Fingerabdruck

Dieses Geländespiel ist eine Kombination aus Renn- und Taktikspiel, bei dem es gilt durch Fingerabdruck-Vergleich zu einem Lösungswort zu kommen. Lasst die Agenten los!

Material

- pro Gruppe 1 Fingerabdruck-Vorlage
- pro Gruppe 1 Morse-Alphabet zum Entschlüsseln
- kleine Fingerabdruck-Kärtchen mit Morse-Code (auf Rückseite in Gruppenfarben gekennzeichnet)
- Lebensbändchen
- Stoppuhren für Mitarbeiter in Basis-Stationen
- Stifte
- Markierung für Basis-Stationen der Gruppen (Absperrband)
- Markierung für Bierdeckelausgabe-Station
- Bierdeckel o.ä.
- Stöcke für Spezialagenten
- 1. Hilfe-Koffer

Vorbereitung

- Lösungssatz überlegen
- Morsealfabet anfertigen, mit dem der Lösungssatz verschlüsselt wird
- Morsealfabet je nach Gruppenanzahl vervielfältigen
- Unterschiedliche Fingerabdrücke sammeln und diese in einer Reihenfolge anordnen. Kopiere diese Vorlage je nach Gruppenanzahl.
- Nun schreibe in der ursprünglichen Vorlage die verschlüsselte Botschaft unter die Fingerabdrücke. Dabei stehen 1-2 Morsebuchstaben unter einem Fingerabdruck. Kopiere nun diese beschriftete Vorlage wieder je nach Gruppenanzahl (evtl. kannst Du sogar Papier in den Gruppenfarben verwenden). Schneide die Fingerabdrücke mit den zugehörigen Morsebuchstaben in kleine Kärtchen aus. Wenn Du kein farbiges Papier verwendet hast, dann musst Du die Kärtchen noch auf der Rückseite mit den jeweiligen Gruppenfarben markieren.
- Diese Kärtchen bekommen die Spezialagenten, die sich im Wald verstecken.
- Spielfeld abstecken (sollte vorzugsweise im Wald gespielt werden)
- Lebensbändchen herstellen (z.B. mit Krepppapier)
- Gruppenbasen und Bierdeckel-Ausgabestation markieren
- in Gruppenbasis bereitzulegendes Material: unbeschriftete Fingerabdruckvorlage, Stift, Morse-Alfabet (erhält der Mitarbeiter!)

Durchführung

- Die Teilnehmer werden in gleich große Gruppen eingeteilt. Sie sind Agenten, die sich auf Verbrecherjagd befinden.
- Jede Gruppe hat eine eigene Basis. In jeder Basis befindet sich 1 Mitarbeiter und auch Lebensbändchen.
- Jeder Spieler erhält vor Spielbeginn ein Lebensbändchen, das er auf die vom Spielleiter angegebene Art und Weise gut sichtbar an sich befestigt (z.B. in Hosentasche stecken).
- Spezialagenten (Mitarbeiter im Wald) haben Fingerabdrücke von den gejagten Verbrechern abgenommen. Diese Agenten verstecken sich allerdings im Wald und machen sich nur mit Klopfgeräuschen bemerkbar (klopfen z.B. mit Stock an Bäumen). Sie bleiben nicht an einem Ort stehen, sondern bewegen sich fort.
- Auf das Startsignal hin, begeben sich die Agenten auf die Suche nach den Spezialagenten. Hat ein Spieler einen ausfindig gemacht, bekommt er von ihm einen Fingerabdruck in seiner Gruppenfarbe. Kommen allerdings mehrere Spieler einer Gruppe gemeinsam zu einem Agenten, erhalten sie trotzdem nur einen Fingerabdruck. (Sonst wäre das Spiel zu schnell zu Ende.)
- Jeden Fingerabdruck gibt es für jede Gruppe nur 1 Mal. Sie sind gemischt, auf der Rückseite mit der jeweiligen Gruppenfarbe markiert und auf die Spezialagenten verteilt.
- Unter jedem Fingerabdruck stehen 1 oder 2 Morsezeichen, welche für Buchstaben oder Wörter des Lösungssatzes stehen.
- Der Spieler bringt den Fingerabdruck in seine Gruppenbasis. Dort können die Spieler anhand der Fingerabdruckvorlage herausfinden, an welcher Stelle des Lösungssatzes die Morsezeichen zu stehen haben.
- Die Morsezeichen müssen natürlich noch entziffert werden. Hier kommen die Bierdeckel ins Spiel: Parallel zu den Fingerabdrücken müssen nämlich noch Bierdeckel o.ä. gesammelt werden, welche stellvertretend für Zeit stehen.
- Pro Bierdeckel dürfen die Gruppenmitglieder 5 Sekunden lang versuchen, das Rätsel mithilfe des Morsecodes zu lösen. Allerdings hat der Mitarbeiter in der Basis den Code in seinem Besitz. Nur in Tausch mit Bierdeckeln gibt er den Morsecode für die erspielte Zeit heraus.
- Die Spieler dürfen immer nur einen Bierdeckel auf einmal transportieren.
- Die Spieler der verschiedenen Gruppen können sich gegenseitig ihre Lebensbändchen wegnehmen. Wurde einem Spieler das Lebensbändchen abgenommen, so muss er dem Angreifer seinen gesammelten Bierdeckel geben, sofern er einen transportiert. Fingerabdrücke können nicht abgenommen werden!
- Wurde einem Spieler das Lebensbändchen abgenommen, so muss er in seiner Gruppenbasis ein neues holen. Erst dann darf er sich wieder am Spiel beteiligen.
- Fingerabdrücke und Bierdeckel dürfen nicht gleichzeitig transportiert werden, außer der Bierdeckel wurde im Lebensbändchen-Kampf erworben.
- In die gegnerischen Gruppenbasen darf nicht eingedrungen werden!
- Das Spiel ist zu Ende, wenn eine Gruppe den vollständigen Lösungssatz herausgefunden und ihn zu dem Mitarbeiter in der Bierdeckel-Ausgabelstation gebracht hat.

Info: Dieses Geländespiel kann sowohl am Tag als auch in der Nacht gespielt werden. Allerdings blinken hier die Spezialagenten mit einer Taschenlampe statt zu klopfen und die verschiedenen Stationen müssen mit einem Licht versehen sein.

Mögliches Spielfeld

Spielfeld_Fingerabdruck

Fingerabdrücke

Fingerabdruecke

Quellennachweis

- Titelbild: Theresa Kluding
- aufgeführte Dateien: Theresa Kluding