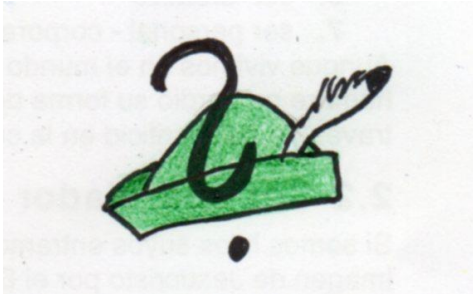


# Stadtspiel Robin Hood - Suchet und ihr werdet finden



Dieses Spiel wurde auf einem Zeltlager mit dem Thema "Robin Hood" gespielt, kann aber auf jedes andere Thema übertragen werden. Es geht darum, anhand eines Rätsels den Aufenthaltsort einer Person/eines Gegenstandes herauszufinden und diese(n) zu finden.

## Material

- pro Gruppe ein Blatt Papier mit den Rätseln/Aufgaben, die zum Lösungswort führen
- pro Gruppe ein Stift
- pro Gruppe ein Stadtplan
- evtl. etwas, um Spielbeginn und -ende zu signalisieren (z.B. Trillerpfeife)
- evtl. Preis für die Gewinner

## Vorbereitung

- Überlege Dir, in welcher Stadt du das Spiel durchführen willst.
- Überlege Dir den Zielort, wo die Kinder hinlaufen müssen und was sie dort finden sollen. Die Adresse oder der Name des Ortes ist das Lösungswort, das die Kinder anhand der Rätsel/Aufgabenstellungen herausfinden müssen. (z.B. Marktplatz)
- Aufgabenblatt/Rästel erstellen (je verstreuter die anzulaufenden Orte sind, desto länger die Spieldauer).
- Besorge pro Gruppe einen Stadtplan.
- Vor Spielbeginn wird der zu suchende Gegenstand versteckt oder es plaziert sich die zu suchende Person am Zielort.

## Beispiel für Rätsel

## Vorlage Lösungsblatt

[Vorlage Loesungsblatt](#)

## Ziel des Spiels

- Die Gruppen versuchen so schnell wie möglich das Rätsel zu lösen, um als erste den gesuchten Gegenstand oder die gesuchte Person zu finden.

## Durchführung

- Teile die Teilnehmer in Gruppen ein. Achte darauf, dass diejenigen, die sich gut in der Stadt auskennen, gleichmäßig auf die Gruppen verteilt werden.
- Jede Gruppe erhält einen Stadtplan, ein Aufgabenblatt und einen Stift.
- Sollte der Stadtplan den Spielern einmal nicht weiterhelfen können, dürfen sie natürlich auch Passanten ansprechen.
- Pro Gruppe sollte mindestens ein Mitarbeiter mitlaufen.
- Die Teilnehmer dürfen selbst entscheiden, in welcher Reihenfolge sie die anzulaufenden Posten erledigen.
- Die Gruppe, welche die gesuchte Person oder den gesuchten Gegenstand zuerst gefunden hat, gewinnt.
- Gibt es ein Stechen, so kann durch das im Beispiel verwendete Hausnummernrätsel evtl. ein Gewinner ermittelt werden. Die Gruppe, welche die richtige Hausnummer herausgefunden hat, gewinnt.

## Quellennachweis

- Titelbild: MariES
- aufgeführte Dateien: MariES