

Flußüberquerung (Aufgabenstellung)

Ziel: alle TN sind am anderen Ufer.

10 Zaubersteine, die auf dem Wasser liegen, solange sie im Kontakt mit Menschen sind; sie können nicht über's Wasser bewegt werden.

Wasserberührung

→ alle TN wieder zurück ans Ausgangsufer

2 Joker am Flußgrund

→ neue Zaubersteine oder Heilsteine; sie zu holen blendet den/die TaucherIn

Heilstein:

Gruppe muß nicht zum Start zurück

Hilfsmittel:

Die Gruppe darf alle - und nur die - **Materialien** benutzen, die sie am Anfang des Spiels mit sich führt.