

SUCH & FIND - GELÄNDESPIEL



Draußen werden mehrere Filmdosen versteckt. Der Fundort wird auf der **Such & Find – Karte** verzeichnet und mit wenigen Worten beschrieben. Die Teilnehmer suchen in kleinen Gruppen die Filmdosen anhand der Karte und der Beschreibung. Die Reihenfolge beim Aufsuchen der Dosen ist hierbei beliebig. Sie lösen die Aufgabe im Inneren und notieren sich das Symbol der richtigen Lösung auf ihrer **Such & Find – Spielkarte**. Zum Schluss knacken sie den Code mithilfe der **Such & Find – Codekarte**.

Für das Suchen und Finden der Dosen brauchen die Teilnehmer Grundkenntnisse im Kartenlesen. Die nähere Beschreibung des Fundortes kann anhand eines Fotos, einer markanten Wegmarke, bestimmter Bäume oder Pflanzen, Himmelsrichtungen, Angaben von Schritten und Gradzahlen, usw. erfolgen. Je nach Kenntnisstand und Vorwissen der Teilnehmer und dem Thema, das man nebenbei erlernt, wiederholt und festigt: Baumkunde, Orientierung, Kompass, etc.

Variante für Jüngere: Die Kids bekommen einen Hinweis auf die erste Dose. Sie finden in jeder Dose den Hinweis auf den Fundort der nächsten Dose. Hier ist die Reihenfolge festgelegt und die Gruppen müssen mit Abstand starten oder jede Gruppe erhält eine eigene Route.

Für den Inhalt der Dosen eignen sich Fragen zu biblischen Geschichten, einem bestimmten Tier, Outdoorwissen oder welches Wissen man sonst gerne wiederholen oder auffrischen möchte. Aufgaben und kurze Spiele können ebenso Inhalt sein. Der Phantasie sind hier keine Grenzen gesetzt.



Vorbereitung

Da die **Filmdosen** draußen versteckt werden, wo sie theoretisch jeder finden und mitnehmen kann, empfiehlt es sich, alle Dosen mit einer Aufschrift zu kennzeichnen. Ein bedrucktes Papier von 2 cm x 10 cm Größe komplett mit Tesastreifen auf die Filmdose geklebt, ist sogar wasserfest.

Bitte Dose ganz hier lassen.
Sie gehört zu einem Spiel
der Plöner Seeschwalben.
DANKE! DANKE! DANKE!



www.ploener-seeschwalben.de

1

Bitte Dose ganz hier lassen.
Sie gehört zu einem Spiel
der Pfungstädter Füchse.
DANKE! DANKE! DANKE!



Du willst mitspielen?
Dann melde dich!
[pfadfinder@stadtmission-
pfungstadt.de](mailto:pfadfinder@stadtmission-pfungstadt.de)
Tel.: 06157 850177



Für den Inhalt der Dosen werden die Aufgaben, Fragen oder Rätsel auf kleine Zettel geschrieben oder gedruckt, dann gefaltet und gerollt in die Dosen verpackt. Hier seht ihr zwei Beispiele, das eine zur Heilsgeschichte, das andere zu den zehn Geboten.

1. Am Anfang schuf Gott den Himmel und die Erde.
Und alles, was er gemacht hatte, war sehr gut.
Zu guter Letzt schuf Gott den Menschen als sein

