

Juli · August · September

NR. 3/2018

JUNGSCHARLEITER

Impulse für die Arbeit mit Kindern





Mord im Gemeindehaus

Wer ist schuld am Tod von Herrn Rühmlich?

Vorabinfos

Besonderheiten:	ein Hausspiel mit Nervenkitzel
Dauer:	je nach Anzahl der Steckbriefe 45-60 Minuten
Zielgruppe:	Ab 9 Jahre
Vorbereitungszeit:	Aufwendig



Einführung

Die Kinder kommen ins Gemeindehaus. Im Raum hängen Steckbriefe, auf denen die Mitarbeiter (oder den Kindern bekannte Leute aus der Gemeinde, die im Vorfeld gefragt wurden) zu sehen sind. Den Kindern wird erklärt, dass „Herr Rühmlich“ ermordet wurde. Für die ermittelnde Polizei stellt sich nun die Frage: „Wer hat ihn getötet?“ Das Umfeld des Toten wird unter die Lupe genommen. Es geraten zehn Verdächtige ins Visier der Polizei, die auch alle ein Motiv haben. Die Kinder werden gebeten, bei der Aufklärung des Mordes zu helfen.

Spielbeschreibung

Die Kinder werden in Gruppen eingeteilt, jede Gruppe erhält eine Spielfigur und eine Gruppenfarbe. Auf dem Tisch liegt ein Plan des Gemeindehauses mit den Räumen, in denen gespielt wird. Alle Gruppen stellen ihre Spielfigur an den Eingang. Die erste Gruppe würfelt und zieht die gewürfelte Augenzahl auf dem Plan vor. Kommt man an eine „Tür“ auf dem Plan, darf die Spielfigur in den Raum laufen. Dabei müssen alle Würfelaugen verbraucht werden. Sitzt die Figur wirklich im Raum (nicht nur im Türbereich), geht die Gruppe in den entsprechenden Raum im Gemeindehaus und sucht einen Umschlag. Wurde der Umschlag gefunden, wird der Zettel ihrer Gruppenfarbe mitgenommen. Dann legt die Gruppe den Umschlag wieder an seinen Platz zurück. Auf dem gefundenen Zettel befindet sich ein Hinweis auf den Täter, z. B. „Der Täter hatte Pumps an“. Mit diesem Hinweis geht die Gruppe zu den Steckbriefen und prüft nach, ob die Aussage auf irgendeine Person zutrifft. So kann man schon Personen als Tatverdächtige ausschließen. Nun gehen die Kinder zurück zum Spielplan. Gibt es in diesem Raum einen weiteren Zettel (das muss im Plan erkenntlich gemacht sein oder ein Mitarbeitender weist darauf hin), würfelt die Gruppe dennoch erst einmal und läuft auf dem Plan im Raum weiter. Erst dann geht es zurück in den Raum. Befindet sich in diesem Raum kein weiterer Hinweis, versuchen sie, nach dem Würfeln den Raum so schnell als möglich zu verlassen und gehen in den nächsten. Sie dürfen am Plan erst dann wieder würfeln, wenn eine andere Gruppe gewürfelt hat. Pech hat man natürlich, wenn gerade alle Gruppen am Suchen sind, dann muss gewartet werden. Ist die Spielfigur endlich in einem anderen Raum angekommen, gehen sie erneut dorthin und suchen den Umschlag. Mit den neuen Erkenntnissen kann bei den Steckbriefen wieder geschaut werden, wen man ausschließen kann und wen nicht. Darüber dürfen sie sich keine Notizen machen, sondern müssen sich die Hinweise merken. So wird Zettel um Zettel gesucht und mit den Steckbriefen verglichen.



Beim Vorziehen auf dem Spielplan ist es nicht erlaubt, kreuz und quer zu ziehen, sondern immer auf den entsprechenden Feldern entlang.

Findet eine Gruppe in einem Raum den Zettel nach langem Suchen noch immer nicht, kann sie die Suche abbrechen und weiterwürfeln. Denn um die Lösung herauszubekommen, ist es nicht notwendig alle Hinweise zu haben.

