



Spiele

Spionage-Spiel

1. Spielidee

Sechs Gruppen lösen im Verlauf des Spieles je vier Aufgaben. Mit dem Lösungswort können sie gemeinsam die Zahlenkombination eines Piloten-Koffers knacken.

2. Ziel des Spieles

Alle sechs Gruppen müssen ihre Aufgaben erfüllen, damit die Gruppen gemeinsam die sechs Zahlen für die Kombination des Pilotenkoffers nennen können.

3. Vorbereitung

Sechs Gruppen werden gebildet, ein Pilotenkoffer wird mit Preisen bestückt, Bibeln werden ausgeteilt und Aufgaben werden vorbereitet.

4. Aufgaben

Im Verlauf des Spieles hat jede der sechs Gruppen die Aufgabe, ein Lösungswort herauszufinden, das vier Buchstaben hat. Das Lösungswort ist immer eine Zahl zwischen 0 und 9, die in ausgeschriebener Form vier Buchstaben hat (z. B. NULL, EINS, ZWEI, DREI, VIER, FÜNF, ACHT und NEUN). Mit Hilfe dieser Lösungswörter stellt der Spielleiter sechs Zahlen am Pilotenkoffer ein (zwei Schlösser mit je drei Zahlen). Der Koffer lässt sich nur dann öffnen, wenn alle Gruppen die richtige Zahl herausgefunden haben.

Die Aufgaben für die vier Stationen, die alle Gruppe durchlaufen müssen, können individuell auf die Gruppe abgestimmt werden. Mögliche Aufgaben wären:

- Suche den x. Buchstabe in einem vorgegebenen Text.
- Den nächsten Buchstaben bekommst du in der ...straße/Hausnummer.
- Suche den x. Buchstabe in z. B. 1. Mose 20.
- Suche eine Geheimschrift, die Teile findet ihr in ... und der x. Buchstabe ist gesucht.
- Suche den x. Buchstaben des Straßenschildes ...

Hier bieten sich noch weitere Aufgabenstellungen an. Ziel der Aufgaben ist es immer, vier Buchstaben zu ermitteln, die in der richtigen Reihenfolge das Lösungswort (eine vierstellige Zahl zwischen 0 und 9) ergeben.

5. Spielende

Wenn alle Gruppen ihre Lösungswörter herausgefunden haben, kann der Koffer geöffnet werden. Im Koffer befinden sich kleine Überraschungen für die Teilnehmer oder Gegenstände, die im Jungscharräum gebraucht werden (neue Bibeln, Liederbücher, Kalender, Spiele, TT-Schläger ...)

Stefan Kloft, Dillenburg-Manderbach

