

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, dass 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: Eigenschaftentest

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

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.