Liebe Agenten,

in diesem Haus geschah ein schreckliches Verbrechen! Die dreisten Einbrecher knackten den Kühlschrank und räumten ihn komplett aus. Zieht los und findet sie, damit wir nicht den Rest des Tages hungern müssen. Als Grundausrüstung erhaltet ihr: eine 2 € Münze, einen Stift, einen Teebeutel und folgenden Hinweis: An den Außenwänden des Hauses befinden sich mysteriöse Spuren. Sichert eine davon und nehmt sie mit.

**Vorlagen für die Hinweiszettel:**

**1.** Hinweis 1 ist auf dem Laufzettel zu finden und muss nicht extra versteckt werden.

**2.** Auch im Gebüsch ganz in der Nähe hat einer der Täter etwas verloren.

Findet es und schreibt auf, was es ist.

**3.** Mensch Leute, macht doch nicht so ’nen Stress! Geht erstmal ganz gechillt zu den

Mülltonnen. Dort hat einer der Täter offensichtlich etwas entsorgt.

**4.** Für den Geburtstagskuchen brauchen wir noch dringend ein paar Zutaten. Versucht

irgendwoher zwei rohe Eier, ein Stückchen Butter und ein Stück Schokolade zu

bekommen. Nichts davon darf unterwegs beschädigt werden!

**5.** Einer der Täter hatte sich in einer Art „Kinderbeschäftigungshaus“ versteckt. Findet

heraus, wie dieses Haus richtig heißt und in welcher Straße es liegt.

**6.** Gegenüber diesem Gebäude hat er eine geheime Botschaft an seinen Komplizen

hinterlassen. Schaut deshalb genau in die Vorgärten und Hauseingänge. Was fällt euch

auf?

**7.** Ganz schön anstrengend so eine Verfolgungsjagd. Legt beim Kiosk am Eck eine kleine

Pause ein und kauft für die 2 Euro eine Flasche Getränk für euch. Notiert zusätzlich wie

die Verkäuferin heißt und was ihr Lieblingsessen ist.

**8.** Und schon wieder ging ein neuer Hinweis ein! Die Spur führt zur Hauptstraße. Tarnt

euch als Touristen und holt für jeden bei Haus Nr. 123 eine Sonnenbrille ab. Nennt

gegenüber dem Hausbesitzer das Codewort „Mundraub“.

**9.** Geht einige Meter weiter nach Norden und notiert die Öffnungszeiten der

„Ganovenspelunke Gisbert“. Ihr erkennt sie an den dort erhältlichen gekochten Speisen

und dem Schild mit einer Traube über der Tür.

**10.** Hinter der Spelunke findet sich ein geheimer Fluchtweg. Dort, am seit langem

verlassenen Spielplatz eurer Ahnen und Urahnen, deponierte einer der Täter

Diebesgut. Findet es und sammelt es ein.

**11.** Das war wohl ein Trugschluss. Diese Beute kann man leider nicht essen. Unser

gestohlenes Essen ist anscheinend bereits vertilgt worden. Versucht nun wenigstens

euren Teebeutel möglichst gewinnbringend einzutauschen.

**12.** Kehrt spätestens nach 60 min zum ursprünglichen Stützpunkt zurück –

egal wie viel ihr bis dahin herausgefunden habt.