

# DIE SCHATZSUCHE FÜR DEINEN KINDERGEBURTSTAG



© 2022 des Titels »Feuerwehrmann Sam — Die Schatzsuche/Schnitzeljagd für deinen Kindergeburtstag« (ISBN 9783742320810) by riva Verlag, Münchner Verlagsgruppe GmbH, München. Nähere Informationen unter, www.m-vg.de

### ANLETUNG



#### **SO GEHT DIE SCHATZSUCHE**

Üblicherweise wird eine Schatzsuche im Gelände gespielt: Eine Gruppe legt Hinweise und Irrwege aus. Wenn die zweite Gruppe alle Aufgaben richtig löst, wartet am Ende eine Belohnung, also ein Schatz auf sie.

Dieses Buch beinhaltet alles, was du für die Organisation einer Schatzsuche benötigst – egal, ob diese drinnen oder draußen stattfinden soll.

#### DAS SOLLTEST DU VORBEREITEN

#### Ein paar Tage vorher

- Schneide die Einladungskarten aus. Fülle sie aus und lasse sie den eingeladenen Kindern zukommen.
- Bereite die Schatzkiste vor: Das kann zum Beispiel eine hübsche Kiste mit Süßigkeiten für alle sein.

#### Ein paar Stunden vorher

- Schneide die Rätsel und die Schatzkarte aus. Möchtest du, dass jedes Kind einen eigenen Ausdruck der Rätsel bekommt, kopiere sie in der benötigten Menge. Dasselbe gilt für die Schatzkarte.
- Verstecke die Rätsel und notiere dir die Verstecke. Überlege dir dabei, welche Hinweise du auf die Verstecke geben möchtest (siehe Auflösung, Verstecke und Hinweise am Ende des Buches). Entscheide dich beim Verstecken der Hinweise für eine der beiden Varianten:
  - Die Kinder bekommen den Hinweis auf das nächste Versteck erst dann, wenn sie die Rätselaufgabe richtig gelöst haben.
  - Du legst den Hinweis auf das nächste Versteck zur Rätselaufgabe dazu. Die Kontrolle der richtigen Lösung findet dann erst am Schatz statt.



🦊 Schneide die Urkunden aus und fülle sie aus. Du kannst sie entweder am Ende an die Kinder verteilen oder sie direkt in die Schatzkiste legen.

#### EINE ABKÜRZUNG GEFÄLLIG?

Wenn du nicht alle zehn Rätsel verwenden möchtest, suche dir einfach die raus, die dir am besten gefallen. Vergiss nicht, die Schatzkarte und die Rätsel mithilfe von Washi Tape, Aufklebern oder Korrekturrollern entsprechend abzuändern.

#### Während der Schatzsuche

Lies zunächst die Einführungsgeschichte (siehe Auf geht´s zur Schatzsuche) laut vor und gib im Anschluss den Hinweis auf das erste Versteck.

Messen Stehe bereit, um die Lösungen zu überprüfen, die Hinweise auf die nächsten Verstecke zu geben oder Hilfestellung zu leisten.

#### **VARIANTE: DRAUSSEN SPIELEN**

Eine Schatzsuche kann man auch draußen spielen! Lege dafür die Rätsel am besten jeweils in einen Briefumschlag oder eine kleine Dose und verstecke diese nun in der Natur, zum Beispiel unter einem Stein, einem Blumentopf, in einem Astloch. Du kannst sie auch an Asten aufhängen oder in ein Mauerloch legen. Gib dabei wieder Hinweise, wie man das Versteck finden kann. Hinweise können verschlüsselte Ortsangaben oder Wegweiser sein.

#### Ideen für Ortsangaben:

Astloch: Hier würden Vögel gern brüten.

An der Wassertonne: Hier könnten Feuerwehrleute ihr Löschwasser holen.

#### Ideen für Wegweiser:

Bis zum Hydranten/zur Bank und dann x Schritte nach rechts/links.

Von der Haustür x Schritte Richtung Kirschbaum.

## TIPPS & TRICKS

#### DIE BESTEN VERSTECKE IN DER WOHNUNG





Nicht nur Superhelden brauchen warme Sachen!

#### In der Spielzeugkiste



Hier kannst du dein eigenes Pontypandy bauen.

#### Im Schuhschrank



Feuerwehrleute stellen hier ihre Stiefel hin, aber alle anderen nutzen ihn auch.

#### Im Bett



Hier kann man von Abenteuern träumen.

#### lm Bücherschrank



Hier findest du spannende, lustige oder abenteuerliche Geschichten.

#### Zwischen den Sofakissen



Hier kann man prima kuscheln.

#### Im Ofen



Achtung! Wird es hier zu heiß, heißt es: Einsatz für Feuerwehrmann Sam!

#### Im Schrank zwischen den Töpfen



Lust auf Nudeln? Dann musst du hier ran.

#### Im Vorratsschrank



Auch Helden haben Hunger!

#### Im Garten/Auf dem Balkon



Ob mit Feuerwehrschlauch oder Gießkanne – hier ist Wasser gefragt.

