Tödliche Klassenfahrt

Gastgeberheft

Anleitung

Inhalt:

- 1 Gastgeberheft
- 9 Einladungen
- 9 Namensschilder als Visitenkarten
- 1 Mappe „1. Runde“ mit 9 Hinweisen
- 1 Mappe „2. Runde“' mit 12 Beweisen
- 1 Mappe „3. Runde“ mit 9 Hinweisen
- 9 Charakterprofile
- 1 Auflösung

Spielablauf:

1. Für dieses Krimispiel brauchst Du 9 Mitspieler, die Du zu einem Krimiabend mit den Einladungskarten einlädst. Du selber übernimmst am besten die Rolle des Spielleiters. Miträtseln kannst du trotzdem, Du kannst alles vorbereiten, auch ohne die Lösung zu kennen.

2. Zum Spiel bereitest Du alles entsprechend vor. Wie Du den Raum gestaltest, ist Deiner Phantasie überlassen. In diesem Krimispiel könntest Du eine Atmosphäre schaffen, die zu einer Klassenfahrt passt. Wichtig ist es, dass alle an einem Tisch sitzen können (im Kreis oder Quadrat). An jeden Platz kommt ein Namensschild, Stift und Schreibpapier.

3. Wenn alle Mitspieler eingetroffen sind, stellst (liest) Du ihnen die Grundsituation (siehe Seite 3) vor. Nun erhält jeder sein Charakterheft. Jeder hat 30 Minuten Zeit, sich in seine Rolle hineinzuversetzen. Am besten ist es, wenn sich die Teilnehmer an einen stillen Ort zurückziehen. Es sollte kein Kontakt zu den anderen geben. (Wenn viel Zeit ist, kann diese Phase auch schon vorher geschehen sein. Dann können sich die Teilnehmer auch entsprechend verkleiden).

4. Zum verabredeten Zeitpunkt treffen sich alle im Spielraum an den Tischen.

5. Du als Spielleiter eröffnest das Spiel, indem Du alle bittest, sich gegenseitig vorzustellen.

6. Nun öffnest du die Beweismappe "Runde 1" und verteilst die Hinweise. Jeder liest sich die Hinweise durch und sollte nun in dieser Runde die neu gewonnenen Informationen ins Gespräch bringen. Dies sollten wirklich auch alle tun, mit der Ausnahme, dass ein Gesichtspunkt schon vorher zur Sprache gebracht wurde. Wichtig: Nacheinander Fragen stellen und auf Antworten warten! Nicht alle durcheinander reden! Sonst kommen wichtige Hinweise nicht zu Tage! Natürlich dürfen zwischendurch auch andere Fragen gestellt werden, die nichts mit den Hinweisen zu tun haben, aber weiter bringen könnten.

7. Wenn Du als Spielleitung das Gefühl hast, dass alle wichtigen Hinweise genannt wurden, öffnest Du die Beweismappe "Runde 2" und verteilst die Beweise auf die Mitspieler. Es ist dabei egal, wer welchen Beweis bekommt, achte nur darauf, dass niemand einen Beweis bekommt, der ihn selbst belasten könnte. Alle bringen nun ihre neu gewonnenen Erkenntnisse ins Gespräch.

8. Entsprechend dem Punkt 6 geht es mit Runde 3 weiter.

9. Wenn alles zur Sprache gebracht wurde, geht es zum Finale. Jeder kann noch einmal letzte Fragen stellen, die ihm noch offen sind.

10. Jeder sagt nun, wie er den Ablauf der Tat sieht und wen er für den Mörder hält. Möglichst mit Begründung!

11. Nun liest Du die Auflösung vor.

Hinweis für die Spielleitung, wenn sie selber mitspielen will:

Wenn Du selber noch nicht die Lösung kennst und Du beim Vorbereiten darauf achtest, dass Du nicht die Charakter der einzelnen Leute und die einzelnen Hinweise liest, könntest Du auch selber mitspielen. Du übernimmst einfach eine der Rolle und zusätzlich die Rolle der Spielleitung.

Grundsituation:
Mittwoch, der 31. August 2016: Die 9c ist mit ihrem Lehrer Oliver Sperling auf Klassenfahrt in Hamburg. Am Nachmittag versammelt Herr Sperling aufgeregt seine Schülerinnen und Schüler im Aufenthaltsraum, denn er hat eine schockierende Nachricht: Die Schülerin Milka würde tot in ihrem Zimmer liegen. Er habe das Zimmer abgeschlossen, damit keine Spuren verwischt werden, und er hat seinen Freund Jannis Becker dazugerufen, der in Hamburg als Privatdetektiv arbeitet. Er möchte erst mit seinen Schülern selber reden, bevor er die Polizei ruft.

Verdächtige

Oliver Sperling
Der jung, gut aussehende Lehrer kommt bei den Schülern (vor allem bei den Schülerinnen) gut an. Er versucht sich der Probleme seiner Klasse anzunehmen.

Jonathan Spanner
Der Freund von Milka ist bei den Mädels sehr beliebt. Er gilt als der ‚Frauenversteher' schlechthin. Er eckt mit niemandem an, da er versucht, sich mit allen gut zu stellen.

Annemarie Enste
Sie ist die beste Freundin von Milka. Sie gehört eher zu den ruhigeren, engagierten Mädchen. Viele meinen, dass sie überhaupt nicht zu Tom passt. Aber schließlich sind die Beiden schon über ein Jahr zusammen.

Tom Sauer
ist mit Annemarie zusammen. Seit Daniel in der Klasse ist, hat er sich ganz schön verändert.

Daniel Böller
ist als Sitzenbleiber der Älteste der Klasse. Bei den Meisten ist er wegen seiner fiesen Sprüche gefürchtet. Regeln interessieren ihn nicht,- Hauptsache er hat seinen Spaß, am Besten auf Kosten anderer.

Silvia Spannstoß
Als Lästerschwester hat sie bei den Mädels keine Freunde. Die meisten halten Abstand zu ihr und versuchen sich unauffällig zu benehmen.

Bella Klum
Sie ist die Jüngste der Klasse. Von Klassenkameraden wird sie oft beneidet, weil sie von ihren wohlhabenden Eltern alles bekommt, was sie will.

Lieselotte Jahn
Als Klassenbeste gilt sie als die Streberin. Lehrer beschreiben sie als sehr sozial. Die meisten Mitschüler schätzen ihre unkomplizierte offene Art.

Mirko Meier
Durch seine schüchterne und ängstliche Art wird Mirko oft Opfer. Notenmäßig gehört er eindeutig zu den Besten, ansonsten fällt er kaum auf. Er glänzt quasi durch Unauffälligkeit.

© 2016 Ausbrecher und Komplizen

Idee: Holger Busch, Gitta Hesse / www.krimispiel.info Logo: Anita Tepe / www.kunstbanausin.de

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.