des Nachts, wohl um halb zwölf, tönt uns ein Lied ans Ohr!

Es ist das Lied der Wölfe, sie heulen all' im Chor:

Ja-huh! Ja-huh! Ja-huh! Ja-huh! Ja-huh!

Ja-huh! Ja-huh! Ja-huh! Ja-huh! Ja-huh!

Im Kanon klingt es noch besser! Wißt ihr eigentlich, was der Wölflingsgruß für eine Bedeutung hat?

Schluß: Mit dem Wolfskanon könnte die gelungene Rettungsaktion der Dschungeltiere zu Ende gehen.

Sind mehrere Meuten beteiligt, werden die Tiere einer Gattung jeweils aufgerufen und aus den kleinen Käfigen (Kartons) nach und nach auf die Arche gebracht!

Spielmaterial:

- Zooplan für die Meutenführung und Posten
- eine ARCHE NOAH (am besten aus Holz) (bei mehreren Meuten genügen erst einmal kleine Käfige (Kartons), in denen die Tiere gesammelt und von dort aus später auf die Arche gebracht werden)
- Laufzettel für: das Gewicht, die Nahrung und sonstige Aufgabenlösungen der Tiere

- viel verschiedenfarbige Knete und Zahnstocher (Ikki)
- Balu: Topf mit Honig
- Baghira: Tierspuren
- Mang: 5 Wörter für Vampirgeschichte, z.B. Blut, Sarg, Finsternis, Knoblauch, Dracula
- Kaa: Ersatztücher für Wölflinge ohne Halstuch
- Tabaqui: Rätsel mit Auflösung
- Darsie: Schminke, Rahmen für Webbild
- Tschil: Nachricht in Geheimschrift
- Ikki: Süßigkeiten und Kimspiele Hörkim: z.B. siehe unter III. Wolfsläufe, 3. Idee, 5. Posten; Riechkim: z.B. verschiedene aufgeschnittene Früchte, die Aroma verbreiten und mit geschlossenen Augen zu erraten sind!
- Hathi - evtl. eine Personenwaage

Schnippelbogen mit Dschungeltieren für euer Zoospiel:

(Zum Vergrößern, Verkleinern, Ausmalen und zum Verzieren der Aufgabenzettel!)

3. Erkundungsspiel im Museum

Viele unterschiedliche Museen bieten mit ihren unterschiedlichen Ausstellungsmotiven unterschiedliche Erkundungsmerkmale.

Was sehen wir uns mit unseren Wölflingen an? Zum Beispiel:

- das Heimatmuseum/Freilichtmuseum während des Sommerlagers an einem anderen Ort
- eine Ausstellung über fremde Völker / Völkerkundemuseum
- ein Naturkundemuseum (Dinos!)
- ein Verkehrs- oder Technikmuseum
- Handwerksmuseum

Vorbereitung:

1. Steht fest, in welches Museum es gehen soll, geht die ganze Meutenführung zur Vorbereitung dort hin. Für die Vorbereitung ist es noch wichtig zu wissen, ob die Ergebnisse der Erkundung evtl. noch für ein Langzeitprogramm benötigt werden.

2. Öffnungszeiten des Museums erkunden und in Erfahrung bringen, ob an dem entsprechenden Museum ein "Museumspädagogischer Dienst" zur Verfügung steht.

Dieser bietet normalerweise an (je nach Ausstellungsmotiv), die Kinder in Gesprächen, praktischem Tun, Rollenspielen usw. in unmittelbarem Kontakt mit originalen Museumsgegenständen heranzuführen, um so die Freude und das Erobern von Ausstellungen zu wecken.

Mit dem "Museumspädagogischen Dienst" könnt ihr auch Absprachen treffen, auf was es euch im Ergebnis ankommt ... und dann läuft alles wie von selbst. Termin absprechen und bestätigen lassen!

