Paula & Hermann

1. Fall: Chaos im Zoo

Gastgeberheft

Anleitung

Herzlich Willkommen bei diesem Krimispiel für Kinder von 4 bis 7 Jahren. Wir hoffen, Sie haben zusammen mit den Kids viel spannenden Spaß.
Dieses Spiel können Sie sowohl indoor als auch outdoor spielen. An den entsprechenden Stellen finden Sie zu der Umsetzung entsprechende Tipps. Je nachdem, wie viel Zeit Ihnen zur Verfügung steht, können Sie bestimmte Runden auch weg lassen oder verkürzen.
Am einfachsten ist es, wenn Sie diese Beschreibung einmal komplett durchlesen. Alle, was für die für die Vorbereitung wichtig ist, klärt sich dann von selbst.

Und los geht es: Versammeln Sie die Gruppe in einem Kreis und erzählen ihnen die Einführung:

Paula und Hermann halten immer zusammen. Sie sind schlau, schnell und haben ständig neue Ideen. Und wenn es in der Stadt ein Problem gibt, sind die beiden da um zu helfen. Aber ganz allein schaffen die beiden auch nicht alles. Deshalb brauchen sie Eure Hilfe.

So auch in ihrem ersten Fall: Chaos im Zoo!

Runde 1: Aufnahmeprüfung

Paula und Hermann möchten allerdings erst wissen, ob Ihr gute Detektive und Agenten werden könnt. Deshalb haben die beiden eine Prüfung vorbereitet, bei der Ihr 2 Aufgaben lösen müsst.

a. Gegenstände herausfinden

Was brauchen Agenten und Detektive? Die beiden haben 10 Bilder für Euch und Ihr müsst die Gegenstände herausfinden, die Ihr als Detektive und Agenten gut gebrauchen könnt. Erzählt, was das ist und wozu Ihr es gebrauchen könntet!

Lassen Sie der Phantasie der Kinder freien Lauf. Es gibt kein richtig oder falsch. Nur gute Erklärungen.

b. Phantombilder vergleichen:

Wichtig ist auch, das Ihr Kleinigkeiten erkennen und Personen unterscheiden könnt. Ihr bekommt von Paula und Hermann fünf Karten, auf denen jeweils eine Person zweimal abgebildet ist. Das rechte Bild unterscheidet sich aber vom linken. Wo sind die Fehler?

Lösung:
Bilder 1: Grübchen, Halskette, Haarband
Bilder 2: Knopf rechts unten, Farbe Schnauzbart, Kragen
Bilder 3: Wange, Zopf, Augenfarbe
Bilder 4: Ohrring, Hut oben, Kragen
Bilder 5: Wimpern, Punkt rechts am Oberteil, Muster links am Oberteil

Runde 2: Ausweise basteln

Natürlich braucht Ihr auch Detektiv - Ausweise. Ihr dürft Euch einen Paula – Ausweis oder einen Hermann – Ausweis aussuchen, den Namen darauf schreiben und die Karte anmalen.

Der erste Fall: Chaos im Zoo

Spielen Sie als erstes den Kindern den Song vor. Diese werde ihn schnell lernen und so können Sie ihn immer wieder zwischendurch als Auflockerung singen.

Herzlichen Glückwunsch. Ihr dürft bei dem ersten Fall mitmachen. Folgendes ist passiert: Irgend jemand hat im Zoo für Durcheinander gesorgt. Jedes Tier hat das falsche Fressen in seinem Käfig.
Außerdem wurden alle Tiere frei gelassen. Ihr habt die Aufgabe, für Ordnung zu sorgen und den Täter zu überführen.

Man kann das Spiel einfach am Tisch spielen. Dann symbolisieren die Fußabdrücke den jeweiligen Käfig. Toller ist es, wenn man alles in echt aufbaut, also entweder Indoor aus Räumen Käfige macht oder Outdoor Käfige gestaltet (Carport, Gerätehaus, Schutzhütte im Wald, Bushaltestelle, jede Station sollte aber innerhalb von 3 Minuten erreichbar sein). Wer sich ganz viel Mühe machen will, kann die Käfige auch entsprechend der Tiere ausstatten, z.B. im Kaninchenkäfig Stroh, im Affengehege ein Kletterbaum, usw…). An die Käfige kleben Sie die Fußabdrücke.
Um die Käfige zu finden, kann man vorher Ausschnitte der Orte fotografieren und die Kinder so die Orte suchen lassen. Eine weniger aufwendige Variante ist, dass Sie einfach mit den Kindern zu den entsprechenden Käfigen gehen.

