

Oktober · November · Dezember

NR. 4/2012

# JUNGSCHARLEITER



Impulse für die Arbeit mit Kindern

**Auf der Suche nach ...**



SPECIAL  
„STILLE  
JUNG-  
SCHAR“



# Die Suche nach Mr. X

## Scotland Yard ermittelt

Auf den nächsten Seiten gibt es die Zusatzmaterialien zum Artikel „Die Suche nach Mr. X“ auf Seite 35 im Jungscharleiter Nr. 4/2012: der geheime Auftrag und eine Vorlage für die Ankertaler.

Im Auftrag muss jeweils noch die entsprechende Farbe der Gruppe eingetragen werden. Bei Punkt 3.) entspricht der Code-Name der jeweiligen Gruppen-Farbe – also „blauer Planet“, „gelber Planet“, „roter Planet“ ...

Die Ankertaler einfach ausdrucken und an den Beschnittmarken ausschneiden – der Schnelligkeit halber am besten nur Quadrate ausschneiden, keine Kreise. Alternativ kann man statt den Ankertalern auch Monopoly-Geld verwenden. Das Geld benötigen die Gruppen, um bei Mr. X die entsprechenden Informationen zu kaufen.

## GEHEIMAKTE DER „\_\_\_\_\_ EINHEITEN“

An alle Agenten der \_\_\_\_\_ Einheiten! Alarmstufe „rot“!  
Sämtliche nachfolgende Informationen dürfen auf keinen Fall in die Hände der anderen Einheiten gelangen.

### Information

Im Planquadrat im gekennzeichneten Gebiet befindet sich ein gewisser Mr. X. Dieser hat Informationen über einen nicht näher bekannten Schatz.

### Aufgabe

- 1.) Bilden Sie ein Gruppenquartier und besetzen Sie dieses mit einer Person.
- 2.) Schwärmen Sie zu zweit oder zu dritt ins Zielgebiet aus und kontaktieren Sie Mr. X. Achten Sie dabei darauf, dass Sie pro Team einen Ankertaler mit sich führen, den Sie aus dem Gruppenquartier erhalten.
- 3.) Ihr Code-Name ist „\_\_\_\_\_ Planet“. Wenn Sie Mr. X gefunden haben, sagen Sie ihm das Codewort und übergeben ihm den Ankertaler. Die Information, die Sie von Mr. X erhalten, bringen Sie sofort ins Gruppenquartier. Anschließend erhalten Sie im Gruppenquartier einen neuen Ankertaler, mit dem Sie erneut Mr. X suchen und weitere Informationen beschaffen.
- 4.) Wenn alle Informationen vorhanden sind, muss die „\_\_\_\_\_ Einheit“ komplett ins Gruppenquartier zurückkehren.
- 5.) Nun werten Sie die Informationen aus und suchen im Zielgebiet den geheimen Schatz.