Es ist grundsätzlich wichtig, dass ein Mitarbeitender beim Spielplan sitzt. Er achtet auf die Einhaltung der Spielregeln und steht für Fragen zur Verfügung.

Ende des Spieles

Meint eine Gruppe zu wissen, wer der Mörder ist, geht sie zum Mitarbeitenden und teilt ihm die vermeintliche Lösung mit. Ist die Lösung richtig, hat sie gewonnen, wenn nicht, scheidet sie aus.

Lösung: Franziska Reinlich ist die Mörderin, da der Hausherr sie ständig schikanierte und besonders viel Dreck machte. An diesem Tag trieb er es auf die Spitze, indem er mit den nassen und schlammigen Gartenschuhen bis ins oberste Stockwerk spazierte und es entsprechend aussah. Dabei grinste er sie noch schadenfroh an. Das war zu viel für sie.

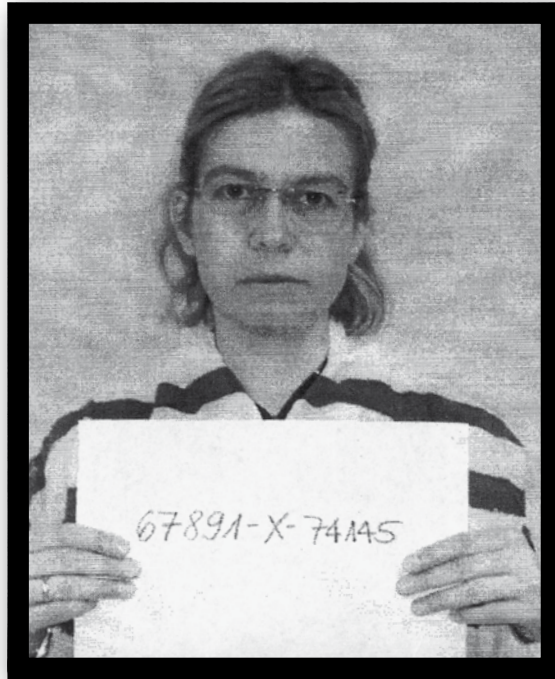
Material: Steckbriefe, Spielplan, Würfel, pro Gruppe eine Spielfigur, pro Gruppe eine Farbe mit den Hinweiszetteln und zehn Briefumschläge

Vor Spielbeginn

Damit es für die Kinder interessanter, lustiger und schöner wird, haben wir Mitarbeitenden im Vorfeld „Knastbilder“ von uns gemacht. Für das „Outfit“ bemalt man einen weißen Maleranzug mit schwarzen Streifen oder trägt alternativ ein schwarz-weißes Ringelshirt. Dann hält man – wie man es von den Filmen kennt – eine Nummer vor sich hoch und schaut grimmig. Schon hat man ein perfektes Bild! Wir haben unsere Vornamen benutzt und die Nachnamen abgewandelt.



Beispielfoto:



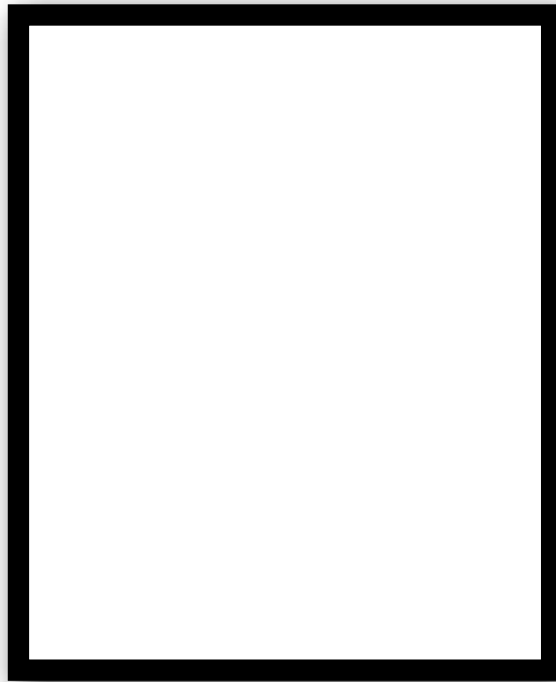
Die Anzahl der Steckbriefe kann man natürlich selbst variieren. Nimmt man weniger, ist das Spiel kürzer.

