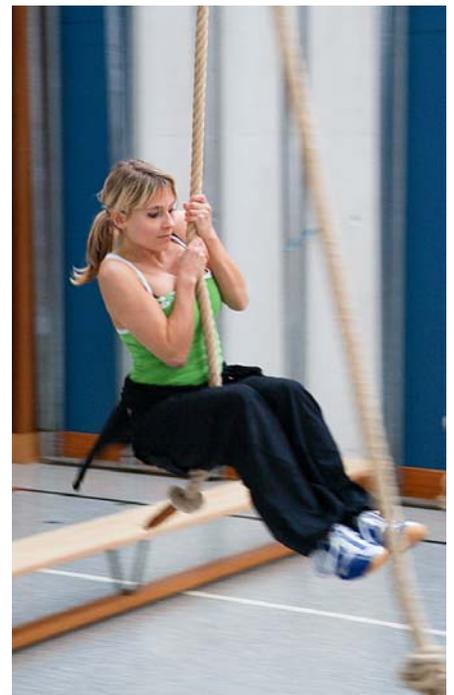


THEO LANDRICHINGER

BEWEGEN UND SPIELEN AN UND MIT GERÄTEN



Theo Landrichinger
Ottenhausen 49
5143 Feldkirchen





KETTENFANGEN

Ein Schüler beginnt zu fangen. Fängt er einen Mitschüler, so geben sich beide eine Hand und versuchen, einen dritten Spieler zu fangen. Dieser hängt sich ebenfalls ein u.s.w. Da nur die Außenspieler je eine Hand frei haben, können auch nur sie fangen. Gespielt wird, bis (fast) alle Schüler gefangen sind.



VARIANTE 1: Drei Paare sind unterwegs. Wird ein Spieler gefangen, so kann sich der bereits länger fangende Spieler von der Kette lösen.

VARIANTE 2: KETTENFANGEN MIT WÜRFELN

Die Spieler werden mit Nummern von 1 bis 6 bedacht. Dann wird gewürfelt. Die Augenzahl zeigt die Fänger an, von denen jeder eine eigene Kette bildet. Es sind 4 Spieler zu fangen.

Utensilien: große Softwürfel



VARIANTE 3: RETTUNGSINSEL

(Kettenfangen mit Rettungsinsel): 2 Fänger sind im Raum unterwegs. Sobald eine Kette aus 5 Personen besteht, ruft der erste Fänger „Rette sich, wer kann“. Dann werden sämtliche Ketten aufgelöst und alle Spieler – auch die noch nicht gefangenen – versuchen, auf eine Rettungsinsel (2-teiliger Kasten, Platz für je 5 Personen) zu gelangen. Wer übrig bleibt, ist der nächste Fänger.



Utensilien: mehrere zweiteilige Kästen

COOL RUNNING

EUROPALAUFLAUF

IDEE & REALISATION: LAT



Die „Cool Running“ Kärtchen werden so an den Hallenwänden angebracht, dass sie nach oben hin aufklappbar bleiben.

Die Schüler erhalten ein „Startland“ (Griechenland, Deutschland, Belgien, Dänemark, England, Österreich, Tschechien, Italien, Schweiz, Frankreich).

Wer *Griechenland* bekommt, muss zunächst zum Kärtchen mit der Abbildung der Akropolis laufen (siehe Abb. links). Erkennt er die Sehenswürdigkeit nicht, so hat ja die Möglichkeit die Karte hochzuklappen. Auf der Innenseite ist das Land zu lesen. Es läuft also zum Kärtchen Griechenland, klappt es hoch und liest: *Du startest in Griechenland. Laufe nach Dänemark. Dort schau bei Feld 3.* Er läuft zum Kärtchen Dänemark, klappt dieses hoch und liest bei Feld 3: *Laufe nach Österreich. Dort schau bei Feld 4.* Er läuft zum Kärtchen Österreich ...

