

## Spiel: Schatzsuche der Wichtel

Bonusmaterial zur Buchreihe „Elfi und Zwölfi 2 mutige Elfen auf Reisen“  
von Runa Birk ∞ Band 2: „Das Abenteuer in der Wildtierstation im  
Schwarzwald und der Ausflug in das Land der Wichtel“

Homepage: <https://elfenaufreisen.de>

Bilder und Textbearbeitung: Sonja M. Petersen über Mindverse:  
<https://ai.mind-verse.de>

Stand: 09.12.2024



**Anzahl der Spieler:** 4 bis 10 Kinder (mehrere Gruppen sind gleichzeitig möglich, wenn die Reihenfolge der Stationen verändert wird)

**Alter:** ca. 8 bis 10 Jahre

### Ziel des Spiels:

Durch die Erfüllung von Bewegungs- und Denksportaufgaben erhalten die Schatzsuchenden einen Anteil vom Schatz und den Hinweis auf die nächste Station. Am Ende des Spiels haben sie den kompletten Schatz zusammen.

### Anlass des Spiels in Anlehnung an das Buch:

In der Geschichte im Buch erwartet der Elf Zwölfi Besuch von seinem neuen Freund, dem Wichtel mit dem Namen Nussi. Um mit ihm zu spielen, möchte er einen Schatz vorbereiten, den er suchen soll. Dafür will er Nüsse aus Holz als symbolischen Schatz vorbereiten. Darauf ist er gekommen, weil die Wichtel sich um Eichhörnchen kümmern, die ihre Nüsse als Vorrat an verschiedenen Orten verstecken. Für das Spiel kannst du auch andere Dinge als Schatz erklären oder herstellen.

### Spielvorbereitung /-ablauf:

- Verschiedene Gegenstände als Schatz vorbereiten (z.B. bemalte oder beschriebene Zettel mit Nüssen oder Münzen darauf, Goldmünzen aus Schokolade, kleine Spielzeuge, Spielfiguren...)
- Verschiedene Stationen und Orte festlegen (Variationsmöglichkeit je Station: Entweder 1-2 aus der Gruppe bearbeiten die jeweilige Aufgabe an einer Station oder alle gemeinsam):
  - Bewegungsaufgaben (angepasste Schwierigkeitsgrade), z.B.:
    - Durch einen Hula-Hoop-Reifen steigen, den andere halten
    - Eine bestimmte Strecke rückwärts laufen
    - Mit einem Springseil eine Minute lang hüpfen
    - Über Hürden springen oder drumherum laufen z.B. Fahnen
    - Einen Gegenstand in der Gruppe schnell weitergeben
    - Bälle zuwerfen oder auf Dosenstapel werfen
  - Denksportaufgaben, z.B.:
    - Buchstabieren
    - Rechnen
    - Zeichnen
    - Bilderrätsel
    - Begriffe beschreiben, die die Gruppe raten soll
    - „stille Post“ (einen Satz ins Ohr von Vordermann flüstern, bis der letzte Spieler den Satz laut sagt)

- Eine Schatzkarte zeichnen, in der die Reihenfolge der Stationen als Weg eingezeichnet ist (optional), alternativ kann nach dem Lösen einer Aufgabe einen Hinweiszettel ausgehändigt werden, auf dem steht, zu welcher Station / an welchen Ort die Gruppe als nächstes gehen soll
- Rollenverteilung:  
Wenn die Kinder Lust haben, können Sie einen „Oberwichtel“ (Kapitän) für die Schatzsuche ernennen, der die Schatzkarte bzw. die Hinweise zur nächsten Station entgegennimmt und mit der Gruppe bespricht. Ebenso kann ein „Schatzwichtel“ (Schatzmeister) ernannt werden, der alle anteiligen Schätze an den Stationen in einer Tasche oder in einem Karton sammelt.
- Verkleidungsmöglichkeit:  
Wenn die Spieler Lust haben, können sie sich verkleiden, während sie auf Schatzsuche sind. Entweder als Wichtel mit Spitzen Mützen, wie einer Weihnachtsmütze oder als Piraten oder Elfen. Zum Beispiel trägt Zwölfi immer einen Hut oder eine Mütze und Elfi trägt Blumen im Haar. Wer mag, kann auch einen Zauberstab mitnehmen.
- Spielende:  
Das Spiel endet, wenn die Kinder an allen Stationen alle Teile des Schatzes eingesammelt haben. Alternativ kann ein Schatz zur Belohnung auch an der letzten Station gefunden und zwischen allen Gruppenmitgliedern aufgeteilt werden (oder in Süßigkeiten zur Auswahl eingetauscht werden). Der Spaß in der Gruppe steht im Vordergrund.

Viel elfenfreundlichen Spaß beim Spielen wünschen euch



**Elfi und Zwölfi**

