



ENTDECKER-WEGE

andersrum

SPIELREGELN:

Du denkst Dir einen Weg aus – und die MitarbeiterInnen vom Spielmobil und andere Kinder spielen ihn!

So geht es:

- Du bekommst von uns die Vorlagen für die einzelnen Stationen. Die kannst Du ausdrucken und ausfüllen.
- Dann denkst Du Dir einen Weg aus und informierst das Spielmobil, daß Du einen Weg auslegen willst.
- Wenn das Spielmobil einen Spiel-Termin mit Dir ausgemacht hat, hängst du die Karten auf Deinem Weg an die wichtigen Stellen (da wo man abbiegen muß oder ein Rätsel lösen muß). Du kannst die Karten mit Klebeband oder Reißnägeln befestigen. Bitte achte darauf, daß Du die Karten nicht an Privateigentum hängst! Du kannst auch Pfeile mit Kreide auf den Boden malen.
- Die Spielmobiler sagen Dir, wann sie den Weg spielen werden (vielleicht kannst Du sie ja heimlich beobachten...) und melden sich bei Dir, wenn sie Deinen Weg geschafft haben.

Die Sache mit den Rätseln:

Du mußt Dir nicht unbedingt ein Rätsel ausdenken. Du kannst auch einfach den Buchstaben, den man sammeln muß, auf die Stationenkarte schreiben.

Die Sache mit dem Verschlüsselungscode:

Du mußt deinen Lösungssatz auch nicht verschlüsseln. Dabei muß man nämlich ganz schön um die Ecke denken!

Wenn Du den Satz trotzdem verschlüsseln willst, nutze am besten diesen Code:

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M |
| N | O | P | Q | R | S | T | U | V | W | X | Y | Z |

Den mußt Du dann aber auch auf die letzte Karte kopieren, daß die Mitspieler den Satz auch entschlüsseln können!

Wann wird aufgeräumt?

Wenn die Spielmobiler den Weg geschafft haben und sich bei Dir gemeldet haben, solltest Du die Karten spätestens nach 3 Tagen wieder einsammeln. Spätestens am 21.6. sollte nichts mehr hängen.

Und jetzt: Viel Spaß beim Auslegen Deines Entdeckerwegs!



Eine Aktion vom Spielmobil!

www.spielmobil-sindelfingen.de

Das Spielmobil ist eine Einrichtung des
Stadtjugendring Sindelfingen e.V.