Runde 3: Tiere einfangen

Damit die Tiere zutraulich werden und Ihr sie einfangen könnt, müsst Ihr Aufgaben bewältigen. Die Aufgaben verlangen von Euch Fähigkeiten, die zu den Tieren passen und die zudem auch Detektive und Agenten auszeichnen.

Das erste Tier, das wieder eingefangen werden muss, ist ein Löwe. Was kann ein Löwe gut?

Lassen Sie die Kinder sammeln und letztlich auf „Anschleichen“ kommen.

Eine Detektivin und ein Agent müssen das auch können: Sich gut anschleichen. Wir wollen jetzt testen, ob Ihr das auch könnt. Falls ja, fangt Ihr damit den Löwen.

Nach dem Spiel gibt es als Belohnung die Tierkarte. Dann suchen die Kids den Käfig und müssen die Karte „an den Käfig“ stecken. Wenn man Outdoor spielt und die Käfige weit voneinander entfernt sind, können sie auch erst die Tierkarten sammeln und später einsortieren. Nach diesem System spielen Sie auch die Runden mit jedem anderen Tier. Sie können sich die Aufgaben aussuchen, die am besten zu den örtlichen Begebenheiten passen. Je nach Ihrem Zeitbudget nehmen Sie alle 6 Tiere oder weniger.

1. Löwe: „Du muss Dich gut anschleichen können, aber auch gut hören.“

Mögliches Spiel: „Bello, Dein Knochen ist weg“

Alle Kinder müssen sich in einen Kreis setzen. Nun wird der erste „Bello“ ausgewählt, dieses Kind beginnt das Spiel. Es muss sich in die Mitte des Kreises auf die Knie setzten und den Kopf unter den Armen verstecken, so dass es nichts mehr sieht.
Sie legen einen Schlüssel oder eine Glocke auf den Rücken des Kindes. Dabei müssen alle ganz still sein. Nun wird ein Kind ausgewählt, welches dem Bello seinen „Knochen“ wegnehmen darf. Anschließend verschränken alle Kinder ihre Arme hinter ihrem Rücken, ebenso das Kind, welches dem Bello seinen Knochen geklaut hat.

Sind alle Kinder fertig, rufen sie „Bello, Bello, dein Knochen ist weg“ und Bello erwacht. Nun muss sich „Bello“ ein Kind aus dem Kreis aussuchen, bei dem es denkt, dass es seinen Knochen hat. Es krabbelt also zu dem Kind hin und bellt es kräftig an. Das angebellte Kind muss seine Hände vorzeigen – sind diese leer, muss Bello weitersuchen und andere Kinder anbellen. Solange, bis er seinen „Knochen“ wieder gefunden hat.

Je nach Lust und Laune der Kinder kann man mehrere Runden spielen.

2. Affe: „Du musst gut klettern können.“

Mögliche Spiele:

Je nachdem, welche Möglichkeiten Sie vor Ort haben, bietet sich an, auf einer Slackline zu balancieren, ein Spinnenetz aus Seilen zu knüpfen, das durchquert werden muss, ohne die Seile zu berühren oder ein Klettergerüst auf einem Spielplatz zu nutzen.

Die Alternative, wenn Sie kein Material zur Verfügung haben, ist die Menschenpyramide: Die stärksten Kinder bilden die unterste Ebene, die nächsten Kinder hocken sich auf die Rücken und bilden somit die zweite Ebene und ein Kind trohnt ganz oben. Vielleicht schaffen die Kids auch 4 Etagen?

3. Pinguin: „Du musst gut, Fische (Diebe) fangen können.“

Mögliche Spiele:

Angeln
An einem Stab befestigen Sie ein etwa 1 Meter langes Seil, daran einen Magnet. Sägen Sie Symbole aus Sperrholz aus und kleben Sie darauf magnetisches Material (z.B. Schlüsselringe). Lassen Sie diese Symbole angeln (hinterm Sofa, von der Rutsche, aus einem Teich,…) (Anstatt der Holzsymbole können Sie auch direkt magnetisches Material wie Schlüsselringe angeln lassen.)