3. Wenn ihr auf eigene Faust mit wölflingsspezifischen/pfadfinderischen Methoden ein Erkundungsspiel vorbereitet, müßt ihr beachten, daß alle Führungsblätter in den Museen immer für Erwachsene konzipiert sind! Also müßt ihr eigene Laufzettel (Begleitmaterial) selber entwickeln (entweder für Spielgruppen oder einzelne) und ihr solltet auch einen Spielgedanken mit hineinbringen, z.B.:

"Guten Tag! Ich bin die kleine Museumsmaus (oder was auch immer zu Ausstellungsmotiv paßt) und werde die nächsten Minuten Dein Begleiter sein und Dir interessante und wundervolle Dinge zeigen. Die Menschen in diese Gegend waren damals schon tüchtige Bauleute, Handwerker, Bauern, Kaufleute und Künstler (je nach dem, waspaßt). Ich kenne mich ja hier schon aus, komm mit und folge mir zum ersten Schaukasten . . . wir treffen uns an der alten Truhe . . . ich warte auf Dich im nächsten Raum . . ." usw.

Dann folgen die Aufgaben...

- sich mit einer Zeitmaschine in eine entsprechende Zeitepoche versetzen
- als Forscherteam in einem Naturkundemuseum unterwegs
- mit einem Kreuzworträtsel wird ein bestimmter Begriff gesucht

- auf der Suche z.B. nach einer verschwundenen 'blauen Kugel', die aus einem Brunnen gehoben werden muß

4. Damit die Wölflinge eine gewisse Zeitvorstellung bekommen, solltest ihr nach Großvätern oder Großmüttern fragen und Dinge aus ihrer Zeit anführen. Alte Häuser und deren Bewohner können auch eine Zeitvorstellung vermitteln. Indianer haben zum Beispiel ihre Tipis auch erst gebaut, als wir anfangen, Häuser zu bauen usw.

Ein Klemmbrett ist sehr praktisch für die Aufgabenlösung, mit dem jedes Rudel oder aber auch einzelne ausgestattet sein sollten. Nicht allzuviel schreiben, lieber ankreuzen oder ausmalen lassen.

Nicht rennen, nicht rufen im Museum - andere dürfen dadurch nicht gestört werden!

Aufgabenvorschläge (Formulierungshilfen)

- Geht zum Schaukasten Nr. ... und schaut Euch alle Sachen genau an! Dann lest die Geschichte. Sie enthält 10 Fehler, streicht sie an!
- Im Schrank gegenüber siehst Du Sachen, die als Vorratsbehälter in der Küche gebraucht wurden. Welche Eßsachen würdest Du in diesen Töpfen unterbringen? (Zeichnung von Gefäßen und Eßsachen, diese zuordnen lassen)
- Sieh genau hin. Zwei Dinge sind bei diesem Ausstellungsstück abhanden gekommen. Welche sind es? Schreibe sie auf!
- Im Raum Nr. ... steht ein Stein, der wie ein Bild aussieht. Weißt Du, wie man so etwas nennt? (3 Möglichkeiten vorgeben > Relief)
- Auf dem Tisch siehst Du eine große Vase. Um diese Vasen schöner zu machen, wurden sie mit Mustern versehen oder bemalt. Schau genau hin und ergänze das Muster auf dieser Vase!
- Male dies oder jenes ab und laß andere raten, was es ist!
- Welche Farbe hat das Kleid des Mädchens, der Hut des Vaters, die Tasche der Mutter, der Schirm der vornehmen Dame, die Kutsche usw. auf diesem Bild? Setze die Farben ein!
- Vergleiche mit dem und dem. Was fällt Dir auf?
- Welche Teile sind hier beschädigt? Kreuze an!
- Wieviele kannst Du von ... erkennen? Schreibe die Zahl auf!
- Wie groß, schwer, lang, alt usw. schätzt Du dies oder jenes?

- Was essen die Leute auf diesem Bild? Ist dort Sommer, Frühling oder Herbst?
- Woraus ist z.B. dieses Kleidungsstück gemacht? Kreuze an!
- Wie wirkt dieses ausgestopfte Tier auf Dich? (z.B. gruselig, schön, mutig, treu, kuschelig?)
- Wer wohnte in dem Haus auf dem großen Foto? (z.B. Bäcker, Pfarrer, König?)
- Suche das älteste, wertvollste, schönste, teuerste, schrecklichste Ausstellungsstück und erzähle uns, warum Du es ausgesucht hast?

Oder...

