

Stempel kassieren

Sind alle Spieler zurück im Forscher-Hauptquartier? Prima, dann zeigt dem Spielleiter eure Auftragskarten und was beziehungsweise wo ihr es gefunden habt. Das Team mit dem jüngsten Spieler beginnt. Der Spielleiter entscheidet nach der folgenden Checkliste, ob ihr eure Aufträge richtig erfüllt habt:

Checkliste:

- X Genau lesen: Habt ihr die Aufgabe genau gelesen und das Richtige gesucht?
X Je ein Fundstück pro Auftragskarte: Manchmal kann es passieren, dass ihr mit einem Fundstück zwei Suchaufträge erfüllen könnt. Dann müsst ihr euch entscheiden!
X Am besten aus der Natur: Alle gefundenen Gegenstände sollen aus der Natur stammen...
X Fundorte zeigen oder genau beschreiben: Bei orangefarbenen Suchaufträgen müsst ihr dem Spielleiter zeigen...
X Im Zweifelsfall entscheidet der Spielleiter!

Für jeden richtig erfüllten Suchauftrag dürft ihr ein leeres Feld auf eurem Outdoor-Forscher-Ausweis abstempeln.

Tipp:

Denkt daran, das Stempelkissen anschließend wieder zu verschließen, damit es nicht austrocknet.

Legt alle eure Auftragskarten (auch unerfüllte) verdeckt unter den Stapel. Räumt eure Fundstücke wieder auf und bringt mitgebrachte Tiere in Sicherheit. Anschließend beginnt eine neue Runde.

Ende des Spiels

Wer zuerst acht Stempelabdrücke gesammelt hat, gewinnt das Spiel. Wer in der gleichen Runde beide Teams acht Stempelabdrücke erreicht, gibt es zwei Sieger! Ausgezeichnet: ihr seid erstklassige Outdoor-Forscher!

Variante ohne Spielleiter

Als fortgeschrittene Outdoor-Forscher könnt ihr vor dem Spiel entscheiden, auf einen Spielleiter zu verzichten. Die Variante eignet sich besonders für das Spiel zu zweit. Es gibt folgende Regeln: Einer von euch gibt mit der Trillerpfeife das Startsignal für die Suche... Variante ohne Spielleiter



1. Auftragskarten ziehen!

Auf einen Blick



2. Suchaufträge erledigen!



3. Forscher-Ausweis abstempeln und gewinnen!

Autoren: Christoph Puhl, Arno Steinwender
Grafik/Gestaltung: Melanie Dahmen
Redaktion: Christian Sachewitz, Anneli Ganser
Lektorat: Elke Vogel
Herstellung: Brigitte Merck
Fotos: Schatzkammer Peter Leenders, Schachtelboden, CREATAS, Auftragskarten: Fotolia.com

© 2015 moses, Verlag GmbH
moses, Verlag GmbH
Arnoldstraße 13d
47906 Kempen
CH: Dessauer, 8045 Zürich
www.moses-verlag.de
Art.-Nr.: 9714
Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

Die Inhalte dieses Spiels sind von den Autoren und vom Verlag sorgfältig erwogen und geprüft worden. Dennoch kann eine Garantie nicht übernommen werden. Eine Haftung der Verleger für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ist ausgeschlossen.
Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Erstickengefahr wegen verschluckbarer Kleinteile. Bitte die Hinweise aufbewahren.
Attention! Ne convient à un enfant de moins de 3 ans. Risque d'asphyxie à cause de petits éléments. A conserver!
Avvertenza! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocazione. Non è consigliabile il uso da piccole parti. Conservare le avvertenze.

moses.



Auf zur großen Outdoor-Forscher-Rallye!

Vorbemerkung

Liebe Eltern, liebe Erwachsene! Sie halten ein Outdoor-Spiel in Händen, das Ihr Kind dazu animieren soll, sich aktiv in der Natur umzusehen und die Vielfalt unserer Tier- und Pflanzenwelt zu entdecken. Beim Spielen erfährt man: Sich in der Natur zu bewegen macht Spaß!

Damit das gelingt, ist es wichtig, ein paar Grundregeln zu beachten.

Sie kennen Ihr Kind am besten und können leicht einschätzen, wie selbstständig es bereits in der Natur zurechtkommt. Bei jüngeren Kindern empfehlen wir, sie zunächst beim Spielen zu begleiten und so an einen verantwortungsvollen Umgang mit der Natur heranzuführen. Die Hinweise auf dieser Seite werden Sie und Ihr Kind dabei unterstützen. Am besten besprechen Sie diese gemeinsam vor dem ersten Spiel.

Wann spielt ihr das Expedition Natur Spiel?

