

32 Aufgaben für die Schnitzeljagd

Zum Ausschneiden, sortiert nach Alter

Schneide die Karten aus und lege sie in der Reihenfolge aus, in der die Kinder sie finden sollen. Auf der nächsten Seite trägst du die Kette rückwärts ein: zuerst der Schatz, dann das Versteck davor, und so weiter bis zum Start. Nummeriere die Karten hinten mit Bleistift.

Inhalt

Planungsbogen: die Kette rückwärts

4 bis 6 Jahre (8 Karten)

6 bis 8 Jahre (8 Karten)

8 bis 10 Jahre (8 Karten)

10 bis 12 Jahre (8 Karten)

Planungsbogen: die Kette rückwärts bauen

Fülle von unten nach oben aus. Zeile 10 ist der Schatz, Zeile 1 der Start.

Nr.	Versteck	Hinweis / Aufgabe
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

Tipp: sechs bis acht Stationen reichen. Im Zweifel eine weniger.

Findet fünf gelbe Dinge und legt sie auf die Decke

Blumen, ein Blatt, ein Spielzeugauto, alles zählt. Braucht null Vorbereitung und funktioniert auch im kleinsten Garten. Wer fertig ist, bekommt das nächste Foto.

Station 1

Hüpft wie ein Frosch bis zum Baum und wieder zurück

Reine Bewegungsstation zwischen zwei Denkaufgaben. Nach fünf Minuten Suchen brauchen Vierjährige genau das.

Station 2

Sucht einen Stein, der größer ist als eure Hand

Der Vergleich mit der eigenen Hand ist für kleine Kinder greifbarer als jede Zentimeterangabe.

Station 3

Fühlsack: was ist da drin?

Drei Gegenstände in einem Stoffbeutel, nur ertasten, nicht schauen. Ein Tannenzapfen, ein Löffel, ein Schwamm. Alle drei richtig, und der nächste Hinweis kommt.

Station 4

Tragt den Löffel mit der Kastanie einmal um den Tisch

Der Klassiker, und in diesem Alter noch echte Herausforderung. Wenn die Kastanie fällt, wird nicht neu gestartet, sondern aufgehoben und weitergemacht.

Station 5

Ordnet die drei Bilder in die richtige Reihenfolge

Frühstück, Mittagessen, Schlafengehen. Zeitliche Abfolge ist genau das, was Vier- bis Sechsjährige gerade lernen.

Station 6

Malt mit Kreide einen Pfeil dorthin, wo der Schatz sein könnte

Die Kinder raten, und danach zeigt der Erwachsene, ob sie richtig lagen. Kostet zwei Minuten und bindet die Gruppe.

Station 7

Findet etwas Weiches und etwas, das kratzt

Zwei Gegensätze, die man anfassen kann. Funktioniert drinnen genauso gut wie draußen.

Station 8

Der Reim führt zum Briefkasten

«Ich stehe am Weg und bin aus Blech, hier kommt die Post und niemals weg.» Reime funktionieren, weil die Kinder sie mitsprechen, während sie suchen.

Station 1

Sechs Puzzleteile ergeben ein Wort

Ein Blatt Papier mit dem Wort GARTEN, in sechs Teile geschnitten, jedes Teil an einer anderen Stelle im Raum. Zwingt die Gruppe, sich aufzuteilen.

Station 2

Buchstabensalat: NETRAG

Rückwärts oder durcheinander, beides geht. Die Lösung ist immer ein Ort, kein abstraktes Wort.

Station 3

Sackhüpfen bis zur Hecke und zurück

Kissenbezüge tun es auch. Eine Bewegungsstation nach zwei Denkaufgaben hält die Gruppe bei Laune.

Station 4

Der Farbcode: rot, blau, grün

Drei farbige Punkte auf dem Zettel, drei farbige Bänder im Garten. Das Band in der richtigen Reihenfolge abgehen und am letzten liegt der Hinweis.

Station 5

Zählt, wie viele Fenster das Haus hat

Klingt banal, führt aber zuverlässig zu Streit und damit zu einer zweiten Zählrunde. Genau das ist der Zweck.