Übrigens: Als kleine Hilfestellung ist ein „Farbleitfaden“ eingebaut. Die Farbe des Startlandes ist in allen „Anlaufefeldern“ gleich. Für Griechenland ist dies beispielsweise türkis. Das Feld 3 bei Dänemark ist ebenfalls türkis, ebenso das Feld 4 bei Österreich, u.s.w.

Der Schüler läuft alle Länder durch, bis er schließlich das Feld 0 (=10) erreicht. Dort steht „Dein Ziel liegt in ...“ – in unserem Beispiel *„Dein Ziel liegt in Tschechien.“* Er läuft anschließend zum Lehrer und meldet ihm: „Startland Griechenland, Zielland Tschechien.“ Hier wäre nun vielleicht eine kleine Belohnung fällig ☺!

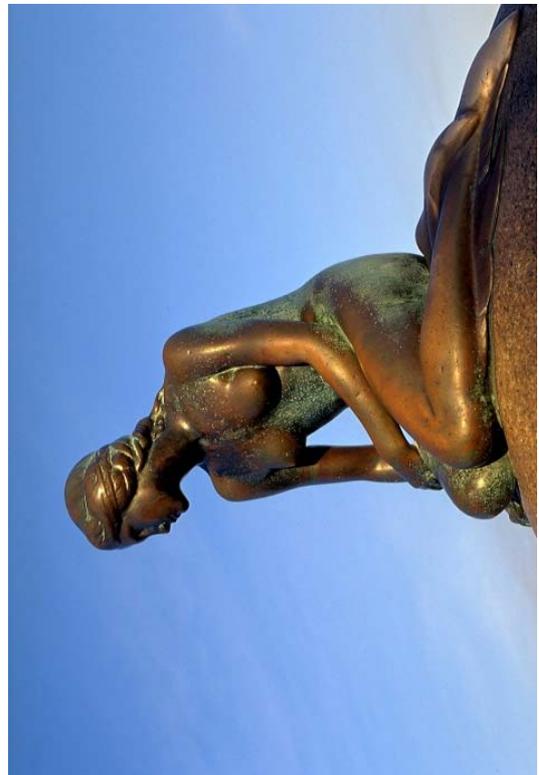
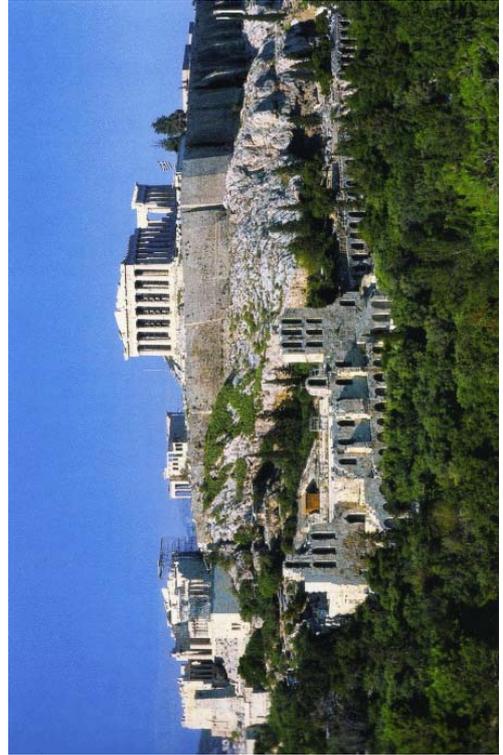
Du startest in GRIECHENLAND	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Laufe nach DÄNEMARK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Dort schau bei Feld 3	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Laufe nach DEUTSCHLAND	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Dort schau bei Feld 4	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Laufe nach DEUTSCHLAND	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Dort schau bei Feld 5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Laufe nach ITALIEN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Dort schau bei Feld 6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Laufe in die SCHWEIZ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Dort schau bei Feld 7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Laufe nach BELGIEN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Dort schau bei Feld 8	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Laufe nach FRANKREICH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Dort schau bei Feld 9	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Laufe in die SCHWEIZ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Dort schau bei Feld 0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Dein Ziel liegt in FRANKREICH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0