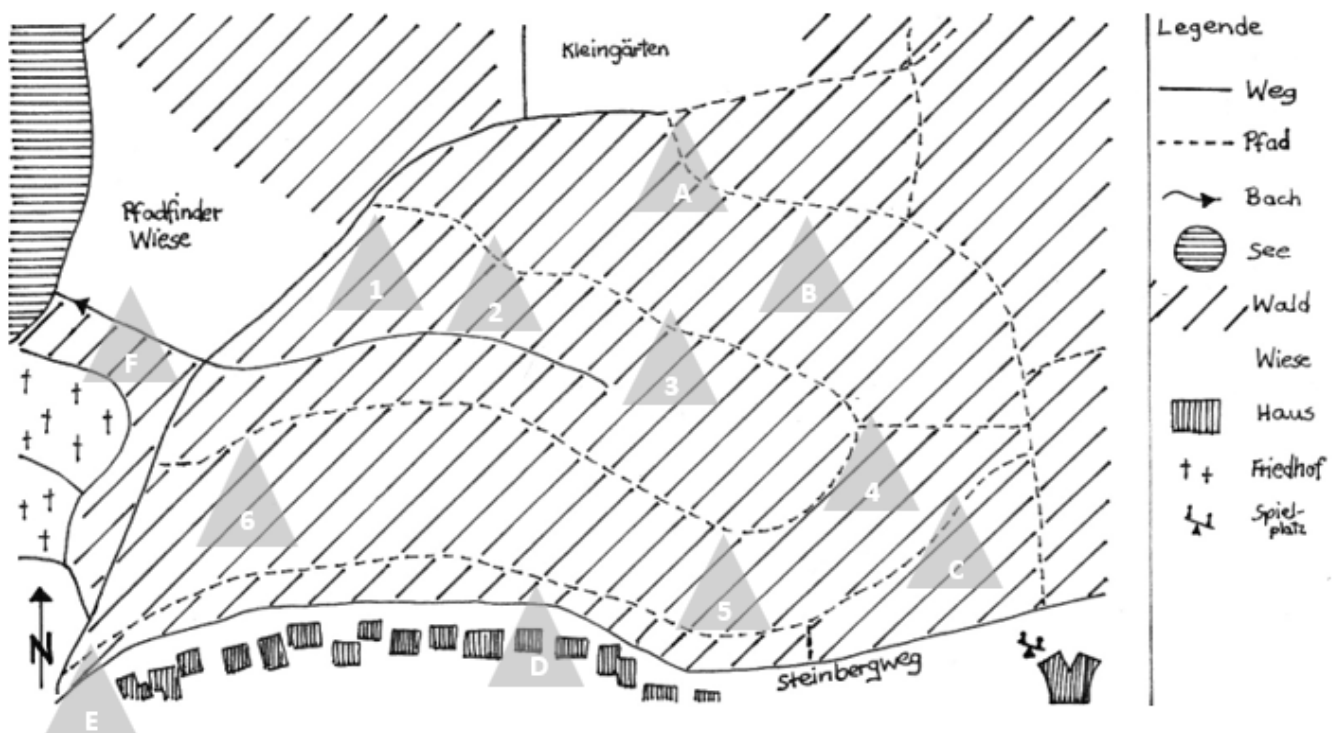
- ☐ Spiegelbild ☐
- ☐ Ebenbild ☐
- ☐ Abbild ☐