Für die Hinweise wird das Blatt mit den Infos pro Gruppe einmal auf ein farbiges Blatt kopiert. Danach die einzelnen Hinweise auseinanderschneiden und immer dieselben in einen Umschlag stecken. Zum Beispiel wird von Gruppe rot, gelb, blau, lila und grün der Hinweis „Der Täter trug Pumps“ in einen Umschlag gesteckt. In einen anderen Umschlag kommt von jeder Farbe der Hinweis „Der Täter mag Schokolade“. Diese Umschläge werden in den einzelnen Räumen verteilt.

Wichtig ist noch der Spielplan. Dazu malt ihr auf ein großes Blatt Papier in Umrissen die Räume eures Gemeindehauses, in dem ihr spielt. Danach noch Felder für die Spielfiguren einzeichnen und fertig ist der Plan.

Tanja Ziegler

Steckbrief

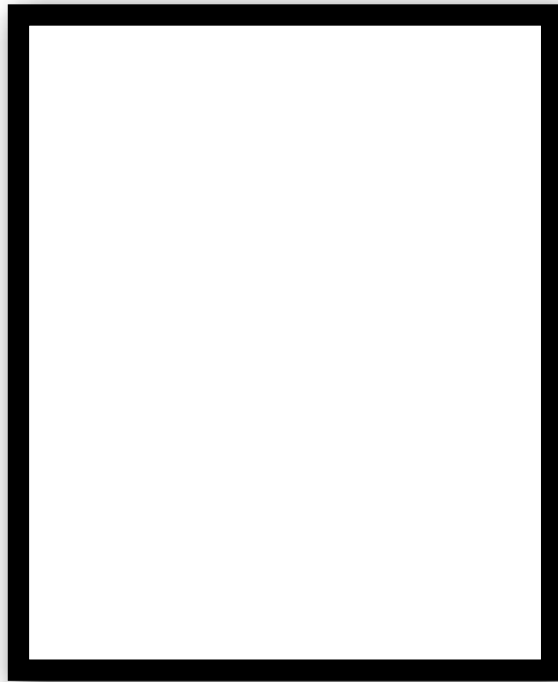


Name:	Tanja Rühmlich
Größe:	1,70 m
Haarfarbe:	Blonde Haare
Schuhgröße:	39
Schuhart:	Pumps
Lieblingssessen:	Schokolade, Gummibärchen
Waffen:	Hauseigener Waffenschränk
Alibi:	War um 19 Uhr im Tennisclub
Motiv:	Ihr Mann war selten daheim

Verhältnis zum Opfer

Da ihr Mann ihr nie Gesellschaft leistete, musste Tanja ihre Zeit oft mit Tennis spielen und Einkaufen verbringen. Auch abends arbeitete ihr Mann oft lange und Tanja Rühmlich hatte den Verdacht, er habe eine Affäre.

Steckbrief

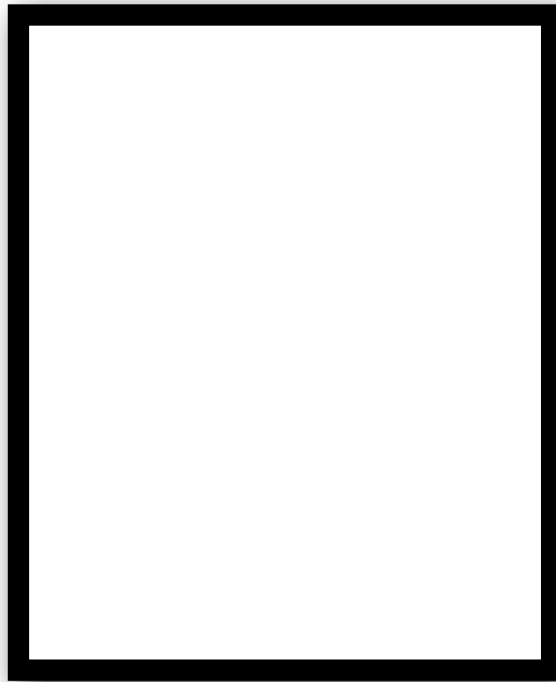


Name:	Irene Rühmlich
Größe:	1,61 m
Haarfarbe:	Braune Haare
Schuhgröße:	38
Schuhart:	Flipflops
Lieblingssessen:	Schokolade, Gummibärchen
Waffen:	Hauseigener Waffenschrack
Alibi:	Traf um 15 Uhr ihre Freundin zum Eis essen
Motiv:	Vater akzeptierte ihre Beziehung nicht