Museen haben unzählige Ausstellungsstücke. Aber nur wenige können davon gezeigt werden, die anderen müssen in ihren Archiven untergebracht werden. Nicht einfach so, denn viele müssen besonders gelagert und behandelt werden.

Hier einige Beispiele, die man bei einem Rundgang erklären könnte:

- a) Welche Schäden könnten entstehen, z.B.:
 - wenn Sachen aus Holz in der Nähe von Heizungen aufgestellt werden ...?
 - ein Ritterhelm in feuchten Räumen lagert ...?
 - Zeitungen und Bücher in der grellen Sonne liegen ...?
- b) Was kann man dagegen machen, daß z.B.
 - Motten nicht alles, was aus Wolle gemacht ist, auffressen ...?
 - der Holzwurm nicht alle Holzsachen anbohrt ...?
 - Silberfischchen nicht alles Papier anknabbern ...?
- c) Warum sind manche Objekte nur in abgedunkelten Räumen zu betrachten?
- d) Warum kann man einige Ausstellungsstücke nur hinter Absper- rungen sehen?
- e) Was macht ein Hygrograph? (Luftfeuchtmessgerät)
- f) Warum stehen da und dort Luftbefeuchter? (die eigentlich wie Heizungen aussehen)

Und was kann man mit dem Gesehenen machen? Aus zum Beispiel:

Bambus, Bast, Batiken, Baumwolle, Blinklichtern, Dosen, Draht, Federn, Fell, Figuren, Holz, Knochen, Körben, Kokosnüssen, Kürbisscha-

len, Leder, Lederfransen, Lochbildkamera, Masken, Muscheln, Origami, Papier, Perlen, Pfeil und Bogen, Pflanzen, Puppen, Rinde, Samen, Schalen, Spielzeug, Steinen, Stoffbildern, Symbolen, Tieren, Ton, Totempfählen, Vasen, Werkzeug, Zähnen, Zahnrädern, Zulus ... usw. ?

Zum Beispiel:

Kleine Modelle (von Schiffen, Häusern, Hütten, Tipis), Schmuck (für Kopf, Hals, Stirn, Arm, Ohren), Musikinstrumente (Rasseln, Trommeln, Flöten, Klangstäbe), Figuren (Geistersymbole, Zauberfiguren, Glücksbringer), Kleidung (alles, was sich anbietet), Masken, Spielzeug, Taschen, kleine Technikwunder (Schaltanlagen mit Blinklichtern) usw. . . . Und dazu kann man wiederum kleine Geschichten erfinden . . . !

4. Wölflingswandertag mit Eltern "Reise nach Ägypten"

Hinweis: Frühzeitig den Eltern das Vorhaben ankündigen und den Termin bekanntgeben, damit die Eltern den Termin auch freihalten können! Etwa 2-3 Wochen vorher eine schriftliche Einladung mitgeben und reinschreiben: **wann** und **wo** und **was** die Eltern mitbringen sollen, z.B. verschiedenen Zutaten für das Picknick usw. Gute Vorbereitung ist angesagt!

1. Treffpunkt: Parkplatz am Waldrand (Start und Ziel)

Einführung in die Spielgeschichte:

Es war einmal . . . eine Runde von Doktoren und Professoren stellt uns ihre Erfindung vor:

Es ist eine Wiederbelebungsmaschine für berühmte Mumien. Um aber an eine Mumie mit guten Voraussetzungen zu gelangen, reisen wir nach Ägypten, doch zu dumm . . .

Wie uns das Mosestagebuch berichtet, haben Grabräuber die Mumie unseres Pharao gestohlen und verschleppt. Also, verfolgen wir sie . . .

2. An einem Bach: Brief von Moses in einem Binsenkorb: "Ich sah soeben vier Grabräuber, die die Mumie des Pharao gestohlen und verschleppt haben ..."

Aktion: Geheimschrift entziffern!

3. An einem staubigen Feldrand: Es geht quer durch die Sahara: Ein Kamel ist kurz vor dem Verdursten und muß von einer Oase aus versorgt werden!

Aktion: Schnell in einer langen Reihe zur nächsten Oase (Wasserkarister) und mit einem Eßlöffel Wasser zu unserem Kamel transportieren! (Was ankommt, wird getrunken!)