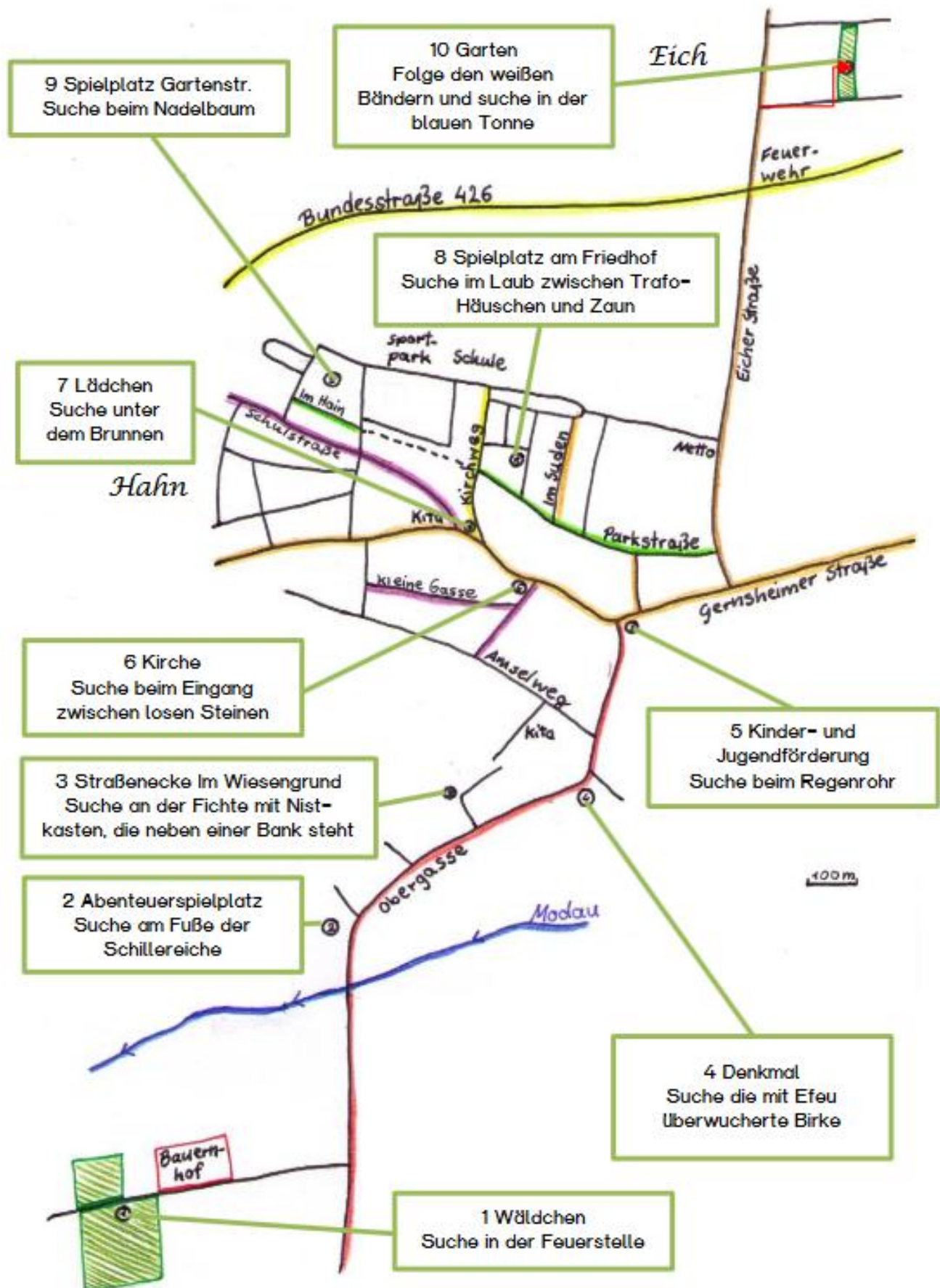
1. Mose 1, 26



Für die **Karte** muss das Gelände nach guten Verstecken abgesucht werden, die dem Alter und Können der Teilnehmer angemessen sind und eindeutig beschrieben werden können. Die Dosen sollten nicht jedem, der vorbeigeht, sofort sichtbar ins Auge fallen. Aber auch nicht so schwer versteckt sein, dass die Teilnehmer sie nicht mehr finden können. Eine passende open-street-map aus dem Internet kann in Word als Screenshot eingefügt werden und mit den passenden Hinweisen versehen werden. Je nach Gelände und Können kann auch ein eigenes Kroki angefertigt werden. Karten lassen sich mit etwas Geschick von Bildschirmen abpausen. Dann markieren die Fundorte und geben zu jedem Fundort eine nähere Beschreibung. Diese kann anhand eines Fotos, Adressen, einer markanten Wegmarke, bestimmter Bäume oder Pflanzen, Himmelsrichtungen, Angaben von Schritten und Gradzahlen, usw. erfolgen. Die Beschreibungen orientieren sich am Kenntnisstand und Vorwissen der Teilnehmer und dem Thema, das man nebenbei lehren, wiederholen und festigen möchte. Zwei Kartenbeispiele, eines sogar mit Beschreibung sind nachfolgend abgebildet.



