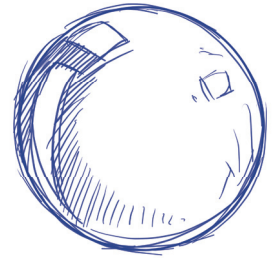


LEOS SCHATZSUCHE – DIE GESCHICHTE



Liebe Kinder!

Leo und Philipp sind bei der Suche nach Frederick dem Bücherwurm, so richtig gute Freunde geworden. Als sie eines Tages im Labyrinth die Lupen zur Seite legten, fanden sie in einer Mauerritze ein Blatt Papier. Aufgeregt entfalteten sie das etwas gelbliche und leicht zerknitterte Blatt. Es war, man kann es kaum glauben, eine Schatzkarte und darauf war zu lesen, dass es in Niederösterreich angeblich einen Schatz zu entdecken gibt!

Und ihr wisst ja, so eine Schatzsuche ist nicht leicht, da braucht man viele Helfer! Leo hat sich mit Philipp sofort gemeinsam auf den Weg gemacht um den Schatz zu suchen. Nach einem Jahr der Suche haben sie schon 6 Stationen entdeckt, doch das Rätsel konnte immer noch nicht gelöst werden. Nun haben sie euch diese Stationen mitgebracht, denn sie hoffen stark mit eurer Hilfe den Schatz bergen zu können. Könnt Ihr ihnen dabei helfen?

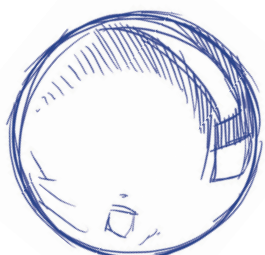
Sie bitten euch die 6 Stationen genau anzusehen und alle Aufgaben zu lösen. Jedes Schatzsucherteam muss die gefundenen Lösungen in eine Schatzkarte eintragen und vielleicht gelingt es dann den Schatz gemeinsam zu heben!

Aber aufpassen, die Lösung jeder Station gibt euch vor wie ihr euch zur nächsten Station bewegen müsst.

Die Farben helfen euch dabei euer Schatzsucherteam immer zur richtigen Station zu bringen.

Und noch etwas, wenn ihr das Signal hört müsst ihr zur nächsten Station aufbrechen. Also schaut genau, damit ihr nichts überseht und die richtige Fortbewegungsart findet.

So, liebe Schatzsucher, wir treffen einander danach bei der Schatzsucherkonferenz um alle Lösungen zu besprechen. Viel Spaß!



LEOS SCHATZSUCHE - KURZANLEITUNG



Gruppenbildung




- Bitte teilen Sie die Klasse in Teams ein.
- Die Gruppengröße sollte 4 TeilnehmerInnen nicht überschreiten.
- Die Schüler arbeiten im Idealfall als 3er oder 4er Team.
- Das Lesespiel hat 6 Stationen.
- Bei einer Klassenstärke von 25 Kindern können 6 Teams (à 4 und einmal à 5 TeilnehmerInnen) gebildet werden und den Leseparcour gleichzeitig absolvieren.
- Bei größeren Klassen wird empfohlen die Klasse in 2 Durchgängen starten zu lassen.

Zeitrahmen / Dauer:

- | | |
|--|-------------|
| • Vorlesen der Geschichte und Erklärung des Ablaufes | 5 / 5 Min |
| • Dauer pro Station 6 Min. = 6 x 6 od. 6 x 7 | 36 / 42 Min |
| • Lösung und Verteilung der Lesezeichen | 9 / 3 Min |

Eine Unterrichtseinheit 50 / 50 Min

Schwierigkeitsgrade

- Die verschiedenen Schwierigkeitsgrade sind durch ein Würfelsymbol gekennzeichnet und ermöglichen so den LehrerInnen den geeigneten Level für ihre Klasse auszuwählen.
 -  1. Klasse oder Vorschulkinder (Expertensystem)
 -  2. + 3. Klasse
 -  4. Klasse
- Zudem ergibt sich die Möglichkeit schulpflichtige Kinder aus den Zubringerkindergärten einzuladen.

Ablauf

- Die Dächer der Häuser tragen unterschiedlich farbige Fahnen und bilden so das Leitsystem für die Kinder.
- Das Farbleitsystem findet sich am Clipboard wieder.
- Die Kinder benötigen pro Team einen Bleistift.
- Jedes Team startet jeweils mit der ersten Farbe auf seinem Clipboard.