Verhältnis zum Opfer

Da das Opfer (ihr Vater) regelmäßig versuchte, sie und ihren Freund auseinanderzubringen, war das Verhältnis zwischen ihr und ihrem Vater eher angespannt. Kurz vor dessen Tod hatte der Vater sie vor die Entscheidung gestellt: ihr Freund oder das Erbe.

Steckbrief

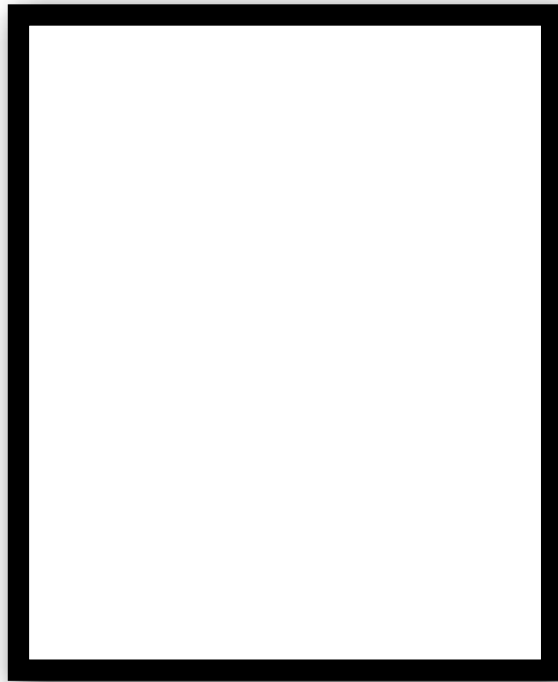


Name:	Nicole Breier
Größe:	1,68 m
Haarfarbe:	Braune Haare
Schuhgröße:	40
Schuhart:	Pumps
Lieblingssessen:	Schokolade, Chips
Waffen:	Küchenmesser
Alibi:	Traf um 19 Uhr ihren Mann in einem Restaurant
Motiv:	Ständig wurde ihr Essen kritisiert

Verhältnis zum Opfer

Die Verdächtige war die Köchin des Opfers und wurde stets heftig kritisiert, was ihre Backkünste anging. Dies stürzte sie in eine tiefe Depression. Doch der Hausherr forderte sie nur auf, sich nicht so anzustellen und ihm etwas zu kochen.

Steckbrief

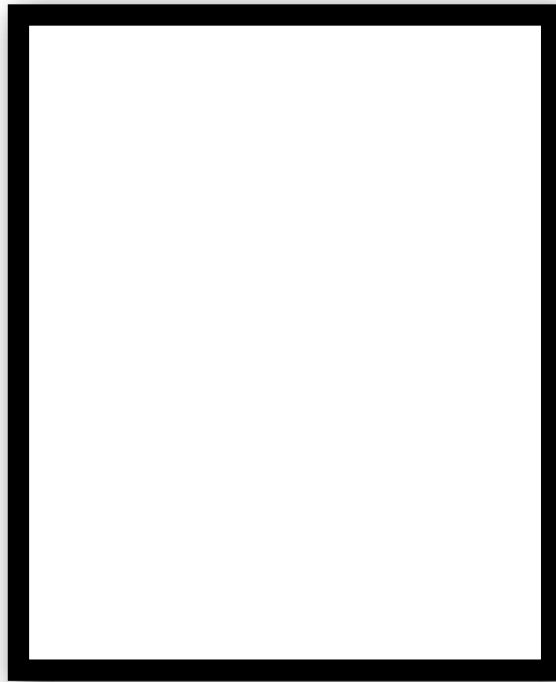


Name:	Crissy Birdie
Größe:	1,58 m
Haarfarbe:	Braune Haare
Schuhgröße:	37
Schuhart:	Pumps
Lieblingssessen:	Schokolade, Chips
Waffen:	Golfschläger
Alibi:	Spielte morgens von 8 bis 15 Uhr Golf
Motiv:	Nicht erwiderte Liebe zum Opfer

