

Spielanleitung

"Mission Zeitkapsel"

Hintergrund

Im Jahr 2025 feiert die Jugendfeuerwehr Nordrhein-Westfalen ihr 50-jähriges Bestehen – ein halbes Jahrhundert voller Kameradschaft, Einsatz und unvergesslicher Erlebnisse. Doch bei den Vorbereitungen zur großen Jubiläumsfeier wurde im Archiv eine leere Zeitkapsel entdeckt. Nur ein vergilbter Zettel lag ihr bei: „Die Flamme der Jugendfeuerwehr lebt nur weiter, wenn ihre Geschichte bewahrt wird. Füllt die Kapsel mit dem, was euch geprägt hat – sonst geht das Feuer verloren.“

Die Aufgabe ist klar: Eure Gruppen reisen sinnbildlich durch die Vergangenheit, lösen Aufgaben aus den verschiedenen Jahrzehnten und sammeln dabei Erinnerungsstücke, die die Kapsel mit Leben füllen. Nur wer alle Stationen erfolgreich durchläuft, kann die Geschichte bewahren – und die Flamme weitergeben.

Anleitung

Die Gruppen sollten idealerweise aus sieben Jugendlichen bestehen. Jede Gruppe wird von idealerweise zwei Betreuenden begleitet.

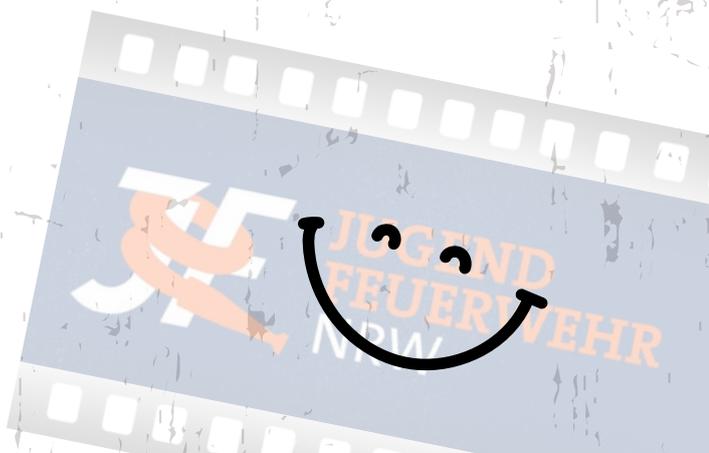
Jede Gruppe erhält einen Laufzettel. Die Laufzettel enthalten eine Liste der zehn Stationen sowie Spalten für die Zeitdokumentation pro Station. Die Wege zwischen den Stationen werden nicht gewertet, Pausenzeiten können individuell eingelegt werden und fließen nicht in die Zeitmessung ein.

An den Stationen erwarten die Gruppen Aufgaben rund um Teamarbeit, Kreativität, Wissen und Geschick. Betreut werden diese von Stationsposten, die die Zeiten erfassen, gegebenenfalls Hinweise geben und über das Bestehen der Station entscheiden. Jede gelöste Aufgabe bringt ein Erinnerungsstück für die Zeitkapsel – manchmal auch eine Zeitstrafe bei Nichterfolg, aber weiter geht es in jedem Fall.

Bitte achtet als Betreuende auf einen respektvollen Umgang, motiviert eure Gruppen, helft aber nicht aktiv mit. Unterstützt eure Gruppe und sorgt für einen reibungslosen Ablauf. Nach Rückkehr im Basislager gebt ihr den Laufzettel bei der Spielleitung ab. Die Auswertung erfolgt gesammelt, eine Siegerehrung findet am Abend statt.

Im Mittelpunkt steht nicht der Wettkampf, sondern der Spaß und das gemeinsame Erlebnis!

**Vielen Dank für euer Engagement und eure Unterstützung –
und viel Spaß bei eurer Reise durch die Zeit!**



Regeln für die "Mission Zeitkapsel"

1. Alle Stationen müssen durchlaufen werden. Jede Gruppe erhält eine Laufkarte, auf denen die Stationswartinnen- und Warte den Besuch an ihrer Station dokumentieren.
2. Die Stationen setzen auf Schnelligkeit und Präzision. Die Stationswartinnen- und Warte nehmen die Zeit. Aufgaben die unvollständig oder fehlerhaft werden, werden mit einer 2-minütigen Zeitstrafe (+ 2 Minuten) geahndet. Die erbrachte Zeit wird auf der Laufkarte eingetragen.
3. An jeder Station erhaltet ihr nach Absolvierung der Aufgabe einen Gegenstand für eure Zeitkapsel. Die Gegenstände in eurer Zeitkapsel und eure Laufkarte müssen am Ende der Schnitzeljagd im Basislager, d.h. in der Gegenwart im Jahr 2025 abgegeben werden. Die Spielleitung wird sich am Ende des Tages zurückziehen und die Ergebnisse sichten. Das Team, das alle Stationen mit einzigartiger Präzision und Schnelligkeit absolviert hat, gewinnt und wird für ihren Einsatz geehrt.
4. Schnelligkeit und Präzision braucht ihr vor allem an den Stationen! Die Zeit zwischen den Stationen, d.h. Wegzeiten, Pausen etc. werden nicht gewertet. Lasst euch also Zeit auf eurer Reise und nutzt eure Energie vor allem in jedem Jahrzehnt, in dem ihr ankommt.

Material für die "Mission Zeitkapsel"

Für eure Zeitreise benötigt ihr:

- Ein Klemmbrett mit Laufkarte, Regelwerk und Routenplan
- Einen Kugelschreiber
- Einen JF-Beutel mit Briefumschlag (eure Zeitkapsel)
- Getränke und Snacks