4. Weiter durch die Sahara: Die Suche wird immer schwieriger und das Forscherteam muß seine Aufmerksamkeit unter Beweis stellen:

Aktion: Kommando Abraham: Sitzen, Rückensitzen, Rückenstehen, 3er Kreis, Einbein usw.

5. Auf einer Wiese: Zum Schutz vor Räubern sollen alle einen ägyptischen Götterbeschwörungstanz erlernen. Bis es alle kapiert haben, dauert es ganz schön lange . . . und dann haben alle eine Pause verdient!

6. Picknick: An einem schattigen Plätzchen am Waldrand - Spiel und Tobezeit für alle!

7. Durch einen kleinen Ort: Es geht durch das Labyrinth der Pyramide bei Kairo; dort hilft uns ein ortskundiger Wegführer weiter.

Aktion: Mit verbundenen Augen in einer langen Reihe - alle Hand in Hand - durch die dunklen Gänge (Ort) führen!

8. Wiesennähe: Lebensgefahr vor dem Räubersumpf! Doch alle müssen unbedingt hindurch, wenn sie die Mumie des Pharaos haben wollen! Mit dem erlernten Tanz wird göttliche Hilfe erbeten.

Aktion: Tanz: "Große Göttin, große Isis, wir beschwören Dich herab!

(2 mal wiederholen!)

Herab, herab, vom ägyptischen Himmel herab! (2 mal wiederholen!)"

9. Die Göttin Isis erscheint: ... und sie kommt wirklich herab ... sie hilft, in dem sie alle als eine große Amöbe durch den Sumpf führt.

Aktion: In mehreren Kreisen (ein großer außen, die anderen innen) haken sich alle ein und bewegen sich als großen Klumpen vorwärts!

10. In der Nähe des Wäldchens: Nun muß sich auf das Finden der Mumie vorbereitet werden.

Aktion: Wölflinge pflücken Blumen für die Mumie, Mütter und Väter bauen eine Trage, um die Mumie transportieren zu können!

11. Im Wald: Was liegt denn da mitten im Wald? Ist das nicht die gesuchte Mumie? . . .

Aktion: Blumenschmuck auf die Mumie legen, die Mumie auf die Trage heben und wegtragen!

12. Zurück zum Ausgangspunkt: Auf, auf, zur Wiederbelebungsmaschine!

Aktion: Endlich! Der Pharao wird unter einer Plane - schöner ist ein Schwungtuch - mit vielen Spielversuchen wiederbelebt!

Schluß: Der Pharao bedankt sich mit Eis, Saft und ägyptischen Naschereien und lädt zum Schlußkreis ein!

Spielmaterial: Picknickutensilien, Brief in Geheimschrift und Binsenkorb, Kanister mit Wasser, pro Person einen Eßlöffel, Verkleidung für Göttin Isis, Augenbinden für alle, Stöcke und Planen für Trage, Mumie (in Bettlaken gehüllt), Plane oder besser noch: Schwungtuch, Eis, Saft und Naschkram

5. Hauswürfelspiel

(bes. bei Regenwetter geeignet)

Spielidee:

a) Drei Weise aus einer weit entfernten Stadt sind gekommen, um das Wissen der Wölflinge zu testen:

Sie haben ein Brettspiel mit 50 nummerierten Feldern und den Feldern entsprechenden Aufgabenkarten mitgebracht. Die nummerierten Aufgabenkarten wurden im ganzen Haus (und evtl. auch draußen) sichtbar angebracht. Durch Würfeln müssen sich die Rudel jeweils von Feld zu Feld Richtung Ziel bewegen. Die Lösung der Aufgaben müssen sie den drei Weisen (jedem Weisen ist ein Rudel zugeteilt) bringen oder vorspielen. Aktionsaufgaben werden an der entsprechenden Aufgabenkarte gelöst, danach wird wieder gewürfelt.

