



## Station 1: Karte lesen

### Material:

Karte und Schablone (muss noch ausgeschnitten werden!)

### Geschichte:

Um herauszufinden wie wir wieder zurück nach Tröllingen kommen, müssen wir es erst auf dieser Landkarte finden. Könnt Ihr dabei helfen?

Mit dieser Schablone könnt ihr Tröllingen auf der Karte finden. Dazu müsst ihr nur die Formen auf die richtige Stelle auf der Karte legen. Ihr seht dann, dass die Landschaft genau zu den Löchern in der Schablone passt. Dann könnt ihr genau sehen, wo Tröllingen ist

### Aufgabe:

Tröllingen auf der Karte mit Hilfe der Schablone finden.

**Belohnung:** Stempel





## Station 2: Wegzeichen

### Material:

Wegzeichen Memory, Lösungskarte

### Geschichte:

Es könnte ja sein das wir eine Karte benutzen müssen um die Trölle zu finden! Besser ist es wenn wir gewisse Wegzeichen kennen um sie dann zu finden. Wir müssen ja für alles gerüstet sein.

### Aufgabe:

Sie sollen das Memory lösen.

**Belohnung:** Stempel





## Station 3: Tierspuren

### Material:

Straßenmalkreide, Memory, Lösungskarte, Umschlagnadeln, Spurenuhren, Scheren, Locher

### Geschichte:

Die Trölle sind weg und ihr wisst nicht warum. Vielleicht wurden sie ja von einem bösen Tier verfolgt. Haltet die Ausschau nach verdächtigen Spuren offen!

### Aufgabe:

Versucht erstmal die Tierspuren den richtigen Tieren zuzuordnen. Dazu könnt ihr zusammen kleine Spurenuhren basteln. Vielleicht findet ihr ja in der Nähe verdächtige Spuren!

**Belohnung:** Stempel, Spurenuhren





## Station 4: Eisschollen

### Material:

Straßenkreide, Karte mit Lösungsweg

### Geschichte:

Auf dem Weg die Trölle zu finden seit ihr am Moor gelandet. Ihr müsst den richtigen Weg finden um nicht im Moor stecken zu bleiben.

### Aufgabe:

Es ist ein Spielfeld von 8x4 Quadraten mit Kreide auf den Boden gemalt. Vor Spielbeginn bekommt die Gruppe für wenige Senkungen die Lösung gezeigt.

Die Gruppen müssen nun Schritt für Schritt den Richtigen Weg finden. Wählt ein Kind das falsche Quadrat, scheidet es aus (Es bekommt nasse Füße, die erst trocknen müssen).

**Belohnung:** Stempel





## Station 5: Balancespiel

**Material:** Stöcke

**Geschichte:**

Die Kinder müssen weiterlaufen, aber es sind Hindernisse im Weg.

**Aufgabe:**

Die Kinder stellen sich in eine Reihe nebeneinander auf. Jedes Kind hält mit seinem Nachbarn einen Stock, wobei sie nur die Spitze ihrer Zeigefinger benutzen dürfen. So aufgereiht müssen sie einen Hindernis Parkour überwinden, ohne einen Stock fallen zu lassen.

**Belohnung:** Stempel





## Station 6: Tiergeräusche

### Material:

Händy mit Soundfiles

Bluetooth Box

Block & Stift

### Geschichte:

Die Tiere können uns Helfen, die Spur zu den Tröllen zu finden. Die Tiere haben nämlich Angst vor den Örgs und suchen bei den Tröllen Schutz. Also da, wo die Tiere sind, sind auch die Trölle.

### Aufgabe:

Ein Leiter, der nichts hören kann, versucht Tiere anhand ihrer Laute zu erkennen, aber natürlich kann er sie nicht hören. Die Kinder sollen ihm dabei helfen. Um ihm mitzuteilen, welche Tiere es sind müssen sie die Tiere aufmalen.

**Belohnung:** Stempel





## Station 7: Dosentelefon

### Material:

Dosentelefon

Zettel mit Fragen & Antworten

### Geschichte:

Vielleicht haben die Nachbarn mitbekommen, wo die Tröle hin sind. Dafür müssen wir das Dosentelefon testen.

### Aufgabe:

Durch ein Dosentelefon etwas durchgeben und richtig empfangen.

- 1) Wie viele Punkte sind im Dreieck? **A:** 2
- 2) Was steht auf dem Brief? **A:** „NICHTS“
- 3) Wie viele Herzen gibt es? **A:** 5
- 4) Was sagt das Alien? **A:** „Wie bitte?“
- 5) Was steht auf dem Auto? **A:** Ein Schwein
- 6) Worauf zeigt das Schild mit dem Pfeil? **A:** nach links
- 7) Welche Farbe hat die Fahne? **A:** weiß
- 8) Wie viele Kerzen stehen auf dem Kuchen? **A:** 4

**Belohnung:** Stempel





## Station 8: Fuehlsack

### Material:

Sack

Sachen zum fühlen

### Geschichte:

Damit wir die Trölle auch im Dunkeln finden können müssen wir unseren Tastsinn schärfen.

