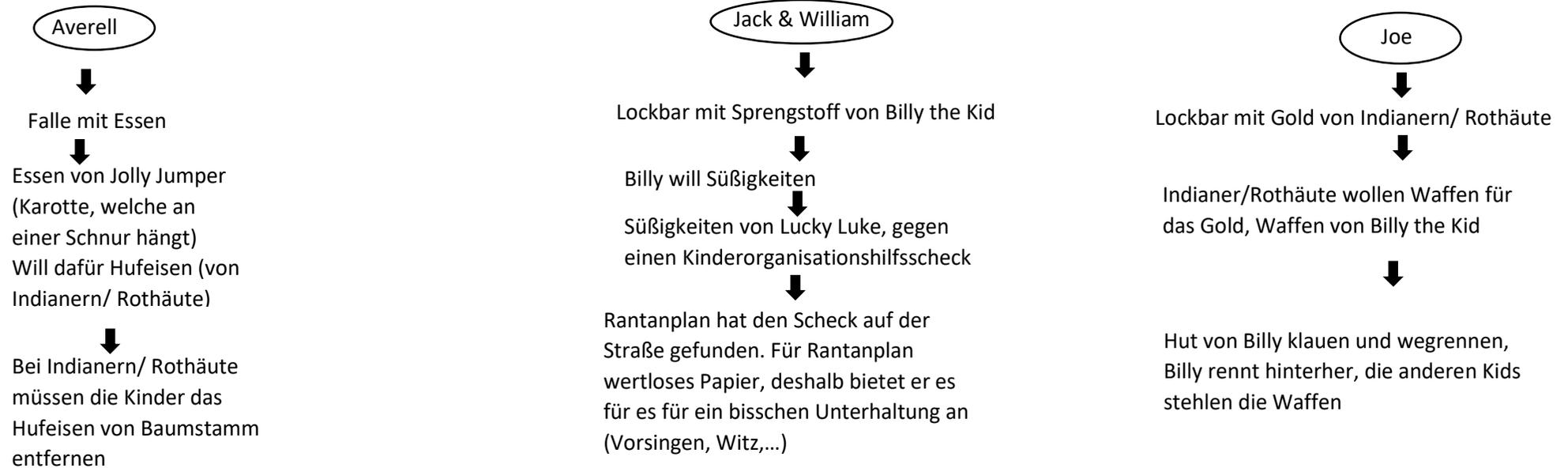


Geländespiel: Ziel: Schatz finden, durch Schatzkarte, welche in 4 Teile geteilt ist.

Für jeden in die Falle gelockten Dalton erhalten Sie (Kinder) einen von 4 Kartenteilen. Zusammen ergeben die 4 Kartenteile eine Schatzkarte. Wer den Schatz als erstes gefunden hat, gewinnt.



Zusatzaufgabe von Rantanplan:
gibt folgende Tipps:

- Averell liebt Essen
- Joe liebt Gold
- Jack und William lieben Sprengstoff
- Billy lässt sich leicht provozieren (Hut wegnehmen)

Zu Besorgen:

- Gold von Indianer für Joe (in Gruppenanzahl)
- Waffen von Billy für Indianer (in Gruppenanzahl)
- Hut für Billy
- Sprengstoff von Billy für Jack&William (in doppelter Gruppenanzahl)
- KinderhilfsScheck von Rantanplan für Lucky Luke (in Gruppenanzahl)
- Süßigkeiten von Lucky Luke für Billy (in Gruppenanzahl)
- Karotten an Schnur gebunden von Jolly Jumper für Averell (in Gruppenanzahl)
- Hufeisen mit Befestigungsmaterial (Nägel, Hammer) von Indianer für Jolly Jumper (in Gruppenanzahl)
- 4 Karten teile (mal so viele Gruppen wie es gibt)
- Schatz (mal so viele Gruppen wie es gibt)

Lucky Luke:

Hat: Süßigkeiten

Will: Kinderhilfsorganisationscheck

Aufgabe: Ist nicht der Gesprächigste,
gibt Süßigkeiten für Scheck her.

Jolly Jumper:

Hat: Karotten an Schnur gebunden

Will: Hufeisen

Aufgabe: Gut Gelaunt, gibt Karotten an
an Schnur gebunden für Hufeisen her.

Averell, Joe, Jack & William gehen immer gemeinsam rum

Averell:

Wenn er einer karotte sieht, dann „folgt,, er ihr und ist dann
somit in der falle und übergibt den Kids seinen karten teil.

Joe:

Wenn er Gold sieht, dann „folgt,, er dem Gold und ist dann somit
in der falle und übergibt den Kids seinen karten teil.

Jack & William:

Wenn Sie Sprenstoff sehen, dann „folgen,, sie dem Sprengstoff
und ist dann somit in der falle und übergeben den Kids ihre
karten teile.

Indianer/Rothäute:

Hat: Gold, Hufeisen an zb. Baum befestigt

Will: Waffen (für's Gold)

Aufgabe: Reden möglichst Weise, Hufeisen müssen befestigt
werden, können die Kids „kostenlos,, runtermachen, müssen es
nur ohne GL hilfe schaffen. Für das Gold wollen sie waffen.

Rantanplan

Hat: Kinderhilfsorganisationsscheck

Will: Geselligkeit

Aufgabe: Geselliger Netter Typ, für ihn wertloses papier gibt er
für Vorsingen, Witz, ... her. UND:
gibt folgende Tipps:

- Averell liebt Essen
- Joe liebt Gold
- Jack und William lieben Sprengstoff
- Billy lässt sich leicht provozieren (Hut wegnehmen)

Billy the Kid:

Hat: Waffen, Sprengstoff, (Hut auf Kopf)

Will: Süßigkeiten (für Sprengstoff)

Aufgabe: Angeber, gibt Sprengstoff für Süßigkeiten her, wenn die
Kinder Hut wegnehmen und wegrennen, hinterherrennen
(währenddessen stehlen die restlichen Kids Waffen, deswegen
immer nur ein „Satz,, Waffen offen liegen haben.