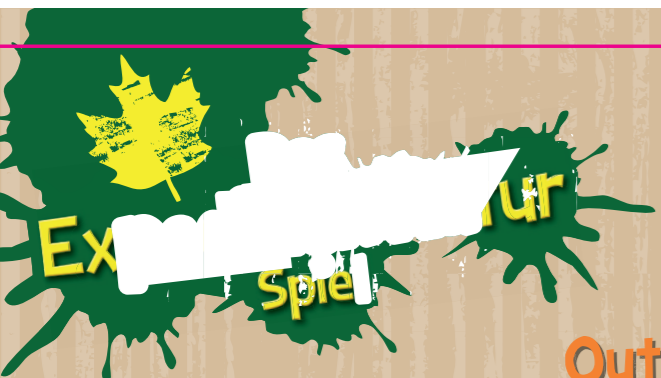
Eigentlich könnt ihr immer auf Expedition in die Natur gehen. Für dieses Spiel empfehlen wir aber die Zeit von April bis Oktober. Denn dann findet man viele Pflanzen und Tiere am leichtesten.

Echte Natur-Forscher-Profis können ihr Glück mit entsprechender Kleidung aber auch in der kalten Jahreszeit versuchen ...

Ein paar wichtige Regeln für Outdoor-Abenteurer!

- X Bewegt euch achtsam durch die Natur. Verletzt keine Pflanze unnötig. Reißt keine Pflanzen mit samt Wurzeln aus. Zertrampelt keine Blumen, hohen Gräser und Feldfrüchte.
X Seid vorsichtig im Umgang mit Tieren. Verletzt keine Tiere, ärgert und stört sie nicht. Berührt keine wilden oder verwundeten Tiere.
X Nehmt nichts in den Mund, was ihr nicht sicher kennt und vorher gründlich gewaschen habt!
X Berührt keine unbekanntes Pflanzen und Tiere. Sie könnten giftig sein. Berührt insbesondere keinen Tierkot oder Kadaver.
X Halten Abstand zu steilen Ufern und Böschungen. Passt auf, dass ihr nicht abrutscht!
X Hinterrast keinen Abfall. Müll gehört in den Abfallimer. Nimm alles, was ihr mitbringt, auch wieder mit nach Hause.
X Achtet auf wetterfeste Kleidung.
X Und wenn ihr wieder nach Hause kommt? Genau! Haltet euch an diese Regeln und vergesst sie nicht!

moses.



Auf zur großen Outdoor-Forscher-Rallye!

Nur in der Wohnung zu sitzen ist langweilig? Genau! Lasst euch bereit für die große Outdoor-Forscher-Rallye! Das Expedition Natur Spiel ist eine aufregende Schatzsuche an der frischen Luft. Entdeckt die verborgenen Seiten der Natur! Beweist Köpfechen, seht genau hin und seid schnell! So gewinnt ihr die Rallye im Handumdrehen.

Spielmaterial

- 100 Auftragskarten
1 Outdoor-Forscher-Ausweis-Block
1 Stempel mit Stempelkissen
1 Trillerpfeife
1 Sanduhr

Zusätzlich braucht ihr einen Stift.

Tipp:

Besorgt euch für jedes Team einen ausgewaschenen Joghurt-Becher. Darin könnt ihr Fundstücke sicher transportieren. Denkt daran, den Joghurt-Becher am Ende des Spiels wieder mitzunehmen.



Ziel des Spiels

Ihr versucht allein oder im Team bestimmte Dinge in der Natur zu entdecken. Wer zuerst acht Suchaufträge erfüllt, gewinnt das Spiel.

So macht ihr das Spiel startklar

Ein geeignetes Spielfeld finden

Grundsätzlich spielt ihr das Expedition Natur Spiel im Freien. Sucht am besten ein Gelände, das sehr vielseitig ist: mit unterschiedlichen Pflanzen und Bäumen - mit oder ohne Tümpel, Teich oder See. Das kann der eigene Garten, ein Park, ein Waldrand oder eine Wiese sein. Schlagt dort euer Forscher-Hauptquartier auf.

Der Deckel der Spielschachtel ist euer Spieltisch. Legt ihn auf eine ebene und trockene Stelle. Mischt die Auftragskarten und legt sie als verdeckten Stapel auf den Deckel. Stellt die Sanduhr neben den Stapel. Legt außerdem den Outdoor-Forscher-Ausweis-Block, die Trillerpfeife, den Stempel und das Stempelkissen dazu.

Spielleiter wählen

Wählt einen Spielleiter. Er entscheidet im Spiel, ob ihr die Aufträge richtig erfüllt habt. Das ist eine ganz schön verantwortungsvolle Aufgabe. Bittet in den ersten Partien einen Erwachsenen, die Rolle des Spielleiters zu übernehmen. Wenn ihr ein bisschen Erfahrung gesammelt und genügend Spieler zur Verfügung habt, kann das auch einer von euch machen.