Karte der Verstecke



Auf der **Such & Find – Spielkarte** trägt die Gruppe nach und nach ihre Lösungen der einzelnen Fragen ein. Entweder als ganze Antwort oder als Lösungsbuchstaben oder -zeichen bei der entsprechenden Nummer. Damit die Kids das Lösungswort nicht vorzeitig erraten, empfehle ich die Lösung zu codieren.



PEC Stamm 11-03



Pfungstädter Füchse

Spielkarte

Such&Find Karte

Name:

Adresse:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

SUCH & FIND ~ SPIELKARTE

Gruppe / Namen:

Station	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Zeichen											
Lösung											

Sucht die Filmdosen anhand der Karte, löst die Aufgaben mithilfe der Bibel, trägt das richtige Symbol ein, knackt den Code und findet die Lösung.

SUCH & FIND - CODEKARTE

C F O G E J K L F O F L E J J

A	B	C
D	E	F
G	H	I

J	K	L
M	N	O
P	Q	R

T	S	U
V		

X	W	Y
Z		

Π	□	Γ	⊥	V	∟	□	V	L	Π	Γ	L	Π	>	□
H	E	I	L	S	G	E	S	C	H	I	C	H	T	E

Knackt den Code! Schlagt eure Lösung in der Bibel nach!
Lernt den Vers gemeinsam auswendig!



Eine bereits gespielte Version mit Fragen zur Heilsgeschichte – Das ist Gottes guter Plan für eine intakte Beziehung des Menschen zu Gott – steht im Folgenden zur Ansicht zur Verfügung. Zur Beantwortung der Fragen ist es sinnvoll, jeder Gruppe eine Bibel mitzugeben. Die Kids sollten auch wissen, wie sie eine bestimmte Bibelstelle im Text finden. Zur Codierung habe ich den Freimaurercode und römische Zahlen genutzt. Als Lösungswort erhält man „JOHANNES316“, was der Bibelstelle Johannes 3, 16 entspricht.

1. Am Anfang schuf Gott den Himmel und die Erde. Und alles, was er gemacht hatte, war sehr gut. Zu guter Letzt schuf Gott den Menschen als sein

- ☐ Spiegelbild ☐
- ☐ Ebenbild ☐
- ☐ Abbild ☐



1. Mose 1, 26

2. Gott vertrieb seine geliebten Geschöpfe aus dem perfekten Paradies, weil beide vom verbotenen Baum gegessen hatten. Aber Gott versprach ihnen einen Nachkommen, der der bösen Schlange, dem Satan,

- ☐ den Kopf zertreten wird ☐
- ☐ das Rückgrat brechen wird ☐
- ☐ den Schwanz abschlagen wird ☐



1. Mose 3, 14-15

3. Gott erwählt den 75-jährigen, kinderlosen Abraham und verspricht ihm, dass er der Stammvater eines großen Volkes wird. Abraham glaubte Gott. Deshalb werden alle anderen Völker der Erde durch Abraham

- ☐ erobert werden ☐
- ☐ verflucht werden ☐
- ☐ gesegnet werden ☐



1. Mose 12, 1-3

4. Abrahams Enkel Jakob erkämpft sich auf dem Rückweg in seine Heimat am Fluss Jabbok Gottes Segen und erhält von Gott einen neuen Namen. Wie heißt Jakob mit seinem neuen Namen?

- ☐ Israel ☐
- ☐ Edom ☐
- ☐ Kanaan ☐



1. Mose 32, 29

5. Nachdem das Volk Israel in der ägyptischen Gefangenschaft mächtig gewachsen war, befreite Gott sein Volk. Er schloss am Berg Sinai einen Bund mit ihnen. Wie heißt der Vertrag, den sie abgeschlossen haben?