Verhältnis zum Opfer

Da sie schon seit langem mit dem Ermordeten vor dessen Tod Golf spielte und so oft versucht hatte, ihm näherzukommen, war sie umso frustrierter als er sie kalt abblitzen ließ. Sie schwor ihm Rache.

Steckbrief

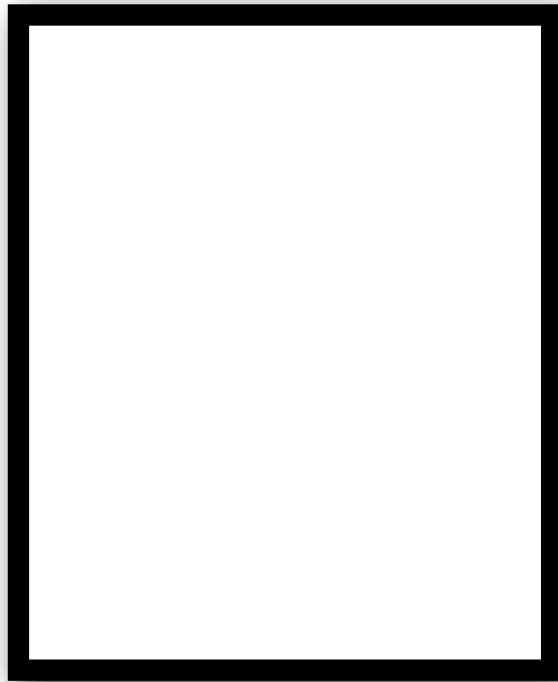


Name:	Jan Rüpel
Größe:	1,73 m
Haarfarbe:	Braune Haare
Schuhgröße:	44
Schuhart:	Flipflops
Lieblingssessen:	Schokolade, Gummibärchen
Waffen:	Ersatzschlüssel zum Waffenschränk der Familie Rühmlich
Alibi:	Verbrachte ab ca. 20 Uhr den Abend mit seinen Freunden
Motiv:	Er wurde vom Ermordeten nicht akzeptiert

Verhältnis zum Opfer

Jan Rüpel war der Freund von Irene Rühmlich, der Tochter des Toten und verstand sich nicht gut mit ihm, da dieser meinte, Jan sei nicht gut genug für seine Tochter und nur auf deren Geld aus.

Steckbrief

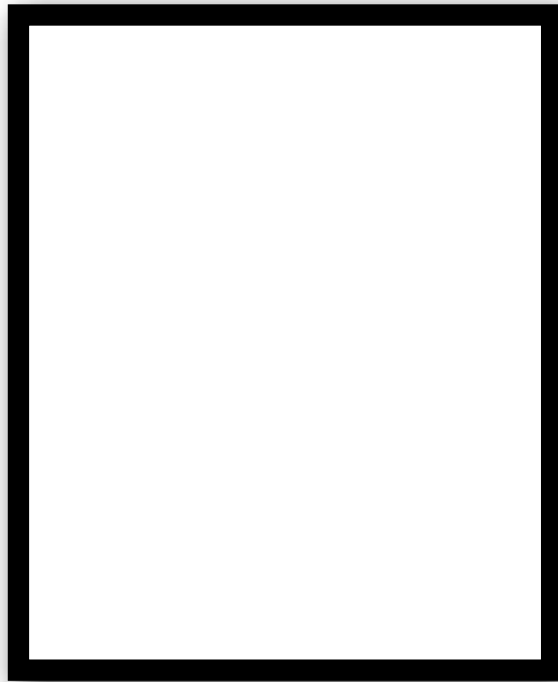


Name:	Simone Tratsch
Größe:	1,66 m
Haarfarbe:	Braune Haare
Schuhgröße:	39
Schuhart:	Pumps
Lieblingssessen:	Chips, Gummibärchen
Waffen:	Ihr Mann ist ein illegaler Waffenhändler
Alibi:	Traf Margret um 15.30 Uhr zum Einkaufen
Motiv:	Eifersucht auf den Reichtum der Familie

Verhältnis zum Opfer

Da ihr Mann nicht so erfolgreich war wie Herr Rühmlich, war Frau Tratsch stets eifersüchtig auf die Vielfalt an Schuhen, die sich ihre Freundin Tanja Rühmlich leisten konnte, da ihr Mann mehr Geld verdiente.

