# Heimstunde Geheimschriften und Karte

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Ziel: | Die Kinder haben sich mit den verschiedenen Geheimschriften auseinandergesetzt und haben eine Geheimschrift entschlüsselt |  |
| Idee: | Schnitzeljagd durch das Messegelände oder durch das Heim |  |
| Methode: | Jede Patrulle erhält von einem Geheimagenten der Scout Intelligence Agency (SIA) einen Umschlag mit Anweisungen in einer Geheimschrift evtl. auch eine Karte des Spielgebiets | Einstieg ca. 10 Min |
| Die Patrullen entschlüsseln ihre Nachricht und folgen den Anweisungen (mit oder ohne Landkarte). Sie finden neue Nachrichten bzw. bekommen von weiteren Geheimagenten welche. Die Kinder folgen den Anweisungen und gelangen wieder zum Geheimagenten. (Nach den Anweisungen in den Nachrichten werden Punkte auf der Karte eingezeichnet und es ergibt nach der vierten Nachricht dann einen Sinn.) | Hauptteil ca. 50 Min |
| Die Patrullen können nur gemeinsam eine KOOP Aufgabe lösen um dem Superschurken das Handwerk zu legen  Zb.: Entschärfen einer Bombe, etc. | Ende 20 Min |
| Material: | * 4 Nachrichten für jede der vier Patrullen = 16 verschiedene Nachrichten plus Karte des Spielbereiches * Bombe / Apparatur |  |

Tabelle -