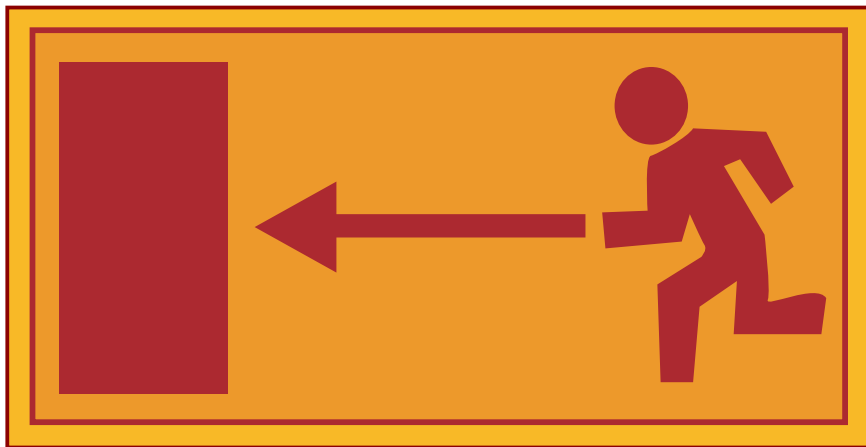


Kupferberg
K
Kreativ

Schul- brand



Gastgeberheft

Anleitung

Inhalt:

- ➔ Druckanleitung ('bitte zuerst lesen')
- ➔ 1 Gastgeberheft
- ➔ 1 Einladung (*bitte in der gewünschten Anzahl ausdrucken*)
- ➔ Texthinweise 1. Runde (*11 Hinweise*)
- ➔ Beweismappe 2. Runde (*9 Beweise*)
- ➔ Texthinweise 3. Runde (*11 Hinweise*)
- ➔ Beweismappe 4. Runde (*9 Beweise*)
- ➔ 11 Charakterprofile
- ➔ 1 Auflösung

Allgemeines:

Ein Verbrechen ist geschehen. Alle Mitspieler dieses Krimispiels könnten der Täter sein. Jeder ist verdächtig, hat ein schlechtes oder kein Alibi, hat mindestens ein Motiv. Doch letztlich war es nur eine Person von Euch. Ihr müsst herausfinden, wer der Täter ist. Dazu dürft Ihr Euch alles gegenseitig fragen. Gleichzeitig erhaltet Ihr in verschiedenen 'Runden' des Spieles unterschiedlichste Texthinweise oder Beweise, die die Spieler geschickt einsetzen müssen, um somit dem Täter näher zu kommen.

In den Charakterprofilen steht, ob Ihr lügen dürft oder nicht. Das hängt damit zusammen, in wie weit Ihr etwas mit dem Fall zu tun habt. Wenn Ihr etwas gefragt werdet, was Ihr nicht wisst oder nicht wissen könnt, müsst Ihr Euch etwas ausdenken. Während des Spiels darf nicht in den Charakterbeschreibungen gelesen werden, Ihr solltet Euch alles einprägen, was wichtig ist oder Ihr macht Euch Notizen auf einem Extrazettel. Es wird immer wieder Hinweise von der Spielleitung geben, die Euch belasten werden. Somit muss auch immer spontan reagiert werden.

Spielablauf:

1. Für dieses Krimispiel brauchst Du 11 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. Wichtig ist es, dass alle an einem Tisch sitzen können (im Kreis oder Quadrat). An jedem Platz kommt ein Namenschild, Stift und Schreibpapier.
3. Wenn alle Mitspieler eingetroffen sind, stellst (oder liest) Du ihnen die **Grundsituation** (siehe rechts) vor. Nun erhält jeder sein **Charakterprofil**. Jeder hat 30 Minuten Zeit, sich in seine Rolle hineinzusetzen. Am Besten ist es, wenn sich die Teilnehmer an einen stillen Ort zurückziehen. Es sollte keinen Kontakt zu den anderen geben (**Wenn viel Zeit ist, kann diese Phase auch schon vorher geschehen; dann bitte die Charakterprofile zusammen mit den Einladungen vorab an die Mitspieler schicken; dann können sich die Teilnehmer evtl. auch entsprechend verkleiden**).
4. Zum verabredeten Zeitpunkt treffen sich alle im Spielraum am Spielort.
5. Du als Spielleiter eröffnest das Spiel, indem Du alle bittest, sich kurz vorzustellen. Nimm Dir als Spielleiter in jeder Runde dieses Gastgeberheft zu Hilfe.

