

Emilie Dietzel, Hannes Gümmer, Lukas Heid,
Jonathan Leichsenring, Mareike Niemann

GIFTIGER GRUSS AUS DER KÜCHE

Eine interaktive Detektivgeschichte



BORN-VERLAG

DIE AUTOREN UND AUTORINNEN

haben dieses Buch während ihres gemeinsamen FSJs zusammen entwickelt, geschrieben und in der Praxis ausgiebig getestet!

(von links nach rechts)

Lukas Heid (19) studiert Psychologie an der Justus-Liebig-Universität in Gießen.



Mareike Niemann (20) macht zurzeit eine Ausbildung zur Physiotherapeutin in ihrer Heimat Ostfriesland.

Hannes Gümmer (21) macht derzeit eine Ausbildung zum Mediengestalter Bild und Ton in Hannover.

Emilie Dietzel (20) studiert Sozialpädagogik und Management dual an der Internationalen Berufsakademie in Leipzig.

Jonathan Leichsenring (19) studiert Evang. Religions- und Gemeindepädagogik an der EHS Dresden auf dem Campus Moritzburg.

IMPRESSUM

© 2022 BORN-VERLAG, Kassel
im Auftrag des Deutschen Jugendverbandes
„Entschieden für Christus“ (EC) e.V.
Printed in Germany. All rights reserved.

Umschlaggestaltung: be • Dieter Betz Design-Kommunikation, Frielzheim
Fotos/Grafiken Umschlag & Inhalt: iStock.com/SuperBelka/AskinTulayOver/Daria Mikhaylova/
dyeekc/Irwan_Nartadi170
Lektorat und Satz: Steffi Pfalzer
Druck- und Gesamtherstellung: Deutscher Jugendverband „Entschieden für Christus“ (EC) e.V.
ISBN: 978-3-87092-622-9
Bestellummer 182.622

RAHMENBEDINGUNGEN & INFOS ZUM SPIEL

IDEALE GRUPPENGROÖE:

3 bis 5 Kinder + 1 Spielleiter (Mitarbeitender)

WAS IST EINE INTERAKTIVE DETEKTIVGESCHICHTE?

Eine interaktive Detektivgeschichte, auch Pen & Paper genannt, ist eine Art Rollenspiel. Man nimmt die Rolle eines „Abenteurers“ an, die man während des gesamten Spiels behält. Wie der Name „Pen & Paper“ schon sagt, sind die wichtigsten Dinge, die man braucht, Stift und Papier. Oftmals braucht man allerdings auch noch ein paar andere Kleinigkeiten, in diesem Spiel braucht man noch einen sechsseitigen Würfel (eine Bastelvorlage findet ihr auf Seite 192 bzw. im Downloadbereich zum Buch auf unserer Website unter www.bornverlag.de). Es gibt normalerweise einen Spielleiter, der eine Geschichte erzählt/vorliest, die die „Abenteurer“ erleben. Das Spiel passiert demnach eigentlich nur im Kopf der Spieler.

BRAUCHE ICH ERFAHRUNG MIT PEN & PAPER?

Nein, denn dieses Spiel ist extra etwas vereinfacht für Kinder und Spielleiter geschrieben. Die Geschichte wurde bereits ausgearbeitet, damit der Spielleiter sie einfach nur vorlesen muss. So kann auch jemand, der keinerlei Erfahrung mit Pen-&-Paper-Spielen hat, dieses Spiel ganz einfach mit Kindern spielen.

Natürlich ist etwas Vorbereitung wichtig, zumindest die Anleitung sollte schon einmal gelesen worden sein, damit der Spielleiter auch erklären kann, wie das Spiel abläuft. Spielablauf etc. sollten mit eigenen verständlichen Worten vom Spielleiter selbst erklärt werden. Was es mit den Proben und Bandenpunkten auf sich hat, kann den Kindern vorgelesen werden.

(Wichtig: Die Geschichte wurde explizit für Kinder entwickelt.)

