

Paula & Hermann

2. Fall:
Das Versteck in der Zauberschlucht



Gastgeberheft

Anleitung

Herzlich Willkommen bei diesem Krimispiel für Kinder von 7 bis 10 Jahren. Wir hoffen, ihr habt zusammen mit den Kids viel spannenden Spaß.

Dieses Spiel ist in zwei Teile gegliedert. Der erste kann sowohl im Haus, im Garten, im Wald oder in der Stadt gespielt werden, für den zweiten Teil wäre ein größeres Gebiet (etwa 1-2 km) nötig.

Je nachdem, wie viel Zeit zur Verfügung steht, könnt ihr bestimmte Aufgaben auch weglassen oder verkürzen.

Am einfachsten ist es, wenn ihr diese Beschreibung einmal komplett durchlest. Alles, was für die Vorbereitung wichtig ist, klärt sich dann von selbst.

In diesem Kinderkrimispiel schlüpfen die Kinder in die Rollen verschiedener Charaktere. Toll ist es natürlich, wenn sich die Kids entsprechend verkleiden. Für jeden gespielten Typ haben wir eine Einladung vorbereitet. Schaut doch im Vorfeld einmal mit dem "Geburtstagskind" durch die Karten und überlegt, welcher Gast welche Person / welches Tier übernehmen könnte? Tragt die Namen und auch den Termin der Feier ein und verteilt die Einladungen. Insgesamt haben wir 18 Rollen. Es ist egal, welche ausgewählt werden, nur Paula und Hermann sollten auf jeden Fall dabei sein und idealerweise übernimmt das "Geburtstagskind" eine dieser beiden.

Am Tag der Feier geht es so los:

Versammelt die Gruppe in einem Kreis und erzählt ihnen die Einführung:

"Vielleicht kennt Ihr Paula und Hermann noch von ihrem ersten Fall, wo sie das Chaos im Zoo bewältigt haben. Wenn nicht, ist das auch nicht schlimm. Die neue Aufgabe ist noch herausfordernder, denn diesmal geht es darum, ein Amulett aufzuspüren, das der böse Zauberer Jodokus in einer Zauberschlucht versteckt hat. Das Problem ist allerdings: Wer ist Jodokus überhaupt? Es gibt nämlich zur Zeit in (Ort der Feier) 4 Zauberer, die ihr Unwesen treiben. Hier könnt Ihr Euch einmal die Bilder der vier ansehen."

Geben Sie die vier Zaubererkarten heraus.

Die Zauberer unterscheiden sich vor allem Dingen durch Zauberstab, Hut, Schuhe und Ringfinder. Jeder der vier war an einem Ort in (Ort der Feier) und hat dort vier Fotos gemacht und dabei auch die vier Utensilien verloren. Diese Informationen erhaltet Ihr in der nächsten Runde und durch geschickte Zuordnung könnt ihr die Aufenthaltsorte der Zauberer herausfinden.

Runde 1: Eigenschaftencheck

Jeder Mensch und jedes Tier kann etwas besonders gut und genau das sollt Ihr jetzt einmal beweisen. Dafür haben wir für jeden einzelnen eine kleine Aufgabe. Als Belohnung für die Bewältigung der Aufgabe gibt es für jeden eine Information über die Orte, wo die Zauberer sich aufgehalten haben.

Nach jeder durchgeführten Aufgabe zieht ein Kind eine Informationskarte. Wenn weniger als 16 Kinder teilnehmen, werden je zwei oder drei Karten gezogen. Bei den Aufgaben geht es nicht um einen Wettbewerb, sie sollten so gestaltet werden, dass sie auch gelöst werden können. Die anderen Kindern dürfen das spielende Kind auch unterstützen. Hier ist für Euch ein Überblick über die Aufgaben mit dem benötigten Material. Paula und Hermann bekommen keine Aufgabe und helfen euch bei der Durchführung.

Fee, du kannst tolle Zaubertricks. Beweis uns das.... und entknote das Seil.

Material: Ein Seil, dass ihr vorher mit vielen Knoten versehen habt.

Hausmädchen, du kannst gut organisieren. Beweis uns das und sortiere das Besteck in 1 Minute.

Material: 4 Gabeln, 4 Messer, 4 Esslöffel, 4 Teelöffel, 4 Kuchengabeln wild durcheinanderbringen.

Wikinger, du kannst toll zielen. Beweis uns das und treffe das Ziel.