6. Sollte sich nach der Vorstellungsrunde bereits von alleine eine Diskussionsrunde ergeben, lass' ihr freien Raum, ansonsten oder anschließend teilst Du die **Texthinweise der 1. Runde** (1.1 bis 1.11) aus. Die neu gewonnen Informationen sollen nun ins Gespräch gebracht werden. Dies sollten wirklich auch alle tun, mit der Ausnahme, dass ein Gesichtspunkt schon vorher zur Sprache gebracht wurde. Wieder gilt: 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, verteilst Du die Beweise aus der Mappe "**Beweise 2. Runde**" (2.1 bis 2.9). Es gibt dabei keine Regel, wer was bekommen sollte. Das entscheidest Du spontan. Es ist nur wichtig, dass niemand einen Gegenstand bekommt, der ihn selbst belastet. Zu diesen Gegenständen sollen die Teilnehmer sich wieder gegenseitig Fragen stellen.
8. Wenn alle Gegenstände "besprochen" sind, teilst Du die **Texthinweise der 3. Runde** (3.1 bis 3.11) aus.
9. Wenn auch die Runde beendet ist, sind die Beweise aus der Mappe "**Beweise 4. Runde**" (4.1 bis 4.9) an der Reihe.
10. Wenn wieder alles zur Sprache gebracht wurde, geht es zum Finale: Jeder kann noch einmal die letzten Fragen stellen, die ihm offen geblieben sind.
11. Jeder sagt nun, wen er ausliefern möchte. Möglichst mit Begründung!
12. Der oder die, welche(r) die meisten Stimmen erhalten hat, wird ausgeliefert. Bei Gleichstand beide.
13. Nun liest der Spielleiter 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 Rollen und zusätzlich die Rolle der Spielleitung.

Grundsituation:

In der Hermann-Hesse-Schule hat es gebrannt! Im Lehrerzimmer ist ein Feuer ausgebrochen, das von der Feuerwehr aber gelöscht werden konnte, so dass Schlimmeres verhindert wurde. Der Verdacht der Brandstiftung lag schnell nahe und wurde durch erste Ermittlungen der Polizei bestätigt. Daraufhin konnte die Kripo elf Verdächtige ausfindig machen.

Diese elf Verdächtigen, dies seid Ihr! Wer von Euch ist für den Brand verantwortlich und warum? Findet es heraus und helft der Kripo bei ihren Untersuchungen.

Die Verdächtigen

DIREKTORIN AM GYMNASIUM:

Wilma von der Locke (58 Jahre):

Sie ist schon seit 20 Jahren am Hermann-Hesse-Gymnasium tätig; seit 3 Jahren ist sie Direktorin der Schule; ist aber im Lehrerkollegium nicht sehr beliebt.

LEHRER DER SCHULE:

Bärbel Schimmelpfennig (47 Jahre):

Sie ist Lehrerin für Deutsch und Geschichte; seit 15 Jahren arbeitet sie am Hermann-Hesse-Gymnasium; sie unterrichtet die Schüler der 9a in Geschichte; sie hat den Ruf der strengsten Lehrerin der Schule.

• **Sebastian Schön (34 Jahre):**

Er ist der Klassenlehrer der 9a und unterrichtet Mathe und Chemie; er ist sehr beliebt bei den Schülern; neben dem Unterricht leitet er die Theater-AG.

HAUSMEISTER:

Christoph Pinsler (36 Jahre):

Er ist seit 8 Jahren Hausmeister am Hermann-Hesse-Gymnasium; er wohnt direkt neben der Schule; die meisten Schüler mögen ihn gern, weil er immer freundlich ist; er ist der Freund von Simona Escapade.

SCHÜLER DER 9A:

Pamela Wintermantel (16 Jahre):

Sie ist die älteste Schülerin der Klasse (sie musste das letzte Schuljahr wiederholen); sie ist in der Theatergruppe und spielt dort die Hauptrolle.

Monika Häschen (15 Jahre):

Monika ist eine gute und fleißige Schülerin; in der Theatergruppe spielt sie zusammen mit Jonathan ein Ehepaar.

Jonathan Blumenfeld (15 Jahre):

Er spielt mit Monika in der Theatergruppe ein Ehepaar; in der Klasse ist er sehr beliebt.

• **Kevin Kopp (15 Jahre):**

Er ist der schlechteste Schüler der 9a und kämpft jedes Jahr darum, nicht sitzen zu bleiben; er spielt leidenschaftlich gern Fußball und findet Theater albern.

Klaus Kloos (15 Jahre):

Er ist der Klassenclown der 9a; entweder man liebt oder man hasst ihn; auch er spielt in der Theatergruppe mit.

Trixi Krone (15 Jahre):

Sie ist eine ruhige und unauffällige Schülerin und die beste Freundin von Monika.

FREUNDIN DES HAUSMEISTERS:

Simona Escapade (31 Jahre):

Sie ist seit etwa einem Jahr mit dem Hausmeister Christoph Pinsler zusammen; Simona arbeitet in einem Fitnessstudio.

© 2009 Kupferberg Kreativ

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

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.