

Prison Escape

Das ist eure Chance! Der Gefängniswärter ist unaufmerksam -
Zeit, auszubrechen! Aber Vorsicht!



Jetzt sind nicht nur Geschick, Geist und Kraft, sondern auch Teamarbeit gefragt. Ihr habt für jedes Hindernis nicht gerade viel Zeit. Solltet ihr zu lange brauchen, werdet ihr möglicherweise entdeckt und müsst zurück ins Gefängnis. Sollte der Gefängniswärter euch hören (Pfiff), müsst ihr auch zurück ins Gefängnis (Flüstern ist erlaubt).

Die hohe Gefängnismauer

Eure erste Hürde ist die hohe Gefängnismauer. Sie ist sehr hoch und rutschig. Ihr werdet die Mauer nicht alleine bezwingen können. Überlegt euch Strategien, wie alle über diese erste Hürde kommen. Sollte eine/r zurückbleiben, müssen alle wieder an den Start.

Ihr habt Minuten Zeit!



Der Zellenausbruch

Ihr befindet euch in der großen Zelle des Gefängnisses Alcatraz.

Um aus der Zelle hinaus zu kommen, müsst ihr als erstes das Schloss knacken. Hinweise dazu findet ihr verschlüsselt auf einem Zettel, den ein ehemaliger Häftling in die Zelle geschmuggelt hat.



Erste Zahl:

18 9 10 5 6 3 4 ...

Zweite Zahl:

... 6 1 2 -3 -6



Dritte Zahl:

2 5 17 28 41

(von der fehlenden Zahl die letzte Ziffer)

Vierte Zahl:

1 ... 3 5 8 13 21 34

Der heiße Lavastrom

Euer Weg hinaus in die Freiheit führt über einen heißen Lavastrom.

Die Distanz ist allerdings viel zu weit, um zu springen. Findet gemeinsam eine Lösung, um auf die andere Seite zu kommen, ohne die Lava zu berühren! Wer den Lavastrom berührt (blaue Matten), muss wieder zurück (auf die Bank).

Ihr habt Minuten Zeit!



Die große Schlucht

Eure Freiheit kommt langsam immer näher! Doch nun steht ihr vor einer tiefen, breiten Schlucht. Findet ihr auch diesmal einen Weg, um hinüberzukommen? (Die letzte Matte ist der sichere Boden).

Ihr habt Minuten Zeit!



Die drei Türen

Ihr befindet euch fast am Ziel und steht nun vor drei Türen.

Hinter der ersten Tür befindet sich ein Tiger, der seit fünf Monaten nichts mehr gefressen hat. Hinter der zweiten Tür steht ein Cowboy mit geladener Pistole, während hinter Tür drei ein Pirat mit einem Säbel wartet.

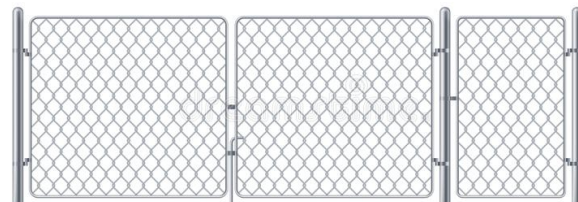
Durch welche Tür könnt ihr gehen, ohne verletzt zu werden?



Der elektrische Zaun

Kurz durchschnaufen und schon steht ihr vor dem nächsten Hindernis. Vor euch steht ein elektrischer Zaun, durch den ihr gemeinsam durchkriechen müsst, ohne die Zaunteile (Schnüre) zu berühren. Sollte einer den Zaun berühren, muss die ganze Gruppe zurück. Ist ein Feld durchquert worden, ist es für andere nicht mehr passierbar.

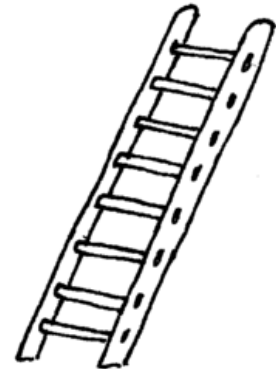
Ihr habt Minuten Zeit!



Die hängende Leiter

Durch eure tolle Zusammenarbeit seid ihr nun schon sehr weit gekommen. Doch als nächstes müsst ihr ein Haus passieren, welches durch einen Bewegungsmelder gesichert ist. Einzig eine Leiter bringt euch über das Haus hinüber. Wer den Boden berührt, muss wieder zurück. Das Ziel ist der Reifen.

Ihr habt Minuten Zeit!



Der schmale Weg in die Freiheit

Vor euch liegt die erkämpfte Freiheit. Ihr müsst lediglich einen schmalen Weg entlang wandern. Diesen dürft ihr allerdings nicht mit den Füßen betreten. Schafft ihr auch diese letzte Aufgabe? Danach seid ihr frei!



Aufbau-/Materialplan

Station	Material	
Zellenausbruch	- Umkleide/Geräteraum - Zahlenschloss	- Zahlenrätsel - Tore
Gefändnismauer	- Sprossenwand - Weichboden	- Niedersprungmatte - Gym-Seile
Lavastrom	- Taue - 2 Langbänke/große Kästen	- Turnmatten
Schlucht	- Ringe - Turnmatten	- großer Kasten
Leiter	- Leiter - Matten	- großer Kasten - Reifen
Alarmanlage	- kleiner Kasten - BB- Korb	- BB - Hütchen/Markierungen
Schmaler Weg	- Markierungen - Turnmatten	- Wand
Fluss	- 2 Turnmatten - Markierungen/Klebeband	
3 Türen	- 3 kleine Kästen - ggf. Markierungen	
Elektrischer Zaun	- Seile	- Stangen/Sprossenwand zum Seile aufhängen
Allgemein	- Nummern oder Tape zum Weg markieren	

Die Alarmanlage

Das vorherige Hindernis habt ihr bravourös gemeistert! Vor euch liegt nun eine Wiese, in der eine unsichtbare Alarmanlage versteckt ist. Der Schalter ist für euch unerreichbar und durch ein Netz gesichert (Basketballkorb). Findet einen Weg, die Alarmanlage auszuschalten. Nach jedem passierten Flüchtling aktiviert sich die Alarmanlage automatisch neu.

Ihr habt Minuten Zeit!



Der reißende Fluss

Eure Freiheit ist zum Greifen nah! Doch ein reißender Fluss versperrt euch den Weg. Schwimmen ist lebensgefährlich und nicht möglich. Am Ufer findet ihr jedoch zwei Flöße (Matten), mit denen ihr den Fluss überwinden könnt. Fällt einer ins Wasser, müssen alle wieder zurück. Die Flöße dürfen nur gelegt/geschoben, nie geworfen werden!

Ihr habt Minuten Zeit!

