

FÜR
KINDER AB
6 JAHREN

Die Detektiv- Schatzsuche

für deinen
Kindergeburtstag

Mit
Schatzkarte,
Einladungen
und Urkunden



10 Rätselstationen für drinnen und draußen

riva

Anleitung

Diese Schatzsuche ist etwas Besonderes: Man kann sie überall spielen!

So funktioniert die Schatzsuche

Üblicherweise wird eine Schatzsuche im Gelände gespielt: Eine Gruppe legt Hinweise und Irrwege aus. Wenn die zweite Gruppe alle Aufgaben richtig löst, wartet am Ende eine Belohnung, also ein Schatz, auf sie.

Dieses Buch beinhaltet alles, was du für die Organisation einer Schatzsuche benötigst – egal, ob diese drinnen oder draußen stattfinden soll.

Das solltest du vorbereiten

Ein paar Tage vorher

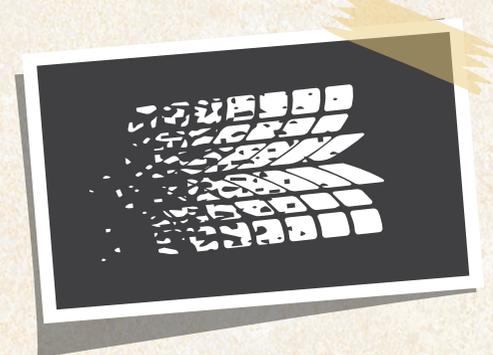
- Schneide die Einladungskarten aus. Fülle sie aus und schicke sie an alle eingeladenen Kinder.
- Bereite die Schatzkiste vor: Das kann zum Beispiel eine hübsche Kiste mit Süßigkeiten oder kleinen Geschenken für alle sein.

Ein paar Stunden vorher

- Schneide die Rätsel und die Schatzkarte aus. Möchtest du, dass jedes Kind einen eigenen Ausdruck der Rätsel bekommt, kopiere sie in der benötigten Menge. Dasselbe gilt für die Schatzkarte.
- Verstecke die Rätsel und notiere dir die Verstecke. Überlege dir dabei, welche Hinweise du auf die Verstecke geben möchtest. (siehe *Auflösung*, *Verstecke* und *Hinweise* am Ende des Buches).

Entscheide dich beim Verstecken der Hinweise für eine der beiden Varianten:

- a) Die Kinder bekommen den Hinweis auf das nächste Versteck erst dann, wenn sie die Rätselaufgabe richtig gelöst haben.
- b) Du legst den Hinweis auf das nächste Versteck zur Rätselaufgabe dazu. Die Kontrolle der richtigen Lösung findet dann erst am Schatzfundort statt.





- Schneide die Urkunden aus und fülle sie aus.
Du kannst sie entweder am Ende feierlich an die Kinder verteilen oder sie direkt mit in die Schatzkiste legen.

Während der Schatzsuche

- Lies zunächst die Einführungsgeschichte (siehe *Auf geht's zur Schatzsuche*) laut vor und gib danach den Hinweis auf das erste Versteck.
- Stehe als Ansprechpartner bereit, um die Lösungen zu überprüfen, die Hinweise auf die nächsten Verstecke zu geben oder Hilfestellung zu leisten, sollten die Kinder mal nicht weiterkommen.

Die Schatzsuche findet draußen statt

Eine Schatzsuche kann man auch draußen spielen! Lege die Rätsel dafür am besten in einzelne Briefumschläge oder kleine Dosen und verstecke diese nun in der Natur, zum Beispiel unter einem Stein, einem Blumentopf oder in einem Astloch. Du kannst sie auch an Ästen aufhängen oder in ein Mauerloch legen. Ergänze die Verstecke mit Hinweisen darauf, wie man das nächste Versteck finden kann.

Hinweise können verschlüsselte Ortsangaben oder Wegweiser sein.

Ideen für Ortsangaben

- Astloch: Hier brüten Vögel gern.
- Am Apfelbaum: Hier wachsen die Früchte für euren Vitaminkick.



Ideen für Wegweiser

- Bis zu dem Briefkasten/dem Nachbarhaus/der Eiche und dann x Schritte nach rechts/links/geradeaus.
- Von der Haustür x Schritte Richtung Straße/Zaun.



