

### LÖSUNGEN HALLOWEENRALLYE zur Großschreibung (Nomen)

- A Süßigkeiten
- B Morgen
- C Geräusch
- D Hügel
- E Die
- F Lachen
- G Augenhöhlen
- H Leuchten
- I Schuss
- K Tanzen
- L Schwung
- M Schuppen
- N Grinsen
- O Freitag
- P Mal
- Q Entsetzen

### Anleitung für Wissens-Gruppen-Rallye

Diese Geländerrallye hat den Vorteil, dass alle Kinder sich gut verteilen, die Lösungen schlecht voneinander „abgelauscht“ werden können und die Gruppen nur selten (bei guter Geländeverteilung) gleichzeitig wieder beim Lehrer stehen.

Die Kinder werden in Gruppen verteilt, die mit den beiliegenden Tierkärtchen auch ausgelost werden können (bis zu 4 Kinder pro Gruppe). Der Lehrer hat vorher die Aufgabenkärtchen im Gelände (Schulgebäude, Klassenfahrtsareal, Schulhof, etc.) verteilt, so dass man sie finden kann – aber auch nicht unbedingt auf den ersten Blick. (Tesafilm, Reißzwecken, etc. empfehlenswert!)

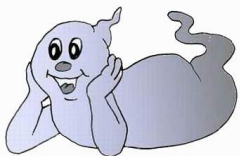
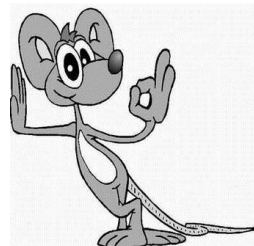
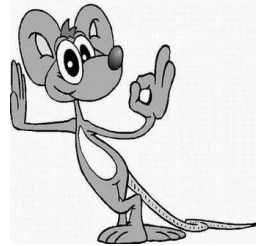
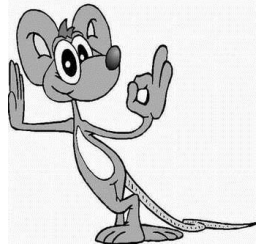
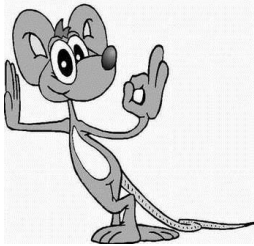
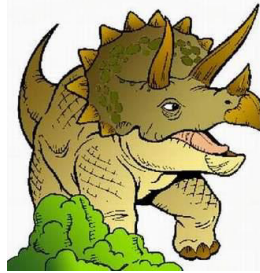
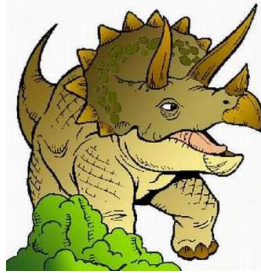
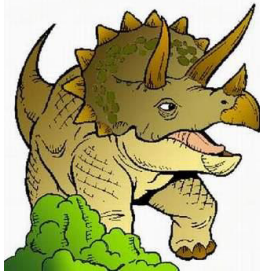
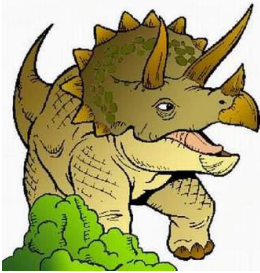
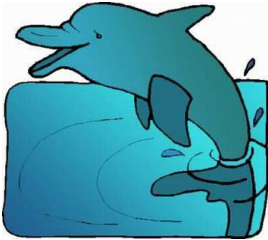
Der Lehrer hält parat den Stationsplan, einen Stift und die Lösungen (verdeckt!)

Zum Start nennt er alle Gruppennamen und den ersten Buchstaben des Stationsplans (z.B. „Fische“ **H**). Wenn alle Gruppen ihren ersten Buchstaben kennen, geht es los. Jede Gruppe muss die Karte mit *IHREM* Buchstaben finden und die Aufgabe dort lösen (bei dieser Rallye: Das Wort finden, das groß geschrieben sein müsste).

Dann kommt die Gruppe zum Lehrer zurück. Nur **VOLLSTÄNDIGE** Gruppen dürfen lösen („no man left behind“). Die Kinder müssen immer zuerst ihren Gruppennamen nennen, dann den **BUCHSTABEN**, den sie lösen mussten, dann die Lösung. Wenn diese richtig ist nennt der Lehrer den Buchstaben des Stationsplans, den diese Gruppe als nächstes finden muss (z.B. bei den Fischen **I**) und streicht für eigene Übersicht den gelösten Buchstaben durch (beim Beispiel: **H**).

Gewonnen hat die Gruppe, die zuerst ihren letzten Buchstaben gelöst hat.

