



Kupferberg
K
Kreativ

Insulaner



Gastgeberheft

Anleitung

Inhalt:

- ➔ Druckanleitung (*'bitte zuerst lesen'*)
- ➔ 1 Gastgeberheft
- ➔ 1 Einladung (*bitte in der gewünschten Anzahl ausdrucken*)
- ➔ Material für **Runde 0** bis **Runde 6**

Allgemeines:

Dieses Krimispiel für Kinder durchläuft viele Stationen, bevor die Kinder dann am Ende einen Schatz in den Händen halten können. Lege Dir alle Umschläge in der richtigen Reihenfolge zurecht. Außerdem musst Du die Schlussaufgabe noch vor Ort vorbereiten. Verstecke als Erstes an geeigneter Stelle den Schatz. Was das sein könnte, musst Du Dir selbst überlegen: Süßigkeiten, Spielzeug, Schmuck,...

Verteile dann die Bilder mit den entsprechenden Geheimbotschaften (Runde 6) auf dem Weg zu diesem Schatz. Wenn die Schlussaufgabe draußen gespielt wird, empfiehlt es sich, die Bilder an Laternen oder Bäumen in einem Abstand von ca. 100 bis 300 Metern aufzuhängen. Wenn im Haus gespielt wird, könnte man z.B. im Keller beginnen und auf dem Dachboden enden.

Spielablauf:

1. Öffne Umschlag 'Runde 0' und lies die Grundgeschichte vor.
2. Öffne den Umschlag 'Runde 1' und lies als Erstes die „Spielleiterinfo 1“ vor. Verteile dann beliebig an die Kinder die Inselkarte, die Botschaft, das Tagebuch (zerschnitten) und die Infokarten zu den Verdächtigen. Die Kinder sollen sich nun das Material gegenseitig vorstellen.
3. Nun erhalten die Kinder die „Ersten Aussagen der Verdächtigen“ aus Umschlag 'Runde 2'. Sie sollen diese vorlesen und können erste Verdächtigungen aussprechen.
Wenn Du das Gefühl hast, dass alle die nötigsten Grundinformationen erhalten haben, liest Du die „Spielleiterinfo 2“ aus diesem Umschlag vor. Beantworten die Kinder die Frage richtig, erhalten sie den 2. Teil der Botschaft (auch in diesem Umschlag).
4. Nun erhalten die Kinder die „Zweiten Aussagen der Verdächtigen“ aus Umschlag 'Runde 3'. Wieder werden diese vorgelesen und es wird darüber diskutiert. Dann erhalten sie die Fingerabdrücke, die Spuren vom Hafen und die Infos über die Kennzeichen und wieder soll gefachsimpelt werden. Als Abschluss gibt es von Dir die Frage von der Karte „Spielleiterinfo 3“. Nachdem die Kinder diese beantwortet haben, liest Du die „Zwischenlösung“ vor.
5. Als Belohnung dafür, dass der Insulaner wiedergefunden wurde, erhalten die Kinder die „Folie“ aus Umschlag 'Runde 4'. Wenn diese richtig auf die Inselkarte gelegt wird, können die Kinder die Frage aus „Spielleiterinfo 4“ beantworten, die Du ihnen nun vorliest.