

Schnitzeljagd Notfall Übersicht

Start

Aus einem weißen A4 Blatt längliche Dreiecke ausschneiden und bereit legen. Zum Start werden diese Dreiecke wie Krallen auf die Fingerkuppen der Kinder geklebt.



Station 1: Die Spurenleser

Schnapp dir etwas Kreide und zeichne die Umrisse verschiedener Dinosaurierspuren auf den Gehweg oder Asphalt. Als Vorlage kannst du dich an den Zeichnungen auf Seite 11 orientieren. Alternativ kannst du die Spuren auch auf DIN-A4-Papier aufmalen und rund um die Station verteilen. Denke auch daran den Zettel mit der ersten Geheimzahl 7 zu verstecken.



Station 2: Der Lavafluss

Sobald ein Erwachsener „Achtung, Lava!“ ruft, müssen die Kinder blitzschnell eine Erhöhung erreichen – z. B. einen Stein, eine Bank oder einen Baumstumpf. Perfekt als kleine Action-Einlage auf dem Weg zur nächsten Station! Vergiss nicht, unterwegs auch den Zettel mit der Geheimzahl 2 zu verstecken – entweder selbst gezeichnet oder aus dem Anhang ausgeschnitten.



Station 3: Der Rankenwald

Stampft gemeinsam durch den „Rankenwald“, damit sich keine giftigen Schlangen nähern. Mit Sprachbefehlen wie „Hängende Ranke!“ (ducken), „Bodenranke!“ (Füße heben) oder „Kletterpflanze!“ (Arme hoch) wird der Weg zur nächsten Station zum Spiel. Den Zettel mit der Geheimzahl 5 kannst du zum Beispiel an einem Ast befestigen – wie eine hängende Ranke.

Station 4: Das Pteranodon Gebiet

Ein Erwachsener übernimmt die Rolle des wachsamem Pteranodons und stellt sich gut sichtbar auf. Nutze den Schnabel auf Seite 69 als Verkleidung. Die Kinder starten in einer Linie mit etwas Abstand. Dreht der Pteranodon den Kindern den Rücken zu, dürfen sie sich anschleichen – dreht er sich um, müssen alle wie versteinert stehen bleiben. Wer sich bewegt, muss ein Stück zurück. Gewonnen ist das Spiel, wenn alle unbemerkt beim Pteranodon ankommen und sich den Zettel mit der Geheimzahl 1 schnappen.



Station 5: Die Gallimimus Ebene

Ein Erwachsener spielt den Gallimimus und trägt einen Schweif – etwa ein Tuch, Band oder Schal – locker am Hosenbund. Die Kinder versuchen, ihm den Schweif abzujagen. Wer ihn schnappt, hat gewonnen! Der Sieger darf als Nächstes der Gallimimus sein – oder es geht direkt zur nächsten Station. Tipp: Hänge den Zettel mit der Geheimzahl 9 gleich mit an den Schweif.



Station 6: Die T-Rex Fütterung

Stell eine große Schüssel oder einen Eimer auf und beklebe ihn mit der T-Rex-Zahnreihe aus Seite 71 im Anhang – so sieht das Ziel aus wie ein gefährliches Maul! Als Wurfmaterial eignen sich Socken, Papierknäuel oder mit Sand gefüllte Luftballons. Verstecke den Zettel mit der Geheimzahl 3 unter dem Eimer. Die Kinder werfen nacheinander – wer trifft, darf darunter schauen und die Zahl auf seiner Schatzkarte notieren.

Station 8: Das Schattenläufer Nest

Die Kinder müssen jetzt die Schatzkarte vorzeigen. Hast du jedem Kind zu Beginn eine eigene Karte gegeben, kannst du nun jede einzeln prüfen und die Raptoren nacheinander zum Schatz durchlassen. Wenn ihr eine gemeinsame Karte verwendet habt, sollen die Kinder sie dir zusammen überreichen – überprüfe dann, ob alle Zahlen vorhanden sind, und lasse die Kinder dann zu ihren Schätzen.



Station 7: Das Dino Quiz

Schneide vorab die Dino-Silhouetten aus dem Anhang Seite 73 aus. Zeige den Kindern eine Silhouette nach der anderen und frage: „Wer ist das?“ Die Kinder raten gemeinsam oder abwechselnd. Wenn sie richtig liegen, bekommen sie die jeweilige Schablone. Die letzte Silhouette ist die des Schattenläufers – ein Dino, den es nur in unserer Geschichte gibt. Auf dieser Schablone befindet sich dann auch die letzte Geheimzahl 4.