### Aufgabe:

Die Kinder müssen erfühlen, was in dem Sack ist.

**Belohnung:** Stempel





## Station 9: Verbundene Augen

### Material:

Ein Hindernis Parkour

### Geschichte:

Die Trölle haben einen Hindernis Parkour aufgebaut, welcher nur mit verschlossenen Augen durchquert werden darf.

### Aufgabe:

Die Kinder müssen versuchen mit verschlossenen Augen ( Halstuch über die Augen ) auf die andere Seite zu gelangen. Dies gelingt nur indem die anderen ihnen den Weg beschreiben und ihnen das zurufen.

**Belohnung:** Stempel





## Station 10: Erinnerungsspiel

### Material:

Kram zum dran erinnern

Decke/Kluft/Jacke

### Geschichte:

Um nicht alle Hinweise und Tipps wieder zu vergessen, muss ein Wö ein gutes Gedächtnis haben. Also trainieren wir hier unser Erinnerungsvermögen.

### Aufgabe:

Die Decke wird für 2 Minuten aufgedeckt, dann müssen sich die Kinder alles merken und dann möglichst alles aufzählen.

Variation: Nur Sachen nehmen, die vor Ort mehrfach vorhanden sind. Wie Tannenzapfen, Steine, etc. Dann müssen alle Kinder sich kurz merken was da liegt und dann losrennen und jeder alles noch einmal besorgen.

**Belohnung:** Stempel





## Station II: Code/Rätsel

### Material:

Runentext mit Lilie (zerreißen, so dass man die Seite mit Hilfe der Lilie noch zusammenpuzzeln kann)

### Geschichte:

Ihr besucht die weisen und alten Ölben. Sie leben schon sehr lange und wissen unglaublich viel. Leider wurde das Buch über die Örks zerstört. Wenn ihr ihnen helfen könnt es zu reparieren, können sie euch bestimmt weiterhelfen

### Aufgabe:

Fügt die Teile des Textes wieder zusammen.

### Belohnung:





## Station 12: Kartenstuecke

### Material:

4 zerschnittene Karten, Butterbrotpapier, Stifte

### Geschichte:

Wir suchen noch den Öltesten. Wö kann er sein? Wir suchen die Karte mit den zwei Hölen um daraus vielleicht die Antwort zu finden.

### Aufgabe:

Die Kinder sollen Versuchen die einzelnen Teile zusammen zu Puzzlen. Sie müssen die Karte mit den zwei Hölen finden und diese sich abpausen.

### Belohnung:

Die Karte





## Station 13: Knoten

### Material:

Kurze Seile, Anleitungen

### Geschichte:

Ihr besucht die kleinen und freundlichen Höbbits. Sie wollen natürlich sofort helfen und bringen euch Knoten bei, falls ihr bei der Rettungsaktion Seile knüpfen müsst.

### Aufgabe:

Einmal allen Kindern den Palstek beibringen. Erfahrene Kinder können auch andere Knoten probieren. Wie macht man am besten eine Schlinge? Oder wie verbindet man zwei Seile miteinander?

### Belohnung:





## Station 14: Geruschrassel

### Material:

Zewa Rollen, Linsen, Pappkreise in der Größe der Zewa Rolle, Gummibänder, 4 Ecke aus Packpapier, Klebstoff, Pappe für die Verkleidung, Packpapier, Mais oder Reis, Alufolie

### Geschichte:

Ihr seid bei den Zwörge angekommen. Diese sind bekannt für ihr Handwerk. Sie warnen euch vor den gefährlichen Tieren, die auf dem Weg lauer können und helfen euch Rasseln zu bauen. Dadurch werden die wilden Tiere vertrieben und ihr könnt weiter die Tröle suchen.

**Aufgabe:** Regenrasseln bauen. Zuerst wird die Alufolie in eine Schlangenform gedrückt und dann in die Papprolle gesteckt. Dann wird die Rolle auf einer Seite mit dem Pappkreis abgedeckt. Vorher wird der Pappkreis mittig auf das Quadrat geklebt. Dann wird es mit einem Gummi um die Papprolle befestigt. Die andere Seite wird erst geschlossen wenn die Papprolle mit Reis/Mais oder Linsen befüllt worden ist.

### Belohnung:

Die Rassel (Vielleicht müssen je nach Material immer 2 oder 3 Kinder die Rassel zusammen basteln.





## Station 15: Tanzstation

### Material:

Vorgeschnittene Augenmasken, Gummiband, Pikser, Kleber, Schere, „Augenbrauenmaterial“ = Federn, Pfeifenputzer, Nadeln, Blätter, Glitzer, Watte, ...

