

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, Trompeten, Bett

Weitere Spiele von Kupferberg Kreativ:

Familie Seebrück:

Die Seebrücks und die Fabrizianos sind größte Bierkonkurrenten und das auch noch am selben Ort. Die Fede zwischen den beiden Bierdynastien existiert seit vielen Jahren und verschlimmert sich von Tag zu Tag. Nun wurde die Tochter der Familie Fabrizioano ermordet und die Spur führt zur Brauerei Seebrück.

Familie Seebrück II:

Sechs Jahre sind vergangen, seit die Seebrücks ihre Brauerei nach der Verwicklung in den Mordfall "Fabriziano" aufgeben mussten.

Weltkonferenz:

Die 8 wichtigsten Politiker der Welt begegnen sich auf einem geheimen Treffen. Plötzlich wird die Frau des französischen Präsidenten tot aufgefunden.

Geburtstagsparty:

Es hätte eine tolle Feier werden können, wenn nicht die Schwester der Gastgeberin plötzlich blutüberströmt im Schlafzimmer liegen würde.

Mord in der Mühle:

Der alte Müller erlebt seinen 80. Geburtstag nicht mehr. Am Vorabend - kurz vor seiner Party - wird er auf mysteriöse Weise umgebracht.

Straßenfest

Nachbarn können sich ja oft nicht gut leiden. Aber das es in einem Mord endet, geht dann doch etwas weit.

Insulaner

Ein Krimispiel für Kinder.

Noch viel mehr unter: www.krimispiel.info oder www.kupferberg-kreativ.de

© 2009 Kupferberg Kreativ

Idee: Holger Busch, Gitta Hesse / www.krimispiel.info

Zeichnungen: Angelika Busch / Layout: Markus Heßbrügge

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.