


```

|         |         +-- C1b1: Steg (Sackgasse)
|         |         +-- C1b2: Waldrand (Sackgasse)
|         |         +-- C1b3: Lagerplatz (richtiger Weg)
|         |
|         +-- C1c: Versteckte Lichtung (Sackgasse)
|
+-- C2: Versteckte Höhle (Sackgasse)
|
+-- C3: Umweg über den Hügel (Sackgasse)

```

Kurzinfo:

- Start: 3 Hauptwege (A, B, C)
 - 2. Ebene: Jede Hauptabzweigung führt zu 1-3 Wegen (z. B. A1, A2, A3)
 - 3. Ebene: Jede 2. Ebene, die nicht Sackgasse ist, hat 3 weitere Wege (z. B. A1a, A1b, A1c)
 - Nur 3 Pfade führen zum Ziel (je einer pro Hauptweg), alle anderen sind Sackgassen.
-

Beispiel-Aufgaben an Sackgassen (für Umkehr):

- **Versteckte Höhle (A1a1):** Nenne drei wichtige Prinzipien der Demokratie.
 - **Lichtung mit Lagerfeuer (A1a2):** Warum ist Mitbestimmung wichtig?
 - **Alte Eiche (A1b1):** Wie funktioniert eine Versammlung?
 - **Blumenwiese (A1b2):** Was bedeutet Gleichberechtigung?
 - **Kletterpfad Engpass (B1a):** Was macht ein Gruppenleiter?
 - **Hohler Baum (B2a):** Nenne zwei Pfadfindergesetze.
 - **Versteckte Lichtung (C1a1):** Warum ist Teamarbeit wichtig?
 - **Moorufer (C1a2):** Wie entscheidet eine Gruppe demokratisch?
 - **Steg (C1b1):** Was bedeutet Verantwortung übernehmen?
 - **Waldrand (C1b2):** Wie wird ein Konflikt fair gelöst?
-

Ablauf für die Spielenden:

- Die Gruppe startet am Startpunkt.
- An jeder Abzweigung liest sie die Wegbeschreibung und entscheidet sich für einen Pfad (z. B. „Über die Alte Brücke“, „Durch die Schlucht“ oder „Über die Hängebrücke“).
- Jede Abzweigung ist mit einem kleinen Symbol oder Zahl markiert, um den Fortschritt zu dokumentieren.
- Treffen sie eine Sackgasse, erhalten sie eine kleine Frage/Aufgabe (z. B. demokratische Prinzipien) und müssen zurück zur letzten Entscheidung.
- Nur wenn sie den richtigen Pfad nehmen, gelangen sie zur nächsten Entscheidungsebene.
- Am Ende des dritten Levels steht das finale Ziel und der Code für die nächste Station.