

Insulaner



Gastgeberheft

Anleitung

Inhalt:

- ➔ Druckenanleitung (*'bitte zuerst lesen'*)
- ➔ 1 Gastgeberheft
- ➔ 1 Einladung (*bitte in der gewünschten Anzahl ausdrucken*)
- ➔ Material für **Runde 0** bis **Runde 6**

Allgemeines:

Dieses Krimispiel für Kinder durchläuft viele Stationen, bevor die Kinder dann am Ende einen Schatz in den Händen halten können. Lege Dir alle Umschläge in der richtigen Reihenfolge zurecht. Außerdem musst Du die Schlussaufgabe noch vor Ort vorbereiten. Verstecke als Erstes an geeigneter Stelle den Schatz. Was das sein könnte, musst Du Dir selbst überlegen: Süßigkeiten, Spielzeug, Schmuck,...

Verteile dann die Bilder mit den entsprechenden Geheimbotschaften (Runde 6) auf dem Weg zu diesem Schatz. Wenn die Schlussaufgabe draußen gespielt wird, empfiehlt es sich, die Bilder an Laternen oder Bäumen in einem Abstand von ca. 100 bis 300 Metern aufzuhängen. Wenn im Haus gespielt wird, könnte man z.B. im Keller beginnen und auf dem Dachboden enden.

Spielablauf:

1. Öffne Umschlag 'Runde 0' und lies die Grundgeschichte vor.
2. Öffne den Umschlag 'Runde 1' und lies als Erstes die „Spielleiterinfo 1“ vor. Verteile dann beliebig an die Kinder die Inselkarte, die Botschaft, das Tagebuch (zerschnitten) und die Infokarten zu den Verdächtigen. Die Kinder sollen sich nun das Material gegenseitig vorstellen.
3. Nun erhalten die Kinder die „Ersten Aussagen der Verdächtigen“ aus Umschlag 'Runde 2'. Sie sollen diese vorlesen und können erste Verdächtigungen aussprechen. Wenn Du das Gefühl hast, dass alle die nötigsten Grundinformationen erhalten haben, liest Du die „Spielleiterinfo 2“ aus diesem Umschlag vor. Beantworten die Kinder die Frage richtig, erhalten sie den 2. Teil der Botschaft (auch in diesem Umschlag).
4. Nun erhalten die Kinder die „Zweiten Aussagen der Verdächtigen“ aus Umschlag 'Runde 3'. Wieder werden diese vorgelesen und es wird darüber diskutiert. Dann erhalten sie die Fingerabdrücke, die Spuren vom Hafen und die Infos über die Kennzeichen und wieder soll gefachsimpelt werden. Als Abschluss gibt es von Dir die Frage von der Karte „Spielleiterinfo 3“. Nachdem die Kinder diese beantwortet haben, liest Du die „Zwischenlösung“ vor.
5. Als Belohnung dafür, dass der Insulaner wiedergefunden wurde, erhalten die Kinder die „Folie“ aus Umschlag 'Runde 4'. Wenn diese richtig auf die Inselkarte gelegt wird, können die Kinder die Frage aus „Spielleiterinfo 4“ beantworten, die Du ihnen nun vorliest.

6. Nun erhalten die Kinder das Rätsel aus Umschlag 'Runde 5'. Die Lösung für den direkten Vergleich findest Du auch in dem Umschlag.
7. Die Bilder für den Weg zum Schatz hast Du ja bereits aufgehängt. Als Start für die abschließende Schatzsuche liest Du die erste Geheimbotschaft aus dem Umschlag 'Runde 6' vor.



Die Verdächtigen

Der Leuchtturmwärter:

Oft hat er sich zusammen mit dem Insulaner nächtelang zusammengesetzt und dabei getrunken. Man kann also sagen, sie waren gute Freunde.

Der Leuchtturmwärter bietet Führungen im Leuchtturm an, so ist er dort nicht immer alleine. Er ist nämlich nicht verheiratet.

Der Buchhändler:

Er hat seinen Laden im Dorf und ist auch der Archivar der Insel. Er ist verheiratet und kennt den Insulaner, weil der manchmal Bücher bei ihm gekauft hat.

Die Frau des Buchhändlers:

Eine ruhige Frau, die sich aus allem raushält. Sie ist verheiratet und einige Jahre jünger als ihr Mann.

Der Bäcker:

Der Inselbäcker ist auch gleichzeitig der Bruder vom Insulaner. Er braucht dringend Geld, denn das Geschäft läuft nicht gut, seit der neue Supermarkt aufgemacht wurde und auch dort Brote verkauft werden.

Der Unternehmer:

Er versucht, Schritt für Schritt die Macht über die ganze Insel zu bekommen, kauft Grundstücke und will Feriensiedlungen erschließen. Er hat aber eigentlich kaum Geld und hat schon einige Schulden bei den Banken.

Der Bürgermeister:

Er ist ein alter Freund des Vaters des Insulaners und kennt den Insulaner, seit er ein kleiner Junge war. Er ist schon seit über 20 Jahren Bürgermeister und wird immer mit 90% der Stimmen wieder gewählt.

© 2006 Kupferberg Kreativ

Idee: Holger Busch / www.krimispiel.info

Grafiken: Gitta Hesse, Meike Glasmeyer

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.