Packen
Ein Spiel, das fast zu einfach klingt, aber von Kindern geliebt wird: Simples Verstecken. Vielleicht bietet sich folgende Variante an, die sich auf einem größeren autofreien Gelände spielen lässt (z.B. Abenteuerspielplatz oder Park): Zwei Kinder suchen, die anderen verstecken sich. Die versteckten Kinder dürfen auch ihre Verstecke wechseln. Sobald die Sucher ein Kind sehen, zählen sie so lange, wie der „Entdeckte“ gesehen wird. Diese Zahl notieren die Sucher auf einen Zettel und suchen weiter. Nach 20 Minuten wird zusammengezählt, wer am „längsten“ gesehen wurde.

4. Kaninchen: „Du musst ein gutes Gespür haben.“

Mögliches Spiel:

Sachen riechen
Besorgen Sie verschiedene Dinge, die unterschiedlich riechen (Pfeffer, Moos, Heu, Sprudel, Mandarinen,….) und füllen Sie diese in Becher. Verbinden sie den Kindern die Augen und lassen diese raten, was Sie da erschnüffeln.

5. Papagei: „Du musst gut zuhören und verständlich reden.“

Mögliche Spiele:

Schreispiel (möglich ab 8 Kindern)
Bilden Sie zwei Gruppen, die im Abstand von 7-10 Metern gegenüberstehen. Ein Kind der jeweils anderen Gruppe stellt sich mit dem Rücken zugewandt vor die „gegnerische Gruppe“. Zeigen Sie nun beiden Gruppen zwei unterschiedliche Begriffe und auf ein Kommando von Ihnen brüllen die Kinder „Ihr Wort“ und der Mitspieler auf der anderen Seite muss es erraten. Das ist deshalb schwierig, weil ja hinter ihm die Kinder ein anderes Wort brüllen.

Flüsterpost
Ein Klassiker, aber immer sehr beliebt: Ein Kind, denkt sich ein Wort aus und flüstert es dem Nachbarn ins Ohr. So wird das Wort bis zum letzten weiter gegeben. Es ist spannend, was zum Schluss dabei heraus kommt.

Geräusche raten
Sie können aus unserem Shop kostenlos Tiergeräusche downloaden. Diese spielen Sie den Kindern vor und die Kids raten, was sie da hören.

6. Elefant: „Du musst gut zielen können.“

Mögliche Spiele:

Flaschen schießen
Bauen Sie eine Reihe mit leeren Plastikflaschen auf und lassen Sie die Kinder mit Wasserpistolen darauf zielen. Wie lange brauchen die Kids, bis alle Flaschen fallen?

Dosen werfen
Eine Indoor-Variante, um zu beweisen, dass die Kinder zielen können.

Runde 4: Futter sortieren

Nach der Erledigung aller Aufgaben loben Sie die Teilnehmer:
Super, Ihr habt alle Tiere eingefangen und alle sind jetzt im richtigen Käfig. Dummerweise liegt aber in jedem Käfig noch das falsche Futter. Ihr müsst nun noch das Futter richtig zuordnen.
Entweder stecken in den 6 Folien die Bildkarten mit dem falschen Futter oder Sie besorgen das Futter im Original.

Die Lösung:
Löwe: Fleisch, Affe: Bananen, Pinguin: Fisch, Kaninchen: Möhren, Papagei: Äpfel, Elefant: Erdnüsse

Sie können zu jedem Tier auch einen Snack bereiten - für die Kinder als Zwischenstärkung. Z.B. kleine Würstchen, Bananenstückchen, Gummi – Fische, geschnittene Möhren, Apfelstückchen, Erdnüsse.