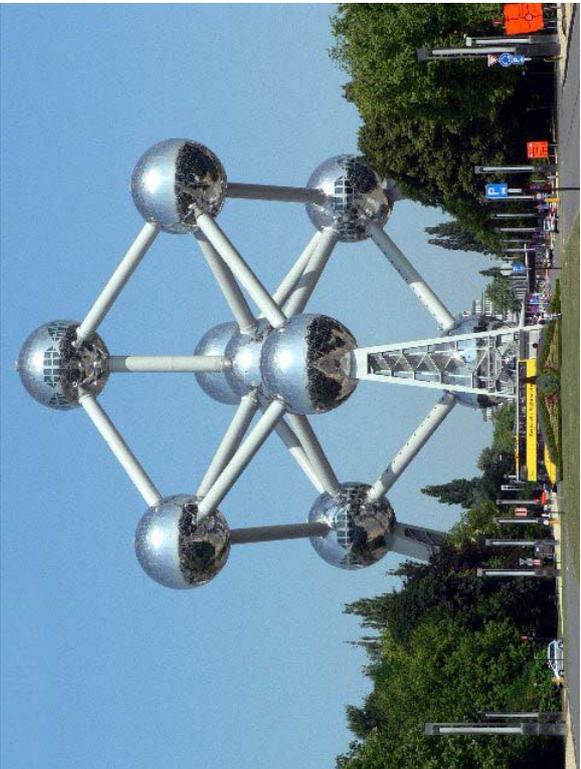
Du startest in DÄNEMARK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Laufe nach FRANKREICH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Dort schau bei Feld 3	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Laufe nach ÖSTERREICH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Dort schau bei Feld 4	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Laufe nach ENGLAND	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Dort schau bei Feld 5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Laufe nach BELGIEN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Dort schau bei Feld 6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Laufe nach ÖSTERREICH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Dort schau bei Feld 7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Laufe in die SCHWEIZ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Dort schau bei Feld 8	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Laufe in die SCHWEIZ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Dort schau bei Feld 9	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Laufe nach GRIECHENLAND	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Dort schau bei Feld 0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Dein Ziel liegt in GRIECHENLAND	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0

VARIANTE: Der Schüler erhält für jene Länder, die er besucht und noch aufzählen kann, je einen Punkt. (Zeit: 15 sec)

AUSBAUMÖGLICHKEIT 1: Es ist auch denkbar, alle 10 Läufe durchzulaufen. Das Zielland ist dann immer wieder das Startland für den nächsten Lauf.

Utensilien: Kärtchen, Tixo







*„Wohin geht die Reise?
Ah-ja, ich muss weiter nach ...“*



Wer im richtigen „Zielland“ angelangt ist,
bekommt natürlich eine kleine „Stärkung“ nach
den Reisedstrapazen.



GRIECHENLAND © Theo Landrighinger									
Europa-Rundreise									
FELD	FELD	FELD	FELD	FELD	FELD	FELD	FELD	FELD	FELD
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Du startest in GRIECHENLAND	Laufe nach DÄNEMARK	Laufe nach DEUTSCHLAND	Laufe nach DEUTSCHLAND	Laufe nach ITALIEN	Laufe in die SCHWEIZ	Laufe nach BELGIEN	Laufe nach FRANKREICH	Laufe in die SCHWEIZ	Dein Ziel liegt in FRANKREICH
Dort schau bei Feld 3	Dort schau bei Feld 4	Dort schau bei Feld 5	Dort schau bei Feld 6	Dort schau bei Feld 7	Dort schau bei Feld 8	Dort schau bei Feld 9	Dort schau bei Feld 0		

