DUSTY DIGGERS – SCHATZSUCHE

mit wilden Wikingern

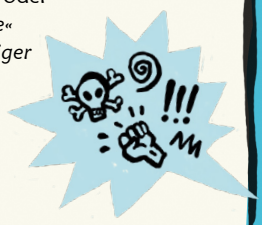
Stellt euch vor, ihr lebt vor 1000 Jahren an der windigen Küste Norddeutschlands. Ihr seid eine Gruppe von furchtlosen Wikingern und Wikingerinnen. Ihr lebt in einem Dorf, das aus Holzhäusern besteht und in der Mitte einen großen Platz hat, auf dem ihr mit Lebensmitteln, Pelzen, kostbarem Schmuck, Waffen und Haushaltswaren Handel treibt. Eure Schriftzeichen sind Runen, und abends erzählt ihr euch alte Sagen über eure nordischen Götter. Ihr könnt schnelle Boote bauen und fahrt mit diesen weite Strecken – sogar bis nach Asien!
Und jetzt stellt euch vor, dass hier in dieser Gegend vor langer Zeit ein Wikingerschatz versteckt wurde. Den könnt ihr heute finden, wenn ihr alle zusammenhaltet und gemeinsam 6 Aufgaben erfüllt. Nach jeder gelösten Aufgabe erhaltet ihr einen Teil einer Schatzkarte. Wenn ihr alle Teile zusammengesetzt habt, führt sie euch zum Wikingerschatz.

1. Dorf errichten

Nehmt Decken und baut ein Wikingerdorf.
In der Mitte liegt die größte Decke, dort ist euer Versammlungsort. Nun könnt ihr euch aus den Materialien einen Schild und ein Schwert basteln. Verziert den Schild mit wikingermäßigen Mustern und Runenzeichen. Wer mehr Lust auf Schmuck hat, kann auch eine Bernsteinkette basteln.
Nach getaner Arbeit bekommt ihr den 1. Teil der Schatzkarte.

2. Wikingermäßiger Beleidigungswettbewerb

Die Wikinger liebten Wettbewerbe und haben sich ihre Zeit mit lustigen Spielen vertrieben. Zum Beispiel haben sie Wettkämpfe veranstaltet, bei denen sich die Teilnehmer kunstvoll beschimpften (wirklich wahr!). Gewinner war derjenige, der das kreativste Schimpfwort entwickelt hat.
Stellt euch vor, euch passiert etwas richtig Doofes: Eure Gegner überfallen euer Wikingerdorf und klauen den Schatz! Wie würdet ihr sie beschimpfen? Überlegt euch ein besonders starkes Schimpfwort. Geht so vor: Eigenschaft und ein Tier, Körperteil oder ein Gegenstand, zum Beispiel *»miefig-fiese Spinne«* oder *»trödeliger Käsefuß«* oder *»sabbelig-wabbeliger Saftsack mit Bremse im Hirn«*!
Tragt eure Schimpfworte laut vor und überlegt, wessen Schimpfwort ihr am lustigsten findet.
Das Kind erhält den 2. Teil der Schatzkarte.



3. Tauziehen

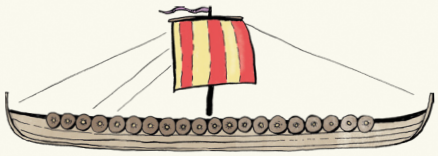
Auch das Tauziehen haben die Wikinger geliebt.
Tut euch zu zweit zusammen mit jemandem, der ähnlich stark ist wie ihr selbst, und zieht an den beiden Enden des Taus um die Wette. Mit einem Stock wird vorher auf dem Boden eine Linie markiert. Das Kind, das das andere über die Markierung ziehen kann, gewinnt die Runde. Danach treten jeweils die Gewinner gegeneinander an.
Zum Schluss steht die stärkste Wikingerin fest, oder der Wikinger mit den dicksten Muskeln, und erhält den 3. Teil der Schatzkarte.

4. Ketten-Haschen

Eine/einer von euch beginnt und fängt ein anderes Kind.
Nun müsst ihr zwei Hand in Hand zusammen weiterlaufen und das nächste Kind fangen, es geht immer so weiter, bis eine lange Kette von Kindern entsteht.
Diese Kinderkette bekommt den 4. Teil der Schatzkarte.

5. Hammerwerfen

Ein Eimer dient als Holzfass. Stellt euch je nach Alter im Abstand zum Eimer auf. Ihr bekommt 3 Hammer (also Bälle!), die ihr reihum in das Fass befördern müsst.
Das Kind von euch, das alle Bälle ins Fass getroffen hat, bekommt den 5. Teil der Schatzkarte.