Blau – Rot – Braun – Grün – Gelb – Orange

Beispiel:

Das 1. Team startet bei der Station Wasser = blaue Fahne = 1. Farbe am Clipboard

Blau – Rot – Braun – Grün – Gelb – Orange

Das 2. Team startet bei der Station Ernährung = rote Fahne = 1. Farbe am Clipboard

Rot – Braun – Grün – Gelb – Orange – Blau

- Es wird empfohlen Leos Schatzsuche zuerst mit den 4. Klassen zu absolvieren, da 6 SchülerInnen als ExpertInnen für die 1. Klassen benötigt werden.

- **1. Klasse** 

→ Die Klasse arbeitet nach Anleitung der 6 Experten (= Kinder der 4. Klasse)

→ Bei jeder der 6 Stationen steht ein Experte und hilft den SchülerInnen aus der 1. Klasse, in dem er die Texte auf den Tafeln vorliest und beim Ausfüllen der Arbeitblätter behilflich ist.

- **2. u. 3. Klasse**  und  **4. Klasse**

→ Die Kinder arbeiten im Team. Jedes Team erhält ein Arbeitsblatt am Clipboard und trägt die richtigen Lösungen darauf ein.

- Bei jeder Station gilt es, ein Lösungswort zu finden, das beschreibt, mit welcher Bewegungsform man zur nächsten Station gelangt (z.B. kriechen usw.).

- Zum Schluss finden sich alle Kinder zusammen, um die Zahlenkombination der Schatzkiste zu finden. Die Lösung ergibt sich aus der Buchstabenanzahl der gefundenen Lösungswörter. Um die Schatzkiste zu öffnen muss man eine 4-stellige Zahlenkombination beim Schloss der Schatzkiste eingeben.

Nach Kontrolle aller Ergebnisse ergeben die Stationen

Wasser, Tiere, Natur und Miteinander die Zahlenkombination **9 - 6 - 8 - 5**

Wasser	SCHWIMMEN	= 9 Buchstaben
Ernährung	HÜPFEN	= 6 Buchstaben
Tiere	LAUFEN	= 6 Buchstaben
Natur	KRABBELN	= 8 Buchstaben
Miteinander	GEHEN	= 5 Buchstaben
Umweltschutz	DREHEN	= 6 Buchstaben

Die Stationen Ernährung und Umweltschutz sind als Kontrolle gedacht = 6 Buchstaben

- Der Schatz besteht aus Lesezeichen.



LEOS SCHATZSUCHE – SPIELANLEITUNG LEVEL 2

Für 2. und 3. Klasse VS



1. Station: Wasserwelt: BLAU

Wie kann Wasser aussehen?



Die Schüler lesen den Text an der Wand. Die Wörter des Textes „Flüssiges Wasser“ sind teilweise mit Wassertropfen verdeckt, Wörter des Textes „Festes Wasser“ sind teilweise mit Eiszapfen und bei „Gasförmiges Wasser“ mit Dampfblasen verdeckt. Die fett gedruckten Buchstaben (teilweise leicht verdeckt) ergeben in der richtigen Reihenfolge das **Lösungswort: SCHWIMMEN**

2. Station: Ernährung: ROT

Der Text (gesunde und weniger gesunde Lebensmittel) steht in Blockschrift zusammenhängend geschrieben rund um den Teller. Die Anfangsbuchstaben der gesunden Speisen ergeben das **Lösungswort: HÜPFEN**



3. Station: Tiere: BRAUN

Ein Besuch im Zoo! Lies die Texte an der Wand und ordne die Tierbilder mit dem Faden richtig zu! Die Buchstaben in richtiger Reihenfolge ergeben das Lösungswort für die Weiterbewegung zur nächsten Station. **Lösungswort: LAUFEN**

4. Station: Natur: GRÜN

Am Baum sind Äpfel mit Silben in Blockbuchstaben abgebildet. Ein roter und ein gelber Apfel ergeben verschiedene Namenwörter zu den Themen Obst und Garten. Ein Wort passt nicht dazu. Das Lösungswort (= einziges Zeitwort/Verb) bleibt über!

Lösungswort: KRABBELN

5. Station: Miteinander: GELB

Die Schüler lesen den Text „Krümel ist der beste Tröster“ und beantworten die Frage. Was tut einfach gut? Miteinander _ _ _ _ _ **Lösungswort: Miteinander GEHEN**

6. Station: Umweltschutz: ORANGE

Die Schüler sollen den Müll der richtigen Tonne zuordnen! (Elektro-Spiel)

1. Metall: Dose
2. Restmüll: Radiergummi
3. Biomüll: Eierschale
4. Plastik: Hollersaftplastikflasche
5. Glas: Essigflasche
6. Papier: Notizblock



Lösungswort: DREHEN