Aufgaben:

1. Nennt 5 Laubbäume
2. Nennt 5 Säugetiere

3. Wie alt ist . . . ?
4. In welchem Stammesheim sind wir?
5. Geht zu Feld 10
6. Bringt drei verschiedene Wiesenblumen
7. Welche Schuhgröße hat . . . ?
8. Wieviele Brillenträger sind im Haus?
9. Würfelt noch einmal und geht die Augen zurück
10. Macht Seifenblasen
11. Wie sieht die Fahne auf dem Dach aus?
12. Geht in das Gefängnis
13. Wieviel Murmeln sind im Glas?
14. Wieviel Brötchen sind heute gekauft worden?
15. Welche Augenfarbe hat . . . ?
16. Zieht zwei Augen weiter
17. Wieviele Stufen gibt es im Treppenhaus?
18. Nennt 5 Insekten
19. Was bedeuten die Verkehrszeichen?
20. Singt ein Lied über ein Tier
21. Wieviel Würstchen hat . . . gestern gegessen?
22. Noch einmal würfeln
23. Ist . . . weit- oder kurzsichtig?
24. Wer von der Meutenführung hat eine Taschenuhr?
25. Hat . . . Haare auf der Brust?
26. Tastkim
27. Was bedeuten die Waldläuferzeichen?
28. Geht zurück auf Nummer 15 und würfelt neu
29. Geht in das Gefängnis
30. Kennt ihr 5 Tiere aus dem Dschungelbuch?
31. Wer hat heute Blumen geschenkt bekommen und warum?
32. Wartet bis nachfolgendes Rudel überholt
33. Rätsel erraten
34. Malt Euer Rudel
35. Würfelt so lange, bis ihr eine 6 habt
36. 3 Felder vor
37. Nennt 5 Blumen
38. Zeichnet ein Tier, das aus 5 Tieren besteht
39. Nennt 3 Vögel

40. Geschmackskim
41. Doppelbild
42. Wie heißt . . . richtig?
43. Welche Farbe haben die Schuhe von . . . ?
44. Nennt vier Sträucherarten
45. Wieviele Buchstaben hat das Alphabet?
46. Was ist das Lieblingsgericht von . . . ?
47. Zurück auf Nummer 39
48. Einmal aussetzen
49. Wieviel kostet die Briefmarke für eine Postkarte?
50. Geschafft!!!

Schluß: zur Belohnung für die gute Leistung spendieren die drei Weisen Saft, Quarkspeise und Obstsalat!

b) Jedes Rudel erhält einen Würfel, mit dem es seinen Weg bestimmt.

Fünzig verschiedene Posten werden als nummerierte Aufgabenkarten wahllos im Haus und im Gelände verteilt. Jedes Rudel erhält einen Würfel, mit dem es seinen Weg bestimmt. Alle starten am Posten 1. Zuerst muß eine 6 gewürfelt werden. Wird dann z.B. die Augenzahl 5 gewürfelt, so wird der Posten 5 ausfindig gemacht und dort die Aufgabe gelöst. Danach wird wieder gewürfelt und die neue Augenzahl wird zur vorherigen addiert (aufschreiben) und der nächste Posten angelaufen. So geht es weiter, bis der letzte Posten erreicht ist . . . !

Aufgaben:

1. Würfelt solange, bis eine 6 kommt
2. Verwandelt euch alle in ein Tier und spielt es euch gegenseitig vor
3. Nennt drei Pflanzen, aus denen Tee zubereitet wird
4. Macht eine Menschenpyramide
5. In welchem Monat essen die Leute am wenigsten? (Februar)
6. Einer beschreibt genau, wie man ein Telefon in der Telefonzelle bedient und läßt die anderen die Bewegungen mitmachen
7. Bildet alle zusammen ein Waldläuferzeichen, legt euch dabei auf die Erde
8. Nennt mindestens drei Uhrenarten (wer kennt noch mehr?)

