

Spielanleitung:

Spielmeister erklärt das Spiel:

„Wir haben ein kleines Nachspiel für euch veranstaltet. Dafür versetzt ihr euch in die Rolle des verlorenen Sohnes aus dem Gleichnis, das Jesu den Gesetzesgelehrten und Pharisäern erzählte, nachdem sich diese beschwert hatten, dass Jesus auch die Zolleintreiber zu sich kommen ließ, die damals einen sehr schlechten Ruf hatten. Versetzt euch also nun in diese Rolle:

Ihr seid behütet und geborgen auf einem großen Bauernhof bei eurem Vater und Bruder aufgewachsen. Euch hat es nie an etwas gefehlt. Euer Vater ist sehr wohlhabend und liebt euch sehr. Aber ihr langweilt euch. Ihr wollt die Welt erkunden. Eines Tages bittet ihr euren Vater darum, dass er euch euren Anteil an der Erbschaft gibt, damit ihr die Welt bereisen könnt und Spaß haben. Euer Vater stimmt zu und teilt seinen Besitz in zwei. Einen Teil bekommt ihr. Einen Teil euer Bruder. Ihr verkauft alles, damit ihr Geld bekommt. Ihr reist in die Ferne und gebt großzügig euer Geld in Spielbuden und anderen Spelunken aus. Ihr feiert und habt Spaß, bis euch eines Tages das Geld ausgeht. Noch dazu bricht jetzt im Land auch noch eine große Not aus. Ihr geht also zu einem Bauern und der stellt euch an. Ihr bekommt kaum zu essen und euer Lohn ist spärlich. Ihr habt täglich viele verschiedene Aufgaben zu erfüllen.

Ihr sollt euch nun in 10 Gruppen zu (Teilnehmer/10) Leuten aufteilen. Jede Gruppe muss dann insgesamt 10 Aufgaben lösen. Ihr bekommt jetzt jeder eine andere Aufgabe. Wenn ihr diese gelöst habt, bekommt ihr das nächste Rätsel von einem Mitarbeiter/einer Mitarbeiterin. Um die Aufgaben zu lösen, müsst ihr ein bisschen outside-the-box denken und manchmal müsst ihr Dinge erst finden, die ihr zum Lösen der Aufgabe braucht. Wenn ihr ein Rätsel nicht lösen könnt, könnt ihr Hilfe und Tipps bei _____ bekommen. Wenn ihr alle 10 Rätsel gelöst habt, treffen wir uns wieder hier.

Ihr bekommt zum Start jetzt euer erstes Rätsel und ein Inventar, das ihr brauchen werdet: 4 Glassteinchen, die euch als Geld dienen. 1 Becher (und 1 Stück hartes Brot/Kracker/Keks)“

Start-Rätsel werden ausgeteilt:

Gruppe A bekommt Rätsel 1, Gruppe B bekommt Rätsel 2 usw.

Von der jeweiligen zugehörigen Station werden sie (nach erfolgreicher Ausführung der Aufgabe) dann immer eine Station weitergeschickt. Bei Station 1 bekommen sie Rätsel 2, bei Station 2 Rätsel 3 usw. Bei Station 10 bekommen sie Rätsel 1, damit sich der Kreis schließt.

Also muss jede Station mind. 9 Zetteln des nächsten Rätsels bei sich haben, um die hergeben zu können.

Wichtig ist, dass die MA bei den Stationen sicherstellen, dass es sich wirklich um ihr Rätsel handelt, weshalb die Konfis bei ihnen sind. Es sollte zwar nicht viel Verwechslungspotential geben, aber man sollte trotzdem aufpassen. Wenn sie wo nicht weiterwissen, sollten die Konfis wissen, dass sie zu einem MA gehen können, dessen Rolle quasi der Infopoint/Hilfsmensch ist. Dort bekommen sie Tipps und Hilfestellungen, wenn sie ein Rätsel nicht verstehen. Dieser MA hat die Übersicht über alle Stationen und die Lösungen zu allen Rätseln und sollte wissen, wo die jeweiligen Stationen am Gelände verteilt und zu finden sind. *Die Stationen sollten nicht zu nahe aneinander sein, damit sie nicht verwechselt werden können oder die Konfis bei anderen Gruppen abschauen können...*

Beschreibung der Stationen:

Station 1: 1 MA

Ein MA hält sich in der Nähe der Feuerstelle auf. Die Konfis müssen irgendwo Feuerholz (irgendein Geäst, Stöcke etc.) finden und zur Feuerstelle bringen, dort bekommen sie dann im Tausch Rätsel 2.