Runde 5: Den Dieb überführen

Jetzt habt Ihr Euch schon wahrlich als gute Agenten und Detektivinnen ausgezeichnet. Ihr könnt gut anschleichen, fangen, schnüffeln, hören, klettern und zielen. Und nun kommt auch die schwierigste Aufgabe dieses Falles: Findet den Unruhestifter. Wer ist für das Chaos verantwortlich? Es gibt 5 Verdächtige:

Stellen Sie die Personen mit Hilfe der Karten vor. Sie können z.B. den Kindern die Karten zeigen und fragen: „Was macht wohl dieses Kind besonders gerne?“ Wenn Sie ganz viel Zeit haben, z.B. einen ganzen Tag, können Sie auch zu jeder Person eine Aktion durchführen, z.B. Torwandschießen, (im Sommer) durch ein Planschbecken laufen, eine Kuschelpause einlegen, eine Geschichte vorlesen und etwas basteln.

Bernd Ballermann, Susi Schwimmflosse, Lena Kuschel , Tim Leselöwe, Gaby Bastel

Jeder Verdächtige sagt Euch nun, zu welcher Zeit er an welcher Stelle im Zoo war.
Auf diesen 3 Zookarten sind die 6 Käfige der Tiere abgebildet, ein Spielplatz, ein Restaurant, der Eingang und ein WC. In diesem Zoo sind Kameras aufgebaut (das kenn Ihr vielleicht aus dem Supermarkt), die Filmaufnahmen gemacht haben. Ihr könnt nun mit Hilfe der Symbole sehen, wer wo war. Und Ihr könnt sehen, zu welcher Zeit die einzelnen wo gewesen sind. Es gibt nämlich eine Karte für morgens (diese zeigt 9 Uhr), eine Karte für mittags (diese zeigt 1 Uhr) und eine Karte für abends (diese zeigt 5 Uhr).

Geben Sie nun den Kindern die 3 Zookarten und die Aussagekarten der Verdächtigen. Einer ist dabei, der etwas Falsches sagt. Die Kinder sollen gemeinsam schauen, vergleichen und die Lösung herausfinden.

Die Lösung: Alle sagen dreimal die Wahrheit, nur eine lügt an einer Stelle und zwar Susi mit der Aussage: Ich war abends beim Kaninchen.

Wenn man das ganze mit echten „Käfigen“ spielt, kann man auch zusätzlich in jedem Käfig ein Symbol gemäß den Aussagen der Verdächtigen dort als Spur hinterlassen und jeweils die Uhrzeit mit einem Aufkleber (z.B. Gefrieretiketten) drauf kleben. Also eine Schere im Elefantenkäfig um 5 Uhr (für Gaby), ein Ball im Kaninchenkäfig um 9 Uhr (für Bernd), ein Kuscheltier bei den Pinguinen um 9 Uhr (Lena), ein Bilderbuch bei den Affen um 1 Uhr (Tim), ein Schwimmflügel bei den Kaninchen um 5 Uhr (für Susi, das ist aber falsch). Die Orte wie Spielplatz, Restaurant, Eingang / Kasse und WC müssen Sie dann aber noch entsprechend vor Ort ergänzen und ggf. ausschildern.

Super, Ihr habt herausgefunden, wer es war und deshalb habt Ihr Euch eine Belohnung verdient. Hier habe ich für Euch einen Schlüssel, der Euch eine Truhe öffnet (oder ein Code, der einen Tresor öffnet). Darin ist die Belohnung. Allerdings: „Wo ist die Truhe (der Tresor)?“ Dazu ein abschließendes Rätsel:

Jemand, der am Morgen bei den Kaninchen war, war dort am Abend.

(Die Lösung: Bernd auf dem Spielplatz). Dort ist die Belohnung versteckt.
Je nachdem, wo Sie günstig die Belohnung verstecken können, können Sie das Rätsel auch abwandeln.

© 2011 Kupferberg Kreativ

Idee: Angelika und Holger Busch / www.krimispiel.info
Zeichnungen: Anita Thiede / Layout: Markus Heßbrügge und Holger Busch

Alle Rechte, auch die des Nachdrucks und der Wiedergabe in jeder Form behält sich der Urheber vor. Es ist ohne seine schriftliche Genehmigung nicht erlaubt das Spiel oder Teile daraus auf fotomechanischen Weg (Fotokopie, Scan) zu vervielfältigen und unter Verwendung elektronischer bzw. mechanischer Systeme zu speichern, systematisch auszuwerten oder zu verbreiten.

Das Spiel ist vollständig fiktiv. Übereinstimmungen mit lebenden oder verstorbenen Personen, mit Namen oder Plätzen, die tatsächlich existieren, sind rein zufällig.