Tipps & Tricks

Die besten Verstecke

Im Kleiderschrank



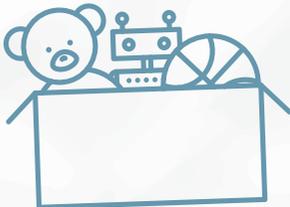
Hier findest du nicht nur deine Detektivkleidung, sondern auch ein fantastisches Versteck.

Im Bett



Hier kannst du von neuen Abenteuern träumen.

In der Spielzeugkiste



Brauchst du eine Pause von kniffligen Aufgaben, findest du hier allerhand zum Spielen.

Im Bücherschrank



Wenn du eine Recherche machst, findest du hier die passenden Bücher.

Im Vorratsschrank



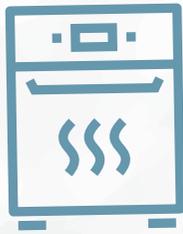
Solltest du eine Stärkung brauchen, findest du dort Büchsen, Gläser und Flaschen voller Leckereien!

Zwischen den Sofakissen



Hier kannst du dich von deinen anstrengenden Fällen erholen.

Im Ofen



Hier geht es heiß her und es entstehen köstliche Speisen.

Im Kühlschrank



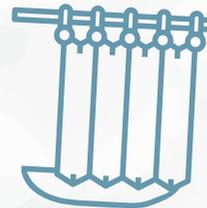
Ist die Tür geschlossen, herrscht hier Dunkelheit. Öffnet man die Tür, leuchtet ein Licht.

Im Schrank zwischen den Töpfen



Die braucht man zum Kochen. Mit ihnen kann man außerdem großen Lärm machen.

In der Dusche



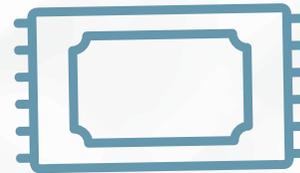
Nach einer schweißtreibenden Verfolgungsjagd kannst du dich hier abkühlen.

Im Schuhschrank



Deine Stiefel kannst du hier verstauen.

Unter dem Fußabtreter



Um keine Fußspuren zu hinterlassen, kann man sich daran die Schuhe abstreifen.

Im Garten



Hier kannst du dich hinter Büschen und Bäumen verstecken.

In der Garage



Hier wird dein Observationsfahrzeug geparkt.

Spiele für kleine Pausen

Die Schatzsuche wird noch abwechslungsreicher, wenn du zwischendurch mit den Kindern kleine Spielpausen einlegst. Hier findest du ein paar Anregungen.

Dieb in der Disko

- Für mindestens 5 Kinder
 - Das braucht ihr: Musik, Zettel zum Beschriften (für jeden Spieler einen)
- Im Vorfeld werden die Zettel beschriftet. Auf einen wird »Dieb«, auf einen »Detektiv« und auf die restlichen »Tänzer« geschrieben. Alle Kinder ziehen nun einen Zettel – wichtig dabei: Niemand darf verraten, was auf seinem Zettel steht, außer dem Detektiv. Dieser verlässt den Raum. Dann wird die Disko-Musik angemacht und das Licht im Zimmer ausgeschaltet. Alle tanzen, bis der Dieb einen der Tänzer »bestiehlt«, indem er ihm zum Beispiel auf die Tasche oder das Handgelenk tippt. Der Bestohlene setzt sich auf den Boden. Der Detektiv wird gerufen. Dieser betritt wieder den Raum und befragt die Anwesenden reihum dreimal, was sie zur Tatzeit gemacht haben. Die Kinder geben Antworten wie: »Ich habe mir ein Getränk an der Bar geholt« oder »Ich war auf der Toilette«. Die Tänzer wiederholen ihre Antwort in allen drei Runden. Nur der Dieb gibt einmal eine leicht veränderte Antwort. Der Detektiv versucht sich alle Antworten einzuprägen und den Dieb mit der veränderten Aussage auszumachen.

Geheimagenten im Museum

- Für mindestens 2 Kinder
- Das braucht ihr: lange Streifen Krepp-Papier (circa 3 bis 4 cm breit) oder eine lange Schnur, Klebeband

In einen langen Flur oder engen Raum werden die Krepp-Streifen (oder Schnüre) kreuz und quer mit Klebeband zwischen die Wände geklebt. Die Kinder müssen sich durch die »Laserstrahlen« hindurchschlängeln, ohne die Kreppbänder ab-



zureißen und dadurch die Alarmanlage des Museums auszulösen. Wer sie berührt, muss von vorne beginnen. Gewonnen hat, wer zuerst alle Hindernisse überwunden hat. Natürlich kann man das Spiel auch draußen spielen und die Bänder (oder Schnüre) zwischen Baumstämme, Stühle oder Stangen spannen.