6. Wikingerwissen*

a) *was konnten die Wikinger besonders gut?*
b) *was schmierten Wikinger auf ihre Segel, um sie widerstandsfähig zu machen? Farbe, Fett, Blut?*
c) *ratet mal: Wie viel Gewicht konnte das größte Schiff der Wikinger laden?*
d) *wie nennt man eine Forscherin, die Spuren der Vergangenheit im Boden findet und ausgräbt, z.B. Überreste von Wikingerdörfern? Wikingerologin, Vorzeitbuddlerin oder Archäologin?*

Und nun bekommt ihr den 6. Teil der Schatzkarte und könnt sie zusammenfügen. Folgt der Spur auf der Karte und findet den Wikingerschatz!

** die Antworten findet ihr auf der Rückseite*

Dusty Diggers-Schatzsuche mit wilden Wikingern

Liebe Eltern, jetzt seid ihr gefragt. Das wird gebraucht:

Die Schatzsuche findet draußen statt, sie funktioniert am besten im Park, Wald oder in einem Garten, der ein paar geheime Ecken hat. Für Kinder ab 7–8 Jahren geeignet.

- Schatzort und Ort des Lagers/Wikingerdorfs festlegen
- Schatzkarte auf ein A4-Blatt malen. Darauf wird der Fundort des Schatzes vom Wikingerdorf aus verzeichnet. Schatzkarte in 6 Stücke schneiden. Das sind die Teile der Schatzkarte, die in beliebiger Reihenfolge an die Kinder herausgegeben werden – nur der Teil mit dem Fundort muss als letztes vergeben werden. (Schatz verstecken nicht vergessen!)
- der Wikingerschatz könnte eine Holzkiste gefüllt mit (Stoff)Tütchen sein, darin z.B. altertümliche Münzen, Anhänger, Armreifen, Wikinger-Gummitiere oder Kekse, Holzpfeife
- Picknickdecken für das Lager/Wikingerdorf
- dicke Pappstücke für die Schilde, kreisrund zugeschnitten und mit Mustern verziert, die nur noch ausgemalt werden müssen; durch vorgestanzte Löcher können Paketschnüre als Halterungen gezogen werden
- stabile Pappstücke für die Schwerter
- gelbe Perlen/Anhänger und Lederband
- Scheren, Buntstifte
- ein Seil zum Tauziehen
- 3 Bälle (z.B. Tennisbälle) und ein großer Eimer

Ideen zu Bewirtung und Dekoration

- noch lustiger wird es natürlich, wenn die Kinder schon als Wikingerinnen und Wikinger verkleidet auf der Party erscheinen (z.B. mit einem übergroßen T-Shirt und Lederriemen in der Taille; Männer trugen übrigens kurze Röcke, Frauen lange)
- Einladungskarten können mit Runenschriftzeichen oder bernsteingelben Glitzersteinen verziert werden
- Wikinger-Brötchen mit Fischfrikadellen, Apfelsaftschorle als Met

Wikingerwissen-Antworten: a) mögliche Antworten: Schiffe bauen, Handel treiben, kämpfen, erobern, Met brauen, Brot backen b) Fett c) 24 Tonnen, das Gewicht von 5 ausgewachsenen Elefanten! d) Archäologin

Alle diese tollen Informationen sind von dem Buch inspiriert, das natürlich auch Teil des Schatzes sein kann:

Band 3. Wilde Wikinger in Sicht
Das Geheimnis von Haithabu. Von Silke Vry und Marie Geissler
16,95 € | ISBN 978-3-86502-466-4

Weitere Bücher aus der Dusty Diggers-Reihe:

Band 1: Auf der Jagd nach der krassesten Pizza der Bronzezeit
Die Geheimnisse der Himmelsscheibe von Nebra | ISBN 978-3-86502-446-6

Band 2: Gekrächze aus der Urzeit
Das Geheimnis des Urvogels Archaeopteryx | ISBN 978-3-86502-460-2

Band 4: Die mausetoteste Mumie aus dem Alten Ägypten
Das Geheimnis von Tutanchamun | ISBN 978-3-86502-486-2

Band 5: Der cool tätowierte Jäger aus der Steinzeit
Das Geheimnis von Ötzi | ISBN 978-3-86502-476-3

„Geniale Mischung aus Sachwissen und Erzählung. [...] Ein äußerst gelungener Auftakt einer Reihe über außergewöhnliche Archäologiefunde."

Buchkinderblog.de

E. A. Seemann Henschel GmbH & Co. KG
Karl-Tauchnitz-Straße 6 | 04107 Leipzig
www.seemann-henschel.de | info@seemann-henschel.de