TSCHECHIEN © Theo Landrighinger									
Europa-Rundreise									
FELD	FELD	FELD	FELD	FELD	FELD	FELD	FELD	FELD	FELD
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Du startest in TSCHECHIEN	Laufe nach ITALIEN	Laufe nach DÄNEMARK	Laufe nach GRIECHENLAND	Laufe nach GRIECHENLAND	Laufe nach FRANKREICH	Laufe nach ENGLAND	Laufe nach ÖSTERREICH	Laufe nach ÖSTERREICH	Dein Ziel liegt in ITALIEN
Dort schau bei Feld 3	Dort schau bei Feld 4	Dort schau bei Feld 5	Dort schau bei Feld 6	Dort schau bei Feld 7	Dort schau bei Feld 8	Dort schau bei Feld 9	Dort schau bei Feld 0		

DÄNEMARK © Theo Landrighinger									
Europa-Rundreise									
FELD	FELD	FELD	FELD	FELD	FELD	FELD	FELD	FELD	FELD
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Du startest in DÄNEMARK	Laufe nach FRANKREICH	Laufe nach ÖSTERREICH	Laufe nach ENGLAND	Laufe nach BELGIEN	Laufe nach ÖSTERREICH	Laufe in die SCHWEIZ	Laufe in die SCHWEIZ	Laufe nach GRIECHENLAND	Dein Ziel liegt in GRIECHENLAND
Dort schau bei Feld 3	Dort schau bei Feld 4	Dort schau bei Feld 5	Dort schau bei Feld 6	Dort schau bei Feld 7	Dort schau bei Feld 8	Dort schau bei Feld 9	Dort schau bei Feld 0		

FRANKREICH © Theo Landrighinger									
Europa-Rundreise									
FELD	FELD	FELD	FELD	FELD	FELD	FELD	FELD	FELD	FELD
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Du startest in FRANKREICH	Laufe nach ENGLAND	Laufe nach GRIECHENLAND	Laufe nach DÄNEMARK	Laufe nach ÖSTERREICH	Laufe nach TSCHECHIEN	Laufe nach ITALIEN	Laufe nach TSCHECHIEN	Laufe nach ENGLAND	Dein Ziel liegt in ÖSTERREICH
Dort schau bei Feld 3	Dort schau bei Feld 4	Dort schau bei Feld 5	Dort schau bei Feld 6	Dort schau bei Feld 7	Dort schau bei Feld 8	Dort schau bei Feld 9	Dort schau bei Feld 0		

DEUTSCHLAND © Theo Landrighinger									
Europa-Rundreise									
FELD	FELD	FELD	FELD	FELD	FELD	FELD	FELD	FELD	FELD
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Du startest in DEUTSCHLAND	Laufe nach BELGIEN	Laufe in die SCHWEIZ	Laufe nach ITALIEN	Laufe in die SCHWEIZ	Laufe nach GRIECHENLAND	Laufe nach FRANKREICH	Laufe nach DÄNEMARK	Laufe nach BELGIEN	Dein Ziel liegt in TSCHECHIEN
Dort schau bei Feld 3	Dort schau bei Feld 4	Dort schau bei Feld 5	Dort schau bei Feld 6	Dort schau bei Feld 7	Dort schau bei Feld 8	Dort schau bei Feld 9	Dort schau bei Feld 0		

ITALIEN © Theo Landrighinger									
Europa-Rundreise									
FELD	FELD	FELD	FELD	FELD	FELD	FELD	FELD	FELD	FELD
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Du startest in ITALIEN	Laufe nach TSCHECHIEN	Laufe nach ENGLAND	Laufe nach BELGIEN	Laufe nach TSCHECHIEN	Laufe nach ENGLAND	Laufe nach TSCHECHIEN	Laufe nach GRIECHENLAND	Laufe nach DÄNEMARK	Dein Ziel liegt in ENGLAND
Dort schau bei Feld 3	Dort schau bei Feld 4	Dort schau bei Feld 5	Dort schau bei Feld 6	Dort schau bei Feld 7	Dort schau bei Feld 8	Dort schau bei Feld 9	Dort schau bei Feld 0		

ENGLAND © Theo Landrighinger									
Europa-Rundreise									
FELD	FELD	FELD	FELD	FELD	FELD	FELD	FELD	FELD	FELD
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Du startest in ENGLAND	Laufe nach ÖSTERREICH	Laufe nach BELGIEN	Laufe nach TSCHECHIEN	Laufe nach FRANKREICH	Laufe nach DEUTSCHLAND	Laufe nach DEUTSCHLAND	Laufe nach DEUTSCHLAND	Laufe nach DEUTSCHLAND	Dein Ziel liegt in der SCHWEIZ
Dort schau bei Feld 3	Dort schau bei Feld 4	Dort schau bei Feld 5	Dort schau bei Feld 6	Dort schau bei Feld 7	Dort schau bei Feld 8	Dort schau bei Feld 9	Dort schau bei Feld 0		

BELGIEN © Theo Landrighinger									
Europa-Rundreise									
FELD	FELD	FELD	FELD	FELD	FELD	FELD	FELD	FELD	FELD
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Du startest in BELGIEN	Laufe in die SCHWEIZ	Laufe nach FRANKREICH	Laufe in die SCHWEIZ	Laufe nach DÄNEMARK	Laufe nach ITALIEN	Laufe nach DÄNEMARK	Laufe nach ITALIEN	Laufe nach ITALIEN	Dein Ziel liegt in DEUTSCHLAND
Dort schau bei Feld 3	Dort schau bei Feld 4	Dort schau bei Feld 5	Dort schau bei Feld 6	Dort schau bei Feld 7	Dort schau bei Feld 8	Dort schau bei Feld 9	Dort schau bei Feld 0		

ÖSTERREICH										
© Theo Landrichinger										
Europa-Rundreise										
FELD	FELD	FELD	FELD	FELD	FELD	FELD	FELD	FELD	FELD	FELD
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
Du startest in ÖSTERREICH										
Laufe nach GRIECHENLAND										
Dort schau bei Feld 3										
Laufe nach TSCHECHIEN										
Dort schau bei Feld 4										
Laufe nach FRANKREICH										
Dort schau bei Feld 5										
Laufe nach DEUTSCHLAND										
Dort schau bei Feld 6										
Laufe nach DÄNEMARK										
Dort schau bei Feld 7										
Laufe nach GRIECHENLAND										
Dort schau bei Feld 8										
Laufe nach BELGIEN										
Dort schau bei Feld 9										
Laufe nach FRANKREICH										
Dort schau bei Feld 0										
Dein Ziel liegt in DÄNEMARK										

SCHWEIZ										
© Theo Landrichinger										
Europa-Rundreise										
FELD	FELD	FELD	FELD	FELD	FELD	FELD	FELD	FELD	FELD	FELD
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
Du startest in der SCHWEIZ										
Laufe nach DEUTSCHLAND										
Dort schau bei Feld 3										
Laufe nach ITALIEN										
Dort schau bei Feld 4										
Laufe nach ÖSTERREICH										
Dort schau bei Feld 5										
Laufe nach ENGLAND										
Dort schau bei Feld 6										
Laufe nach BELGIEN										
Dort schau bei Feld 7										
Laufe nach ÖSTERREICH										
Dort schau bei Feld 8										
Laufe nach ENGLAND										
Dort schau bei Feld 9										
Laufe nach TSCHECHIEN										
Dort schau bei Feld 0										
Dein Ziel liegt in BELGIEN										



SPINNENTICKEN

Drei Schüler fassen (jeder mit einer Hand) gemeinsam einen Tennisring (oder eine Schleife), der (die) nicht losgelassen werden darf, und bilden somit die „Spinne“.