Hinweis:

Der Spielleiter bleibt im Forscher-Hauptquartier und gehört zu keinem Team. Bei einer Revanche könnt ihr die Rollen wechseln.

Teams bilden

Bildet zwei Teams. Jedes Team sollte gleich viele Mitspieler haben. Wenn es nicht aufgeht, ist das nicht schlimm. Der jüngste Mitspieler geht dann einfach in das größere Team. Spielt ihr zu zweit, bildet jeder Spieler sein eigenes „Team“. Jedes Team bekommt ein Blatt vom Outdoor-Forscher-Ausweis-Block. Schreibt eure Namen darauf und legt das Blatt dann im Forscher-Hauptquartier bereit.

Schaut euch vor dem ersten Spiel die Auftragskarten an

Auf den Auftragskarten erfahrt ihr, was ihr im Verlauf des Spiels finden müsst. Sie haben unterschiedliche Farben und Symbole.

Grüne Karte (mit Symbol „Hand“): Ihr müsst den entsprechenden Gegenstand zum Forscher-Hauptquartier mitbringen.

Orangefarbene Karte (mit Symbol „Auge“): Ihr könnt den gefundenen Gegenstand nicht mitbringen! Er ist entweder zu groß zum Tragen oder ihr würdet euch, ein Tier oder eine Pflanze beim Transport verletzen. Merkt euch, wo ihr ihn gefunden habt. Ihr müsst den Fundort später euren Mitspielern zeigen können.

Foto: Es gibt euch einen Hinweis, wie ihr den Suchauftrag erfüllen könnt. Es ist aber eine Pflicht, genau das abgebildete Motiv zu finden.

Fragezeichen: Hier müsst ihr um die Ecke denken und kreativ werden. Denkt erst nach, wie ihr den Suchauftrag erfüllen könnt.

Tipp: Bei einigen Auftragskarten hilft euch der „Tipp“. So kommt ihr vielleicht schneller auf die Lösung.

Karten-Rückseite: Seid ihr neugierig geworden? Auf der Rückseite erfahrt ihr mehr zu dem jeweiligen Thema.



So wird gespielt

Das Spiel geht über mehrere Runden. In jeder Runde macht ihr Folgendes:

Auftragskarten ziehen

Beide Teams ziehen drei Auftragskarten vom Stapel. Entfernt euch ein paar Schritte vom gegnerischen Team und seht euch eure Auftragskarten an. Überlegt gemeinsam, welche Suchaufträge ihr in eurem ausgewählten Gelände am ehesten erfüllen könnt und welche nicht. Dann wählt ihr eine der drei Auftragskarten aus und gebt diese dem gegnerischen Team.

Lest euch auch die neue Auftragskarte genau durch.

Tipp:

Seid schlau und gebt die Auftragskarte ab, die euch am schwersten fällt. Aber Vorsicht: Natürlich wird euch auch das andere Team einen möglichst schweren Suchauftrag geben. Das Tauschen einer Auftragskarte ist aber Pflicht!

Suchaufträge erfüllen

Sind alle Spieler bereit, gibt der Spielleiter das Startsignal mit der Trillerpfeife.

Dann lauft ihr los und versucht so schnell wie möglich, die Suchaufträge auf euren drei Auftragskarten zu erfüllen. Lauft nicht zu weit weg! Bleibt immer in Hörweite! Dann könnt ihr das Signal der Trillerpfeife gut hören.

Tipp:

Wenn ihr in eurem Joghurt-Becher Tiere transportiert, achtet unbedingt darauf, dass sie nicht verletzt werden und noch Luft bekommen.

Ihr seid mit dem Suchen fertig? Dann schnell zurück zum Forscher-Hauptquartier - auch wenn ihr nicht alle Aufträge erfüllen konntet. Ihr könnt jederzeit entscheiden, die Suche abzubrechen. Aber gebt nicht zu früh auf: Denn nur für erfüllte Suchaufträge dürft ihr stempeln.

Schnappt euch die Trillerpfeife und pfeift einmal hinein! Mit dem Pfiff macht ihr dem gegnerischen Team klar: Die Zeit läuft ab jetzt! Ihr dreht die Sanduhr um. Nun hat das gegnerische Team noch eine Minute Zeit, um seine Suchaufträge zu erledigen.

Sobald die Sanduhr abgelaufen ist, pfeift ihr zweimal in die Trillerpfeife. Das ist das Schlussignal! Alle Spieler müssen sofort die Suche beenden und zum Forscher-Hauptquartier zurückkehren.