9. Gebt einen Pfennig von Fingerkuppe zu Fingerkuppe weiter
10. Wie heißt die Telefonnummer von Akela?
11. Macht alle einen Purzelbaum auf der Isomatte
12. Jeder zählt 5 Lieblingsbücher auf
13. Wo fahren die Autos auf der linken Straßenseite?
14. Wie lange braucht ihr, bis ihr einen Faden durch ein Nadelöhr bekommt?
15. Nennt 3 Vogelarten und macht ihren Ruf nach
16. Erklärt den Wölflingsgruß
17. Teilt die Perlen auf und macht euch daraus eine Halskette. Hängt sie um!
18. Sucht 5 Gegenstände, die auf dieses 5,- DM-Stück passen
19. Malt euch so an, daß alle erkennen, daß ihr zusammen gehört
20. Welchen Zahn mag das Kaninchen am liebsten?
21. Singt ein Lied
22. Nennt fünf Baumfrüchte
23. Reißt aus einem Stück Papier ein Tier - jeder von euch
24. Stellt ohne Hilfsmittel einen Wald dar
25. Rätsel: Je mehr es bekommt, desto hungriger wird es; und hat es alles aufgegessen, stirbt es. Was ist das? (Feuer)
26. Nennt eine Uhrzeit und einer spielt vor, was er zu dieser Zeit macht
27. Womit fängt der Tag an und hört die Nacht auf? (t)
28. Faltet einen Papierflieger und meßt in Schritten, wie weit er geflogen ist
29. Wo kann man Dschungeltiere sehen?
30. Einer fängt an: er gibt einen Groschen auf seinem Handrücken auf einem anderen weiter ...
31. Ihr seid in einem anderen Ort und wollt nach Berlin telefonieren. Welche Vorwahl müßt ihr wählen?
32. Verwandelt mit Zeitungspapier einen von euch in ein Modepüppchen
33. Was ist mit "Blume" bei einem Tier gemeint?
34. Baut ein Kartenhaus aus sieben Spielkarten.
35. Sprecht alle nach: Acht alberne Affen angeln Ananas aus Abfalltonnen!

36. Welcher Ring ist nicht rund? (Boxring)
37. Ballon bis zum Platzen aufblasen.
38. Zählt ganz schnell soviel Blumensorten auf, wie euch einfallen. Notiert die Zahl!
39. Spielt einen Einbrecher, der von der Polizei überrascht wird (ohne Worte)
40. Stellt drei Stühle voreinander. Stellt euch drauf und wandert so durch das Zimmer (den letzten Stuhl immer wieder nach vorne stellen, nicht die Erde berühren!)
41. Macht 20 Kniebeugen
42. Steigt durch eine Postkarte
43. Bindet mit den Halstüchern jeweils einen rechten und einen linken Fuß mit dem Nachbarn zusammen. Geht so zum nächsten Posten!
44. Woran erkennt man eine Birke?
45. Macht mit einer Toilettenrolle an einem von euch einen Arm-, Kopf- oder Knieverband
46. Berührt mit Hilfe des Rudels die Zimmerdecke
47. Gebt die Streichholzdose mit der Nase weiter
48. Sagt die Wölflingsregeln auf
49. Wer macht aus einem Bogen Zeitungspapier die längste Schlange?
50. Erfindet einen Ruf und schreit ihn ganz laut . . . das Spiel ist zu Ende!

- Spielmaterial:**
- a)** Brettspiel (aus Tonkarton selbst gemacht) mit 50 nummerierten Feldern, Würfel und Setzsteine je Rudel.
 - b)** Je Rudel 1 Würfel, Papier und Stifte (am besten Tonkarton oder noch besser ein Klemmbrett mit Papier).
 - a) und b):** 50 durchnummerierte Aufgabenkarten (Karteikarten DIN A 6 / DIN A 5), mit dicken Filzern beschriftet, Tesakrepp oder Reißzwecken zum Anbringen.

Material für die Aufgaben: je nach Zusammenstellung!

Erläuterungen zu Geländespielspuren

Zeichen: Für die verschiedensten Spielthemen gibt es auch die unterschiedlichsten Zeichen, Symbole und Farben, z.B. verschiedenfarbige Wollfäden, Papierschnipsel, Krepppapier, Luftballons, Puzzles, Kreide, Briefe, Bonbons, Gegenstände zum Spielthema, Goldtaler, flatternde Gespensterchen, Fußabdrücke, Naturmaterial, Geheimschriften usw. und natürlich Waldläuferzeichen (siehe auch WÖFLINGSSPUR).

Spuren, die den Wald verunreinigen, müssen nach dem Spiel wieder entfernt werden! Deshalb z.B. nur bei trockenem Wetter Toilettenpapier als Spur benutzen.

Auch ist das Abbrechen von Zweigen u.ä. zum Pfeillegen und anderen Zwecken verboten!

Bei mehreren Gruppen, die hintereinander starten, müssen die Zeichen für die letzten erhalten werden. Die letzte Gruppe kann die Zeichen auch wieder mitnehmen.