Jeder versucht nun, andere Spieler abzuschlagen. Wer Erfolg hat, darf sich durch den gefangenen Spieler auswechseln lassen.

VARIANTE: Es kann auch mit mehreren Spinnen gespielt werden.

Utensilien: Schleife oder Tennisring



„FRISKEE“

2 Mannschaften (mit je 2 – 5 Spielern): Das Spiel ist ähnlich wie Frisbee, es wird die Scheibe aber nicht geworfen, sondern am Boden gespielt. Wer als erster seine Hand auf der Scheibe hat, ist in deren Besitz. Er versucht, sie zu einem Mitspieler weiterzuspielen. Mit der Scheibe darf nicht gelaufen werden. Ziel ist es, einen Kastendeckel oder eine an der Wand stehende Matte (oder Langbank) zu treffen – was von den Gegenspielern natürlich zu verhindern versucht wird.

Utensilien: 2 Frisbee Teller unterschiedlicher Farbe

VARIANTE: Es können auch vier Mannschaften eingesetzt werden: 4 Matten stehen an den Eckpunkten des Feldes. 2 diagonal gegenüber aufgestellte Mannschaften spielen mit einer gelben, die beiden anderen Mannschaften mit einer roten Scheibe gegeneinander.



BUNTES FANGEN (RGB FANGEN)

Alle Teilnehmer erhalten Hütchen. Rot fängt gelb, gelb fängt blau, blau fängt weiß. Bei Fang: Hütchentausch. Kein unmittelbares „Zurückfangen“.

Utensilien: Hütchen



FUßBALL MIT 4 MANNschaften

Vier Langbänke werden in den vier Hallenecken (siehe Bild) platziert.

Spielbeschreibung für 16 Schüler: Zunächst werden vier Mannschaften ausgelost. Jede Mannschaft begibt sich zu einer Bank. 2 der 4 Spieler gehen hinter die Bank, zwei befinden sich im Spielfeld (es sind also die Hälfte aller Spieler im Feld). Ziel ist es, den Ball an eine andere Langbank zu spielen und einen Torschuss an der eigenen Langbank zu verhindern. Wird ein Tor erzielt, so pfeift der Schiedsrichter und alle am Feld befindlichen Spieler laufen sofort ohne weitere Ballberührung hinter die eigene Bank, während die dort wartenden Schüler das Spiel unmittelbar fortsetzen.

Jede Mannschaft zählt die erzielten Tore und subtrahiert die erhaltenen. Bei sehr ehrlicher Zählweise müsste am Ende des Spieles – wenn jede Mannschaft die Punkte bekannt gibt – die Gesamtaddition Null ergeben.

Utensilien: Hallenfußball oder Softball, 4 Langbänke, Schleifen oder Mannschäftsleibchen



MATHE RALLYE

IDEE & REALISATION: LAT

Zunächst wird eine Gerätelandschaft für einen Rundkurs aufgebaut. Etwa bei der Hälfte des Kurses werden vom Lehrer einige Schlüsselkärtchen angebracht. Die Schüler arbeiten in Paaren. Jedes Paar erhält ein Aufgabekärtchen (mit einfachen Grundrechnungen). Einige der Aufgaben werden gelöst. Dann kann ein Spieler – oder auch beide, die Schüler dürfen sich eine eigene Strategie zurechtlegen – starten und eine oder mehrere Zahlen auf dem Schlüsselkärtchen suchen. Diese muss er sich merken und anschließend in das am Startplatz befindliche Aufgabekärtchen eintragen. (Kärtchen immer umdrehen, damit keine Mitspieler nachschauen können!) Sind alle Buchstaben eingetragen, so muss sich eine Lösung (ein Ort, an dem eine kleine Belohnung versteckt ist) ergeben. Das schnellste und gewitzteste Paar wird sich die Belohnung holen.

