1. Beschreibung

Ziel ist es den Jugendlichen aufzuzeigen, dass ein Minigolfplatz auch von verschiedensten Tieren bewohnt wird. Das Rätsel hat dabei unterschiedliche Schritte, die über einen ganzen Tag verteilt werden können. Neben einem Bewegungsteil (Spurensuche) eignen sich einige Teile auch für Pausen (z.B. Regenpausen).

1. Vorbereitung

Von Tieren die regelmäßig am Platz zu sehen sind werden zuerst Bilder aus dem Internet gesucht und ausgedruckt (siehe 01\_Bilder). Anschließend werden zu allen Spurenbilder aus dem Internet herausgesucht (siehe 02\_Spurenbilder). Diese werden ausgedruckt und am Platz an solchen Stellen versteckt, wo diese Tiere häufig anzutreffen sind.

Zusätzlich werden noch folgende Informationen gesammelt

* durchschnittliches Gewicht der Tiere
* Obst und/oder Gemüse mit ähnlichem Gewicht
* Sprungvermögen der Tiere (dabei ist nur die Höhe ausschlaggebend)

Alle erhobenen Daten werden ausgedruckt und ausgeschnitten (siehe 03\_Zahlen und 04\_Gemüse\_Obst)

Für den letzten Abschnitt werden noch Bälle hergerichtet, die in ihrer Sprunghöhe den Unterschied zwischen den unterschiedlichen Sprunghöhen der Tiere symbolisieren. Natürlich gibt es keinen Minigolfball, der genauso hoch springt, wie ein Katze, jedoch springt ein Turbo im Verhältnis zu einem 873 genauso hoch wie ein Katze im Verhältnis zu einem Hasen.

1. Ablauf

Grundsätzlich wird die Aufgabe als „Challenge“ gespielt. Ausgesetzt wird ein Siegespreis (z.B. Schokolade 😊). Bei jedem Teilabschnitt könne Punkte gewonnen werden. In der angegebenen Version sind das 60 Punkte. Die Gruppe muss 45 davon erreichen, um den Preis zu gewinnen.

Der Ablauf gliedert sich in sechs Teile:

* Suche der versteckten Spuren
* Zuordnen der Spuren zu den einzelnen Tieren
* Zuordnen der Gewichte zu den einzelnen Tieren
* Zuordnen von Obst/Gemüse, das das selbe Gewicht hat.
* Zuordnen der Sprunghöhe zu den einzelnen Tieren
* Zuordnen der Bälle zu den einzelnen Sprunghöhen
1. Erfahrung

Die einzelnen Schritte sollten über einen längeren Zeitraum verteilt werden. Im Testfall wurde die Spurensuche gleich zum Aufwärmen verwendet. Die Zuordnungen wurden in den einzelnen Pausen, bzw. in einer Regenunterbrechung durchgeführt.

Die Aufgabe selbst war schwieriger als gedacht. Besonders das Schätzen der Gewichte der Tiere fiel sehr schlecht aus.

1. Erweiterung

Da schon nach drei Schritten abzusehen war, dass die 45 Punkte schwer zu erreichen sind wurde beim Spiel die Möglichkeit für „Sonderpunkte“ eingeführt. Am Miniaturplatz wurden einige Bahnen vorgestellt. Anschließend konnte jeder Teilnehmer je eine Bahn trainieren. Nach einigen Versuchen hatte jeder Teilnehmer eine Chance ein Ass vorzuspielen. Jedes Ass brachte einen Zusatzpunkt für die Challenge. Die Bahnen wurden dann gewechselt, bis jeder Teilnehmer jede Bahn bespielt hat. (Insgesamt konnten dabei die 5 Teilnehmer bei 10 Bahnen immerhin 16 Asse erzielen!)