Gegenüberstellung

- Für mindestens 4 Kinder
- Das braucht ihr: Kleidungsstücke zum Verkleiden (zum Beispiel Mütze, Schal, Sonnenbrille, Kette, Handschuhe, Baseballkappe)

Ein Detektiv wird ausgewählt, der sein gutes Gedächtnis beweisen muss. Die anderen Kinder sind die Verdächtigen. Während der Ermittler kurz das Zimmer verlässt oder sich mit dem Rücken zu den anderen Kindern dreht, verkleiden diese sich mit jeweils zwei der vorbereiteten Kleidungsstücke. Ein Kind setzt beispielsweise eine Mütze und eine Sonnenbrille auf. Ein anderes einen Schal und Handschuhe. Wenn die Verdächtigen fertig verkleidet sind, darf der Detektiv wieder schauen. Er hat nun eine Minute lang Zeit, sich die verdächtigen Partygäste mit den jeweiligen Verkleidungen einzuprägen. Ist die Minute vorbei, muss sich der Ermittler wieder umdrehen oder das Zimmer verlassen. Jetzt tauschen zwei der Kinder schnell ihre Verkleidungen. Der Detektiv darf das Zimmer wieder betreten und muss herausfinden, welche zwei Verdächtigen ihre Verkleidung getauscht haben.

Schuh-Merkspiel

- Für mindestens 3 Kinder
- Das braucht ihr: die Schuhe der Partygäste (eventuell noch ein paar weitere Schuhpaare)

Jeweils ein Schuh pro Paar wird auf den Boden gelegt. Nun versuchen alle, sich die Schuhe einzuprägen. Ein Detektiv wird ausgewählt, der das Zimmer verlassen oder sich umdrehen muss. Jetzt dürfen die anderen einen Schuh aus dem Schuhhaufen entfernen und verstecken. Der Ermittler darf wieder zurückkommen oder sich umdrehen und muss erraten, welcher Schuh fehlt, indem er ihn beschreibt. Wenn er richtig geraten hat, wird der Schuh wieder auf den Haufen zurückgelegt und der nächste Detektiv darf seine Spürnase unter Beweis stellen.

Auf geht's zur Schatzsuche

Seit ein paar Monaten gibt es in der Stadt immer wieder Überfälle und Einbrüche. Zuletzt raubte die gemeine Diebesbande einen Antiquitätenhändler aus. Unter den gestohlenen Gegenständen befindet sich der Nachlass von König Rubius dem Fünften.

Die Täter konnten bereits geschnappt und ein Teil des Diebesgutes sichergestellt werden. Doch was den Verbleib des wertvollsten Stücks aus Rubius' Sammlung angeht, einer vergoldeten Schatulle, so tappt die Polizei noch im Dunkeln. Man munkelt, König Rubius habe in der Truhe einen Rubin von unschätzbarem Wert und andere Kostbarkeiten aufbewahrt.

Ganz klar, die Beamten brauchen dringend Unterstützung von ein paar schlaun Detektiven wie euch.

Die Ganoven haben über die ganze Stadt verteilt Hinweise versteckt, die sie nach ihrer Entlassung aus dem Gefängnis wieder zu ihrer Beute bringen sollen. Könnt ihr den Ermittlern helfen, die Hinweise zu entschlüsseln, um das Diebesgut noch vor der Verbrecherbande zu finden?

Natürlich erwartet euch als Belohnung ein hoher Finderlohn.



