

Ausweg aus dem Zauberwald – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Ausweg_aus_dem_Zauberwald/

Archiviert am: 2025-09-19 21:32:59

Ausweg aus dem Zauberwald
ist ein Abenteuer, das in einer
[Heimstunde](#) (in 90 Minuten)
durchgeführt werden kann.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Material](#)
- [2 Zeitplan](#)
- [3 Geschichte](#)
- [4 Durchführung](#)
- [5 Anhang Material](#)

Material

- Morsealphabet (Anhang A)
pro Patroulle 1x gedruckt
- Für jede Patroulle sind die 5
zu entschlüsselnden Wörter
ausgedruckt (Anhang B) und
von Anhang A
auseinandergeschnitten
- Der Plan für das Labyrinth (Anhang C) wird viermal ausgedruckt und auseinandergeschnitten. 4 Exemplare für die
Labyrinth, 4 für die Leiter, die neben dem Labyrinth stehen
- Die Hinweise für das Labyrinth (Anhang D) werden zweimal ausgedruckt und auseinandergeschnitten
- Für jedes Kind eine Stimmungskurve (Anhang E)
- Für jedes Kind einen Stift für die Stimmungskurve
- Pro Patroulle eine Taschenlampe
- Verkleidung für die Waldmagierin
- Knicklichter und Seile zum Abstecken der 4 Spielfelder (Labyrinth)
- Mindestens 4 Leiter (für jedes Labyrinth eine Aufsicht)

Ausweg aus dem Zauberwald	
Art:	Abenteuer
Ziel:	Am Ende der Heimstunde weiß jedes Kind, was morse ist und wie man mit einer Taschenlampe morst. Jedes Kind kennt am Ende der Heimstunde zumindest die wichtigsten Morsezeichen (Punkte, Striche; also die Merkwörter EISH für die Punkte und TMOCH für die Striche)
Inhalt:	Morsezeichen, Merkwörter, Morzen mit Lichtsignal
Teilnehmer:	mind. 4 Patroullen
Leiter:	4-6
Ort:	Pfadfinderheim und Umgebung (Wiese, Waldstück)
Material:	siehe Materialliste
Dauer:	90 min
Vorbereitung:	

Zeitplan

Geplant für 2 Stunden (120 Min)

- Einstieg: 15 Min
- Hauptteil: 95 Min
- Schluss: 10 Min

Geschichte

Wir sind mit den Kindern durch den "Wald" gewandert, finden nun aber seit 3 Stunden keine Wege mehr auf der Karte. Wir erklären den Kindern, dass wir uns verlaufen haben und nicht mehr aus dem Wald herausfinden. Einer alten Legende nach kann man sich in solchen Situationen an die Magierin vom Wald wenden. Man erzählt sich allerdings, dass diese Magierin den Leuten Rätsel stellt, und erst nach deren Lösung gewährt sie die Hilfe. Vor 6 Jahren soll sie hilfeschuchenden Wanderern das letzte Mal Taschenlampen gegeben haben und sie mussten sich gegenseitig Worte zuleuchten, wenn man den Erzählungen glauben mag. Auf der Lichtung, auf der wir uns jetzt befinden, sollten wir Halt machen und uns auf die Aufgaben der Magierin vorbereiten. Auch wenn wir vom Wald reden, befinden wir uns während der gesamten Heimstunde im Garten unseres Pfadiheims.

Durchführung

Einstiegsspiel - Ich finde beim Wandern im Wald.... (10 Min)

Alle Kinder und Leiter stellen sich im Kreis auf.

Der erste (Leiter) beginnt mit: „Ich finde beim Wandern im Wald einen Fliegenpilz“, geht zu einem anderen Mitspieler im Kreis und stellt sich auf dessen Platz. Dieser Mitspieler ist dann als nächstes dran, geht dorthin, wo der erste den „Fliegenpilz“ gefunden hat und macht weiter: „Ich finde beim Wandern im Wald einen Fliegenpilz und einen Ameisenhägel“ und stellt sich zu einem anderen Mitspieler. Der ist dann als nächstes dran und so weiter.

Man muss sich also nicht nur merken, was die anderen bereits gefunden haben, sondern auch, wo sie diese Dinge gefunden haben.

Einstieg in die Geschichte (5 Min)

Leiter 1: Und auch hier geht es nicht hinaus. Jetzt gehen wir schon drei Stunden und finden die Wege auf der Karte nicht mehr. Ich wusste nicht einmal, dass der Wald so groß war. Was machen wir jetzt bloß?

Leiter 2: So wie ich das sehe, gibt es jetzt nur noch eine Möglichkeit. Ihr kennt doch sicherlich die Geschichte von der Magierin vom Wald?

Leiter 1: Nein, nie gehört.

Leiter 2: Auch nicht von den vielen Wanderern, die sich verirrt haben, und denen sie geholfen hat? Und von ihren seltsamen Aufgaben?

Leiter 1: Sie hilft Wanderern in Not? Das wäre doch genau das, was wir jetzt brauchen! Was für Aufgaben stellt sie den Leuten, die Hilfe suchen?

Leiter 2: Rätsel, der Legende nach. Zwei Wanderern soll sie mal Taschenlampen gegeben haben, und sie mussten sich gegenseitig Wörter zuleuchten!

Leiter 1: Meinst du Morsen?

Leiter 2: Durchaus möglich. Bevor wir sie also mit dem uralten Ruf um Hilfe bitten, sollten wir uns also vorbereiten.

Hauptteil - Erklärung Morsen (10 Min)

Erklärung für alle Kinder, danach Zusammenfinden in Patrullen. Früher waren Morsezeichen eine schnelle Art, Nachrichten über weite Distanzen zu übermitteln.

Morse besteht aus Punkten (kurz) und Strichen (lang). Jeder Buchstabe besteht nun aus einer Kombination aus Punkten und Strichen.

Für die Buchstaben, die nur aus Punkten und Strichen bestehen, gibt es einfache Merkwörter: Punkte: E-I-S-H- Striche: T-M-O-CH

Also E besteht aus einem Punkt – I aus 2 Punkten, S aus 3 Punkten usw. T aus einem Strich, M aus 2 Strichen ...

Für die restlichen Buchstaben gibt es Merkwörter - jede Silbe, die ein O-enthält, ist lang. Das Merkwort für A ist zum Beispiel An-ton. Die erste Silbe An enthält kein O und ist daher kurz (Punkt). Die zweite Silbe ton enthält ein O und ist daher lang (Strich). Das Morsezeichen für A ist daher: .- (Punkt Strich)

Siehe Anhang A. Jede Patrouille erhält das Morsealphabet (Anhang A)

Merken der Buchstaben (15 MIN.)

Die GuSp finden sich in ihren Patrullen zusammen und erhalten als Aufgabe, dass sie sich in der Patrouille gemeinsam das Morsealphabet merken. Wenn man die Buchstaben, die alle können sollten (EISH, TMOCH) abzieht, bleiben bei 6 GuSp pro Patrouille pro GuSp 3 Merkwörter über. ZB merkt sich GuSp 1 „Anton, Bodenbelag und Coca-Cola“. GuSp 2 merkt sich dann „Dorfkirche, Feldkanone und Großglockner“ usw. Das Wort Eis kann man auslassen, da es bei den beiden Merkwörtern EISH und TMOCH dabei ist.

Wörter des Rufes - Entschlüsseln einer Botschaft (10 MIN.) Jede Patrouille erhält eine Botschaft in Morseschrift und soll sie entschlüsseln, wenn möglich ohne dem Zettel mit dem Morsealphabet :-> Anhang B

Angeblich kommen mindestens 2 dieser 5 Wörter in dem Ruf vor, mit dem man die Waldmagierin herbeiruft...

Gegenseitiges zumorsen (10 Min) Welches Wort könnte noch in der Anrufung enthalten sein?

Jede Patrouille denkt sich ein Wort aus und morst dieses dann einer anderen Patrouille (die auch bereits so weit ist, im Idealfall, wenn alle Patrullen gleich schnell sind, morst man nach links das Wort und empfängt das Wort von rechts.)

Der uralte Ruf (10 Min) Nun muss jede Patrouille versuchen, den uralten Ruf herauszufinden. Es müssen 2 von den 5 Wörtern aus Anhang B verwendet werden und das Wort, das ihnen die andere Patrouille gegeben hat. Je kreativer der Ruf ist, desto wahrscheinlicher ist, dass uns die Waldmagierin wohlgesonnen ist! :-)

Präsentation der Rufe und Erscheinen der Waldmagierin (5 Min) Genug vorbereitet, es ist Zeit, dass wir die Waldmagierin rufen und sie bitten, uns zu helfen.

Leiter 2: Bevor wir die Waldmagierin anrufen, muss ich euch noch folgendes sagen: Wenn sie da ist, redet nur leise und verschreckt sie nicht, sonst könnte sie uns in die Irre führen!

Die Patrullen werden zusammengerufen und tragen ihre Rufe vor.

Die Waldmagierin erscheint (Ein Leiter/Eine Leiterin ist verkleidet)

Waldmagierin: Wer ruft mich noch so spät mit dem uralten Ruf?

Leiter 2: Kannst du uns den Weg hinaus aus diesem verzauberten Wald zeigen?

Waldmagierin lacht: Einen Weg werde ich euch zeigen, aber nicht euren eigenen. Kommt mit und teilt euch auf.

Das Labyrinth (35 Min) Die Waldmagierin teilt die GuSp in vier Gruppen (=Patrullen) auf und führt jede zu einem eigenen Spielfeld. 2 Gruppen sind immer in Sichtweite, aber doch relativ weit auseinander, sodass sie sich nicht gegenseitig hören können, sie gehören zusammen. Die anderen 2 Gruppen sieht man nicht oder nur sehr schlecht. Ab jetzt ist schreien verboten. Jede Gruppe erhält eine Taschenlampe. Je 2 Gruppen gehören zusammen. (Gruppe A und Gruppe B)

Das Spielfeld für Gruppe A ist ein 4x3 bzw. ein 5x3 Raster für Gruppe B. Im Anhang C ist ein Plan für das Labyrinth von Gruppe A und Gruppe B.