Erfahrungsgemäß sind einzelne Buchstaben sehr schwer zu finden. Um Frust vorzubeugen hilft es, dass jede Gruppe irgendwann diesen schweren Buchstaben suchen muss (wenn z.B. eine diesen direkt zu Anfang hat...) und sich dieser „Nachteil“ dann wieder ausgleicht, da der auch für die „Schnellstarter“ irgendwann dran ist.



**A**

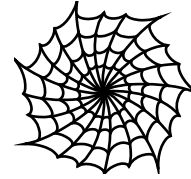
Die drei Kinder wollten nach Süßigkeiten fragen, doch als das modrige Skelett die Tür öffnete, rannten alle schreiend davon.



Do not  
remove,  
please

**B**

Als Fritz am morgen aus der Tür ging, verfiel er sich plötzlich in einem riesigen, klebrigen Spinnennetz.



Do not  
remove,  
please

**C**

Es war gerade Mitternacht, als der alte Friedhofswärter dieses furchtbare Geräusch hörte, welches ihm das Blut gefrieren ließ.



Do not  
remove,  
please

**D**

Im blassen Mondlicht war das alte Spukhaus auf dem hügel gut zu erkennen.



Do not  
remove,  
please

**E**

Da stand sie wieder: die unheimliche, schwarze Katze, in jeder Vollmondnacht durch die Vorgärten schlich – und das nun schon seit 153 Jahren...



Do not  
remove,  
please

**F**

„Brummm“ machte der Besen, als er wieder wie von Geisterhand durch die Hütte fegte. Die alte Hexer ließ ein unheimliches lachen hören, als sie das entsetzte Gesicht ihrer Nachbarin sah.



Do not  
remove,  
please

**G**

Susi öffnete langsam die Kiste, die sie von der alten Zigeunerin auf dem Flohmarkt gekauft hatte. Aus kalten, leeren Augenhöhlen starrte sie ein Totenschädel an!



Do not  
remove,  
please








**H**

Geisterstunde! Langsam krochen die merkwürdigen im Burghof aufeinander zu und formten sich zu unheimlichen Geistern, von denen ein seltsames leuchten ausging.



Do not  
remove,  
please

<p><b>I</b></p>	<p>„Krötenschleim und Echtenblut, ja das tut der Suppe gut, noch ein schuss vom Leberwein, dieser Zauber der wird fein!“</p>	 <p>Do not remove, please</p>
<p><b>K</b></p>	<p>Als die Geister sich zum tanzen aufreichten und die gruselige Musik zu spielen begann, viel Tante Erna, die zufällig vorbeigekommen war, in Ohnmacht.</p>	 <p>Do not remove, please</p>
<p><b>L</b></p>	<p>Der neue Besen von Hexe Walpurga sauste mit so viel schwung durch den Nachthimmel, dass sie sich kaum halten konnte.</p>	 <p>Do not remove, please</p>
<p><b>M</b></p>	<p>Es brauste in Tims Ohren, als eine gewaltige Wolke von Fledermäusen über seinen Kopf flog, die sich in dem alten schuppen versteckt hatten.</p>	 <p>Do not remove, please</p>
<p><b>N</b></p>	<p>Das fiese grinsen auf dem Kürbis verunsicherte die Katze; wie konnte es sein, dass ein Gemüse plötzlich ein Gesicht hatte?</p>	 <p>Do not remove, please</p>
<p><b>O</b></p>	<p>Was für ein herrlicher Gespenstergeburtstag das doch war; nicht nur die vielen Geschenke: Es war auch noch ein freitag der 13. !</p>	 <p>Do not remove, please</p>
<p><b>P</b></p>	<p>Nanu? Das kleine Gespenst hatte sich so darauf gefreut, zum ersten mal die Menschen so richtig zu erschrecken – und nun war keiner zu Hause!</p>	 <p>Do not remove, please</p>
<p><b>Q</b></p>	<p>Von kaltem entsetzen ergriffen fauchte der alte Kater, als er den Zombie mit langsamen Schritten durch den Vorgarten schlurfen sah.</p>	 <p>Do not remove, please</p>

	<b>Äffchen</b>	A	I	B	K	C	L	D	M	E	N	F	O	G	P	H	Q
	<b>Delfis</b>	I	A	Q	B	K	C	L	D	M	E	N	F	O	G	P	H
	<b>Fische</b>	H	I	A	K	B	L	C	M	D	N	E	O	F	P	G	Q
	<b>Dinos</b>	Q	H	I	A	K	B	L	C	M	D	N	E	O	F	P	G
	<b>Mäuschen</b>	P	G	Q	H	A	I	B	K	C	L	D	M	E	N	F	O
	<b>Hasen</b>	G	Q	P	H	I	A	K	B	L	C	M	D	N	E	O	F
	<b>Gespenster</b>	F	G	H	I	Q	K	A	L	B	M	C	N	D	O	E	P