

## **Das Öffnen der Kokosnuss**

Nun bist du auf einer einsamen Insel gestrandet und irgendwie haben die doch glatt vergessen, eine Snackbar zu bauen. Du hast Hunger und musst unbedingt etwas Essbares finden. Gut, dass es im tropischen Dschungel Kokosnüsse wie Sand am Meer gibt.

Gehe zur Spielleitung und lasse dir eine Kokosnuss geben, die du öffnen musst. Diese Aufgabe gilt erst als geschafft, wenn mindestens ein Schluck Kokosmilch den Weg in deinen Mund geschafft hat.

**Paket:** Zimmermannsnagel 10 cm bis 15 cm lang



## **Flaschenpost**

Du hast alles versucht: gewunken, „Hilfe“ in den Sand geschrieben – nur eine Idee bleibt noch, um jemanden auf dich aufmerksam zu machen: eine Flaschenpost! Bei der Spielleitung erhältst du eine Flasche, in die du deine Botschaft verpacken kannst. Die fertige Flaschenpost gibst du wieder bei der Spielleitung ab. Die Flaschenpost muss das Wort „Hilfe“ enthalten.

**Vorsicht:** Die Strömung ist nicht immer günstig. Deine Flaschenpost kommt nur zu bestimmten Zeiten an, also überleg dir genau, wann du sie abgibst!

**Paket:** Stift und Zettel



## **Wenn dich der Durst überkommt**

Dass man es auf einer einsamen Insel ja ganz gut aushalten kann, stimmt schon. Was aber machen, wenn dich der Durst überkommt? Es gibt keinen Cola-Automaten. Und das Meerwasser ist leider salzig.

Bastle ein Gefäß, in das du bei der Spielleitung Wasser einfüllen lässt. Das Gefäß darf innerhalb von 30 Sekunden nicht mehr als 50 % des Inhalts verlieren.

**Paket:** durchlöcherter Becher



## **Abschleppunternehmen**

Nicht alles kann man tragen. Manchmal wäre es nicht schlecht, man hätte ein Seil, um Dinge zu transportieren, festzumachen oder aufzuhängen. Bau dir ein Seil, das mindestens 30 cm lang ist. Dieses Seil muss bei der Spielleitung geprüft werden. Es muss eine 1-kg-Last für 30 Sekunden aushalten.

**Paket:** 3 m Wollschnur



## **Feuer mit Asche**

Der Blitz hat in einen nahe stehenden Baum eingeschlagen. Leider ist das Feuer ausgegangen, aber was geblieben ist, ist die Asche. Mit dieser Asche lässt sich Feuer machen. Da dir auf der Insel die Nächte zu kühl sind und du gern mal wieder heiß baden möchtest, kommst du nicht drum herum, Feuer zu machen.

Gut, dass du eine Idee hast, wie das gehen kann. Von der Spielleitung hast du ein Stück Watte erhalten. Das zupfst du zu einem Rechteck mit ca. 2 cm x 2 cm Fläche. Auf diese Fläche packst du die Asche (auch die bekommst du von der Spielleitung) und rollst das Ganze fest auf (das Prinzip ist das gleiche wie beim Schlafsack). Die fertige Rolle legst du nun zwischen zwei Holzbrettchen. Das obere Brettchen schiebst du nun hin und her (die Watterolle bewegt sich dabei dann um die eigene Achse). Nach ungefähr 50 Bewegungen wird der Druck auf die Watterolle erhöht. Vorsicht: Die Rolle darf nicht schleifen! Nach mindestens 200 Rollbewegungen sollte die Watte anfangen zu qualmen. Wenn die Rolle qualmt, brich sie auf und blase die Glut im Innern sanft an. Jetzt packst du das Ganze in das Zundernest und bläst noch einmal kurz an. Herzlichen Glückwunsch: Du hast Feuer gemacht!