Hinweise und Zettel bei Gruppe A: Neben dem Labyrinth liegt ein Zettel mit „Labyrinth A“ Daneben liegt der Plan für Labyrinth B: Anhang C. zusätzlich ein verschlüsselter Hinweis (Anhang D): „Nehmt den Schlüssel „Kochtopf“ und legt ihn in das letzte Feld, um das Labyrinth zu verlassen. Jeder hat nur 3 Versuche“ Gegenstände bei Gruppe A: Kompass, Karte, Hammer, Spaten, Taschentuchpackerl

Hinweise und Zettel bei Gruppe B: Neben dem Labyrinth liegt ein Zettel mit „Labyrinth B“ Daneben liegt der Plan für Labyrinth A: Anhang C. zusätzlich ein verschlüsselter Hinweis (Anhang D): Nehmt den Schlüssel „Taschentuchpackerl“ und legt ihn in das letzte Feld, um das Labyrinth zu verlassen. Jeder hat nur 3 Versuche ... Gegenstände bei Gruppe A: Kompass, Karte, Hammer, Spaten, Kochtopf

Bei jeder Gruppe liegt also der Plan für das jeweils andere Labyrinth.

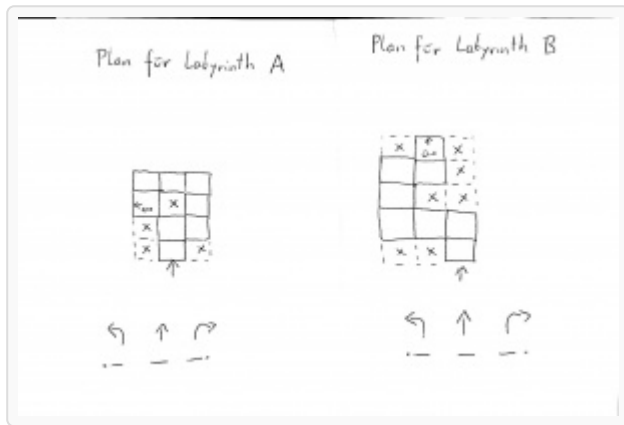
Bei jedem Labyrinth steht ein Leiter, der den Plan für das Labyrinth hat (und ihn den Kindern nicht zeigt). Der Leiter erklärt das Spiel: *Ziel ist es, dass jeder von euch durch den Raster geht, aber nur in die erlaubten Felder steigt. Kein Feld darf man überspringen. Ins letzte Feld müsst ihr den Schlüssel legen, nur dann könnt ihr das Labyrinth verlassen. Wenn ihr auf ein falsches Feld steigt, verliert ihr einen Versuch und müsst das Labyrinth verlassen. Jeder von euch hat drei Versuche!*

Spielablauf für die Kinder: Die Kinder überlegen, was zu tun ist. Sie sehen, dass sie einen Plan und Hinweis für ein Labyrinth haben, das nicht das ihre ist. Sie haben guten Sichtkontakt zu genau einer weiteren Gruppe. Sie finden auf dem Plan des Labyrinths Morsezeichen für „gerade aus“ und „rechts“ und „links“. Sie morsen der anderen Gruppe den richtigen Weg. Sie finden heraus, in welcher „Geheimschrift“ der Hinweis „verschlüsselt“ ist (rückwärts) und morsen den anderen den Schlüssel. Sie erhalten anschließend von den anderen ihren Weg und ihren Hinweis

Abschluss - Aus dem Wald finden (5 Min) Die Waldmagierin bedankt sich bei den Kindern, dass sie so gut zusammengearbeitet haben und aus dem Labyrinth herausgefunden haben. Sie will uns nun zeigen, wie wir wieder herauskommen. Alle stellen sich hintereinander auf und legen ihre Hände auf die Schultern des Vordermanns/der Vorderfrau. Die Waldmagierin führt die Kette im Zick-Zack aus dem Wald und vor unser Pfadiheim.

Reflexion (5 Min) Stimmungskurve: Jedes Kind bekommt einen Zettel, auf dem die Achsen eines Diagramms vorgezeichnet sind und soll seine Stimmung im Verlauf des Abenteuers einzeichnen.

Anhang Material



Anhang C - Plan der Labyrinth

Anhang A - Morsealphabet aus dem Joker Seite 203

Anhang B - Wörter des Rufes

```

. - . / . - / . - . / . - . / . - . / . - . /
- . . / . - . / . - . / . - . / . - . / . - . /
- . - / . - . / . - . / . - . / . - . / . - . /

```

Anhang C - Plan der Labyrinth

siehe [Bild](#)

Anhang D - Botschaften am Labyrinth

```

TMHEN NED LESSÜLHCS "LREKAPHCUTNEHCSAT"
DNU TGEL NHI NI SAD ETZTEL DLEF,
MU SAD HTNIRYBAL A UZ NESSALREV.

```

Jeder hat nur 3 Versuche!