Während des ganzen Spieles wird nichts gesprochen, keine Zahlen zugerufen, etc.!

Utensilien: Gerätelandschaft, Schreibzeug, Schlüsselkarten, Aufgabekärtchen, Belohnung, Klebeband

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
22	14	19	27	11	34	31	20	26	12	28	21	39	13	29
P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	'	.	,	
24	36	15	38	23	35	30	37	32	25	33	18	16	0	17

1+11+9=7	12+6+8=2	7+7+1=4	8+7+5+10	3+6+1+1	2+19+3=1	6+6+6+9	5+4+2+2	6+3+3+1	10+9=4	11+12+9+6	9+2+2+9	30+8+6+2	3+3+9=8	22+11+3+2	5+3+6=3	7+12+3=5
1+0+6=2	7+6+11=4	16+6=3	5+7+3=4	23+16=1	6+6=2	5+2=4	3+6=6	9+11=7	16+17=4	17+8=9	3+6=6	1+7=0	13+6=5	2+6+5=10	5+166	12+17=7

Beispiele für einen „Rundkurs“ ↓



A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
22	14	19	27	11	34	31	20	26	12	28	21	39	13	29

P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	'	.	,	
24	36	15	38	23	35	30	37	32	25	33	18	16	0	17

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
22	14	19	27	11	34	31	20	26	12	28	21	39	13	29

P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	'	.	,	
24	36	15	38	23	35	30	37	32	25	33	18	16	0	17

$1+11+19+7$	$12+8+4-3$	$7+7+1-4$	$8+7-5+18$	$9+8+1+1$	$2+19-9-1$	$6+6+6+9$	$5+4+2+2$	$4+3+3+1$	$10+9+4$	$11+12+9+6$	$9+2+2+9$	$30-8+4+2$	$3+3+0-6$	$22+11+3+2$	$5+3+6-3$	$7+12+3+5$
38	21															
S	L	E	K	C	E	D	N	E	T	S	A	K	S	E	D	

Lösung von hinten gelesen: An der Unterseite des Kastendeckels. Die Kinder sollen die Lösung selbst herausfinden. Das AHA Erlebnis wird dadurch viel größer!

$1+3+5+2$	$7+9+11-4$	$14+9+3$	$5+7+3-4$	$23+14+1$	$4+9+2$	$5+2+4$	$9+6+8$	$9+11-7$	$14+17+4$	$17-8-9$	$3+4+8$	$1+7+3$	$13+9+5$	$2+5+3-10$	$5+14-6$	$12+17-7$
E	T	I	E	S	R	E	T	N	U	R	E	D	N	A		

Gesamtsumme: 660

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
22	14	19	27	11	34	31	20	26	12	28	21	39	13	29

P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	'	.	,	
24	36	15	38	23	35	30	37	32	25	33	18	16	0	17

Theo Landrichinger

1+11+19+7	12+8+4+3	7+7+1+4	8+7-5+18	9+8+1+1	2+19-9-1	6+6+6+9	5+4+2+2	4+3+3+1	10+9+4	11+12+9+6	9+2+2+9	30-8+4+2	3+3+0-6	22+11+3+2	5+3+6-3	7+12+3+5

1+3+5+2	7+9+11+4	14+9+3	5+7+3+4	23+14+1	4+9+2	5+2+4	9+6+8	9+11-7	14+17+4	17-8-9	3+4+8	1+7+3	13+9+5	2+5+3-10	5+14-6	12+17-7

1+11+19+7	12+8+4+3	7+7+1+4	8+7-5+18	9+8+1+1	2+19-9-1	6+6+6+9	5+4+2+2	4+3+3+1	10+9+4	11+12+9+6	9+2+2+9	30-8+4+2	3+3+0-6	22+11+3+2	5+3+6-3	7+12+3+5