Station 6

Balanciert auf der Kreidelinie mit dem Becher Wasser

Wer Wasser verschüttet, geht zurück an den Anfang der Linie. Kein Ausscheiden, nur ein Neustart.

Station 7

Was passt nicht dazu?

Vier Bilder, drei Tiere und ein Auto. Die einfachste Form von Logik und die erste, die in diesem Alter sicher sitzt.

Station 8

Geheimschrift mit Zitronensaft

Mit Wattestäbchen und Zitronensaft schreiben, trocknen lassen, und mit einem Föhn oder über der Heizung wird die Schrift braun und lesbar. Der Effekt trägt eine ganze Station.

Station 1

Spiegelschrift

Den Hinweis am Rechner spiegelverkehrt ausdrucken. Die Kinder brauchen einen Spiegel, und der Weg zum Badezimmer ist Teil der Aufgabe.

Station 2

Das Zahlenschloss

Drei Aufgaben ergeben drei Ziffern, die zusammen das Schloss der Schatzkiste öffnen. Ein billiges Zahlenschloss vom Baumarkt macht mehr Eindruck als jede Dekoration.

Station 3

Morsen mit der Taschenlampe

Kurz und lang, das Alphabet liegt daneben. Drei Buchstaben reichen, mehr wird zäh.

Station 4

Der Rebus

Ein Bild von einem Baum, ein Minuszeichen, ein Bild von einem Hut, ergibt ein Wort. Selbst gezeichnet ist besser als perfekt gedruckt.

Station 5

Himmelsrichtungen mit dem Kompass

Zwanzig Schritte nach Norden, dann fünfzehn nach Osten. Ein Kompass auf dem Handy tut es. Funktioniert nur draußen und nur mit klaren Landmarken.

Station 6

Die Schatzkarte mit Koordinaten

Ein Raster über die Gartenskizze legen, Feld C4 markieren. Die Kinder müssen das Raster erst auf den echten Garten übertragen, und das ist die eigentliche Aufgabe.

Station 7

Das Wort rückwärts, aber gesprochen

Ein Kind liest ein Wort rückwärts vor, die anderen müssen es erkennen. Braucht kein Material und füllt eine Station, wenn eine andere schneller ging als geplant.

Station 8

Die Caesar-Verschiebung

Jeder Buchstabe drei Stellen weiter im Alphabet. Aus KHOOR wird HELLO. Der Schlüssel steht auf dem vorherigen Hinweis, sonst wird es Raten statt Rätseln.

Station 1

Das Logikrätsel mit drei Bedingungen

Drei Kinder, drei Farben, drei Aussagen, davon eine falsch. Wer wohnt wo. Auf Papier, mit einer leeren Tabelle zum Ausfüllen daneben.

Station 2

Blind geführt

Einem Kind werden die Augen verbunden, die anderen lotsen es nur mit Worten durch einen Parcours zum Hinweis. Die Station, an die sich die Kinder hinterher erinnern.

Station 3

Die Schätzfrage

Wie viele Schritte vom Gartentor zur Haustür? Wer am nächsten dran ist, bekommt den Hinweis zuerst. Alle bekommen ihn, nur zeitversetzt.

Station 4

Der Knoten

Ein Seil mit vier verschiedenen Knoten, daneben eine Karte mit Namen. Zuordnen. Klingt trocken und funktioniert erstaunlich gut.

Station 5

Die Station mit der Sanduhr

Drei Minuten für vier Aufgaben. Was nicht geschafft wird, kostet einen Hinweis am Ende. Zeitdruck ist in diesem Alter Motivation, nicht Stress.

Station 6

Der Tausch

Das Team startet mit einem Radiergummi und muss ihn bei drei Erwachsenen gegen etwas Größeres eintauschen. Braucht eingeweihte Nachbarn und ist jedes Mal der Höhepunkt.

Station 7

Das fehlende Puzzleteil

Ein Puzzle, bei dem ein Teil fehlt. Das fehlende Teil liegt an einer Station, die das Team schon besucht hat, und niemand hat es mitgenommen.

Station 8