#### Im Kühlschrank



Ist die Tür geschlossen, herrscht hier Dunkelheit. Öffnet man die Tür, leuchtet ein Licht.

#### Hinter dem Duschvorhang



Hier findest du die Feuerwehrleute nach dem Einsatz.

#### Unter dem Fußabtreter



Wird immer mit Füßen getreten, doch wenn er fehlt, dann vermisst man ihn.

#### In der Garage



Hier wohnt das Auto.

### SPIELE FÜR KLENE PAUSEN

Die Schatzsuche wird noch abwechslungsreicher, wenn du zwischendrin mit den Kindern kleine Spielpausen einlegst. Hier findest du ein paar Anregungen.

#### An die Schuhe, fertig, los!

Beliebige Anzahl von Kindern

🖊 Materialien: Zeitungspapier, Decke zum Abdecken des Schuhhaufens

Bei einem Einsatz müssen sich die Feuerwehrleute blitzschnell anziehen. Deshalb stehen ihre Schuhe immer bereit. Bei diesem Spiel dreht sich auch alles darum, blitzschnell Schuhe anzuziehen. Nur ist die Schwierigkeit, dass alle Schuhe der Gäste kunterbunt durcheinandergewürfelt auf einem Haufen liegen. Sammle die Schuhe aller Kinder und lege sie durcheinander auf einen Haufen. Wird drinnen gespielt, leg am besten Zeitungspapier drunter. Decke den Haufen mit einer Decke zu. Jetzt muss sich jedes Kind so schnell wie möglich seine beiden Schuhe suchen und anziehen! Fertig zum Einsatz!

#### Licht im Dunkel

Beliebige Anzahl von Kindern

Materialien: Taschenlampe

In einem abgedunkelten Raum sitzen die Kinder auf dem Boden im Kreis, ein Kind steht in der Mitte. Die Kinder im Kreis halten ihre Hände auf dem Rücken und geben sich hinter dem Rücken die Taschenlampe weiter. Irgendwann schaltet ein Kind die Taschenlampe kurz ein und schnell wieder aus. Hat das Kind in der Mitte das Kind mit der Taschenlampe erkannt? Dann nennt es seinen Namen. War der Name richtig, kommt das »erwischte« Kind in die Mitte.

#### Feuer, Wasser, Kaugummi

Beliebige Anzahl von Kindern

Viel Platz zum Herumrennen

Feuerwehrleute müssen schnell reagieren und auf Kommandos hören. Darauf kommt es auch in diesem Spiel an. Zunächst laufen alle Kinder durcheinander im Raum umher oder auf einem Platz im Freien. Rufen die Spielleiterin oder der Spielleiter ein Kommando, führen die Kinder die verabredeten Dinge aus: »Feuer!«: Alle Kinder tun so, als ob sie einen Löschschlauch auf ein Feuer halten und Wasser versprühen.

»Wasser!«: Die Kinder bringen sich vor dem Wasser auf etwas Kniehohem in Sicherheit, etwa auf einem Stuhl, einer Bank oder einem Stein.

»Blitz!«: Alle Kinder legen sich flach auf den Boden.

»Kaugummi!«: Alle Kinder finden sich zu einer großen Gruppe zusammen und kleben aneinander wie Kaugummi.

Mit dem Kommando »Weiter« laufen alle wieder umher und lauschen auf das nächste Kommando. Als Auflockerung kann zwischen den Kommandos auch Musik gespielt werden.

#### Löschstaffel



Für mindestens vier Kinder



🖊 Materialien: zwei große Eimer, Plastikbecher, Wasser

Die Kinder stellen sich hintereinander an einem Startpunkt auf. Dort steht ein mit Wasser gefüllter Eimer bereit. Auf ein Startsignal hin nimmt das erste Kind den Becher, schöpft ihn voll Wasser aus dem Eimer und trägt den Becher zur Ziellinie. Dort steht ein zweiter, leerer Eimer bereit. Das Kind gießt den Inhalt des Bechers hinein und rennt schnell zur Gruppe zurück. Dort übergibt es den Becher an das nächste Kind, das wieder Wasser schöpft und zum Zieleimer bringt. So geht es immer weiter. Wie lange dauert es, bis das Wasser des einen Eimers im anderen gelandet ist?

Variante 1: Das Team kann eine Kette bilden, wie beim echten Löschen im Notfall: Die Kinder stellen sich zwischen vollem Eimer und leerem Eimer in einer Kette auf. Das erste Kind füllt den Becher mit Wasser und gibt ihn an das nächste Kind weiter. So wird der Becher von Kind zu Kind bis zum leeren Eimer weitergereicht und dort ausgeleert. Das letzte Kind rennt mit dem leeren Becher wieder zurück zum Starteimer und füllt den Becher, der wieder durch die Reihe geht.