- ☐ Segen und Fluch ☐
- ☐ Die christliche Haustafel ☐
- ☐ Die zehn Gebote ☐



2. Mose 20,1-17

6. Der gutaussehende Hirtenjunge David wird vom greisen Propheten Samuel zum König von Israel gesalbt. Gott bestätigt Davids Königtum und verspricht,

- ☐ dass David immer siegreich sein wird ☐
- ☐ dass Davids Königtum für immer bestehen wird ☐
- ☐ dass David Gott einen herrlichen Tempel bauen wird ☐



2. Samuel 7,16

7. Israel wird erobert und jahrhundertlang von anderen Völkern unterdrückt. Es sehnt sich nach dem Retter, den Gott ihm durch die Propheten schon lange versprochen hat. Wer ist dieser Retter?

☐ Jesus Christus □
☐ Mohammed <
☐ Paulus J



📖 Lukas 2, 10-11

8. Jesus ist nicht nur als Retter für Israel gekommen, sondern für alle Menschen. Jesus starb qualvoll am Kreuz, um für meine und deine Schuld zu bezahlen. Warum tat er das?

☐ Weil er ein großes Drama inszenieren wollte >
☐ Weil er mich liebt, gerne vergibt und mein Freund sein will. V
☐ Weil er keine andere Wahl hatte. Jesus war seinen Anklägern und Henkern chancenlos ausgeliefert. ^



📖 Johannes 15, 12-14

9. Drei Tage nach dem Tod von Jesus geschah etwas Unglaubliches! Was war das für ein erstaunliches und einmaliges Ereignis?

☐ Der Vorhang im Tempel riss plötzlich von oben nach unten entzwei. V
☐ Es gab eine 3 Stunden dauernde, komplette Sonnenfinsternis. X
☐ Jesus ist von den Toten auferstanden und lebt. Seine Jünger haben ihn gesehen und angefasst, mit ihm geredet und mit ihm gegessen. III



📖 Matthäus 28, 5-7 und Lukas 24, 36-43

10. Heute lebt Jesus bei seinem Vater im Himmel. Aber an Pfingsten hat er uns seinen Stellvertreter geschickt. Dieser tröstet uns, hilft uns die Bibel zu verstehen, gibt uns Kraft, hilft uns zu beten und gute Entscheidungen zu treffen. Wer ist das?

☐ Der Heilige Geist I
☐ Der Apostel Petrus M
☐ Der Papst C



📖 Johannes 14, 26

11. Die Bibel beschreibt uns das ewige Leben bei Gott im Himmel an verschiedenen Stellen. Was wird es im Himmel nicht geben?

☐ Einen Fluss, in dem das Wasser des Lebens fließt IX
☐ Tod und Trauer, Klage und Schmerz VI
☐ Eine goldene Stadt mit vielen Wohnungen D



📖 Offenbarung 21, 4

12. Gott überlässt dir die Entscheidung, ob du an ihn glaubst, oder nicht. Die Bibel ist sein Wort. Darin steht, wie sehr er uns liebt. Was ist deine persönliche Antwort?

☐ Ja, ich glaube.
☐ Ich weiß nicht.
☐ Nein, ich glaube nicht.

Code auf Pfadfinderwiese



Zu guter Letzt hier noch die ausgefüllte Karte mit der Lösung.

SUCH & FIND - SPIELKARTE

Gruppe / Namen:

Lösung

Station	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Zeichen	┘	⊞	⌐	┘	⊞	⊞	⊞	V	III	I	VI
Lösung	J	O	H	A	N	N	E	S	3	1	6

Sucht die Filmdosen anhand der Karte, löst die Aufgaben mithilfe der Bibel, trägt das richtige Symbol ein, knackt den Code und findet die Lösung.

Für alle die dieses Geländespiel gerne nachspielen möchten, habe ich in weiteren Dateien zum Such&Find-Spiel die Vordrucke ohne Spezialisierung auf einen Stamm oder Verband im Downloadbereich abgespeichert. Siehe dazu folgende Dateien an:

- Such&Find Spielkarte
- Such&Find Codekarte
- Such&Find Fragen
- Such&Find Dosenbeschriftung