Steckbrief

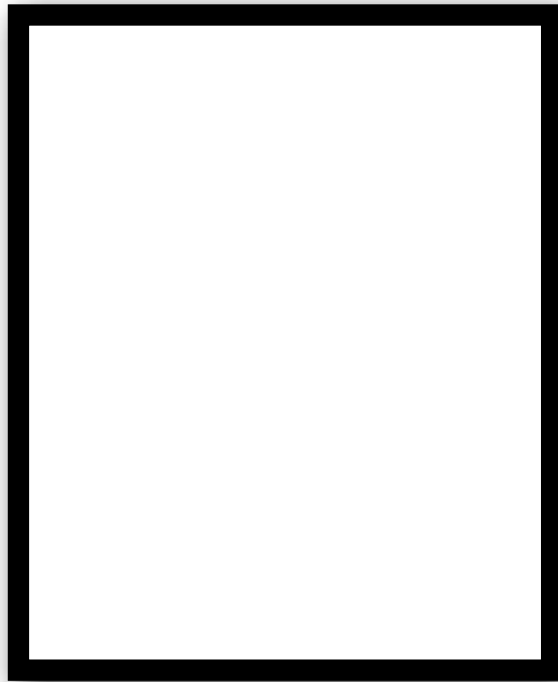


Name:	Florian Naseweiß
Größe:	1,71 m
Haarfarbe:	Braune Haare
Schuhgröße:	44
Schuhart:	Slippers
Lieblingssessen:	Schokolade, Gummibärchen
Waffen:	Ist Mitglied im Schützenverein
Alibi:	War morgens von 8 bis 14.30 Uhr bei seiner Schwester
Motiv:	Er sollte entlassen werden.

Verhältnis zum Opfer

Da Florian, der Butler der Familie, entdeckt hatte, dass die Haushälterin weniger tat als er und dennoch mehr Gehalt bekam, wollte er so schnell wie möglich die Stelle wechseln. Kurz vor der Tat fand er auf dem Schreibtisch des Toten ein Entlassungsschreiben an ihn.

Steckbrief

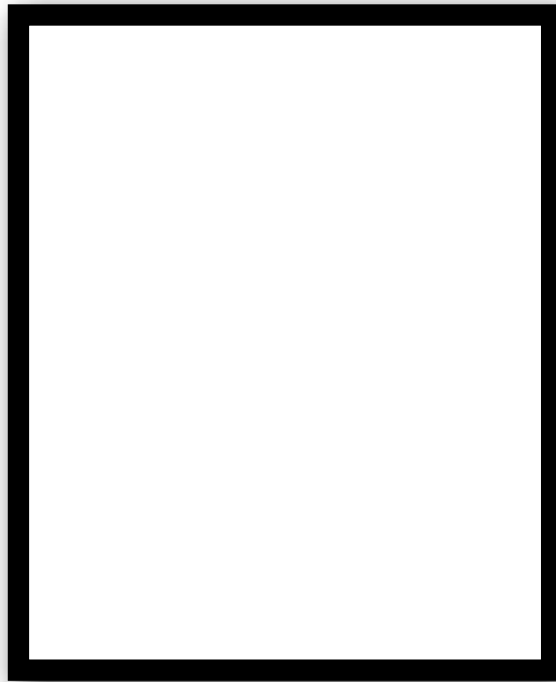


Name:	Jens Rühmlich
Größe:	1,79 m
Haarfarbe:	Braune Haare
Schuhgröße:	42
Schuhart:	Flipflops
Lieblingssessen:	Schokolade, Chips
Waffen:	Hauseigener Waffenschrack
Alibi:	War ab ca. 22 Uhr auf einer Party
Motiv:	Eifersucht auf die Schwester

Verhältnis zum Opfer

Der Verdächtige und Sohn des Ermordeten hatte im Allgemeinen ein gutes Verhältnis zu seinem Vater, doch hatte er das Gefühl, dieser bevorzuge seine Schwester.

