



Spiele

Die wilde Bilderrätselschnipseljagd

1. Spielidee

Den Spielern werden an einem zentral gelegenen Hauptlager Bilder gezeigt. An drei Stationen (Posten), die im Gelände verteilt sind, werden den Spielern Fragen zu dem Inhalt der Bilder gestellt. Können die Spieler die Fragen richtig beantworten, erhalten sie Siegpunkte.

2. Langfristige Vorbereitung

Aus Zeitschriften und Katalogen werden Bilder, möglichst im Format DIN A4, ausgeschnitten. Zu jedem Bild werden drei Fragen notiert, die die Spieler später beantworten müssen. Man kann nach Farben, Formen, Positionen, Kleinteilen oder Mengen fragen. 50 Bilder reichen für eine Spielzeit von 90 Minuten.

3. Konkrete Vorbereitung

Es werden drei Stationen (Posten) benötigt, die sich in einem abgegrenzten Gelände befinden. Die Größe des Spielfeldes richtet sich nach dem Alter der Mitspieler. Zentral wird auf dem Spielfeld ein Hauptlager eingerichtet. An jeder Station und am Hauptlager sollten zwei bis drei Mitarbeiter (Postenleiter) eingesetzt werden. Die Mitspieler werden in drei Gruppen aufgeteilt. Es bietet sich eine farbliche Unterscheidung (z. B. Rot, Gelb, Grün) an. Hierzu können den Gruppenmitgliedern farbige Armbänder ausgehändigt werden.

Die Postenleiter erhalten den Fragenkatalog für die Bilder, zudem bekommen sie ein Blatt, auf dem sie die Antworten der Mitspieler notieren können.

Am Hauptlager werden die nummerierten Bilder hinterlegt, die den Mitspielern später gezeigt werden.

4. Durchführung

Die Mannschaften werden gebildet und farblich gekennzeichnet. Die drei Gruppen der Mitspieler werden außerhalb des Geländes postiert. Auf ein vereinbartes Signal hin beginnt das Spiel und die Gruppen müssen zuerst das Hauptlager suchen. Dort wird ihnen ein Bild gezeigt und die Bildnummer auf einem Zettel notiert, der dem Mitspieler ausgehändigt wird. Jetzt muss er eine der drei Stationen finden. Dort angekommen gibt er seinen Zettel mit der Bildnummer ab und bekommt die drei Fragen zu dem Bild gestellt. Die richtige Beantwortung der Fragen wird vom Postenleiter notiert. Nun muss der Mitspieler zurück zum Hauptlager laufen. Dort wird ihm ein neues Bild gezeigt und zudem die Nummer der Station mitgeteilt, an der er die Fragen zum neuen Bild gestellt bekommt. Durch diese Maßnahme wird verhindert, dass ein Mitspieler immer zur gleichen Station läuft. Am Hauptlager darf sich der Mitspieler das Bild nur max. 20 Sekunden lang ansehen.

Eine Spielerweiterung ist in der Form möglich, dass man die Zettel mit den Bildnummern der anderen Mannschaften auf dem Weg zu den Stationen abjagen kann. Hierfür gäbe es dann Sonderpunkte.

Das Spiel endet mit einem akustischen Signal oder es wird vor Spielbeginn ein Zeitpunkt festgelegt, zu dem das Spiel beendet wird.