SPIELABLAUF:

Der Spielablauf ist ganz einfach. Die Mitspieler setzen sich zusammen. Zuerst hat jeder Zeit, seinen Charakter zu erstellen und den Detektivausweis auszufüllen (siehe Seite 9 im Buch sowie zum Ausdrucken auch im Downloadbereich zum Buch unter www.bornverlag.de). Dann beginnt der Spielleiter, die

Ihr setzt euch um den Tisch. Du nimmst dir einen dicken Stift und stellst dich an das Whiteboard und schreibst auf, was ihr schon wisst. Also: Das Opfer heißt Herr Tasador und ist ein Restaurantkritiker. Der Grund für seinen Zusammenbruch soll das Essen gewesen sein. Laut Polizei schlechtes Essen. Aber ihr habt da so eine Ahnung, dass es nicht an dem Essen lag. Ihr kennt das Restaurant gut. Die würden niemals schlechtes Essen servieren. Also muss da jemand was ins Essen getan haben. Aber wer? Vielleicht solltet ihr ins Krankenhaus gehen und versuchen, mit Herrn Tasador zu reden. Eventuell kann er euch mehr dazu sagen.

Ihr macht euch also auf den Weg, packt eure Sachen und wollt die Leiter wieder nach unten steigen. Der erste von euch tritt auf die erste Stufe, da bricht diese ein und die Leiter stürzt zusammen. Ihr kommt nicht mehr nach unten. Was macht ihr jetzt? Ihr müsst irgendetwas finden, womit ihr nach unten kommt ... Ein Seil! Ihr habt doch ein langes Seil hier. Also los. Ihr holt es und bindet es an dem Balken fest. Jetzt heißt es, mutig sein. Ihr müsst euch trauen, an diesem Seil nach unten zu klettern.



Bei dieser Probe werden die Mutpunkte gezählt, und zwar bei jedem. Jeder Mitspieler muss würfeln. Bei zwei Drittel der Mitspieler muss die Summe der Augenzahl und der Mutpunkte mindestens 6 betragen. Dann ist die Prüfung bestanden. Schafft ihr es nicht, verliert ihr einen Bandenpunkt und müsst die Prüfung erneut angehen. Habt ihr keine Bandenpunkte mehr, ist der Fall für euch beendet.

Ihr kommt alle sicher wieder unten an und macht euch gleich auf den Weg zum Krankenhaus, um mit Herrn Tasador zu reden.

Macht weiter mit Nummer 113.

108

Ihr steigt auf eure Fahrräder und legt die eingewickelte Scherbe vorsichtig in den am Lenker angebrachten Fahrradkorb. Bei Andrea angekommen, geht ihr in ihr Labor. Es befindet sich in einem Schuppen. Dort herrscht eine Mischung aus Chaos und Ordnung. Überall findet man Reagenzgläser und chemische Flüssigkeiten, Mikroskope, Lupen und unterschiedlichste Behälter für die chemischen Mittel. Nachdem ihr euch umgeschaut habt, erzählt ihr Andrea von dem Vorfall im Restaurant. Andreas Interesse ist sofort geweckt und sie untersucht die Scherbe nach Fingerabdrücken. Sie entdeckt

sehr viele Fingerabdrücke auf ihr. Durch das neue Einlesegerät kann sie euch sogar sagen, zu wem die Fingerabdrücke gehören. Es befinden sich vor allem die Fingerabdrücke eines Herrn Tasador, dem Opfer, auf der Scherbe. Aber auch eure Fingerabdrücke und die des Kellners José sind logischerweise auf ihr zu finden. Zusätzlich findet Andrea aber auch Fingerabdrücke von einer weiteren Person, allerdings sind diese verschmiert, sodass sie keiner Person zugeordnet werden können. Ihr bedankt euch freundlich bei Andrea und verspricht ihr, sie auf dem Laufenden zu halten. Außerdem verspricht ihr, dass ihr das nächste Mal eine Kugel Eis für sie ausgeben als Dank für ihre Hilfe. Wollt ihr nun zum Tatort zurück, dort nach Spuren suchen und José befragen, um vielleicht mehr zu erfahren? Oder wollt ihr in euer Hauptquartier fahren und zusammentragen, was ihr schon wisst?

