

Die verschwundenen Wörter



Gastgeberheft

Anleitung

Wir wünschen Euch viel Spaß mit diesem Krimispiel im Märchenwald. Ideal ist eine Durchführung in der Natur (und folgende Beschreibung geht auch davon aus), aber Ihr könnt auch alles leicht abwandeln, so dass man das ganze auch im Haus veranstalten kann.

Das Spiel unterteilt sich in drei Phasen:

- a) Die Suche nach den verschwundenen Wörtern.
- b) Die Suche nach dem Wörterdieb.
- c) Das Erlangen von Fähigkeiten, um sich mit Bösewichten im Märchenwald messen zu können.

A) DIE SUCHE NACH DEN VERSCHWUNDENEN WÖRTERN

Vorbereitung:

Verteile die 48 (Wörter-)Bilder in einem abgegrenzten Bereich (z.B. einem Waldstück mit einer Länge von 1-2 km und eine Breite von 500 Metern), indem Du jedes Bild (möglichst einlaminiert oder in einer Folie) mit Heftzwecken an Bäumen befestigst.

Wenn später mit GPS gespielt wird, sollte jede Position (Bild an Baum) im GPS-Gerät gespeichert werden.

1. Die Mitspieler werden in 3 oder 4 Gruppen eingeteilt.
2. Jede Gruppe bekommt 3 Märchen (bei 4 Gruppen) oder 4 Märchen (bei 3 Gruppen) und 10 Silbermünzen (z.B. Kastanien oder Kronkorken).
3. Jede Gruppe muss nun die fehlenden Wörter aus ihrem Märchen (in jedem Märchen fehlen 4 Wörter und die Stelle ist im Text mit X gekennzeichnet) als entsprechendes Bild im Wald finden. Dazu gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder durch "blindes" Suchen oder mit Hilfe von GPS-Geräten (in diesem Fall erhält jede Gruppe ein GPS-Gerät mit den Positionen aller 48 Wörter).
4. Da es nun sein kann, dass eine Gruppe Bilder findet, die nicht ins eigene Märchen passen, hat sie die Möglichkeit selbständig unterwegs Bilder mit anderen Gruppen zu tauschen. Zum Tausch können auch die Silbermünzen taktisch klug eingesetzt werden. Teilt den Gruppen vor dem Beginn des Spiels mit, wie anschließend die Punktwertung funktioniert (siehe Punkt 6).
5. Für die Schritte 3 und 4 sind (je nach Größe der Fläche) 60-90 Minuten Zeit.
6. Am vereinbarten Treffpunkt zählen alle Gruppen die gefundenen und zu ihren Märchen passenden Bilder. Jedes Bild gibt 2 Punkte, jede Silbermünze 1 Punkt, für jedes vollständige Märchen gibt es 4 Extrapunkte. Bei 3 Gruppen bleiben die Gruppen nun so wie sie sind, bei 4 Gruppen spielen ab jetzt die Gruppe mit den meisten und die Gruppe mit den wenigsten

B) DIE SUCHE NACH DEM WÖRTERDIEB

Vorbereitung:

Halte die 28 Karten für die 2. Runde bereit.

Der Wörterdieb hat vereinzelt Fingerabdrücke auf den Wortkarten hinterlassen. Jede Gruppe erhält nun (nacheinander) 5 Minuten Zeit, die 28 Karten des Wörterdiebes so zu sortieren, dass immer 3 Aussagen zu einem Bild eines Bösewichtes passen und in der Mitte des so zusammengesetzten Puzzles ein Finger- oder Pfotenabdruck entsteht. Die Gruppe erhält für jedes vollständige (aus 4 Karten bestehende) Puzzle 1 Punkt. Zudem müssen die Teilnehmer die Fingerabdrücke auf den in Runde 1 gefundenen Bildern mit den Fingerabdrücken auf den Puzzles vergleichen. Wenn so der Wörterdieb identifiziert wird, gibt es einen Extrapunkt.

C) DAS ERLANGEN VON FÄHIGKEITEN, UM SICH MIT BÖSEWICHTEN IM MÄRCHENWALD MESSEN ZU KÖNNEN

Im Umschlag der Runde 3 befinden sich 12 Spielaufgaben. Suche - je nach Lust und Zeit - die Spiele heraus, in denen die Teams (auf dem Rückweg) gegeneinander antreten. Wenn Ihr mit GPS-Geräten spielt, können die Stationen auf dem Weg auch erst mit GPS gesucht werden, bevor die Teams den Kampf aufnehmen.

Lösung: Diese Wörter fehlen in den einzelnen Märchen:

Rumpelstilzchen: Stroh, Halsband, Ring, Bein

Rapunzel: Turm, Schere, Leiter, Salat

Der Wolf und die 7 Geißlein: Wanduhr, Steine, Mehl, Nadel

Rotkäppchen: Wein, Blumen, Kuchen, Würste

Hänsel und Gretel: Kieselsteine, Äpfel, Backofen, Brot

Aschenputtel: Sonne, Hände, Tauben, Fuß

Die Bremer Stadtmusikanten: Esel, Gespenst, Brot, Hund

Sterntaler: Bett, Brot, Röcklein, Sterne

Das tapfere Schneiderlein: Gürtel, Vogel, Bett, Wildschwein

Die Prinzessin auf der Erbse: Regen, Erbse, Schuhe, Bett

Der Froschkönig: Kugel, Frosch, Herz, Federn

Der Fischer und seine Frau: Angel, Hasen, Trumpeten, Bett