Material: Bälle und Eimer oder Dartscheibe und Pfeile oder irgendetwas anderes, wo man gut zielen muss.

Pirat, du kannst gut zielen. Beweis uns das und treffe das Ziel.

Material: Bälle und Eimer oder Dartscheibe und Pfeile oder irgendetwas anderes, wo man gut zielen muss.

Prinzessin, du kannst gut fühlen, z.B. eine Erbse. Beweis uns das und ertaste drei Gegenstände.

Material: Drei Gegenstände wie z.B. Radiergummi, Wäscheklammer, Ring, die in einer Jutetasche liegen, Augenbinde

Meerjungfrau, du kennst dich gut im Wasser aus. Beweis uns das und erfühle drei Dinge im Wasser.

Material: Drei Gegenstände wie z.B. Tischtennisball, Muschel, Zweig, die in einem Eimer mit Wasser schwimmen, Augenbinde

Cowboy, du kannst gut reiten und Lassos werfen. Beweis uns das und treffe drei Ringe.
Material: Wenn ihr sowas besitzt - dieses Wurfspiel mit den vier Stäben, um die man Ringe werfen muss. Alternative: Ihr haltet einen Besenstiel oder befestigt ihn mit Schnur an einen Tisch und geworfen wird mit einem Tauchring oder ihr bastelt ein richtiges Lasso.

Katze, du kannst gut schleichen und springen. Beweis uns das und springe dreimal über die Linie.

Material: Zwei Seile in einem Abstand von 50 bis 100 cm (je nach Größe des Kindes).

Burgfräulein, du kannst Dich gut verstecken. Beweis uns das und verstecke dich, die anderen müssen dich finden.

Material: -

Schmetterling, Du kannst gut riechen. Beweis uns das und errieche drei Dinge.

Material: 3 Gewürze, gefüllt in Filmdöschen, Augenbinde. Alternativ sind natürlich auch andere Dinge wie Ketchup, Senf, Erde, Heu, Rose, usw. möglich, die in Schalen gefüllt werden.

Hexe, du kannst gut Zaubertränke mixen. Beweis uns das und mixe für alle einen Zaubertrank.

Material: Gute Gelegenheit für eine Trinkpause. Ihr braucht dafür ein großes Gefäß und Getränke zum Mixen. Was da gemixt wird, lasst doch vorher das "Geburtstagskind" entscheiden, was es so gerne mag. Es eignen sich so ziemlich alle Säfte und Sirups.

Marienkäfer, du kannst gut zählen, weil Du die Punkte Deiner Marienkäferfreunde zählen musst. Beweis uns das und zähle ganz schnell ab.

Material: verschiedene Geldmünzen

Hase, du kannst gut springen. Beweis uns das und springe mit dem Seil.

Material: Springseil

Koch, du kannst gut schmecken. Beweis uns das und erschmecke drei Dinge.

Material: Gummibärchen in verschiedenen Farben, wobei die Farbe geschmeckt werden muss.

Papagei, du kannst Dir gut Sätze merken. Beweis uns das wiederhole die Wörter, die dir vorgesprochen werden.

Material: Eine Wortreihenfolge in eurem Kopf, z.B. Wald - Sonne - Gummibaum - Tapete - Kornfeld - Fußball - Speck - Fernsehen - Gewitter - Kastanie.

Hund, du kannst laut bellen. Beweis uns das und belle so laut wie es geht.

Material: - es sei denn, ihr besitzt ein Schallpegelmessgerät. Das ist vielleicht eine interessante Anschaffung, kostet etwa 30 Euro.

Runde 2: Spuren der Zauberer

Vor den Kindern liegen nun 16 Karten. An dieser Stelle sollten wir einmal erwähnen, wie ihr diese im Vorfeld vorbereitet habt:

Von uns habt ihr 16 Karten erhalten, in denen im oberen Feld Utensilien der Zauberer abgebildet sind. Damit ihr nicht durcheinander kommt, folgende Karten gehören zu einem Zauberer:

Zauberer 1: 1 - 5 - 9 - 13

Zauberer 2: 2 - 6 - 10 - 14

Zauberer 3: 3 - 7 - 11 - 15

Zauberer 4: 4 - 8 - 12 - 16

Ihr sucht vier markante Stellen in eurem Ort (z.B. Friedhof, Kirche, Denkmal, Park) und schiesst an jeder Stelle vier Fotos. Diese 16 Fotos lasst ihr entwickeln oder druckt sie aus und klebt sie zu den passenden Zaubererutensilien. Beispiel: Die vier Fotos von der Kirche kommen zu den Karten 1,5,9,13. Idealerweise macht ihr beim fotografieren kleine Ausschnitte, z.B. eine kleine Schraube. Das ist ein bisschen tricky, den richtigen Schwierigkeitsgrad zu finden. Die Bilder müssen so sein, dass die Kinder den Ort erkennen können, wenn sie alle vier Fotos zugeordnet haben, es darf aber auch nicht zu leicht werden. Alternativ kann man auch ein Foto von jeder Stelle machen und dieses wie ein Puzzle in vier Teile schneiden und dann auf die Karten verteilen. Dieser Schritt erfordert die meiste Vorbereitung, dafür wird das Spiel aber sehr individuell für die Begebenheiten vor Ort.

Falls es keine Möglichkeit für euch gibt zu fotografieren, gibt es noch folgende Alternativen: Ihr besorgt euch einen Flyer von eurem Ort und verwendet die Fotos aus diesem Flyer oder aber ihr beschreibt die Stellen mit verschlüsselten Hinweisen, z.B. bei der Kirche "An dem Tag, an dem Gott ruhte, sollte jeder Katholik hier hin gehen" .

Nun aber endlich zurück zum Spiel und wie es für die Kids weitergeht:

Die Teilnehmer puzzeln nun die Karten zusammen und wissen so an welcher Stelle Zauberer 1 war, an welchem Zauberer 2, usw....

Diese Stellen werden nun gemeinsam besucht, denn an einer gibt es den entscheidenden Hinweis, wer der Zauber Jodokus ist.

Runde 3: Orte, der Zauberer

An jedem Ort müsst ihr im Vorfeld eine Hinweiskarte verstecken, auf die ihr einen Ort schreibt, an denen eine „Gefahr“ gelöst werden muss.

Ihr könnt die Orte direkt nennen, beschreiben oder, wenn ihr ein GPS Gerät habt, auch die Koordinaten angeben.

Als Einleitung bekommen die Kids folgenden Hinweis:

Findet die Stellen, an denen die Zauberer ihre Spuren hinterlassen haben. Vielleicht haben sie dort irgendwo einen Hinweis versteckt, wo es weiter geht.

Runde 4: Aufgaben:

Es werden nun also alle 4 Orte aufgesucht, die auf den Hinweiskarten beschrieben waren. Dort werden folgende Aufgaben gelöst:

Papiertrage (zu Ort vom Zauberer 1)

Baut aus Klopapier eine Trage, so dass ihr einen eurer Mitspieler hochheben könnt. Geht dann mit ihm eine Strecke von 10 Metern und am Ende erhaltet ihr eine Belohnung vom Zauberer.

Material: 4 Klopapierrollen, der Gegenstand: Korkenzieher

Hinweis: Mit einer Zwirbeltechnik zwei Schnüre herstellen, mit denen man die Person heben kann.

Elektrodraht (zu Ort von Zauberer 2)

Überwindet die gefährliche mit Elektrodraht gesicherte Strecke und erhaltet am Ende eine Belohnung vom Zauberer.

Material: Im Vorfeld mit Schnüren / Wolle eine Parcours spannen. An einigen Stellen muss gekrochen werden, an anderen geklettert. Der Gegenstand: Luftpumpe

Eiertransport (zu Ort von Zauberer 3)

Bringt das Ei mit Hilfe des Transportrings (den ihr nur mit Hilfe der Schnüre bewegen dürft) über die vorgegebene Strecke und am Ende erhaltet ihr eine Belohnung vom Zauberer.

Material: Ei oder Tischtennisball und einen Kran, den ihr so baut: An einen Gardinenring o.ä. ringsherum Bänder ziehen in der Anzahl der Kinder. Der Gegenstand: Luftballon

Bombenentschärfung (zu Ort von Zauberer 4)

Bringt die Bombe im sicheren Sperrgebiet zur Explosion und ihr erhaltet am Ende eine Belohnung vom Zauberer.