**Wenn ihr zum Restaurant gehen wollt, macht weiter mit Nummer 109.
Wenn ihr zum Hauptquartier aufbrechen möchtet, begeben euch zu Nummer 112.**

109

Die Lage im Restaurant hat sich etwas beruhigt. José sitzt gerade draußen und macht Pause. Ihr sprecht ihn an und fragt ihn, ob er weiß, wer Herr Tasador ist. José meint, dass dies der Mann sei, der vom Stuhl gekippt ist. Er ist ein angesehener Restaurantkritiker. Das heißt, er geht in Restaurants, probiert das Essen und gibt eine Bewertung ab. Er genießt einen guten Ruf und seine Bewertungen werden in der ganzen Restaurantbranche anerkannt. Mittlerweile befindet er sich im Krankenhaus. Ihr findet das Ganze merkwürdig und fragt, was José über dieses eigenartige Ereignis denkt. Er überlegt kurz und fängt dann an zu erzählen: „In den letzten 25 Jahren, die ich für den ehemaligen Besitzer, Herrn Marino, gearbeitet habe, ist mir noch nie etwas so Seltsames passiert. Das ist jetzt schon der zweite komische Vorfall diesen Monat.“ Ihr fragt, welches der erste komische Vorfall war. José erzählt, dass eine Woche nachdem Herr Marino das Restaurant an Francesco verkauft hat, viele Briefe an das Restaurant geschrieben wurden. Dort stand Kritik am Restaurant drin und Francesco wurde als Koch schlechtgemacht.

Ihr interessiert euch für den neuen Besitzer Francesco, denn ihr habt ihn noch nie zu Gesicht bekommen, obwohl ihm das Restaurant schon seit über einem Monat gehört. Deswegen wollt ihr mehr über ihn herausfinden. Wollt ihr José über seinen Chef ausfragen oder zu seinem Büro gehen und

hoffen, dass er da ist?

Wenn ihr José weiter ausfragen wollt, macht weiter mit Nummer 115.

Wenn ihr zu Francesco gehen wollt, begeben euch zu Nummer 111.

110

Als ihr bei dem Restaurant ankommt, hat sich die Menschenmenge aufgelöst. Rotes Absperrband umspannt das Gelände. José und ein anderer Mann stehen davor und unterhalten sich. Als José euch sieht, winkt er euch zu sich und stellt euch dem anderen Mann vor. Er heißt Francesco Ancelotti und ist der neue Inhaber des Restaurants. Der alte, Herr Marino, hat es abgegeben, weil er es nicht mehr geschafft hat, sich um das Geschäft zu kümmern. Aber seitdem Francesco hier arbeitet, passieren beängstigende Dinge. Jeden Tag kommen Drohbriefe hier an, in denen das Restaurant schlecht und Francesco das Leben schwer gemacht wird. Er hat schon mit dem Gedanken gespielt, damit zur Polizei zu gehen. Aber er war sich bisher sehr unsicher. Und jetzt hat er leider auch keine Zeit mehr, weil er noch Termine hat.

Wollt ihr fragen, ob ihr die Briefe lesen könnt? Oder wollt ihr euch noch weiter mit Francesco unterhalten?

Wenn ihr die Briefe lesen wollt, macht weiter mit Nummer 125.

Wenn ihr euch weiter mit Francesco unterhalten möchtet, blättert vor zu Nummer 128.

111

Ihr verabschiedet euch freundlich von José und macht euch auf den Weg zum Büro von Francesco. Schließlich steht ihr vor einer großen massiven Tür aus Eichenholz und klopft an. Ein großer breitgebauter Mann öffnet euch die Tür. Höflich, aber direkt fragt ihr, ob er Francesco ist. Er antwortet mit Ja und fragt euch, wer ihr seid und was ihr von ihm wollt. Darauf antwortet ihr, dass ihr die Detektivbande *[Namen sagen]* seid und heute bei dem Vorfall dabei wart. Außerdem wisst ihr von den Drohbrieffen. Während Francesco euch zuhört und nickt, hakt ihr nach und fragt, ob er weiß, von wem die Briefe kommen und ob er eine Vermutung hat, wer dem Restaurantkritiker etwas anhaben wollte. Francesco denkt kurz über eure Fragen nach, muss euch dann aber enttäuschen. Er hat auch keine Idee, wer für die Vorfälle verantwortlich sein könnte. Er versteht sich mit allen Mitarbeitern gut, und die Übergabe mit dem

STUNDENENTWURF 2 – THEMA NEID

BEZUG ZUR DETEKTIVGESCHICHTE:

Lucia wollte unbedingt das Restaurant ihres Vaters übernehmen. Und das um jeden Preis. Doch ihr Vater gab es ihr nicht. Stattdessen verkaufte er seinem Koch Francesco Ancelotti sein Lokal. Das machte Lucia sehr neidisch und sie versuchte mit allen Mitteln, das Restaurant doch noch zu bekommen. Nachdem die Drohbriefe an Francesco keine Reaktion bei ihm auslösten, schreckte sie auch vor dem Einsatz von Gift nicht zurück. Lucia steigerte sich immer weiter in ihren Neid hinein, sodass er zu Wut und Hass wurde. Dadurch handelte sie unbedacht, gefährdete sich und andere und erreichte schließlich genau das Gegenteil von ihrem eigentlichen Ziel.