Station 2: 1-2 MA

Variante A) irgendwo am Gelände steht ein Kübel voll mit altem Brot. Sie müssen diesen finden und zu einem MA bringen, der (gut sichtbar und erkenntlich!) ein Stoffschwein bei sich hat oder ein Schild mit einem aufgemalten Schwein bei sich hat. Irgendwas, das eben als Schwein gut erkenntlich ist. Sobald sie den Kübel gebracht haben, bekommen sie im Austausch Rätsel 3. Ein zweiter MA muss dann den Kübel wieder zurückstellen für die nächste Gruppe.

Variante B) Sie bekommen am Anfang ein Stück hartes Brot ins Inventar (oder Kracker, Kekse, whatever) und müssen damit das Schwein füttern (Kuscheltier oder MA mit Schild/Maske mit Schwein drauf) Falls die das tun, bekommen sie Rätsel 3.

Station 3: 1 MA

Ein MA hält sich in der Nähe des beschriebenen Baumes (kann auch ein Fahnenmast o.ä. sein, muss halt in der Aufgabe dann anders spezifiziert sein) auf. Finden die Konfis den Baum/die Stange und umrunden ihn 3x, bekommen sie Rätsel 4.

Station 4: 1 MA

Ein MA (=Spielemaster, hat ein entsprechendes Schild o.ä.) ist bei einem Tisch mit Stiften und Bibeln (und evtl. Zetteln). Dort können die Konfis das auf ihrer Aufgabe aufgedruckte Rätsel lösen (im Idealfall mit Hilfe der Bibeln). Wenn sie das richtige Codewort („angenommen“) vorweisen können, bekommen sie Rätsel 5.

Station 5: 1 MA

Ein MA verkleidet sich als Bettler (mit Decken und Rassel-Tasse o.ä.). Die Konfis müssen ihm mind. 2 ihrer Steine geben. Tun sie das, bekommen sie Rätsel 6.

Station 6: 2 MA

2 MA sitzen an einem Tisch und spielen gut sichtbar (Würfel)-Spiele. Die Konfis müssen dazukommen und eine Runde mitspielen (Lasst euch irgendein Spiel einfallen... Bingo oder so mit Würfeln, muss aber schnell gehen) Erledigen sie das, bekommen sie (egal ob gewonnen oder nicht), Rätsel 7.

Station 7: 1 MA

1 MA mit Stoffschaf (oder gut sichtbarem Schild mit einem Schaf drauf) ist irgendwo, gut sichtbar und auffindbar. Die Konfis müssen mit ihrem Becher von irgendwo her (z.B. aus dem See) Wasser holen und zum Schaf bringen. Tun sie das, bekommen sie Rätsel 8.

Station 8: 1 MA

1 MA sitzt irgendwo mit ein paar entzündeten Teelichtern. Die Konfis müssen zu ihm kommen mit ihrem Rätsel und dann gemeinsam eines der Teelichter über eine gewisse Strecke (z.B. kleiner Slalom um Hütchen oder so) transportieren, ohne dass es ausgeht. Wenn es ausgeht, muss es neu entzündet werden und sie beginnen von vorn. Haben sie es geschafft, bekommen sie Rätsel 9.

Station 9: 2 MA (mind.)

2 MA haben Rechen/Schaukeln/Gartengeräte mit denen sie so tun, als würden sie am Feld arbeiten (vllt. noch Kopftücher auf oder so). Wenn die Konfis mit ihrem Rätsel zu ihnen kommen, müssen sie mit ihnen ein Lied gemeinsam singen (z.B. eins, das im GoDi am nächsten Tag sowieso gebraucht wird). Ist das erledigt, bekommen sie Rätsel 10.

Station 10: 1 MA

10 Eier (Schoko oder Plastik) werden (nicht allzu schwer auffindbar) am Gelände versteckt. Die Konfis müssen eines finden und zu Bauer Huber (= MA in Verkleidung (und evtl. mit grossem Namensschild)) Tun sie das, bekommen sie Rätsel 1.

Lösung Kreuzworträtsel:

			L	U	K	A	S					
S	C	H	W	E	I	N	E					
						G	E	L	D			
			Z	W	E	I						
			H	U	N	G	E	R	S	N	O	T
					G	O	T	T				
			F	R	E	M	D	E				
						M	I	T	L	E	I	D
					F	E	I	E	R	N		
		Z	O	R	N	I	G					