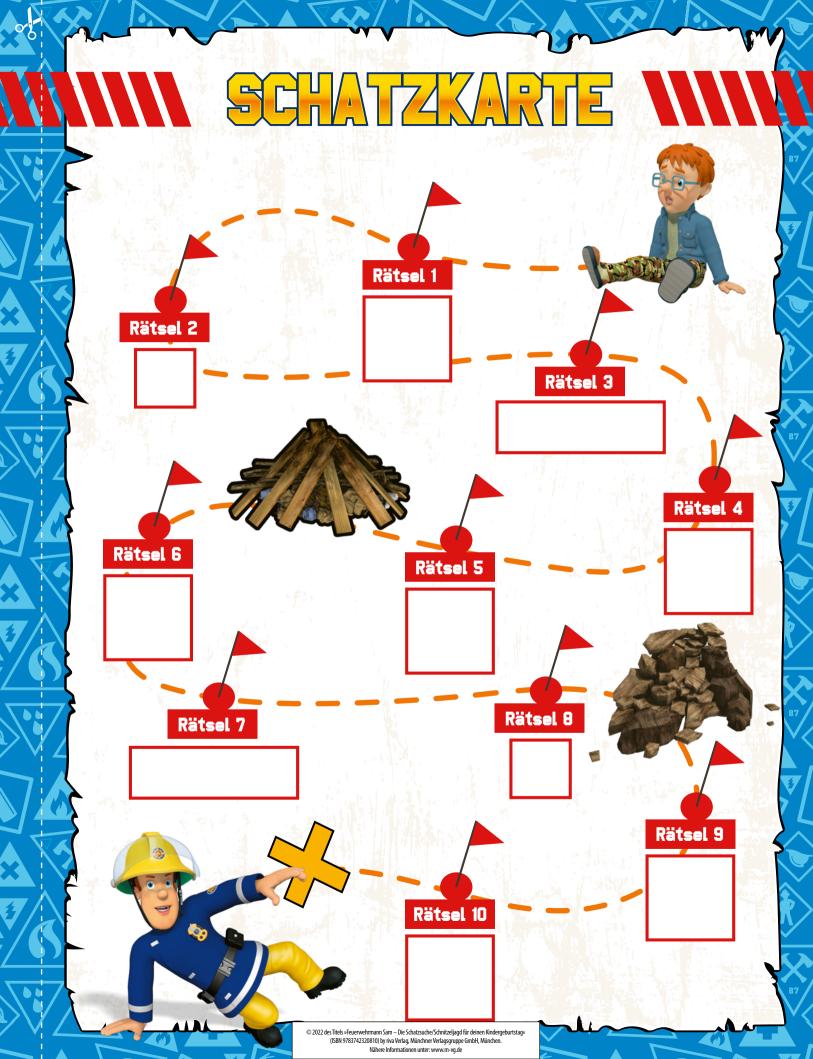
Variante 2: Das Spiel lässt sich auch als Wettstreit zwischen zwei Teams spielen. Dann braucht man vier Eimer und zwei Becher. Gewonnen hat das Team, das nach einer vorab festgelegten Zeit mehr Wasser im an der Ziellinie stehenden Eimer sammeln konnte.

Am besten draußen spielen!

# CROSSE SCHATZSUCHE IN PONTYPANOY

Norman Price ist aufgeregt! Bei einem Schulausflug hat er eine Schatzkarte gefunden. Um herauszufinden, wo der Schatz versteckt ist, muss er zehn Rätsel lösen. Mit jeder richtigen Lösung kommt er ihm ein Stückchen näher. Sofort macht sich Norman auf den Weg. Doch gleich zu Beginn verläuft sich Norman und muss von Feuerwehrmann Sam gerettet werden. Nun begeben sie sich gemeinsam auf Schatzsuche. Dabei können sie aber noch Hilfe gebrauchen. Den Schatz wollen die beiden natürlich mit ihren Begleitern teilen. Seid ihr bei der Schatzsuche dabei und helft Norman und Sam beim Knobeln, Raten und Suchen? Löst gemeinsam die Rätsel und tragt die Antworten in die Schatzkarte ein. Viel Spaß!









## MANNA RÄTSEL 1 MMMM

#### **FINDET DEN WEG!**

Auweia! Bei einem Ausflug hat sich Norman von der Gruppe entfernt und ist verschwunden. Sarah und James rufen ihren Onkel Sam, der sich auf die Suche macht. Könnt ihr ihm helfen, den richtigen Weg zu Norman zu finden? Tragt das richtige Symbol in die Schatzkarte ein.





# RATSEL 2 WWW.

#### **SCHAUT GENAU HIN!**

Huch, was ist denn da schiefgelaufen? So wie rechts sieht Feuerwehrhund Schnuffi doch gar nicht aus. Könnt ihr alle Unterschiede zwischen den beiden Bildern finden? Wie viele sind es? Tragt die Zahl in die Schatzkarte ein.







## NI RÄTSEL 3 NINT

#### **WAS IST DENN DAS?**

Bei einem Einsatz mit Wallaby 1 fliegt Tom übers Meer und kann nur undeutlich erkennen, was dort unten im Wasser schwimmt. Könnt ihr ihm helfen, das Tier zu erkennen? Tragt das Lösungswort in die Schatzkarte ein.