Auch wir sind oft neidisch. Neidisch auf den Freund, der das neue Spielzeug hat, was wir uns immer so gewünscht haben. Neidisch auf den Klassenkameraden, der besser in der Schule ist als wir. Es gibt viele Gründe, warum Menschen neidisch sind. Und dieser Neid kann Freundschaften und Beziehungen verletzen und zerstören. Deshalb ist es wichtig, sich nicht immer mit anderen zu vergleichen.

In dieser Stunde soll den Kindern gezeigt werden, was Neid mit einem Menschen macht. Sie sollen erkennen, dass sie es nicht nötig haben, sich mit anderen zu vergleichen. Und sie sollen sehen, dass sie mit genügend Dingen versorgt sind. Denn Gott gibt, was wir brauchen!

1. SPIELE

Schuhe klauen

Material:

- Tücher zum Verbinden der Augen
- Stühle

Alle ziehen ihre Schuhe aus und legen sie auf einen Haufen in die Mitte. Dann werden die Schuhe noch einmal gut durchmischt. Die Kinder bilden Zweier-Teams. Sie suchen sich einen Stuhl als ihr Revier aus. Einem Kind werden die Augen verbunden, das andere setzt sich auf den Stuhl. Auf ein Signal krabbeln alle Kinder mit verbundenen Augen zu den Schuhen und holen so viele wie möglich unter ihren Stuhl. Um zurückzufinden, gibt das andere Kind Befehle. Wer hat zum Schluss die meisten Schuhe gesammelt?

Dann wird gefragt: „Und welche möchtet ihr nun wirklich haben?“ Natürlich die eigenen! Die eigenen Schuhe sind die besten. Wir kennen sie und sie passen uns. Genauso ist es mit dem Leben. Unser Leben passt zu uns, es macht wenig Sinn, auf andere neidisch zu sein.

Wenn Kinder doch lieber andere Schuhe haben wollen, dann sollen sie die Schuhe, die sie gerne tragen würden, mal ausprobieren. Natürlich nur, wenn das Kind, dem die Schuhe gehören, dem zustimmt. Oft sind fremde Schuhe nicht so angenehm wie die eigenen. Darauf kann man im nächsten Schritt eingehen und sagen, dass die eigenen Schuhe doch am besten zu einem passen.

Es kann natürlich auch sein, dass Kinder die fremden Schuhe angenehmer finden als die eigenen. Fragt dann mal, ob die Kinder wissen, wozu Schuhe da sind. Sie werden wahrscheinlich so etwas sagen wie: „Damit kann man laufen“, „Damit meine Füße nicht dreckig werden“, „Um nicht mit den Füßen auf spitze Steine, Glasscherben zu treten“, ... Dann können die Kinder mal überlegen, ob ihre Schuhe das tun. Sie funktionieren also noch. Deshalb brauchen sie gar keine neuen Schuhe.

Das, was wir selbst haben, ist gut für uns. Gott hat uns das gegeben, was wir brauchen. Deshalb müssen wir nicht neidisch auf andere sein.

„Papierschiffchen“

Das Ziel hierbei ist, dass die Kinder sehen, dass Dinge im Leben, die auf den ersten Blick unfair erscheinen, oft gar nicht unfair sind.

Dafür bastelt jedes Kind ein Papierschiffchen, das eine bestimmte Anzahl an Kronkorken halten muss. Diese Anzahl ist abhängig von der Größe des Bootes (alle drei Größen sollten dabei vertreten sein).

- A5: 6 Kronkorken
- A4: 16 Kronkorken
- A3: 50 Kronkorken

Nachdem alle fertig gefaltet haben, kommen die Schiffe mit den Kronkorken, die gleichmäßig verteilt liegen sollten, in eine Wanne mit Wasser. Nun sollten die Kinder sehen, dass alle Schiffe die Last tragen können. Somit wurden auch die mit den vielen Kronkorken nicht ungerecht behandelt.

Manchmal wollen wir immer mehr, immer bessere Sachen. Aber diese Sa-