Steckbrief

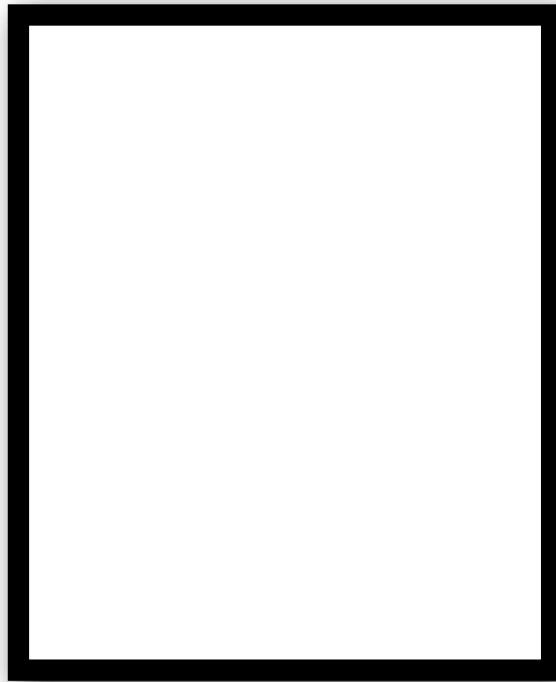


Name:	Franziska Reinlich
Größe:	1,63 m
Haarfarbe:	Braune Haare
Schuhgröße:	38
Schuhart:	Pumps
Lieblingssessen:	Schokolade, Chips
Waffen:	Zugang zum Waffenschrank der Familie Rühmlich
Alibi:	War ab 17 Uhr zuhause
Motiv:	Der Hausherr machte zu viel Dreck

Verhältnis zum Opfer

Die Verdächtige ist das Hausmädchen des Ermordeten und hatte ein eher gemischtes Verhältnis zu ihm, da er sehr rücksichtslos war und extra viel Dreck im Haus verbreitete. Das nervte sie zunehmend.

Steckbrief



Name:	Margret Redlich
Größe:	1,68 m
Haarfarbe:	Braune Haare
Schuhgröße:	39
Schuhart:	Pumps
Lieblingssessen:	Gummibärchen, Chips
Waffen:	Pistole im Handschuhfach ihres Autos
Alibi:	Traf sich um 15.30 Uhr mit Simone zum Einkaufen
Motiv:	Das Opfer hatte sich ihr gegenüber oft grob verhalten

Verhältnis zum Opfer

Als gute Freundin der Ehefrau des Opfers verkehrte sie oft bei Rühmlichs zu Hause und hatte somit des Öfteren Kontakt zum Hausherrn. Dieser hatte häufig abfällige Kommentare über sie abgegeben.

Hinweise auf den Täter

Pro Gruppe in der jeweiligen Gruppenfarbe kopieren, ausschneiden und dann die jeweils gleichen Hinweise in einen Umschlag stecken.

Schade, die Fußspuren sind verwischt	Leider nichts gefunden	Der Täter mag Schokolade	Das Opfer wurde erschossen	Der Mörder trug Pumps oder Slippers
Die Schuhgröße des Täters war kleiner als 43	Der Mörder hat braune Haare	Der Täter war zwischen 1,55 m und 1,75 m groß	Der Todeszeitpunkt war zwischen 15 und 16 Uhr	Das Opfer wurde mit keinem Golfschläger erschlagen

Spielplan

Skizze von den Räumen des Gemeindehauses, in denen gespielt wird. Zeichnet einfach euren eigenen Grundriss auf. Malt anschließend das Spielfeld mit einzelnen Feldern als Gang durch alle Räume (pro Raum fünf bis acht Felder). Spielprinzip ist ähnlich wie bei „Cluedo“ (Hasbro-Games).

Beispiel-Spielplan:

