

Auf zur großen Outdoor-Forscher-Rallye!

Nur in der Wohnung zu sitzen ist langweilig? Genau! Also macht 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 Köpfchen, 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 keine Pflicht, genau das abgebildete Motiv zu finden.

Fragezeichen: Hier müsst ihr um die Ecke denken und kreativ werden. Denkt scharf 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.