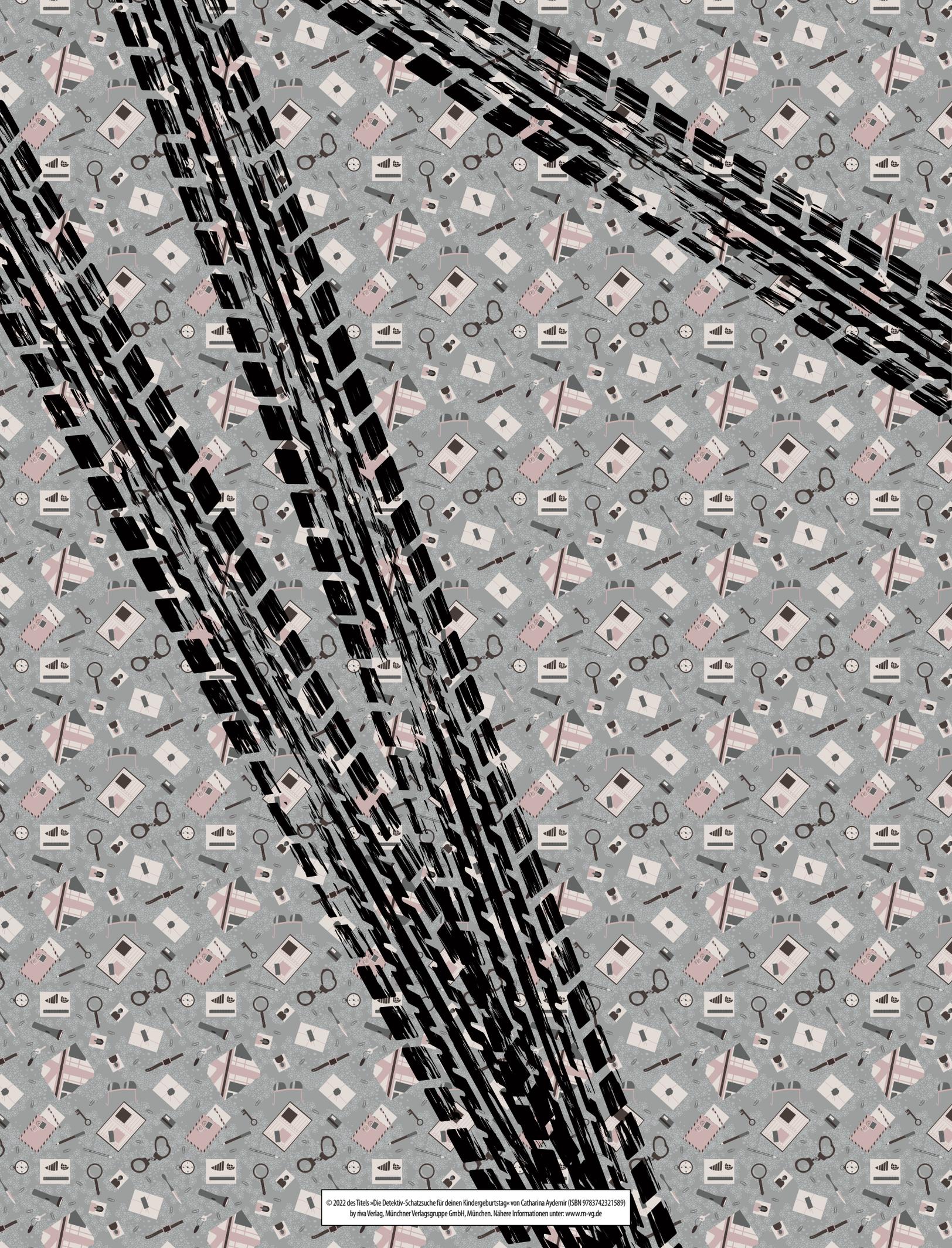
Schatzkarte

Tragt die Lösungsbuchstaben eurer entschlüsselten Rätsel in die leeren Felder dieser Karte ein. In der richtigen Reihenfolge ergeben sie den Ort, an dem die Diebesbande König Rubius' Schatulle versteckt hält.



Lösungswort:

5 6 7 8 9 10



Hinweis 1

Ihr habt mehrere Fußabdrücke vor dem Haus des Antiquitätenhändlers entdeckt. Doch passt auch einer davon zu den Stiefeln, die die Polizei einem der Gauner als Beweismittel abgenommen hat?

Vergleicht die Abdrücke mit dessen Sohlen und tragt den richtigen Buchstaben in eure Karte ein!



B



S



D



A

T



Z



L



W



O



I

Hinweis 2

Nun habt ihr den Beweis: Der Besitzer der Stiefel hat sich auf jeden Fall vor dem Antiquitätengeschäft herumgetrieben. Doch war die Diebesbande auch im Laden?

Seht euch die Zeichnung des Polizeizeichners an! Entdeckt ihr die Einbruchswerkzeuge, die die Täter auf der Flucht verloren haben? Wie viele sind es?



7 = G

4 = A

1 = F