

und erst später zu diesem zurückkommen. Er wird euch nicht beachten und euch nichts geben wenn ihr gleich wiederkommt.

4. Jeder Beduine hat genau ein Papyrusteilchen für euch.
5. Wenn ihr ein Kärtchen bekommen habt müßt ihr sofort zum Basislager rennen und es dort abgeben. Ihr dürft nicht mehrere Kärtchen bei euch tragen. Diese Regel hat den Sinn, dass die Kinder zuerst suchen und nachher die Kärtchen bekommen und anfangen zu entziffern.

Informationen

a) Vorbereitung:

- Das Gelände aussuchen.
- Mitarbeitern das Spiel erklären, damit sie in der Kleingruppe alle Fragen beantworten können. In der großen Gruppe ist zu wenig Aufmerksamkeit da
- Ein Schatz wird versteckt an einem markanten Ort der eindeutig zu beschreiben ist.
- Der Weg zu diesem Ort wird aufgeschrieben, in cca 6-10 Sinneinheiten zerlegt und auf ägyptisch übersetzt
- Das Alphabet muß vorhanden sein.
- Jeder „wilde Beduine“ bekommt für jede Gruppe eine Karte mit einem Fragment der Hieroglyphen. Wichtig: auf jeder Karte ist der Name der Gruppe geschrieben, damit er nicht einer Gruppe 2 gibt und eine andere Gruppe ohne bleibt.

b) Das Gelände wo sich die Mitarbeiter verstecken und rennen soll genau abgesteckt sein, nicht gefährlich für die Kinder und nicht zu groß, sonst werden sie zu schnell müde.

c) Es können auch Beduinen herumlaufen, die nichts bei sich haben.

d) Einer der Beduinen der so herumläuft kann sagen, wenn er gefangen wird – ich bin der Schriftgelehrte des großen Pharaos und kann alle Schriften entziffern.

Dieser Schriftgelehrte hat das Alphabet bei sich und zeigt es, er gibt es aber nicht her. So war es im Lager. Wenn das Spiel aber nicht am Jungscharzeltlager ist so kann mandann als Gruppe die Zettel zu ihm hinbringen und er gibt dann jeder Gruppe ein Alphabet, wenn sie ihn eingefangen haben.

e) Vor dem Grab, der Stelle, die gefunden werden soll kann der Grabwächter warten, und die erste Gruppe, die herzukommt, die empfängt er mit einem geheimnisvollen Spruch, prüft ihre Papiere und lasst sie dann suchen. Die nächste Gruppe darf dann nicht mehr den Schatz heben.

f) --> sehr gutes Geländespiel für große Gruppen- 10 Gruppen von je 7 Kindern haben mitgespielt.

--> Während die Kinder anfangen zu entziffern anhand der Hieroglyphenschrift können andere Gruppen aufholen

--> es ist ein Spiel ohne Gewalt, allein beim Laufen kann man ausrutschen.

--> die Kinder müssen immer beisammen bleiben, dadurch kann Streit aufkommen bei den Gruppen. Das muß man rechtzeitig schlichten.

--> die Mitarbeiter müssen fair sein den Gruppen gegenüber und nicht etlichen Gruppen die Zettel geben und andere abweisen.

--> wenn alle Gruppen fertig sind soll sich der letzte Mitarbeiter etwas schnellerfangen lassen um nicht Frust aufkommen zu lassen bei der letzten Gruppe die noch im Gelände herumirren muß

Bildnachweis

- Titelbild: Juropaarchiv, www.juopa.net