Material: Markiert (mit einem Seil) einen Kreis mit 5 Meter Durchmesser. In die Mitte des Kreises einen großen Behälter aufstellen, z.B. einen Unkrautsack. In diesen Behälter kommt die Bombe. Sie besteht aus einem großen Joghurtbecher, in dem ein kleines Glas mit Sprudelwasser steht. Um das Glas herum schüttet Ihr 4-5 Päckchen Backpulver. Als Hilfsmittel erhält die Gruppe einen Kleiderbügel, Schnüre, Spiegelkacheln, Abklebeband, Stöcke oder ähnliches (kann sich Gruppe im Wald oder Park selbst suchen). Sprengzone mit einem weiteren Kreis mit 5 Meter Durchmesser markieren. Gegenstand: CD (bei gedruckter Version extra mitgeliefert, die CD Version erhält eine Mp3 Datei, die ihr auf eine CD brennen könnt).

Hinweis: Der Kreis darf nicht betreten werden. Die Gruppe muss sich eine Konstruktion bauen, um die Bombe (den Joghurtbecher) aus dem Behälter in der Mitte, aus dem Kreis in den Sicherheitskreis zu bekommen. Wenn das Glas in dem Becher kippt und Sprudelwasser ausläuft, entsteht durch das Gemisch mit dem Backpulver ein Gas in dem Behälter, bei dem es nach einer Weile zu einem Knall kommt.

(Spiele in Anlehnung aus Ideen aus dem Buch "Abenteuer Spiel 2" aus dem ZIEL Verlag.

Weitere kooperative Spielideen gibt es auch in unserem Spiel "Die 5 Mio. Bombe". Zum Selbsteintrag stehen 4 Zaubererblankokarten zur Verfügung.)

Runde 5: Zauberspruch und Versteck

Als Belohnung für jede gelöste Aufgabe gibt es für die Kids jeweils einen Gegenstand. Zum einen eine CD (die Mp3 befindet sich bei der CD - Version mit auf CD und muss von euch noch auf eine weitere CD gebrannt werden. Bei der Druckversion könnt ihr die Datei unter Service - Downloads wie in der Bestellbestätigung beschrieben downloaden), die anderen drei Gegenstände könnt ihr beliebig auswählen. Diese drei Gegenstände sind für die Kinder wertlos, sie stammen von den falschen Zauberern. Auf der CD befindet sich allerdings versteckt eine Telefonnummer. Zum Anhören eignet sich z.B. wenn ihr unterwegs seid, das Radio in einem abgestellten Auto oder aber die Kids müssen sich was organisieren (irgendwo anschellen). Am besten überprüft ihr die Telefonnummer, die die Kinder abhören, damit diese nicht laufend bei falschen Menschen landen:

05281-6185953. Wenn diese Nummer angerufen wird, meldet sich vom Band der Zauberer Jodokus mit dem Hinweis, dass der letzte Hinweis auf dem Marktplatz zu finden ist. Bei der Planung sind wir davon ausgegangen, dass es in jedem Ort solch einen Platz gibt. Falls das bei euch nicht möglich ist, müsst ihr anstatt der CD einen Brief basteln, in dem steht, wo der letzte Hinweis bei euch versteckt ist.

Der Text für die Kinder:

Herrvorragend, ihr habt alle Gefahren gemeistert und als Belohnung vier Gegenstände bekommen. Jetzt wisst ihr aber immer noch nicht, wer der richtige Zauberer ist und wo er das Amulett versteckt hat. Überlegt und tüffelt, welches Utensil euch weiterhilft.

Für das Ende versteckt ihr die Karten "Zauberspruch" am Marktplatz oder an dem anderen Ort. Die Karte "Versteck" müsst ihr noch an eure Gegebenheiten anpassen, indem ihr die Stelle des Verstecks phantasievoll umschreibt oder dafür eine GPS Koordinate angebt. Möglich ist es auch einen Stadtplan zu besorgen und die Stelle anzukreuzen. Letztlich gilt es noch das "Amulett" dort zu verstecken. Das Amulett ist in der Standardversion dieses Spiels nur als Papiausdruck vorhanden, ihr könnt in unserem Shop aber auch eines bestellen (wenn ihr es noch nicht getan habt). Natürlich könnt ihr auch anstelle eines Amuletts einen Schatz für die Kinder verstecken mit Spielzeug oder Süßigkeiten.

Text für die Kinder:

Sucht an der Stelle, die euch Jodokus beschrieben hat und ihr werdet 9 Teile eines Zauberspruches finden, den ihr noch ergänzen müsst. Wenn ihr den Spruch dann richtig vorsprecht, erhaltet ihr von mir die Karte mit dem Versteck des Amuletts.

© 2013 Kupferberg Kreativ

Idee: Mia, Angelika und Holger Busch / www.krimispiel.info

Zeichnungen: Anita Thiede / Layout: 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.