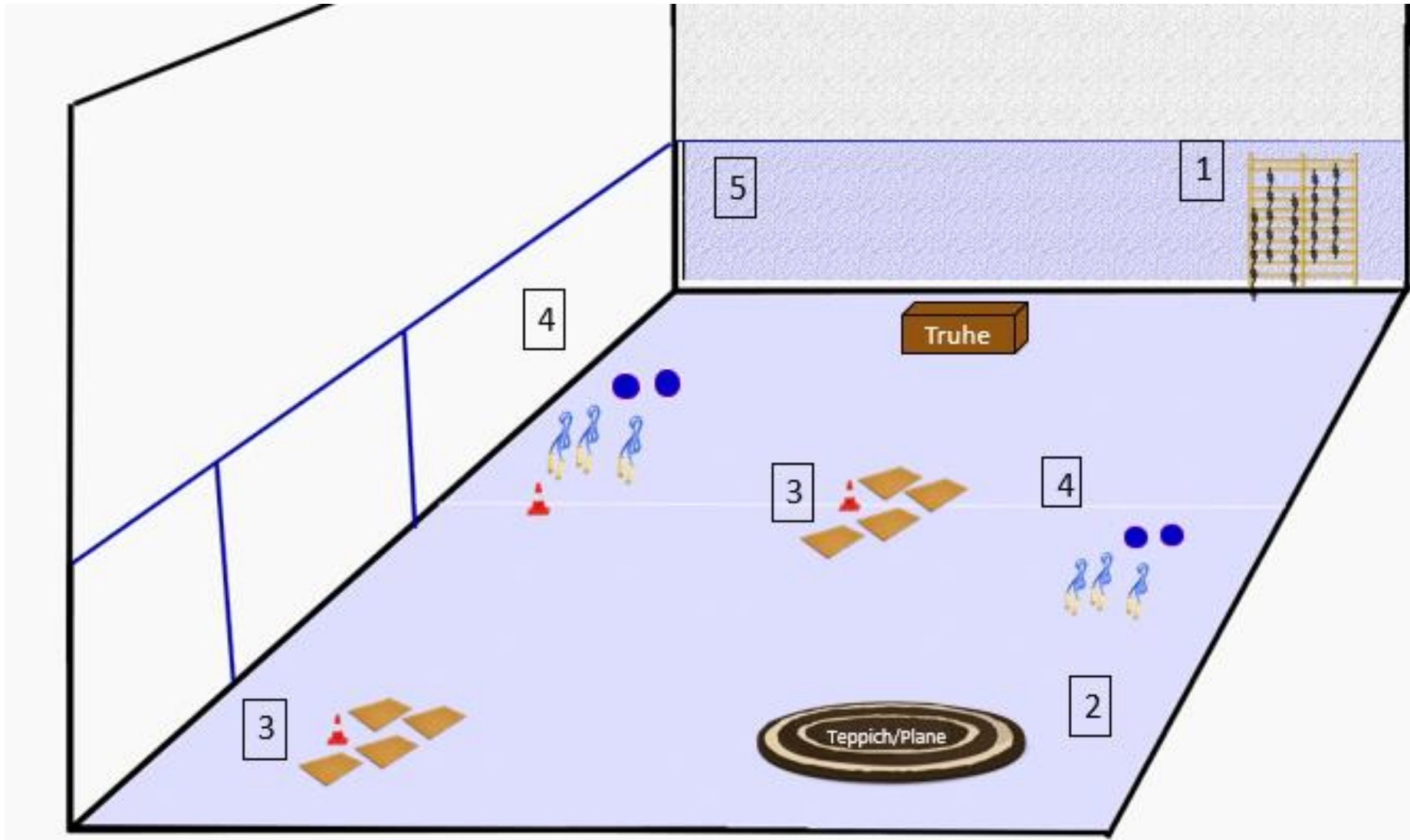


1. Hallenaufbau



Station 1: Die Affen kommen (Nähe Sprossenwand)

1. QR-Code 1 aufhängen
2. in 5 Springseile je 4 Knoten einbringen (nicht zu straff) und an Sprossenwand hängen

Station 2: Untergang im Sumpf

1. QR-Code 2 aufhängen
2. Plane /Teppich / große Mülltüte ausbreiten
3. auf Unterseite Code "Lösung Untergang im Sumpf" kleben

Station 3: Über den Fluss

An dieser Station können 2 Gruppen gleichzeitig arbeiten

1. QR-Code 3 aufhängen
2. Zielhütchen aufstellen
3. in jeweils ca. 10 m Entfernung Starthütchen aufstellen (2 Stück. damit Station 2x aufgebaut, siehe Hallenaufbau)
4. je 4 Teppichfliesen an Starthütchen legen
5. Unter "Zielhütchen" QR-Code "Lösung über den reißenden Fluss" kleben

Station 4: Wir brauchen gute Laune

Diese Station muss 2x in der Halle aufgebaut werden

1. QR-Code 4 aufhängen
2. 3 Springseile, 2 Softbälle dazu legen

Station 5:

1. QR-Code 5 an einer freien Stelle in Halle kleben

Abschlussstation

1. Zahlenschloss mit 0932 verschlüsseln
2. Truhe mit Schloss verschließen, darin "Abschlusszettel" mit SOS Code und Taschenlampe

2. Lösungen der Stationen für Lehrkraft

1 Die Affen kommen

Aufgabe	Lösungseingabe
Standbild fotografieren unter einem Motto	Foto
„Liane im Weg“ – Knoten öffnen, jeder nur eine Hand	Foto

2 Untergang im Sumpf

Aufgabe	Lösungseingabe
Plane drehen mit gesamter Gruppe darauf → keiner darf runterfallen	Scan QR-Code

3 Über den Fluss

Aufgabe	Lösungseingabe
Mit Teppichfließen eine bestimmte Strecke überwinden, keiner darf ohne Fließe stehen, Fließen nur bewegen, wenn keiner darauf steht	QR-Code scannen

4 Wir brauchen gute Laune

Aufgabe	Lösungseingabe
Choreografie mit den Hilfsmitteln erstellen und 25 Sekunden Video aufnehmen	Video

5 Zusatz

Aufgabe	Lösungseingabe
Gewicht Kokosnuss	2000
Kleinste Insel	46
Größtes Tier	Blauwal
Reihenfolge Anzahl Beine	Tausendfüßler, Flusskrebs, Spinne, Marienkäfer
Anzahl Felder Fußball	32

Abschluss

Aufgabe	Lösungseingabe
Truhe öffnen	0932
S-O-S Code leuchten	

3. Einstiegs- und Abschlussgeschichte

Einstiegsgeschichte

Wir sind mit dem Schiff auf dem großen Meer unterwegs. Plötzlich kommt ein starkes Gewitter auf. Unser Schiff wird abgetrieben, wir können es nicht mehr kontrollieren. Zu allem Pech kommt ein Blitz direkt auf unser Schiff. Es bricht entzwei und droht unterzugehen. Gerade so, hält sich jeder an einem Rettungsring fest. Nach einigen Stunden spült uns die raue See an ein Ufer. Aber das ist nicht der Ort, von dem wir kommen. Um nach Hilfe zu rufen, müssen wir die Insel erkunden und uns den Abenteuern stellen! Finden wir den Ausweg?

Abschlussgeschichte

Ein Passagier in einem Flugzeug hat eurer Signal gesehen und sofort Hilfe gesucht. Der Pilot meldet eure Not an umliegende Schiffe, welche sich direkt auf dem Weg zu euch machen. Ihr habt das Abenteuer überstanden und seid zurück in eurer Heimat!