Lëtzebuerger Guiden a Scouten
Saint Donat
Réiserbann

D'Plank

Geschicht:

D'Plank ass erop, dofir hänken d'Pirate fest an d'Grupp kann net weider goen. D'Piraten op der Statioun (Staff) hunn e Schlëssel fir d'Schlass an der Mëtt, mee déi aner zwee Schlässer si mat Zuelen an déi Zuelen hu si vergiess. Si sinn awer natierlech net domm a fir de Fall dass si d'Zuele vergiessen hu si virgesuergt. Si hu Rätselen entwéckelt fir hier Coden, fir dass si net einfach d'Zuelen op e Blat schreiwen, well dat kéint jo jiddereen einfach esou liesen. Lo gëtt et just e klenge Problem: si kréien hier eege Rätselen net méi geléist. Vläicht kënnen d'Wëllefcher jo hëllefen. Uewen op der Plank hänke Piratemënzen, déi se kënne mathuele wann d'Plank erof geet. (Si kréien d'Mënzen egal wéi. Egal op se selwer d'Plank erof maachen oder op d'Chef/de Staff hëlleft).

Material:

- 2x d'opgebaute Plank (siehe Opbau)
- 2x 2 Zueleschlässer
- 2x 1 Schlëssel Schlass
- 2x Rätsel fir Schlass 1 (**-> RÄTSEL NR 1 Annexe**)
  → Plastifizéiert Blat
- 2x Rätsel fir Schlass 2 (**-> RÄTSEL NR 2 Annexe)**
  - Réier fir faarweg Bäll ze sortéieren
  - faarweg Bäll mat Zuelen drop
  - Reiefolleg vu Faarwe rausfannen/Lëscht mat Reiefolleg vu Faarwen
    → Plastifizéiert Blat
- 2x 10 kleng Bléck (fir Notizen)
- 2x 20 Bläistëfter (fir Notizen)

Lëtzebuerger Guiden a Scouten
Grupp Saint Donat Réiserbann
44, Grand-Rue L-3394

Opbau:

D’Kanner kommen op där Säit u wou d’Seeler sinn. D’Seeler sinn um Buedem mat Piqueten/Holz festgemaach. D’Schlässer si sou festgemaach, dass een se muss opmaache fir dass d’Seeler kenne lass goen. Um Buedem ass d’Plank mat Jarnéier un enger Plack ugemaach, fir dass d’Plank net an der Loft schwieft. Uewe läit Plank widdert engem Seel/enger Holzstaang. D’Schlässer 1 + 2 sinn Zueleschlässer. D’Schlass 3 ass e Schlass mat Schlëssel. Am beschte Fall leien d’Rätsele bei deem Schlass zu deem et gehéiert.

Oflaf + Reegelen:

D’Grupp gëtt an 2 opgedeelt. Déi eng kleng Grupp léist d’Rätsel Nummer 1 an déi zweet kleng Grupp léist d’Rätsel Nummer 2.
D’Spill ass fäerdeg wann déi 2 Schlässer op sinn oder wann d’Zäit ofgelaf ass.

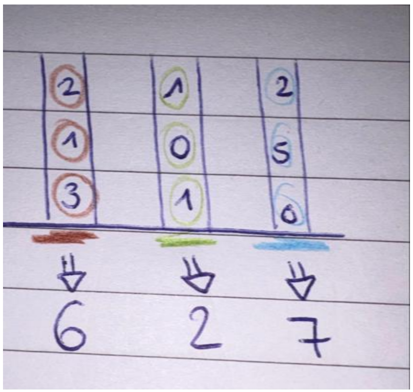
Lëtzebuerger Guiden a Scouten
Saint Donat Réiserbann

Fir dass dann d'Plank sécher erofgelooss ka ginn, huet de Chef/de Staff vun der Statioun e Schlëssel fir d'Schlass an der Mëtt opzemaachen. Dat gëtt eréischt gemaach, wann d'Zäit gestoppt gouf. Deen hei Deel gehéiert net méi zum Spill an zielt net fir d'Bewäertung.
Falls d'Wëllefcher d'Rätselen net a 5 Minutte geléist kréien, da gëtt fir d'Bewäertung 5 Minutten opgeschriwwen an de Staff vun der Statioun dierf da kuerz hëllefe fir d'Rätselen ze léisen an d'Plank erof ze loossen.

RÄTSEL NR 1
(Léisung: 1978)

1. **Zuel:** Wann alles ufänkt, sinn ech do, mee ech bleiwen ëmmer eleng.
2. **Zuel:** Wann een d'Zuel déi mer sichen op de Kapp stellt ass se ëmmer nach eng Zuel. Mee déi nei Zuel ass méi kleng wéi d'Zuel déi mer sichen.
3. **Zuel:** Ech zielen Deeg, dat ass bekannt, vu Méindeg bis Sonndeg Hand an Hand.
   Ziel se duerch, et ass net schwéier, wéi vill sinn et? So mir séier!
4. **Zuel:** Wéi vill Planéite sinn an eisem Sonnesystem?

RÄTSEL NR 2
Fir d'Rätsel Nummer 2 mussen d'Wëllefcher fir d'éischt d'faarweg Bäll sortéieren. Op de Bäll sinn Zuele geschriwwen, déi se da pro Faarw mussen zesumme rechnen. Si kréien eng Lëscht/e klengt Rätsel fir d'Reiefolleg vun de Faarwen (an domat Zuelen) erauszefannen.



← (JUST E BEISPILL)

Bewäertung:

Op dëser Statioun gëtt d'Zäit gekuckt. D'Wëllefcher hu maximal 5 Minutten Zäit.