Die gängigsten Waldläuferzeichen für Geländespiele mit Wölfen:

Regeln: ← Zeichen an jeder Abzweigungsmöglichkeit

- ← Spätestens 10 m nach der Abzweigung muß das Richtungsänderungszeichen gesetzt werden
- ← Zeichenhöhe bis 1,5 m über dem Boden
- ← Gelegte Zeichen gegen unbeabsichtigte Zerstörung sichern
- ← Abstand der Zeichen auf freier Bahn 10-20 m
- ← Irrwege müssen am Ende das Zeichen "Falscher Weg" besitzen. Sie dürfen querfeldein höchstens 100 m lang sein, auf Straßen höchstens 3 Abzweigungen.

IDEENKISTE, Programmhilfen für die Wölflingsstufe

Die IDEEN in dieser Ausgabe sind von / aus:

- I.**
1. SchnitzeljagdSpielekarteien / Ulla Frenzel (Penny), Berlin
 2. Nummern erkennenArbeitshilfe NRW
 3. Monsterjagd Schleppnetzsammlung, LV Niedersachsen
 4. Kampf um das Lösungswort..... MAK'89, LV Bayern
 5. Der Schatz auf der Insel MAK'89, LV Baden-Württemberg
- II.**
1. Irrlichter.....Schleppnetzsammlung, LV Niedersachsen
 2. Lichterkette.....Schleppnetzsammlung, LV Niedersachsen
 3. Das verschwundene MärchenbuchBienli-Ideenbuch, PB Schweiz
 4. Licht und Lärm.....Schleppnetzsammlung, LV Niedersachsen
 5. Das Tierstimmenspiel..... Claudia Kiel, Siegen
- III.**
1. Geister und Gespenster MAK'90, LV Niedersachsen
 2. Das entführte SchneewittchenMAK'88, LV Rheinland-Pfalz/Saar
 3. Der Schatz des Pharao KfM'92, LV Rheinland-Pfalz/Saar
 4. Zirkus/Freudentränen der ClownsEike Schießl, Hamburg
 5. Flaschenpost und Wassergeist SPUREN'86,
Ulla Frenzel(Penny), Berlin
- IV.**
1. Der Goldschatz des BAINUR Ulla Frenzel (Penny), Berlin
 2. Die Luftballonbande Jochen Litzinger (Guffi), Berg.-Gladbach
 3. Großstadtdschungel Jochen Litzinger (Guffi), Berg.-Gladbach
 4. Geräusche-Reporter Ulla Frenzel (Penny), Berlin
 5. Die Entführung..... Jochen Litzinger (Guffi), Berg.-Gladbach
- V.**
1. Rund um den Bauernhof.....BUND-jugend, ÖkoPfad BdP 87/88
 2. Zoospiel " ARCHE NOAH" Ulla Frenzel (Penny), Berlin
Christiane Schwarz (Schlumpf), Kassel
 3. Erkundungsspiel im Museum..... Ulla Frenzel (Penny), Berlin
 4. Wölflingswandertag mit ElternStamm Folke Bernadotte,
Uli Alef, Berg.-Gladb.
 5. Würfelspiel im Haus/im Freien..KfM'92, LV Baden-Württemberg
Ulla Frenzel (Penny), Berlin

Texterarbeitung und Zusammenstellung:

Ulla Frenzel (Penny), Berlin

Zeichnungen:

IDEENKISTE: Kim-Oliver Tietze (Mowgli), Hamburg

Wölflingszeichnungen: Anja Boneberger (stöpsel), Berlin

Zoospiel: Christiane Schwarz (Schlumpf), Kassel

Layout:

Ulla Frenzel (Penny), Berlin

Heinz Wenzel, Fabian Schütz (Theo), Lich

Herausgeber:

Bund der Pfadfinderinnen und Pfadfinder , BdP

Heinrich-Neeb-Straße 32, 35423 Lich

- Bundesarbeitskreis Wölflingsstufe -

Druck und Verlag:

Bund der Pfadfinderinnen und Pfadfinder Vertriebs GmbH

Unveränderter Nachdruck, Lich 2001 (Erstauflage 1995) ©