



WaldSpielPlatz

GeländeSpiel



Das Passwort



Fachdienst Soziales der
Stadt Bad Nauheim



Fachstelle Suchtprävention
ZJS für den Wetteraukreis



JUGEND & KULTUR e.V.



Gefördert durch das Bundesministerium für Ernährung, Landwirtschaft und Verbraucherschutz aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages.





Das Passwort

Gelände: KIKS UP Waldspielplatz

Anzahl: 2 Gruppen, max. 24 Personen

Leitung: 1 Person

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca.2 Stunde

Material:

- ✂ 30 Buchstabenkarten
- ✂ 2 Pläne, 2 Stifte
- ✂ Wortkarten (z.B. NASNAS, APPSEN, ANAP, usw.)
- ✂ 24 Stirnbänder in 2 Farben
- ✂ Material für 2 Gruppenquartiere
- ✂ 1 Schatzkiste

Vorbereitung:

- ✂ Material für Passwort im KIKS UP Büro abholen
- ✂ Schatz einkaufen und in Schatzkiste verstecken
- ✂ 2 Gruppenquartiere kennzeichnen
- ✂ Buchstabenkarten im Gelände verstecken.
(Achtung: 10 Verstecke sind auf den Plänen eingezeichnet)
- ✂ Bildung von 2 Gruppen; beide erhalten farbige Stirnbänder

Ziel:

Die Gruppen müssen ihr Passwort bilden, damit sie vom Spielleiter den Weg zum Schatz gezeigt bekommen.

Geschichte:

Hier im Goldsteinpark haben die Waldgeister ihre Zutaten für eine Zaubermahlzeit versteckt. Alle die sie essen werden glücklich und bekommen gute Laune. Das will jeder und schon viele haben danach gesucht und mussten traurig den Heimweg antreten. Wir können euch verraten, dass man geheime Passwörter braucht um die Karte für das gut gehütete Versteck zu finden. Seid ihr die schnellste Gruppe und löst das Geheimnis durch eure Passwörter?

Vorsicht, die andere Gruppe möchte auch gewinnen. Viel Erfolg!



Das Passwort

Spielablauf:

Jede Gruppe zieht bei der Spielleitung je nach Gruppengröße ein bis zwei Wortkarten. Beide Gruppen erhalten den gleichen Plan, auf dem zehn Orte eingetragen sind, an denen je ein Buchstabe zu finden ist. Weitere Buchstaben wurden im Gelände versteckt und müssen ohne Plan gefunden werden.

Die Gruppen starten aus ihrem Gruppenquartier heraus auch Buchstabensuche. Sobald jemand einen passenden Buchstaben findet, wird dieser um den Hals gehängt. Diese Person wird dann zum lebenden Buchstaben. Es darf nur ein Buchstabe umgehängt werden. Lebende Buchstaben können von der gegnerischen Gruppe gefangen werden. Wird jemand gefangen genommen (mit Berührung), muss diese Person zur Befreiung ihren Buchstaben abgeben. Wer den Buchstaben bekommt hat 20 Sekunden Zeit, sich aus dem Staub zu machen.

Spielschluss:

Gewonnen hat die Gruppe, der es als erste gelingt, ihre Passwörter zu bilden. Dann müssen die lebenden Buchstaben in der richtigen Reihenfolge nebeneinander stehen und bei der Spielleitung erscheinen. Jetzt zeigt der Spielleiter der Gewinnergruppe das Versteck der Schatzkiste. Natürlich teilt die Gewinnergruppe ihren Schatz unter allen Kindern gerecht auf.

Spielleitung:

Eine Person, die sich an einem zentralen Ort im Gelände aufhält und darauf achtet, dass die wenigen Regeln eingehalten werden.

Bemerkung:

Wir haben dieses Spiel für unterschiedliche Gruppengrößen vorbereitet. Die Spieldauer verkürzt sich, je kleiner die Gruppen sind.

Es müssen jeweils so viele Buchstabenkarten versteckt werden, um damit die entsprechenden Wörter zweimal bilden zu können.

Die eingesetzten Wortkarten müssen entsprechend der Gruppengröße ausgewählt werden.