1+3+5+2	7+9+11+4	14+9+3	5+7+3+4	23+14+1	4+9+2	5+2+4	9+6+8	9+11-7	14+17+4	17-8-9	3+4+8	1+7+3	13+9+5	2+5+3-10	5+14-6	12+17-7

1+11+19+7	12+8+4+3	7+7+1+4	8+7-5+18	9+8+1+1	2+19-9-1	6+6+6+9	5+4+2+2	4+3+3+1	10+9+4	11+12+9+6	9+2+2+9	30-8+4+2	3+3+0-6	22+11+3+2	5+3+6-3	7+12+3+5

1+3+5+2	7+9+11+4	14+9+3	5+7+3+4	23+14+1	4+9+2	5+2+4	9+6+8	9+11-7	14+17+4	17-8-9	3+4+8	1+7+3	13+9+5	2+5+3-10	5+14-6	12+17-7

$1+11+19+7$	$2+7+2$	$6+6+11$	$20-9+12$	$13-9+7$	$3+6+6$	$12-5+7$	$12+23-4$	$33-11-9$	$19+18-2$	$9+8-2$	$11+7+6$	$23+9+6$	$3+3+0-6$	$22+11+3+2$	$5+3+6-3$	$7+12+3+5$
38																
S	E	T	T	E	R	B	G	N	U	R	P	S	S	E	D	

Lösung von hinten gelesen: An der Unterseite des Sprungbrettes. Die Kinder sollen die Lösung selbst herausfinden. Das AHA Erlebnis wird dadurch viel größer!

$1+3+5+2$	$7+9+11-4$	$14+9+3$	$5+7+3-4$	$23+14+1$	$4+9+2$	$5+2+4$	$9+6+8$	$9+11-7$	$14+17+4$	$17-8-9$	$3+4+8$	$1+7+3$	$13+9+5$	$2+5+3-10$	$5+14-6$	$12+17-7$
E	T	I	E	S	R	E	T	N	U	R	E	D	N	A		

Gesamtsumme: $367 + 294 = 661$

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
22	14	19	27	11	34	31	20	26	12	28	21	39	13	29

P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	'	.	,	
24	36	15	38	23	35	30	37	32	25	33	18	16	0	17

1+11+19+7	2+7+2	6+6+11	20-9+12	13-9+7	3+6+6	12-5+7	12+23-4	33-11-9	19+18-2	9+8-2	11+7+6	23+9+6	3+3+0-6	22+11+3+2	5+3+6-3	7+12+3+5
38																
S																

1+3+5+2	7+9+11-4	14+9+3	5+7+3-4	23+14+1	4+9+2	5+2+4	9+6+8	9+11-7	14+17+4	17-8-9	3+4+8	1+7+3	13+9+5	2+5+3-10	5+14-6	12+17-7

1+11+19+7	2+7+2	6+6+11	20-9+12	13-9+7	3+6+6	12-5+7	12+23-4	33-11-9	19+18-2	9+8-2	11+7+6	23+9+6	3+3+0-6	22+11+3+2	5+3+6-3	7+12+3+5
38																
S																

1+3+5+2	7+9+11-4	14+9+3	5+7+3-4	23+14+1	4+9+2	5+2+4	9+6+8	9+11-7	14+17+4	17-8-9	3+4+8	1+7+3	13+9+5	2+5+3-10	5+14-6	12+17-7

1+11+19+7	2+7+2	6+6+11	20-9+12	13-9+7	3+6+6	12-5+7	12+23-4	33-11-9	19+18-2	9+8-2	11+7+6	23+9+6	3+3+0-6	22+11+3+2	5+3+6-3	7+12+3+5
38																
S																

1+3+5+2	7+9+11-4	14+9+3	5+7+3-4	23+14+1	4+9+2	5+2+4	9+6+8	9+11-7	14+17+4	17-8-9	3+4+8	1+7+3	13+9+5	2+5+3-10	5+14-6	12+17-7