### Geschichte:

Die Örokays berichten den Tröllen von einer alten, fast vergessenen Legende über die Örgs. Diese Legende berichtet von einem Monster mit riesigen und bunten Augenbrauen, dass die Örg-Heimat überfallen und verwüstet hat. Seit jeher sollen die Örgs furchtbare Angst vor Wesen mit gruseligen Augenbrauen haben.

### Aufgabe:

Bastelt euch Masken mit allem Material was euch zur Verfügung steht oder was ihr findet. Vielleicht könnt ihr damit die Örgs erschrecken und gewinnt kostbare Zeit bei eurer Mission.

Belohnung: behaltet eure Masken zum Schutz





## Station 16: Sandbomben vorbereiten

### Material:

- Sand, Langes Rohr ( Nepalstange), Becher (5-10 St.), Eimer, langes Seil ( zum Aufhängen der Stange), kurzes Seil ( zum lenken der Stange)

### Geschichte:

Ich habe hier besonderen, magischen Sand gefunden. Die Örks mögen es nicht, darüber zu laufen, weil er ihnen an den Füßen kitzelt. Wir müssen diese Becher mit Sand befüllen, um die Örks damit zu vertreiben. Damit er seine Wirkung voll entfalten kann muss der Sand durch dieses Rohr eingefüllt werden. Seid vorsichtig, damit möglichst wenig verloren geht.

**Aufgabe:** Die Kinder müssen mit dem Rohr die Becher mit Sand füllen.

**Belohnung:**





## Station 17: Verschiedene F e oder H ände

**Material:** /

**Geschichte:**

Bei den Önds werden strecken auf andere Art zurückgelegt als bei uns Menschen, da manche 4 Hände und 5 Füße haben.

**Aufgabe:**

Die Kinder müssen eine Strecke überwinden und dabei nur eine bestimmte Anzahl an Händen und Füßen verwenden. Z.B. bei 6 Kindern nur 5 Füße und 3 Hände.

**Belohnung:**





## Station 18: Blumenbeet

### **Material:**

Wö-Kraut-Blumen

### **Geschichte:**

Ihr kommt bei den Hobbits an und wollt eigentlich deren Hilfe, aber ihr merkt schnell, dass die Hobbits selber Hilfe brauchen. Und zwar werden ihre geliebten und wunderschönen Blumenfelder von Hasen aufgefressen. Die Hobbits schaffen es allein nicht die Hasen in Schach zu halten. Ob ihr ihnen helfen könnt?

### **Aufgabe:** Spiel: Kranker Hase

Ablauf: Bestimmt einen Jäger, der ohne zu lauschen und zu gucken zur Seite tritt. Der Rest sind Hasen. Einer von den Hasen wird als „kranker Hase“ bestimmt. Die Aufgabe des Jägers ist es den Kranken Hasen zu fangen. Fängt er gesunde Hasen, müssen diese sich auf den Boden setzen. Der Kranke Hase kann die sitzenden Hasen wieder befreien. Aber natürlich heimlich, dass der Jäger es nicht merkt. Die Hasen haben gewonnen wenn am Ende nur noch der kranke Hase übrig ist.

### **Belohnung:**

Als Belohnung, dafür dass ihr die Blumenfelder gerettet habt, überreichen euch die Hobbits einige Blumen ihres kostbaren Wö-Krauts.





## Station 19: Zwerg am Berg

### Material:

Ein kleiner Gegenstand

### Geschichte:

Die Zwerge haben einen Gegenstand, welchen die Kinder unbedingt haben wollen. Der Zwerg bewacht ihn jedoch sehr gut deswegen müssen Sie im den Gegenstand klauen.

### Aufgabe:

Der Zwerg (Leiter) steht auf einer Seite und die Kinder auf der anderen Seite. Der Zwerg dreht sich um und sagt: „Zwerg am Berg „. Während er dies sagt dürfen die Kinder soweit nach vorne rennen wie sie können. Wenn der Zwerg sich wieder umdreht, dürfen die Kinder sich nicht mehr bewegen. Wenn sich jemand bewegt muss er wieder zurück an den Anfang. Ziel ist es den Gegenstand unbemerkt zurück auf ihre Seite zu bringen.

**Belohnung:** Wökraut





## Station 20: Heisse Kartoffel

### Material:

1x Ball

### Geschichte:

Eine Heiße Kartoffel muss weitergegeben werden und man muss aufpassen, dass man sich nicht daran verbrennt

### Aufgabe:

Ein Kind steht in der Mitte eines Kreises und muss mit geschlossenen Augen langsam von 1 bis 20 zählen. In der Zwischenzeit geben die anderen Kinder den Ball weiter. Wenn das Kind in der Mitte 20 erreicht hat, sagt es laut stopp und das Kind, welches den Ball in der Hand hatte, setzt sich in. Dies geht solange, bis nur noch ein Kind steht.

### Belohnung:

