

Marie Kaiser, Laua Wilk

DAS GESTOHLENE SCHWERT

Eine interaktive Detektivgeschichte



BORN-VERLAG

DIE AUTORINNEN



Marie Kaiser war zusammen mit Laura im Team-EC und liebt es, neue Menschen und Orte kennenzulernen. Sie ist Baumeisterin, Klettertrainerin, Prokrastinationsbäckerin, Musikerin, Pfadfinderin und tanzt gerne.



Laura Wilk war gemeinsam mit Marie im Team-EC und studiert nun Soziale Arbeit in Mainz. Sie ist Teesüchti, Spiele-Spielerin, Serienjunkie, Second-Hand-Shopperin und Oversize-Pulli-Liebhaberin. Sie liebt Musik (besonders die, die doppelt so alt und älter ist wie sie selbst), singt gerne und feiert es, auf Konzerte zu gehen.

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, Friolzheim
Fotos/Grafiken Umschlag & Inhalt: iStock.com/SuperBelka/AskinTulayOver/Katsapura/
Daria Mikhaylova/dyeekc/Irwan_Nartadi170
Lektorat: Steffi Pfalzer
Satz: Steffi Pfalzer
Druck- und Gesamtherstellung: Deutscher Jugendverband „Entschieden für Christus“ (EC) e.V.

Bestellnummer 182.625

INHALTSVERZEICHNIS

Rahmenbedingungen & Infos zum Spiel	04
Anleitung für die Kinder	07
Vorlage Detektivausweis	09
Einstieg	10
Nummern 1 – 88	11
Kopiervorlage Bandenpunkte	56
Bastelvorlage Würfel	57
Stundenentwurf 1 – Thema Freundschaft	58
Stundenentwurf 2 – Thema Mut	65

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 59 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

Geschichte vorzulesen. Es gibt dabei meistens verschiedene Wege, zwischen denen die Kinder wählen müssen. Je nachdem, welchen Weg sie nehmen, geht es an einer anderen Stelle der Geschichte weiter. Manchmal entscheidet sich der Weg auch durch Zufall, ohne dass die Mitspieler Einfluss darauf haben. Das passiert, wenn Proben abgelegt werden müssen. Die Proben dürfen nur von Spielern abgelegt werden, die zum Zeitpunkt der Probe auch da sind. Alle Wege, die möglich sind, stehen im Buch, damit Spielleiter und Mitspieler durch die Geschichte geführt werden können.

CHARAKTER ERSTELLEN:

Die Kinder sind junge Detektive. Dafür dürfen sie sich zuerst gemeinsam einen coolen Bandennamen ausdenken. Im Buch gibt es dafür einen vorgefertigter Detektivausweis (siehe Seite 9 oder Downloadbereich zum Buch unter www.bornverlag.de), mit dem jedes Kind seinen Detektiv erstellen und ein Bild malen kann, wie dieser aussehen soll. Wichtig: Die einzigen Pflichtfelder sind die vier Fähigkeiten (Mut, Intelligenz, Umgang und Stärke). Diese sollte jedes Kind ausgefüllt haben. Insgesamt dürfen auf diese Fähigkeiten 10 Punkte verteilt werden (jeweils 30 Klebepunkte mit den vier Fähigkeiten liegen dem Buch bei). Am besten legt man vorher eine Zeit fest, in der die Kinder sich in Ruhe mit dem Detektivausweis beschäftigen können. Wenn die Zeit um ist, geht es mit dem eigentlichen Spiel los.

PROBEN:

Es gibt Stellen im Spiel, in denen durch Zufall entschieden wird, wie die Geschichte weitergeht. Diese nennen sich „Proben“. Dazu braucht die Gruppe einen sechsseitigen Würfel. Wenn eine Probe abgelegt werden muss, wird auf diese Fähigkeit gewürfelt. Die gewürfelte Zahl wird mit den Fähigkeitspunkten des Spielers addiert. Insgesamt muss die Gruppe höher als 6 kommen. Die Probe muss entweder nur ein Spieler ablegen, damit die ganze Gruppe weiter kommt, oder alle müssen würfeln und zwei Drittel der Gruppe müssen die Probe bestehen, damit es weitergeht.

Wenn die Kinder zum Beispiel eine Probe auf Mut ablegen müssen, bei der nur einer würfeln soll, entscheiden sie sich für einen Spieler (am besten einen, der bei der Fähigkeit Mut eine hohe Punktzahl stehen hat) und lassen diesen würfeln. Dann wird die gewürfelte Zahl mit der Fähigkeitszahl des Spielers, der gewürfelt hat, zusammengerechnet. Ist die Zahl niedriger als 6, haben die Kinder die Probe nicht bestanden. Bei 6 oder höher haben sie es geschafft.

BANDENPUNKTE:

Die Gruppe hat insgesamt 5 Bandenpunkte zur Verfügung (siehe Kopiervorlage auf Seite 56 bzw. im Downloadmaterial zum Buch unter www.bornverlag.de). Diese können den Kindern helfen. Sie können einen Bandenpunkt verwenden, um eine nicht bestandene Probe zu wiederholen und noch einmal zu würfeln.

Jedoch gibt es auch Fallen, an denen die Spieler Bandenpunkte verlieren können. Wenn sie einen Bandenpunkt abgeben müssen, aber keinen mehr zur Verfügung habt, ist das Spiel beendet.

ZIEL:

Hauptziel des Spiels ist es, dass alle Mitspieler Spaß haben. Denn ohne Spaß verliert man sehr schnell die Freude am Pen & Paper und es wird langweilig. Doch natürlich hat auch diese Geschichte ein Ende. Die Kinder sind herausgefordert, den Fall zu lösen!

ENDE DES SPIELS:

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, wie das Spiel beendet werden kann.

1. Die Kinder lösen den Fall!
2. Die Kinder gehen den falschen Weg und die Geschichte sagt ihnen, dass der Fall für sie beendet ist.
3. Die Kinder müssen einen Bandenpunkt abgeben, haben jedoch keinen mehr zur Verfügung.

MATERIAL BEREITHALTEN ZU SPIELBEGINN:

- für jedes Kind einen Detektivausweis (S. 9)
- 5 Bandenpunkte für die gesamte Gruppe (S. 56)
- die insgesamt 120 Klebepunkte, die dem Buch beiliegen
- den zusammengebauten Würfel (S. 57)

Und jetzt viel Spaß dabei, den Fall zu lösen!

ANLEITUNG FÜR DIE KINDER

SPIELABLAUF:

In diesem Spiel seid ihr Detektive und dürft gleich mithilfe des Detektivausweises euren ganz eigenen Detektiv erfinden. Dieser Detektiv begleitet euch während des gesamten Spiels.

Es wird eine Geschichte vorgelesen und ihr dürft entscheiden, welchen Weg ihr gehen möchtet. Wenn ihr als Gruppe spielt, müsst ihr gemeinsam einen Weg aussuchen.

CHARAKTER ERSTELLEN:

Jeder von euch darf jetzt seinen Detektiv erstellen. Dazu dürft ihr die Felder ausfüllen. Den Bandennamen eurer Gruppe dürft ihr gemeinsam erfinden. Jeder von euch bekommt insgesamt 10 Klebepunkte. Diese dürft ihr auf die 4 Fähigkeiten verteilen.

PROBEN:

Es gibt Stellen, an denen ihr nicht aussuchen könnt, wie die Geschichte weitergeht, sondern an denen der Würfel entscheidet. Diese Stellen heißen Proben. Dort wird auf eine der Fähigkeiten gewürfelt. Die gewürfelte Zahl wird mit den Klebepunkten auf dem Detektivausweis zusammengezählt. Wenn ihr auf 6 oder höher kommt, habt ihr die Probe geschafft, wenn ihr auf 1 bis 5 kommt, habt ihr es nicht geschafft. Entweder würfelt einer von euch für die ganze Gruppe oder jeder von euch muss würfeln und zwei Drittel müssen es schaffen.

BANDENPUNKTE:

Ihr habt als Gruppe 5 Bandenpunkte, die euch helfen können. Ihr könnt einen Bandenpunkt benutzen, um eine Probe zu wiederholen, wenn ihr sie nicht geschafft habt.

Doch könnt ihr auch während des Spieles Bandenpunkte verlieren oder gewinnen.

ZIEL:

Löst den Fall.

SPIELEND:

1. Ihr habt den Fall gelöst.
2. Das Spiel sagt euch, der Fall ist beendet.
3. Ihr müsst einen Bandenpunkt abgeben und habt keinen mehr.

DETEKTIV AUSWEIS



Name:

Alter:

Bandenname:

Lieblingsfarbe:

Detektiv-Vorbild:

Besondere Eigenschaften:

.....
.....

Fähigkeiten:



Stärke



Mut



Intelligenz



Umgang

MONTAG:

Ihr wacht auf. Es ist Montag – ein ganz besonderer Montag. Heute macht euer Lehrer mit eurer Klasse einen Ausflug ins stadtbekannteste historische Museum. Dort findet gerade eine Sonderausstellung statt zum Thema Mittelalter. Es werden Rüstungen ausgestellt, Bilder von Prinzessinnen und Rittern gezeigt und sogar eine ganze Einrichtung eines Schlosses kann man dort bestaunen.

Ihr springt aus dem Bett, voller Freude auf den heutigen Tag. Ihr könnt es kaum erwarten, mit euren Freunden durch die Ausstellung zu laufen und euch in den Tiefen des Mittelalters zu verlieren. Also macht ihr euch fertig, verabschiedet euch von euren Eltern und macht euch auf zum Museum, vor dem ihr euch mit eurem Lehrer treffen sollt.

Doch schon auf dem Weg dorthin spürt ihr, dass etwas anders ist als sonst. Ihr habt dieses Kribbeln im Bauch, das immer aufkommt, wenn sich ein neuer Fall für euch anbahnt. Ihr seid als Detektive bekannt, und ihr habt schon so einige Fälle erfolgreich abgeschlossen. Zum Beispiel habt ihr den entführten Hund vom alten Herrn Kurtsch befreit und zurückgebracht. Außerdem habt ihr die Machenschaften von Carlos und seinen Leuten aufgedeckt.

Ihr seht, dass vor dem Museum einige Polizeiautos stehen, und dass der Einlass ins Museum gesperrt ist. Das historische Gebäude wird blau von den Lichtern der Polizeiautos angestrahlt. Euer Lehrer und eure Mitschüler stehen schon vor dem Eingang. Eure Freunde begrüßen euch. Gemeinsam seid ihr die erfolgreiche Detektivbande (Namen sagen).

Euer Lehrer erklärt euch kurz, was los ist. Er kann euch zwar nicht sagen, was genau passiert ist, aber es kam sehr überraschend, so dass er den Ausflug nicht mehr absagen konnte. Am Gebäude selbst ist nichts Unnormales zu entdecken, es sieht aus wie immer. Hoch, aus alten Sandsteinen, die teilweise etwas bröckelig aussehen.

Ihr wollt wissen, was los ist. Wo fangt ihr mit eurer Suche an?

Ihr könnt entweder zur Polizei gehen und diese fragen, was passiert ist, oder ihr könnt euch ums Museum herum einmal umschaun.

Wenn ihr zur Polizei geht, macht bei Nummer 38 weiter.

Wenn ihr euch umschaun wollt, lest bei Nummer 2 weiter.

1

Ihr entschließt euch dazu, nicht im Museum nach Spuren zu suchen, sondern wieder zurück zur Klasse zu gehen, damit euer Lehrer sich keine Sorgen um euch macht. Außerdem wollt ihr keinen Ärger bekommen und verabredet euch für den Mittag. Euer Lehrer schickt euch nach Hause, da der Tag ja nicht wie geplant stattfinden kann und kein Ersatzprogramm geplant ist.

Mittags trifft ihr euch wieder, wie geplant. Eure einzige Spur ist es, im Museum nachzuschauen. Wollt ihr dieses Mal ins Museum gehen?

Wenn ihr ins Museum gehen wollt, macht bei Nummer 37 weiter.

Wenn ihr immer noch nicht ins Museum gehen wollt, geht zu Nummer 5.

2

Ihr entscheidet euch dafür, das Gelände um das Museum herum zu erkunden. Allerdings streitet ihr euch darum, ob ihr links oder rechts ums Museum herumgehen wollt. Wenn ihr nach links schaut, seht ihr den Museumsshop, in dem die Besucher Souvenirs als Erinnerung kaufen können. Etwas weiter hinten endet das Gelände mit der Mauer, die das Museum umgibt. Rechts herum geht es in den wunderschönen Museumsgarten, in dem man weitere Sehenswürdigkeiten bestaunen und sich im Museumscafé mit einem Eis entspannen kann.

Nun müsst ihr euch entscheiden, welche Richtung ihr gehen wollt.

Um links herum zu gehen (Museumsshop), macht weiter bei Nummer 33.

Um rechts herum zu gehen (Museumscafé), blättert vor bis Nummer 53.

3

Ihr schaut euch die Pokale und Trophäen in den Vitrinen genauer an. Die meisten der Pokale sind von Turnieren im Tennis. Es hängen dort aber auch ein paar Medaillen von Judo, Hockey, Fußball, Handball und Volleyball. Der Sportverein ist wirklich riesig und dann auch noch so erfolgreich! Jedoch stand bei keiner der ausgestellten Sehenswürdigkeiten ein Name dabei, der

auf einen Lennard/Lennart hindeuten würde.

Habt ihr euch schon die Fotos angeschaut? Wenn nicht, könnt ihr sie jetzt noch genauer betrachten. Ihr könnt aber auch gleich zum Handballtraining gehen und schauen, was dort los ist.

Um die Fotos anzuschauen, geht zur 73.

Wenn ihr zum Training gehen wollt, macht bei 64 weiter.

4

Der Trainer ist genervt von eurer Fragerei. Die Wirtin bekommt mit, wie der Trainer immer aufgebracht wird und wirft euch raus. Sie möchte in ihrer Kneipe niemanden haben, der schlechte Stimmung verbreitet. Nun steht ihr wieder draußen und schaut euch enttäuscht an. Ihr beschließt, euch davon nicht abhalten zu lassen und euch im Vereinsheim nach Hinweisen auf diesen Lennard/Lennart umzuschauen. Ihr geht ins Vereinsheim und steht in einem Flur. Wenn ihr nach links geht, seht ihr eine Reihe von Bildern, rechts stehen Vitrinen mit Pokalen und anderen Trophäen, die der Verein gewonnen hat. Was schaut ihr euch an?

Um nach rechts zu gehen, macht bei 3 weiter.

Um nach links zu gehen, schaut bei 73.

5

Ihr verabschiedet euch voneinander und geht nach Hause.

Am nächsten Morgen erzählt euch eure Mama, dass die Täter von der Polizei überführt und geschnappt wurden. Damit ist der Fall für euch beendet.

Ihr hättet mutiger sein müssen. Probiert es doch noch einmal und fangt von vorne an!

6

Ihr bleibt in der Schule und freut euch auf Sport bei Herrn Leibniz. Doch dieser ist heute alles andere als gut gelaunt. Er kommt in die Sporthalle gestürmt und erzählt aufgebracht, dass er eine kleine Hütte im nahe gelegenen Wald besitzt, um die herum in der Nacht sehr viel Chaos angerichtet wurde. Ihr schaut euch an. Vielleicht kann euch das weiterhelfen? Doch zuerst müsst ihr die Sportstunden hinter euch bringen. In der Sporthalle werdet ihr von Klaus, dem Angeber der Klasse, herausgefordert, ihn in einem Rollbrett-Rennen zu besiegen. Wer von euch wird gegen Klaus antreten? Verteilt die Zahlen 1 bis 6 zwischen euren Spielern, so dass jeder eine Zahl bekommt. Würfelt dann, welcher Spieler im Rennen antreten darf. Wird eine Zahl gewürfelt, die nicht verteilt wurde, dürft ihr euch einen Spieler aussuchen.

Für das Rollbrett-Rennen braucht ihr Stärke.
Lasst euren Spieler, der das Rennen ablegt, würfeln.



Wenn euer Team gewinnt, verdient ihr euch einen Bandenpunkt damit.

Wenn ihr das Rennen verliert, verliert ihr damit auch einen Bandenpunkt an Klaus.

Nach dem Unterricht beschließt ihr, euch wieder an den Fall zu machen. Ihr könnt entweder wieder zum Museum fahren und schauen, ob es dort etwas Neues gibt. Oder ihr erinnert euch an die Hütte von Herrn Leibniz. Wo wollt ihr weitermachen?

Wenn ihr zur Hütte eures Lehrers fahren wollt, macht bei Nummer 43 weiter.

Wenn ihr zum Museum gehen wollt, macht weiter bei Nummer 10.

7

Ihr erklärt einem der Jungs, der mit langen roten Haaren herumläuft, dass noch eine Person zusätzlich zu der Gruppe gehört, die draußen auf euch wartet, und dass die die Dummköpfe niemals finden werden. Außerdem erklärt ihr, dass dieses Gruppenmitglied, das (Name) heißt, die Polizei verständigen

wird, wenn die Freunde nicht in einigen Minuten wieder auftauchen. Außerdem gäbe es einen Beweis, der Lennart belastet, und diesen Beweis würde (Name) bei sich tragen.

Es wäre schlauer, sich selbst der Polizei zu stellen, um die Strafe, die die Einbrecher und Erpresser bekommen würden, noch etwas zu mildern. Um mit den Verbrechern zu reden, würfelt einer aus eurer Gruppe auf Umgang.



**Habt ihr Erfolg, macht bei 76 weiter.
Wenn ihr es nicht schafft, geht zu Nummer 42.**

8

Ihr beginnt, im Internet zu suchen, worum es sich bei dem Stofffetzen handeln könnte. Doch ihr findet nichts. Legt eine Probe auf Intelligenz ab. Da hier jeder für sich selbst recherchiert, würfelt auch jeder Spieler für sich. Insgesamt müssen zwei Spieler die Probe bestehen, um weiterzukommen. Schafft es keiner oder nur einer, verliert ihr einen Bandenpunkt. Dann dürft ihr weiterlesen.



Durch das Internet erfahrt ihr, dass das Lila des Stoffschnipsels die Vereinsfarbe des örtlichen Sportvereins ist. Ihr seht ein Bild, auf dem alle Handballer Trainingsanzüge mit Hosen in genau dieser Farbe tragen. Glücklicherweise über eure erfolgreiche Recherche legt ihr euch erschöpft von dem anstrengenden Tag ins Bett und schlaft auch sofort ein.

Lest bei Nummer 22 weiter.

9

Geschafft! Nun schaut ihr durch das Fenster. Ihr seht, dass dort 5 junge Männer um einen Tisch sitzen. Einer von ihnen ist Lennart. Zwei weitere sehen

aus, als wären sie Brüder. Sie haben beide braune Locken und eine riesige Knollennase. Der Kleinste aus der Gruppe hat schulterlange rote Haare und trägt Jeans und ein schwarzes T-Shirt, das ihm etwas zu klein ist und seinen dicken Bauch betont. Der letzte aus der Gruppe sieht recht normal aus, hat jedoch sehr große, seitlich abstehende Ohren. Die Gruppe sieht aus, als wäre sie einem Zirkus entlaufen, da Lennart alle anderen mit seiner Größe um einhalb Köpfe überragt.

Die Jungs sind in eine angeregte Diskussion vertieft. Auf dem Tisch liegt das Schwert. Ihr haltet den Atem an und versteckt euch wieder, um nicht doch versehentlich entdeckt zu werden. Nun habt ihr die Täter.

Ihr überlegt, wie ihr weiter vorgeht. Dann entdeckt ihr einen Stapel Bretter und Paletten und kommt auf die Idee, das Versteck der Bande zu versperren. So sind sie eingesperrt und kommen nicht mehr raus. Doch ihr könnt auch abwarten und dann in die Halle hineingehen. Was wollt ihr tun?

**Wenn ihr das Versteck verriegeln wollt, geht zu Nummer 88.
Wenn ihr abwarten und in die Halle hineingehen wollt,
geht zu Nummer 21.**

10

Ihr wollt zum Museum fahren. Dort trifft ihr den Museumsbesitzer Herrn Tosca und erzählt ihm, warum ihr hier seid, und was ihr bisher herausgefunden habt. Er erzählt euch bereitwillig von einem Brief, der ihn heute Morgen erreicht hat. Es wäre ein Drohbrief, der aus lila und grünen Papierschnipseln und Buchstaben zusammengeklebt wurde. Die Erpresser fordern 100.000 € für das Schwert, das gestohlen wurde.

Herr Tosca lädt euch auf eine Limonade ins Museumsbüro ein, wo ihr euch den Brief anschauen könnt. Ihr sagt natürlich nicht Nein zu diesem Angebot.

**Macht bei 65 weiter, wenn ihr den Stoffetzen gefunden habt.
Wenn ihr das Harz gefunden habt, geht zu Nummer 28.
Wenn ihr beides gefunden habt, schaut bei 66 nach.**

11

Von der Polizei erfahrt ihr, dass am Schwerthalter ein spezielles Harz klebt. Dieses nutzen Handballspieler, damit der Ball besser an ihrer Hand haftet. Sehr interessant! Vielleicht ist das ein Hinweis, der euch noch nützlich sein wird.

Nun geht ihr nach Hause, denn heute ist viel passiert. Ihr fallt völlig erschöpft von dem aufregenden Tag in eure Betten und schlaft auch direkt ein.

Macht bei Nummer 22 weiter.

12

Es klappt. Lost einen Spieler, der den Plan ausführen soll. Dazu verteilt ihr die Zahlen 1 bis 6 zwischen euren Spielern auf und würfelt, wer hinausgebracht werden soll, um die Polizei zu rufen. Wird eine Zahl gewürfelt, die nicht verteilt wurde, dürft ihr euch frei entscheiden, welchen Spieler ihr wählt.

Ihr hämmert gegen die Türe und ruft, dass (Name des Spielers) ganz dringend aufs Klo muss. Zum Glück hören euch die Jungs und begleiten (Name) zum Klo. Natürlich wird die Klotür bewacht, damit (Name) nicht abhauen kann. Euer Plan war aber nicht die Tür, sondern das Fenster. Ihr hofft darauf, dass dieses Klo ein Fenster besitzt. Ihr habt Glück, doch das Fenster ist sehr klein. Es wird schwer, da durch zu kommen. Doch (Name) strengt sich an und schafft es gerade so, sich durch das Fenster zu quetschen. (Name) ist endlich draußen. Jetzt kommt es darauf an, schnell zu sein, bevor bemerkt wird, dass die Toilette leer ist. (Name) rennt zur Polizei und erzählt dort grob, was passiert ist. Hauptkommissar Josh Hubert fährt sofort mit ein paar Kollegen zur Lagerhalle. (Name) weigert sich, auf der Wache zu bleiben und will ihn begleiten.

Die Polizei stürmt die Halle, rettet die Freunde und kann die Täter festnehmen. Es stellt sich heraus, dass alles mit einer Mutprobe anfang und Lennart das Schwert stehlen sollte, um Mitglied bei einer Clique von vier anderen jungen Männern zu werden. Nachdem das Schwert gestohlen wurde, kamen die an-

deren Gruppenmitglieder auf die Idee, damit Lösegeld zu erpressen. Lennart war zwar dagegen, wurde jedoch von der Mehrheit überstimmt und war damit machtlos. Er wollte natürlich auch nicht gleich seinen hart erarbeiteten Platz in der Gruppe wieder verlieren.

Nachdem ihr Lob für eure Arbeit und ein bisschen Ärger von Josh Hubert für eure Naivität bekommen habt, lädt er euch zur Feier des Tages auf ein Eis ein. Ihr genießt den Trubel und euer Eis und seid glücklich über den neuen abgeschlossenen Fall.

13

Ihr schaut euch in der näheren Umgebung zur Hütte um. Überall liegen abgetrennte Äste und Zweige von Sträuchern und Bäumen auf den Trampelpfaden herum. Ihr geht weiter in den Wald hinein, dieser Spur folgend. An den Bäumen und auf dem Boden sieht man eine deutliche Spur der Verwüstung. Das Chaos will nicht enden. Etwas weiter im Wald entdeckt ihr in einem der Sträucher ein weggeschmissenes Magazin. Ihr hebt es auf und schaut es euch genauer an. Einige Seiten sind herausgerissen, von anderen sind nur noch Fetzen übrig, wieder andere sind komplett zerfleddert. Es ist kaum noch zu erkennen, um welches Magazin es sich handelt.

Legt eine Probe auf Intelligenz ab,
um mehr über das Magazin herauszufinden.



Schafft ihr es, lest weiter, ohne einen Bandenpunkt zu verlieren.

Schafft ihr es nicht, gebt einen Bandenpunkt ab und lest trotzdem weiter.

Es handelt sich um ein Magazin des örtlichen Sportvereins. Es sieht so aus, als habe jemand Buchstaben oder Wörter aus den Texten ausgeschnitten und das restliche Magazin einfach entsorgt. Ihr könnt jetzt zu diesem Sportverein gehen, um euch dort zu informieren, oder ihr folgt der Spur der Verwüstung weiter.

**Wenn ihr zum Sportverein gehen wollt, blättert vor zur Nummer 30.
Um der Spur der Verwüstung zu folgen, geht zu Nummer 55.**

14

Von Herrn Kurtsch erfahrt ihr, dass er gestern Nacht beim Spaziergang mit seinem Hund am Museum vorbeikam und gesehen hat, dass Licht im Museum brennt. Er meint, einen Schatten hinter dem beleuchteten Fenster gesehen und eine Stimme gehört zu haben, die eindeutig männlich war. Doch in dem Moment sei sein Hund abgehauen, den er erst beim Zoo wieder einfangen konnte. Durch die ganze Aufregung hatte er voll vergessen, die Polizei zu verständigen. Von dem Einbruch und dem Schwert, das gestohlen wurde, habe er erst heute Morgen erfahren. Da habe er sich sofort als Zeuge gemeldet. Ihr bedankt euch für seine nette Auskunft und verabschiedet euch von dem alten Mann.

Nun müsst ihr euch entscheiden, ob ihr den Hinweisen nachgeht, oder ob ihr im Museum weitersuchen wollt.

**Wenn ihr den Hinweisen nachgehen wollt, geht zu Nummer 57.
Wenn ihr im Museum weitermachen wollt, geht zu Nummer 37.**

15

Die Paletten sind doch schwerer, als ihr gedacht habt. Eine Palette rutscht euch aus der Hand und knallt auf den Boden. Ihr bleibt erschrocken stehen. Da kommen schon die Jungs aus der Halle gerannt, sie haben den Lärm gehört. Ihr versucht, vor ihnen zu flüchten, doch sie sind schneller als ihr und haben euch bald eingefangen. Nur einer von euch kann sich verstecken und entkommt so den Tätern.

Lost, wer von euch das sein wird. Dazu verteilt ihr die Zahlen 1 bis 6 zwischen euren Spielern und würfelt.

Die anderen Spieler werden von den Jungs gefangen und in einen kleinen Raum gesperrt. Ihr versucht euch zu befreien, aber die Tür ist verriegelt und das Fenster lässt sich nicht öffnen. In dem Raum befindet sich auch nichts, womit man das Fenster einschlagen könnte. Ihr seid eingesperrt. Verzweifelt setzt ihr euch auf den nackten Boden und wartet.

Euer Spieler, der entkommen ist, (Name) traut sich langsam aus seinem Versteck. Die Luft ist rein. Er weiß, dass er seine Freunde retten muss, bevor ihnen etwas Schlimmes passiert. Immerhin haben die Kerle ein Schwert und könnten auf noch mehr dumme Gedanken kommen. (Name) rennt zur Polizeiwache und erzählt dort grob, was passiert ist. Hauptkommissar Josh Hubert fährt sofort mit ein paar Kollegen zur Lagerhalle. (Name) weigert sich, auf der Wache zu bleiben und will ihn begleiten.

Die Polizei stürmt die Halle, rettet die Freunde und kann die Täter festnehmen. Es stellt sich heraus, dass alles mit einer Mutprobe anfang und Lennart das Schwert stehlen sollte, um Mitglied bei einer Clique von vier anderen jungen Männern zu werden. Nachdem das Schwert gestohlen wurde, kamen die anderen Gruppenmitglieder auf die Idee, mit dem Schwert Lösegeld zu erpressen. Lennart war zwar dagegen, wurde jedoch von der Mehrheit überstimmt und war damit machtlos. Er wollte auch nicht gleich seinen hart erarbeiteten Platz in der Gruppe wieder verlieren.

Nachdem ihr Lob für eure Arbeit und ein bisschen Ärger von Josh Hubert für euren Leichtsinns bekommen habt, lädt er euch zur Feier des Tages auf ein Eis ein. Ihr genießt den Trubel und euer Eis und seid glücklich über den neuen abgeschlossenen Fall.

16

„Hi“, begrüßt euch Luise fröhlich. Ihr erklärt ihr höflich, dass ihr gerne dem Training weiter zuschauen möchtet und leider keine Zeit habt, um mit ihr zu reden. Luise geht wieder zurück auf ihren Platz und ihr konzentriert euch auf das Spiel. Ihr bemerkt, dass sowohl Lennart mit der Nummer 5 als auch Lennard mit der Nummer 11 heute top in Form sind. Doch die Nummer 5 ist der Nummer 11 immer eine Nasenspitze voraus. Bald ist das Training auch beendet. Sonst habt ihr nichts bemerkt, das euch irgendwie weiterhelfen könnte. Ihr geht wieder raus zu euren Fahrrädern. Dort stehen auch Luise und Lennard und der andere Lennart an ihren Rädern.

Wem wollt ihr folgen? Die Entscheidung ist schwierig.

**Um Lennard und Luise zu folgen, geht zu Nummer 62.
Um Lennart zu folgen, macht bei Nummer 31 weiter.**

17

Ihr wollt durch eines der vielen Fenster einsteigen. Nun müsst ihr euch nach einer geeigneten Stelle umschaun, an der ihr nicht erwischt werdet. Ihr lauft in den Museumsgarten auf der Rückseite des Gebäudes, in dem wenig Betrieb ist. Gerade sind auch keine Polizisten in der Nähe. Ihr entdeckt ein offenes Fenster, doch um das Fenster zu erreichen, müsst ihr eine Räu-
berleiter machen. Dazu ist es nötig, dass ihr eine Probe auf Stärke ablegt. Würfelt alle. Es müssen mindestens zwei Drittel von euch die Probe bestehen.



**Wenn zwei Drittel von euch die Probe bestehen, geht zu Nummer 19.
Wenn ihr es nicht schafft, geht zu Nummer 61.**

18

Ihr beobachtet, wie zwei weitere Jungs zur Lagerhalle kommen. Das scheint das Geheimversteck einer ganzen Bande zu sein. Ihr beschließt, um die Lagerhalle herumzuschleichen. Vielleicht könnt ihr dort etwas Interessantes entdecken. Wenn ihr nach rechts schaut, seht ihr einen kleinen Weg, der um die Ecke führt, auf das Gelände der Lagerhalle. Links herum sieht man nicht viel vom Gelände der Lagerhalle, da es von einer Hecke abgegrenzt wird. Jedoch gibt es eine Lücke in der Hecke, durch die ihr auf das Gelände gelangen könntet. Wollt ihr dem Weg folgen und rechts herum gehen oder wollt ihr links durch die Hecke auf das Gelände kommen?

**Wenn ihr links herum durch die Hecke auf das Gelände gelangen wollt, lest bei Nummer 26 weiter.
Für den Weg rechts ums Gebäude herum nehmt die 63.**

19

Ihr habt es geschafft! Alle sind erfolgreich und wohlbehalten durch das Fenster in das Museum geklettert. Und das, ohne erwischt zu werden. Nun steht ihr in der großen Museumshalle. Ihr schaut euch beeindruckt um. Es führt eine Treppe nach unten, eine andere nach oben. Wollt ihr nun die Treppe nach oben nehmen oder nach unten gehen?

Für „Treppe hoch“ bei Nummer 50 weiterlesen, für „Treppe runter“ bei Nummer 40.

20

„Hi“, begrüßt euch Luise mit ihrer fröhlichen Art. Sie will wissen, was ihr hier macht. Ihr erzählt ihr, dass ihr euch auch für Handball interessiert und euch einfach einmal anschauen wolltet, wie so ein Training abläuft. Von Luise erfahrt ihr, dass es keinen besseren Spieler gibt als ihren großen Bruder Lennard. Sie ist sein größter Fan.

Doch als ihr wieder auf das Spielfeld schaut, erkennt ihr, dass Luisens Bruder die Bälle nicht so souverän im Tor versenkt wie der andere Lennard, der die Nummer 5 auf dem Trikot trägt. Jedoch unterbrecht ihr Luise nicht in ihrer Schwärmerei.

Luise erzählt weiter von ihrem tollen Bruder, der am Sonntag bei der Hochzeit seines besten Freundes sogar Trauzeuge sein durfte. Er hat ihr Bilder von der Feier gezeigt und alles habe so schön ausgesehen. Luise erzählt so lange, bis das Training zu Ende ist. Sie verabschiedet sich von euch, da Lennard draußen an den Fahrrädern auf sie wartet und total ungeduldig ist. Ihr begleitet sie nach draußen, wo auch eure Fahrräder stehen.

Nun müsst ihr euer weiteres Vorgehen überlegen. Wollt ihr Lennard und Luise folgen, weil Lennard euch verdächtig vorkommt oder folgt ihr lieber dem anderen Lennard mit der Trikotnummer 5, um mehr über ihn herauszufinden?

**Um Luise und Lennard (Nummer 11) zu folgen, geht zu Nummer 24.
Wenn ihr Lennart (Nummer 5) folgen wollt, geht zu Nummer 31.**

21

Ihr entschließt euch zu warten und zu beobachten, was passiert. Doch nach einiger Zeit hat sich immer noch nichts getan, weswegen ihr die Lagerhalle betretet. Vorher positioniert ihr einen aus eurer Bande vor der Halle. Der soll sich verstecken und warten. Für den Fall, dass etwas passiert. Lost, welcher Spieler das sein wird. Dazu verteilt ihr unter euch die Zahlen 1 bis 6 und würfelt. Wird eine Zahl gewürfelt, die nicht verteilt wurde, dürft ihr selbst entscheiden.

Ihr beschließt: Wenn ihr innerhalb einer halben Stunde nicht rauskommt, soll der draußen wartende Spieler (Name) die Polizei verständigen. Die gefundene Skimaske gebt ihr ihm/ihr.

Die anderen gehen in die Halle. Doch ihr habt unterschätzt, wie sehr eure Stimmen von den leeren Wänden widerhallen und seid zu laut. Eine Schar junger Männer, darunter auch Lennart, kommt auf euch zugestürmt und sperrt euch in einen kleinen Raum. Als ihr versucht, euch zu befreien, ist die Tür verriegelt und das Fenster lässt sich nicht öffnen. In dem Raum befindet sich auch nichts, womit man das Fenster einschlagen könnte. Ihr seid eingesperrt. Verzweifelt setzt ihr euch auf den nackten Boden.

Vielleicht kann man ja mit den Tätern vernünftig reden oder versuchen, sie zu überlisten?

**Wenn ihr mit den Tätern reden wollt, macht bei Nummer 7 weiter.
Wenn ihr sie überlisten wollt, geht zu Nummer 82.**

22 (Dienstag)

Ihr erwacht nach einer guten Nacht, in der ihr von Rittern mit Stein besetzten Schwertern geträumt habt. Ihr macht euch fertig für die Schule. Ihr freut

euch darauf, eure Freunde wiederzusehen und ihnen zu berichten, was ihr bei eurer Recherche herausgefunden habt. Ihr begrüßt euch mit eurem super coolen, selbst ausgedachten Handschlag. Jetzt habt ihr kurz Zeit, euch diesen zu überlegen.

Als erstes Fach des Tages steht Sport bei eurem Lieblingslehrer Herrn Leibniz auf dem Stundenplan. Er hat angekündigt, dass ihr heute etwas mit den Rollbrettern machen werdet. Ihr diskutiert darüber, ob ihr lieber in der Schule bleiben und endlich mit den Rollbrettern fahren wollt, oder ob ihr die Schule ausfallen lassen solltet, um weiter auf die Suche nach Hinweisen zu eurem Fall zu gehen.

**Wenn ihr in der Schule bleiben wollt, macht bei Nummer 6 weiter.
Wenn ihr die Schule ausfallen lassen wollt, geht zu Nummer 47.**

23

Ihr könnt den Wachmann davon überzeugen, dass ihr junge Detektive seid, die für Ermittlungen ins Museum müssen. Er lässt euch hinein, obwohl er das eigentlich nicht darf. Nun steht ihr in der großen Museumshalle. Ihr schaut euch beeindruckt um. Es führt eine Treppe nach unten, eine andere nach oben. Wollt ihr nun die Treppe nach oben nehmen oder nach unten gehen?

Hoch ist die Nummer 50, runter die Nummer 40. Lest an der entsprechenden Stelle weiter.

24

Ihr verfolgt Lennard und Luise auf den Fahrrädern. Plötzlich bleibt ihr stehen, denn euch ist etwas eingefallen, was Luise euch erzählt hat. Der Einbruch war am Sonntag, doch Lennard war an dem Tag auf der Hochzeit seines besten Freundes und auf den Trauzeugen kann der Bräutigam ja schlecht verzichten. Also kann Lennard gar nicht der Einbrecher und Dieb des Schwertes

gewesen sein. Mist! Ihr seid dem Falschen gefolgt.

Enttäuscht dreht ihr um, um zum Vereinsheim zurückzufahren und zu schauen, ob ihr noch Spuren vom anderen Lennart finden könnt. Da plötzlich saust ein Fahrradfahrer sehr schnell an euch vorbei und hätte beinahe den Jüngsten von eurer Gruppe vom Fahrrad gerissen. Als ihr dem Übeltäter hinterherseht, entdeckt ihr eine große 5 auf seinem Rücken. Was für ein Glück ihr habt!

Macht bei 31 weiter.

25

Ihr beginnt, im Internet zu suchen, um was es sich bei dem klebrigen Zeug handeln könnte. Doch ihr findet nichts.

Legt eine Probe auf Intelligenz ab. Da hier jeder für sich selbst recherchiert, würfelt auch jeder Spieler für sich. Insgesamt müssen zwei Drittel der Spieler die Probe bestehen, um weiterzukommen. Schaffen es weniger Spieler, verliert ihr einen Bandenpunkt.



Dann dürft ihr weiterlesen.

Durch das Internet erfahrt ihr, dass es sich hierbei um ein spezielles Harz handelt, das Handballer benutzen, damit der Ball besser an ihren Händen haften bleibt. Glücklicherweise über eure erfolgreiche Recherche legt ihr euch erschöpft von dem anstrengenden Tag in euer Bett und schlaft auch sofort ein.

Lest bei Nummer 22 weiter.

26

Ihr schleicht durch die Lücke in der Hecke auf das Gelände der Lagerhalle. Dabei entdeckt ihr ein kleines Fenster, unter dem ihr euch versteckt. Als nächstes wollt ihr durch das Fenster schauen, um vielleicht etwas mehr dar-

über herauszufinden, was sich in dieser Lagerhalle befindet. Dazu braucht ihr Mut. Wählt einen Spieler, der die Probe durchführen soll.



Habt ihr Erfolg (und kommt vom Sportverein), geht zu Nummer 9.

Habt ihr Erfolg (und kommt aus dem Wald), geht zur 86.

Wenn ihr es nicht schafft (und vom Sportverein kommt), macht bei Nummer 72 weiter.

Wenn ihr Pech habt (und aus dem Wald kommt), geht zur Nummer 87.

27

Die nette Polizistin, die gerade etwas Zeit hat, erzählt euch, dass in der Nacht eingebrochen und ein wertvolles Schwert gestohlen wurde. Der oder die Einbrecher haben viele Spuren hinterlassen. Ihr bedankt euch bei der netten Polizistin für die Auskunft.

Nun schlägt einer aus eurer Gruppe vor, ins Museum gehen und sich dort die Spuren anzuschauen.

Wollt ihr ins Museum gehen?

Wenn ja, macht bei Nummer 37 weiter.

Wenn ihr nicht ins Museum gehen wollt, geht zu Nummer 1.

28

Mit den Buchstaben und den lila und grünen Papierschnipseln könnt ihr nichts anfangen. Doch vorsichtig löst ihr den Kleber der Schnipsel, um euch die Rückseite anzuschauen. Dort seht ihr viele verschiedene Sportarten und Sportler. Das Magazin scheint ein Sportmagazin eines Vereins zu sein. Auf einem der Schnipsel ist ein Handballer zu sehen, was euch stutzig macht. Das Harz, das ihr an der Halterung des Schwertes gefunden habt, wurde doch auch von Handballern benutzt oder wie war das nochmal? Zum Glück erkennt ihr, dass es sich bei dem Sportler auf dem Bild um Hannes Megerta

handelt. Ihr kennt den Sportverein, in dem dieser trainiert. Ihr beschließt, dort vorbeizufahren und den Verein unter die Lupe zu nehmen.

Macht bei Nummer 30 weiter.

29

Ihr lauft zu einem der Polizeiautos, die vor dem Museum stehen und zeigt das Stoffstück der Polizei. Die Polizisten unterbrechen ihre Ermittlungen zum Einbruch und untersuchen euren Stofffetzen. Ihr erfahrt, dass er zu einer Trainingshose gehört, die im nahe gelegenen Sportverein getragen wird. Normalerweise tragen nur die Handballer Hosen in dieser Farbe. Sehr interessant. Vielleicht wird euch dieser Hinweis noch nützlich sein? Ihr bedankt euch bei den Polizisten, die sich nun wieder an die Arbeit zum Fall machen.

Nun geht ihr nach Hause, denn heute ist viel passiert. Ihr fallt völlig erschöpft von dem aufregenden Tag in eure Betten und schlaft auch direkt ein.

Macht bei Nummer 22 weiter.

30

Das Vereinsgebäude sieht leer und einsam aus. Hier ist nichts los zur Zeit. Nur auf dem Tennisfeld im Hintergrund scheinen einige Mädchen Tennistraining zu haben. Sie müssten etwa in eurem Alter sein, doch ihr beachtet sie nicht weiter. In der angrenzenden Kneipe des Vereinsheims sitzen zwei Leute. Ihr schnappt Gesprächsfetzen auf, darunter den Namen Lennart/Lennard. An der einen Hauswand steht eine Leiter. Wenn ihr diese verschiebt, könntet ihr auf den Dachboden des Vereinsheims gelangen und euch dort umsehen. Nun müsst ihr euch wieder entscheiden, ob ihr lieber den Dachboden durchsuchen, bei dem Gespräch der beiden Menschen in der Kneipe lauschen oder an die Tür zur Kneipe klopfen wollt.

Wenn ihr auf den Dachboden klettern wollt, macht bei Nummer 80 weiter.

Wenn ihr das Gespräch belauschen wollt, geht zu Nummer 39.

Um an die Tür zu klopfen, macht bei 70 weiter.

31

Ihr fahrt Lennart hinterher. Er scheint es sehr eilig zu haben, denn er ist so schnell, dass es euch schwerfällt, an ihm dran zu bleiben. Ihr entdeckt, dass das Hosenbein seiner lila Trainingshose kaputt ist. Als Lennart um eine scharfe Kurve fährt, fällt ihm etwas aus der Tasche. Ihr haltet kurz an und hebt es auf, um es euch anzuschauen. Es ist eine schwarze Skimaske. Sehr verdächtig. Doch ihr wollt Lennart nicht aus den Augen verlieren und heftet euch wieder an seine Fersen. Die Skimaske steckt ihr ein.

Ihr seht, wie Lennart mit seinem Fahrrad über einen großen Graben springt. Ihr müsst ihm hinterherspringen. Das ist der einzige Weg, um Lennart zu folgen. Doch dafür braucht ihr Mut. Legt eine Mutprobe ab. Hierfür müsst ihr alle wieder würfeln und zwei Drittel eurer Gruppe müssen die Probe bestehen.



Habt ihr Erfolg, macht bei 41 weiter.

Wenn ihr Pech habt, geht zu Nummer 71.

32

Der Tag war bisher echt anstrengend und ihr habt euch eine kleine Pause wirklich verdient. Ihr setzt euch an einen Tisch und trinkt etwas. Die Cola kühlt euch und gibt euch neue Kraft. Ihr könnt jetzt im Vereinsheim nach weiteren Hinweisen zu Lennart/Lennard suchen oder ihr verbringt den Rest des Tages im nahegelegenen Schwimmbad.

Wenn ihr nach Hinweisen auf Lennart/Lennard suchen wollt, macht bei 45 weiter.

Um ins Schwimmbad zu fahren, geht zur 51.

33

Ihr geht links herum um das Museum. Dabei trefft ihr auf Herrn Kurtsch mit seinem Hund. Seinen Namen habt ihr bei einem belauschten Polizeigespräch aufgeschnappt, bei dem ihr auch erfahren konntet, dass er als Zeuge etwas mitbekommen hat. Natürlich seid ihr neugierig, was er zu erzählen hat. Doch dafür müsst ihr eine Umgangs-Probe ablegen. Entscheidet euch für einen Spieler, der würfelt.



Wenn ihr Erfolg habt, macht bei Nummer 14 weiter, habt ihr Pech bei Nummer 46.

34

Ihr braucht erst eine Umgangs-Probe, um mit dem Trainer weiter-sprechen zu können. Entscheidet euch für einen Spieler, der wür-felt. Habt ihr Erfolg, lest hier weiter.



Wenn ihr Pech habt, macht bei Nummer 4 weiter.

Im Erfolgsfall: Der Trainer gibt euch gerne noch weitere Auskunft. Ihr erfahrt, dass Topspieler Lennart/Lennard als Rückraum-Außenspieler spielt. Jedoch könnt ihr mit dieser Information wenig anfangen, da ihr die Positionen aus dem Handball nicht kennt. Ihr bedankt euch und fragt, ob ihr gleich beim anstehenden Training zuschauen dürft, was der Trainer mit einem Grinsen begrüßt. Somit begleitet ihr ihn zum Training, während er versucht, euch für die Jugendmannschaft zu begeistern.

Macht bei Nummer 64 weiter.

35

Ihr fahrt zur Polizei, um zu erfragen, ob es Neuigkeiten gibt. Dort erfahrt ihr,

dass es einen Drohbrief gab, der an Marcus Tosca, den Besitzer des Museums, adressiert wurde. Die Polizei darf euch leider keine Details verraten. Wenn ihr weitere Informationen haben wollt, müsst ihr den Museumsbesitzer selbst fragen. Ihr beschließt natürlich, euch näher mit dem Drohbrief auseinanderzusetzen. Wollt ihr zum Museum fahren und schauen, ob ihr Herrn Tosca dort antrefft oder wollt ihr ihn anrufen?

Wenn ihr zum Museum fahren wollt, lest bei Nummer 68 weiter.
Wenn ihr den Museumsbesitzer anrufen wollt, geht zu Nummer 48.

36



Ihr schafft es nicht, die Akte zu öffnen. Allerdings braucht ihr die Hinweise aus dieser Akte. Gebt einen Bandenpunkt ab und probiert es noch einmal! Probiert es so lange, bis ihr Erfolg habt.

Wenn ihr dieses Mal Erfolg habt, geht zu Nummer 67.

37

Ihr wollt im Museum nach Hinweisen suchen. Doch zuerst müsst ihr euch überlegen, wie ihr in das Museum hineinkommt. Vor dem Eingang steht ein großer Wachmann, der dafür sorgen soll, dass keiner das Museum unbefugt betritt.

Wollt ihr versuchen, mit dem Wachmann zu reden oder wollt ihr nach einem offenen Fenster suchen?

Wenn ihr mit dem Wachmann reden wollt, geht zu Nummer 23.
Wenn ihr durch ein Fenster einsteigen wollt, geht zu Nummer 17.

38

Ihr entscheidet euch dafür, zur Polizei zu gehen. Doch eine Absperrung steht euch im Weg. Die Polizisten müssen irgendwo dahinter sein. Ihr schafft es, euch zu einer Polizistin durchzuschlagen. Nun müsst ihr eine Probe auf Umgang ablegen. Dadurch entscheidet sich, ob die Polizistin mit euch redet oder nicht. Wählt einen Spieler aus, der würfelt.



**Habt ihr Erfolg, lest bei Nummer 27 weiter.
Habt ihr keinen Erfolg, geht zu Nummer 59.**

39

Ihr entscheidet euch dafür, das Gespräch in der Kneipe zu belauschen. Dadurch erfahrt ihr, dass der Gast in der Kneipe der Trainer der Herrenmannschaft im Handball ist. Dieser beschwert sich bei der Wirtin über einen seiner Spieler. Anscheinend der beste Spieler in der Mannschaft namens Lennart/Lennard. Der Trainer hofft, dass dieser beim Training in einer halben Stunde in besserer Verfassung sein wird als bei dem Handballspiel, das gestern stattfand.

Ihr habt genug gehört. Warum war Lennart/Lennard gestern nicht in Top-Form? War er übermüdet, weil er die Nacht davor nicht oder wenig geschlafen hat? Ihr müsst dem auf den Grund gehen. Ihr habt vielleicht eine neue Spur.

Nun könnt ihr im Vereinsheim nach weiteren Hinweisen zu Lennart/Lennard suchen oder ihr klopft an die Tür der Kneipe und versucht, mit dem Trainer zu reden.

**Wenn ihr nach Hinweisen zu Lennart/Lennard suchen wollt, geht zu Nummer 45.
Wollt ihr klopfen möchtet, geht zu 70.**

40

Ihr geht die Treppe nach unten und befindet euch in der Mittelalter-Ausstellung. Ihr entdeckt auch sofort den abgesperrten Tatort. Vor euch befindet sich der leere Kasten, in dem das Schwert aufbewahrt war. Ihr bemerkt etwas Klebriges am Halter des Schwertes. Was ist das? Zur Recherche könnt ihr bei der Polizei vorbeischaun oder nach Hause gehen und das Internet befragen. Ihr könnt aber auch die Treppe nach oben nehmen und dort nach Hinweisen suchen, wenn ihr noch nicht dort wart.

Um zur Polizei zu gehen, macht bei Nummer 11 weiter.

Um den Weg nach Hause zu wählen, geht zu Nummer 44.

Um die Treppe nach oben zu nehmen, schaut bei Nummer 50.

41

Ihr habt es geschafft, über den Graben zu springen und folgt Lennart weiterhin. Nach ein paar Kilometern Fahrt seht ihr, wie er in einer alten Lagerhalle verschwindet. Vielleicht ist das der Ort, an dem das Schwert versteckt ist? Wenn ihr nach rechts schaut, seht ihr einen kleinen Weg, der um die Ecke führt, auf das Gelände der Lagerhalle. Links herum sieht man nicht viel vom Gelände, da es von einer Hecke abgegrenzt ist. Jedoch gibt es eine Lücke in der Hecke, durch die ihr auf das Gelände gelangen könntet. Wollt ihr dem Weg folgen und rechts herum gehen oder wollt ihr links durch die Hecke auf das Gelände kommen? Oder wollt ihr gleich die Polizei rufen? Oder wollt ihr abwarten und in das Gebäude hineingehen, wenn alles ruhig aussieht?

Wenn ihr die Polizei rufen wollt, geht zu Nummer 78.

Wenn ihr links herum durch die Hecke auf das Gelände gehen wollt, lest bei Nummer 26.

Für den Weg rechts ums Gebäude herum nehmt die 63.

Und um zu warten und dann in das Gebäude hineinzugehen, macht bei der Ziffer 21 weiter.

42

Der Rothaarige will euch nicht zuhören und verschwindet wieder. Schade. Ihr verliert einen Bandenpunkt. Dann müsst ihr euch wohl doch eine List überlegen, um die Bande zu überführen. Euch fällt bald etwas ein. Lost einen Spieler, der den Plan durchführen soll.



Verteilt die Zahlen 1 bis 6 zwischen euren Spielern, so dass jeder eine Zahl bekommt. Würfelt dann. Der Spieler mit der gewürfelten Zahl darf den Plan durchführen. Wird eine Zahl gewürfelt, die nicht verteilt wurde, dürft ihr euch einen Spieler aussuchen.

Ihr hämmert gegen die Tür und ruft, dass (Name des Spielers) ganz dringend aufs Klo muss. Zum Glück hören euch die Jungs und begleiten (Name) zum Klo. Natürlich wird die Klotür bewacht, damit (Name) nicht abhauen kann. Euer Plan war aber nicht die Tür, sondern das Fenster. Ihr hofft darauf, dass dieses Klo ein Fenster besitzt. Ihr habt Glück, doch das Fenster ist sehr klein. Es wird schwer, da durch zu kommen. Doch (Name) strengt sich an und schafft es gerade so, sich durch das Fenster zu quetschen. (Name) ist endlich draußen. Jetzt kommt es darauf an, schnell zu sein, bevor bemerkt wird, dass die Toilette leer ist. (Name) rennt zur Polizei und erzählt dort grob, was passiert ist. Hauptkommissar Josh Hubert fährt sofort mit ein paar Kollegen zur Lagerhalle. (Name) weigert sich, auf der Wache zu bleiben und will ihn begleiten.

Die Polizei stürmt die Halle, rettet die Freunde und kann die Täter festnehmen. Es stellt sich heraus, dass alles mit einer Mutprobe anging und Lennart das Schwert stehlen sollte, um Mitglied bei einer Clique von vier anderen jungen Männern zu werden. Nachdem das Schwert gestohlen wurde, kamen die anderen Gruppenmitglieder auf die Idee, damit Lösegeld zu erpressen. Lennart war zwar dagegen, wurde jedoch von der Mehrheit überstimmt und war damit machtlos. Er wollte natürlich auch nicht gleich seinen hart erarbeiteten Platz in der Gruppe wieder verlieren.

Nachdem ihr Lob für eure Arbeit und ein bisschen Ärger von Josh Hubert für eure Naivität bekommen habt, lädt er euch zur Feier des Tages auf ein Eis ein. Ihr genießt den Trubel und euer Eis und seid glücklich über den neuen abgeschlossenen Fall.

43

Ihr entscheidet euch dafür, der Hütte eures Lehrers einen Besuch abzustatten. Also steigt ihr auf eure Fahrräder und fahrt in den Wald. Euer Lehrer hat eine kleine Jagdhütte am Rande des Waldes. Es herrscht Chaos um die Hütte. Überall liegen Äste auf dem Boden. Es sieht aus, als hätte ein Sturm gewütet, dabei war es die letzten Wochen fast windstill. Doch die Hütte ist zum Glück ganz und unbeschädigt. Ihr schaut euch weiter um. Es ist, als wäre mit einem scharfen Gegenstand hantiert worden. Gerade die Bäume scheinen sehr gelitten zu haben. Wollt ihr die Umgebung etwas erkunden oder euch die Bäume genauer anschauen?

Wenn ihr euch die Umgebung etwas genauer anschauen wollt, macht bei Nummer 13 weiter.

Wenn ihr euch die Bäume anschauen wollt, geht zu Nummer 69.

44

Jetzt kommt es darauf an, was ihr den Tag über entdeckt habt und welche Hinweise ihr gesammelt habt.

Wenn ihr das klebrige Zeug entdeckt habt, geht zu Nummer 54.

Wenn ihr den Stoffetzen gefunden habt, macht bei Nummer 74 weiter.

Und wenn ihr beides gefunden habt, ist Nummer 49 eure Zahl.

45

Ihr geht ins Vereinsheim und steht in einem muffeligen Flur. Wenn ihr nach links geht, seht ihr eine Reihe von Bildern, rechts stehen Vitrinen mit Pokalen und anderen Trophäen, die der Verein in der Vergangenheit gewonnen hat. Was wollt ihr euch genauer anschauen?

**Um nach rechts zu den Pokalen zu gehen, macht bei 3 weiter.
Um nach links zu den Bildern zu gehen, schaut bei 73.**

46

Herr Kurtsch ist völlig durch den Wind, so dass er nicht in der Lage ist, euch zu erzählen, was er weiß. Stattdessen redet er von seinem Hund und erzählt euch zum tausendsten Mal die Geschichte, wie dieser aus den Klauen der Entführer gerettet wurde. Ihr kennt die Geschichte, immerhin wart ihr diejenigen, die den Hund befreit haben. Doch ihr wollt nicht unhöflich sein und lasst den alten Mann ausreden. Danach verabschiedet ihr euch von ihm und macht euch weiter auf die Suche nach Hinweisen. Einer von euch kommt auf die Idee, im Museum direkt nach Spuren zu suchen. Wollt ihr ins Museum gehen?

**Wenn Ja, macht bei Nummer 37 weiter.
Wenn ihr nicht ins Museum gehen wollt, geht zu Nummer 1.**

47

Ihr entscheidet euch, die Schule zu schwänzen, um an eurem Fall weiter zu ermitteln. Das macht man normalerweise nicht. Ihr verliert als Strafe einen Bandenpunkt. Nun müsst ihr euch die Frage stellen, wo ihr anfangen wollt. Ihr könnt zur Polizei gehen und fragen, ob es Neuigkeiten gibt oder ihr könnt noch einmal zum Museum gehen.



**Wenn ihr zur Polizei gehen wollt, begeben euch zu Nummer 35.
Um zum Museum zu gehen, macht bei Nummer 10 weiter.**

48

Ihr entscheidet euch dazu, den Museumsbesitzer telefonisch zu erreichen. Ihr ruft ihn von der Polizeiwache aus an. Herr Tosca hebt schnell den Hörer ab, da er sich erhofft hat, die Polizei habe etwas Neues herausgefunden. Er ist ein wenig enttäuscht, aber bereit, euch von dem Drohbrief zu erzählen.

Er erzählt, dass der Brief aus lila und grünen Papierschnipseln zusammengeklebt wurde. Die Erpresser fordern 100.000 € für das gestohlene Schwert. Herr Tosca lädt euch ein, auf eine Limonade im Museumsbüro vorbeizukommen, um euch den Drohbrief einmal anzusehen.

Nehmt ihr das Angebot an oder wollt ihr lieber euren Mittag mit etwas anderem verbringen und ins Schwimmbad fahren?

Wenn ihr das Angebot annehmt und zum Museum fahrt:

Macht bei 65 weiter, wenn ihr den Stoffetzen gefunden habt.

Wenn ihr das Harz gefunden habt, geht zu Nummer 28.

Wenn ihr beides gefunden habt, schaut bei 66 nach.

Wenn ihr lieber euren Mittag im Schwimmbad verbringen wollt, geht zu Nummer 51.

49

Endlich Zuhause! Heute war ein aufregender Tag. Ihr seid hundemüde. Es ist viel passiert und ihr seid an einem spannenden Fall dran. Doch das klebrige Zeug und der Stoffetzen lassen euch nicht in Ruhe. Ihr habt noch genug Zeit und Kraft, euch im Internet über eins der beiden Dinge zu informieren. Wollt ihr etwas über den Stoffetzen in Erfahrung bringen oder euch lieber über das klebrige Zeug informieren?



Wenn ihr zwei Bandenpunkte ausgeben, dann könnt ihr auch etwas Zeit kaufen, um beide Dinge zu recherchieren. Oder wollt ihr lieber direkt schlafengehen?

Um euch über den Stoff zu informieren, geht zu Nummer 8.

Um etwas über das klebrige Zeug herauszufinden, geht zu Nummer 25.

Wenn ihr zwei Bandenpunkte hergeben und beides nachschauen wollt, dann geht zu Nummer 85.

Um schlafen zu gehen, geht zu Nummer 56.

50

Ihr geht die Treppe hoch und befindet euch in der Urzeit- und Dinosaurierausstellung. Ihr staunt über den langen Hals des Brachiosaurus skelettes, das sich über euch erstreckt. In einer Ecke des Raumes steht der riesige T-Rex. Die Hauptattraktion dieser Ausstellung zu seinen Füßen: das etwa 4 Meter lange Skelett eines Jungtiers. Ihr geht näher dran, um es euch anzuschauen. Ihr entdeckt einen glänzenden lilafarbenen Stoffetzen, der am Fenster neben den Skeletten hängt. Ihr packt ihn ein, natürlich mit der Frage im Kopf, ob dieser etwas mit eurem Fall zu tun haben könnte. Doch sonst findet ihr hier nichts Außergewöhnliches.

Nun könnt ihr entweder zur Recherche bei der Polizei vorbeischaun oder nach Hause gehen und das Internet befragen. Ihr könnt aber auch die Treppe nach unten nehmen und dort nach Hinweisen suchen, wenn ihr noch nicht dort wart.

Um zur Polizei zu gehen, lest bei Nummer 29 weiter.

Um den Weg nach Hause einzuschlagen, geht zu 44.

Um die Treppe nach unten zu nehmen, geht zu Nummer 40.

51

Ihr wollt das schöne Wetter nutzen, um ins Schwimmbad zu gehen. Die Ermittlungen könnt ihr auch noch morgen weiterführen. Ihr habt einen tollen Tag und viel Spaß. Im Schwimmbad genießt ihr die Sonne, das Wasser und das Eis, das ihr euch kauft. Dadurch habt ihr den Fall völlig vergessen. Ihr werdet erst wieder daran erinnert, als euch eure Mama am nächsten Morgen erzählt, dass die Täter von der Polizei überführt und geschnappt wurden. Damit ist der Fall für euch beendet.

52

Ihr denkt euch einen Plan aus, um die Bande zu überlisten und einen von eurer Gruppe aus der Gefangenschaft zu befreien, damit dieser die Polizei verständigen kann.



Damit der Plan funktioniert, muss alles perfekt passen. Legt eine Intelligenzprobe ab. Wählt jemanden aus eurer Gruppe aus, der auf Intelligenz würfeln soll.

**Macht bei Erfolg bei Nummer 83 weiter.
Habt ihr keinen Erfolg, geht zu Nummer 84.**

53

Ihr geht rechts ums Museum herum. Ihr schaut euch um, seht aber nichts Auffälliges. Ihr wollt schon wieder umkehren, doch dann bemerkt ihr unter einem Busch einen Umschlag, der auf dem Boden liegt. Ihr öffnet diesen neugierig. Es handelt sich um eine verschlüsselte Polizeiakte zu dem Fall. Nun



müsst ihr versuchen, den Code zu knacken, um die Akte selbst öffnen und lesen zu können. Dazu müsst ihr eine Intelligenzprobe ablegen. Würfelt auf Intelligenz. Entscheidet euch für einen Spieler, der würfelt.

**Wenn ihr Erfolg habt, lest bei Nummer 67 weiter.
Wenn ihr keinen Erfolg habt, macht bei Nummer 36 weiter.**

54

Endlich Zuhause! Heute war ein aufregender Tag. Ihr seid hundemüde. Es ist viel passiert und ihr seid an einem neuen spannenden Fall dran. Trotzdem lässt euch das klebrige Zeug nicht in Ruhe.

Wollt ihr lieber schlafen gehen oder schauen, ob das Internet euch hier weiterhelfen kann?

Um schlafen zu gehen, macht weiter bei Nummer 56.

Wenn ihr Internetrecherchen anstellen möchtet, geht zu Nummer 25.

55

Ihr folgt der Spur weiter. Ihr seid jetzt mitten im Wald und entdeckt plötzlich, dass die Spur eine Biegung macht und wieder aus dem Wald hinausführt. Ihr folgt ihr weiterhin und kommt an eine alte und verlassene Lagerhalle. Doch bevor ihr euch genauer umsehen könnt, hört ihr Stimmen. Ihr versteckt euch hinter einem Stapel Paletten, um nicht entdeckt zu werden. Ihr beobachtet zwei Jungs, die aussehen wie Brüder und die in der Lagerhalle verschwinden. Wollt ihr weiter von außen beobachten, was passiert und ob noch jemand dazu kommt, oder wollt ihr warten und die Halle betreten, wenn sich nichts tut?

**Wenn ihr die ganze Sache nur beobachten wollt,
macht bei Nummer 18 weiter.**

**Wenn ihr abwarten und dann in die Halle hineingehen wollt,
lest bei Nummer 81 weiter.**

56

Ihr fallt erschöpft ins Bett und schlaft direkt ein.

Lest bei Nummer 22 weiter.

57

Ihr wollt den Hinweisen nachgehen. Dazu wäre es schlau, die Polizei zu fragen, ob es stimmt, was Herr Kurtsch euch erzählt hat. Ihr geht also zur Polizei,

um die Hinweise bestätigen zu lassen, die ihr von Herrn Kurtsch bekommen habt.

Von einer Polizistin erfahrt ihr zusätzlich, dass der oder die Täter viele Spuren hinterließen, als sie das Schwert gestohlen haben. Ihr bedankt euch und verabschiedet euch von ihr.

Nun kommt einer aus eurer Gruppe auf die Idee, ins Museum zu gehen, um sich dort die Spuren einmal genauer anzuschauen. Wollt ihr ins Museum gehen?

Wenn ja, macht bei Nummer 37 weiter.

Wenn ihr nicht ins Museum gehen wollt, geht zu Nummer 1.

58

Überlegt euch, was ihr den Tätern sagen wollt. Ihr könntet hoch pokern und erzählen, ein Gruppenmitglied habe sich draußen versteckt, für den Fall, dass etwas passiert. Und dieses Gruppenmitglied hätte einen Beweis dabei, der Lennart belastet und werde bald die Polizei verständigen, wenn die Freunde nicht wieder auftauchen.

Das wäre eine Lüge, denn alle aus der Gruppe sind ja mit eingesperrt. Ihr findet trotzdem, dass das die beste Lösung ist und erzählt den Tätern genau das.



Ihr schlagt den Erpressern vor, sich selbst der Polizei zu stellen, um die Strafe noch etwas zu mildern.

Würfelt auf Umgang. Hier dürfen wieder alle würfeln und mindestens zwei Drittel aus eurer Gruppe müssen Erfolg haben.

Habt ihr Erfolg, macht bei 76 weiter.

Wenn ihr es nicht schafft, geht zu Nummer 42.

59

Die Polizistin ist leider gerade zu beschäftigt und hat keine Zeit für euch und eure Fragen. Doch das ist nicht schlimm und bringt euch nicht aus der Ruhe. Ihr kennt es schon von früheren Ermittlungen, dass ihr von Erwachsenen nicht ernst genommen werdet. Einer von euch kommt auf die Idee, im Museum direkt nach Spuren zu suchen. Wollt ihr ins Museum gehen?

Wenn ja, macht bei Nummer 37 weiter.

Wenn ihr nicht ins Museum gehen wollt, geht zu Nummer 1.

60

Ihr schafft es nicht, die Truhe zu öffnen. Enttäuscht sucht ihr den Dachboden weiter ab, findet aber sonst nichts Interessantes. Ihr geht wieder zurück auf den Boden und schiebt die Leiter wieder dahin, wo sie auch vorher gestanden hat. Lauscht ihr dem Gespräch oder klopft ihr an die Tür?

Wenn ihr das Gespräch belauschen wollt, geht zu Nummer 39.

Wollt ihr lieber an die Tür klopfen, begeht euch zu Nummer 70.

61

Ihr schafft es nicht, euch festzuhalten und rutscht vom Fensterbrett ab. Ihr landet wieder im Gras. Schade. Gebt einen Bandenpunkt ab. Nun müsst ihr euch entscheiden, ob ihr wieder nach Hause gehen wollt oder ob ihr die Option nehmt, mit dem Wachmann zu reden.



Wenn ihr nach Hause gehen wollt, macht bei Nummer 5 weiter.

Wenn ihr mit dem Wachmann reden wollt, geht zu Nummer 23.

Ihr entscheidet euch dazu, Lennard und Luise zu folgen. Doch Lennard ist in ein Gespräch mit dem Trainer vertieft. Luise sieht euch und kommt fröhlich auf euch zu. Dieses Mal fällt euch keine Ausrede ein, um sie abzuwimmeln. Also fangt ihr ein Gespräch mit ihr an. Luise schwärmt euch von Lennard vor, der so ein toller Handballer ist. Sie selbst spielt Tennis. Lennards bester Freund Marco, der am Sonntag geheiratet hat, und dessen Trauzeuge Lennard sein durfte, der spielt auch Handball. Nur leider wohnt dieser zu weit weg, weswegen sie nicht im selben Verein spielen.

Ihr hört Luise aufmerksam zu, bis diese von Lennard gerufen wird. Ihr verabschiedet euch von Luise und setzt euch noch einmal auf die Tribüne, um zu überlegen, wie es jetzt weitergeht. Eins ist klar: Luises Bruder war am Sonntag auf der Hochzeit von seinem besten Freund Marco, deswegen kann er nicht der Einbrecher und Dieb des Schwertes gewesen sein.

Ihr entdeckt den anderen Lennart, als er aus der Umkleide kommt und zu seinem Fahrrad geht.

Wollt ihr ihm folgen oder den Rest des Tages entspannen und ins nahe gelegene Schwimmbad fahren?

Um Lennart zu folgen, geht zu Nummer 31.

Um ins Schwimmbad zu fahren, macht bei 51 weiter.

Ihr entscheidet euch dafür, rechts um das Gebäude zu gehen. Am Ende des Weges entdeckt ihr eine Tür. Wenn ihr nah genug an die Tür geht, könnt ihr Stimmen hören. Ihr belauscht eine angeregte Diskussion. Es scheinen vier oder fünf verschiedene Stimmen zu sein. Alle männlich. Es geht um das Schwert und einen Erpresserbrief. Einer der Jungen sagt immer wieder, dass es keine gute Idee war, Herrn Tosca zu erpressen, doch die anderen diskutieren einfach weiter, wie sie am besten an das Geld herankommen können.

Ihr habt genug gehört. Jetzt seid ihr euch sicher: Ihr habt die Täter gefunden. Ihr überlegt, wie ihr weiter vorgeht. Dann entdeckt ihr einen Stapel Bretter

und Paletten und kommt auf die Idee, das Versteck der Bande zu versperren. So sind sie eingesperrt und kommen nicht mehr raus. Doch ihr könnt auch abwarten und in die Halle hineingehen, wenn nichts mehr los ist hier. Was wollt ihr machen?

Wenn ihr das Versteck der Bande verriegeln wollt, damit die bösen Jungs nicht mehr hinauskommen, geht zu Nummer 88.

Wenn ihr abwarten und in die Halle hineingehen wollt, geht zu Nummer 21.

64

Ihr seid beim Handballtraining der Herrenmannschaft angekommen und setzt euch still auf die Tribüne. Noch hat das Training nicht angefangen. Nach und nach trudeln die Spieler ein, ohne euch zu bemerken. Bald kommt auch die Nummer 11, die groß unter der Ziffer den Namen Lennard (mit d) stehen hat. Der Spieler wird von einem kleinen Mädchen begleitet. Ihr beobachtet die beiden. Das Mädchen hat ein Tennisoutfit an, als würde es gerade ebenfalls vom Training kommen. Die beiden verabschieden sich. Ihr hört, wie Lennard sie Luise nennt. Luise setzt sich auf die Tribüne, in eure Nähe, während Lennard auf das Spielfeld springt, um seine Kumpels zu begrüßen.

Bald darauf beginnt auch das Training. Die Spieler dürfen erst einmal einige Runden um das Feld rennen, danach geht es mit ein paar Würfeln auf das Tor weiter, damit auch der Torwart aufgewärmt wird.

Lennard mit der Nummer 11 spielt gut. Durch seine Größe kann er einfach über das Feld schauen und das Geschehen im Auge behalten. Er wirft einen anderen großen Spieler beinahe um, als er auf das Tor zurennt, aber nicht nach vorne schaut. Das führt zu einem Zusammenstoß. Es ist die Nummer 5, ein anderer Lennart (aber mit t geschrieben). Der Lennart mit der Nummer 5 war euch bisher gar nicht aufgefallen, weil er sich eher im Hintergrund hält. Jedoch fällt euch jetzt auf, dass er jeden Ball, den er in die Hände bekommt, auch aus einiger Entfernung sicher ins Tor setzt.

Während ihr das Spielgeschehen weiter beobachtet, merkt ihr, dass Luise euch anstarrt. Dann steht sie auf und kommt auf euch zu. Wollt ihr mit ihr reden oder wollt ihr sie abwimmeln?

**Um sie abzuwimmeln, lest bei Nummer 16 weiter.
Um mit ihr zu reden, begeht euch zu Nummer 20.**

65

Euch fällt auf, dass die lilafarbenen Papierschnipsel, aus denen der Brief zusammengeklebt wurde, dieselbe Farbe haben wie der Stofffetzen, den ihr im Museum gefunden habt. Das ist ein weiteres Indiz für den örtlichen Sportverein, der Erpresser scheint dort sehr aktiv zu sein oder Freunde zu haben, die dort sind, wenn er sogar das vereinseigene Sportmagazin bekommt. Ihr beschließt, dem Verein einen Besuch abzustatten.

Geht zu Nummer 30.

66

Ihr müsst euch den Erpresserbrief gar nicht lange anschauen, um zu wissen, wo ihr als Nächstes hingehen solltet. Die Farben der Papierschnipsel sind Lila und Grün. Gerade das Lila kommt euch sehr bekannt vor. Der Stofffetzen, den ihr im Museum gefunden habt, hatte genau dieselbe Farbe. Außerdem entdeckt ihr auf der Rückseite der Schnipsel Bilder von verschiedenen Sportarten und Sportlern, was euren Verdacht bestätigt. Einer der Spieler auf den Schnipseln ist der euch bekannte Hannes Megerta. Ihr wisst, in welchem Verein Hannes trainiert und brecht sofort dorthin auf, um diesen Hinweis weiter zu verfolgen.

Lest bei Nummer 30 weiter.

67

Ihr habt es geschafft, die Polizeiakte zu öffnen. Ihr erfahrt, dass es einen Einbruch im Museum gab, bei dem ein wertvolles Schwert gestohlen wurde. Der oder die Einbrecher haben viele Spuren hinterlassen. Das sind viele Infos. Ihr schließt die Akte wieder und legt sie an die Stelle, an der ihr sie gefunden habt.

Einer von euch kommt auf die Idee, ins Museum zu gehen, um sich die Spuren dort anzuschauen.

Wollt ihr ins Museum gehen?

Wenn ja, macht bei Nummer 37 weiter.

Wenn ihr nicht ins Museum gehen wollt, geht zu Nummer 1.

68

Ihr fahrt zum Museum. Dort trifft ihr den Museumsbesitzer Herrn Tosca und erzählt ihm, wie ihr von seiner Lage erfahren habt, und dass ihr euch für den Drohbrief interessiert. Er berichtet euch bereitwillig von dem Brief, der aus lila und grünen Zeitungsschnipseln zusammengeklebt wurde. Die Erpresser fordern 100.000 € für das Schwert, das gestohlen wurde.

Herr Tosca lädt euch auf eine Limonade ins Museumsbüro ein, wo ihr euch den Brief anschauen könnt. Ihr sagt natürlich nicht Nein zu dem Angebot.

Macht bei 65 weiter, wenn ihr den Stoffetzen gefunden habt.

Wenn ihr das Harz gefunden habt, geht zu Nummer 28.

Wenn ihr beides gefunden habt, schaut bei 66 nach.

69

Ihr schaut euch die Bäume genauer an. Mit einem scharfen Gegenstand wurde Rinde von den Bäumen entfernt. Auch weiter im Wald drinnen gibt es immer wieder Bäume, die diese Spuren aufweisen. Etwas weiter im Wald

entdeckt ihr in einem der Sträucher ein weggeschmissenes Magazin. Ihr hebt es auf und schaut es euch genauer an. Es handelt sich um ein Magazin des örtlichen Sportvereins. Einige Seiten sind herausgerissen, von anderen sind nur noch Fetzen übrig, wieder andere sind komplett zerfleddert. Es sieht so aus, als habe jemand Buchstaben oder Wörter aus den Texten ausgeschnitten. Ihr könnt jetzt zu diesem genannten Sportverein gehen oder ihr folgt der Holzspur weiter.

**Wenn ihr zum Sportverein gehen wollt, macht weiter bei Nummer 30.
Um der Holzspur zu folgen, geht zu Nummer 55.**

70

Ihr klopft an die Tür der Kneipe. Eine streng dreinschauende Frau, anscheinend die Wirtin, öffnet euch die Tür. Ihr fragt sie höflich, ob sie euch einige Fragen zur Herrenmannschaft der Handballer beantworten kann. Sie bringt euch zum Trainer, damit dieser auf eure Fragen reagieren kann.

Ihr wollt wissen, ob ihm etwas Ungewöhnliches an einem seiner Spieler aufgefallen ist. Der Trainer erzählt, dass Lennart/Lennard beim gestrigen Spiel komplett unkonzentriert und total übermüdet war. Außerdem war seine Trainingshose zerrissen, was der Trainer vor der anderen Mannschaft total peinlich fand. Dabei ist Lennart/Lennard doch sonst der Spitzenspieler der Mannschaft.

Entweder ihr versucht, noch etwas nachzuhaken oder ihr entscheidet euch dafür, dass diese Informationen euch reichen und ihr nach Hinweisen zu Lennart/Lennard suchen wollt. Oder wollt ihr kurz Pause machen und in der Kneipe eine Cola trinken?

**Geht zur 34, wenn ihr beim Trainer nachhaken wollt.
Wenn ihr im Vereinsheim nach Hinweisen suchen wollt,
macht bei 45 weiter.
Und wenn ihr eine Cola trinken wollt, geht zur 32.**

71

Ihr traut euch nicht, über den Graben zu springen und sucht euch einen Weg um den Graben herum. Durch die längere Strecke seid ihr erschöpft, als ihr auf der anderen Seite des Grabens ankommt. Ihr verliert einen Bandenpunkt. Doch zum Glück entdeckt ihr Lennart, der kurz eine Pause gemacht hat, um sich etwas zu trinken zu kaufen. Ihr nehmt die Verfolgung wieder auf und kommt zu einer alten und verlassenen Lagerhalle, in der Lennart verschwindet. Könnte das der Ort sein, an dem das Schwert versteckt ist? Ihr bleibt ratlos vor dem Gelände stehen und schaut euch um. Wenn ihr nach rechts schaut, seht ihr einen kleinen Weg, der um die Ecke führt, auf das Gelände der Lagerhalle. Links herum sieht man nicht viel vom Gelände der Lagerhalle, da es von einer Hecke abgegrenzt ist. Jedoch gibt es eine Lücke in der Hecke, durch die ihr auf das Gelände gelangen könntet.



Was wollt ihr tun? Wollt ihr dem Weg folgen und rechts herum gehen oder wollt ihr links durch die Hecke auf das Gelände kommen? Oder wollt ihr gleich die Polizei rufen? Oder wollt ihr abwarten und hineingehen, wenn die Luft rein ist?

Wenn ihr die Polizei rufen wollt, geht zu Nummer 78.

Wenn ihr links herum durch die Hecke auf das Gelände gehen wollt, lest bei Nummer 26 weiter.

Für den Weg rechts ums Gebäude herum nehmt die 63.

Um zu warten und dann in das Gebäude hineinzugehen, macht bei der Ziffer 21 weiter.

72

Ihr späht durch das Fenster. Da sitzen fünf junge Männer an einem Tisch. Ihr erkennt Lennart, doch bevor ihr mehr sehen könnt, schaut einer der Jungs nach oben und entdeckt euch. Ehe ihr euch verseht, seid ihr von der Gruppe umzingelt und werdet in einen kleinen Raum eingesperrt. Als ihr versucht, euch zu befreien, ist die Tür verriegelt und das Fenster lässt sich nicht öffnen. In dem Raum befindet sich auch nichts, womit man das Fenster einschlagen

könnte. Ihr seid eingesperrt. Verzweifelt setzt ihr euch auf den nackten Boden.

Vielleicht kann man ja versuchen, mit den Tätern vernünftig zu reden, oder sich einen Plan ausdenken, um sie zu überlisten?

Wenn ihr die Täter überlisten wollt, geht zu Nummer 82.

Wenn ihr versuchen wollt, mit ihnen zu reden, geht zu Nummer 58.

73

Ihr schaut euch die Fotos genauer an. Es sind Bilder von bekannten Sportlern, die aus diesem Verein kommen und Mannschaftsfotos. Ihr sucht das Bild der Herrenmannschaft im Handball und schaut es euch genau an. Ihr habt Glück. Unter dem Bild stehen die Namen der Spieler. Die Nummer 11 heißt Lennard (mit d geschrieben). Doch leider gibt es noch einen anderen Lennart (der mit t geschrieben wird), der die Nummer 5 trägt. Immerhin seid ihr hiermit schon etwas weiter gekommen.

Wollt ihr euch noch die Pokale anschauen, wenn ihr dort noch nicht wart, oder möchtet ihr euch das Training der Handballmannschaft angucken?

Um die Pokale anzuschauen, macht bei 3 weiter.

Wenn ihr zum Training wollt, geht zu Nummer 64.

74

Endlich Zuhause! Heute war ein aufregender Tag. Ihr seid hundemüde. Es ist viel passiert und ihr seid an einem spannenden Fall dran. Trotzdem lässt euch dieser Stoffetzen nicht in Ruhe. Wollt ihr schlafen gehen oder schauen, ob das Internet euch weiterhelfen kann?

Zum Schlafen geht zu Nummer 56.

Für eine Internetrecherche blättert zurück zu Nummer 8.

75

Mit vereinten Kräften und viel Geduld gibt die Kiste endlich nach und lässt sich öffnen. Ihr holt heraus, was ihr gefunden habt. In der Kiste ist nichts drin außer einer zurückgelegten Hockeyausrüstung. Bitter enttäuscht packt ihr die Schläger wieder in die Kiste und macht diese zu. Nun geht ihr wieder zurück. Ihr müsst euch für einen anderen Weg entscheiden. Entweder ihr lauscht dem Gespräch oder ihr klopft an die Tür.

**Wenn ihr das Gespräch belauschen wollt, geht zu Nummer 39.
Wollt ihr lieber an die Tür klopfen, dann macht euch auf den Weg zu Nummer 70.**

76

Ihr schafft es wirklich, die Täter zum Nachdenken zu bringen. Nur ein großer Kerl will nicht mit sich reden lassen, doch auch er wird irgendwann von der Meinung der Gruppe mitgezogen. Die Täter entscheiden sich, sich selbst der Polizei zu stellen. Sie rufen die Polizei an und nennen ihren Standort.

Es stellt sich heraus, dass alles mit einer Mutprobe anfang und Lennart das Schwert stehlen sollte, um Mitglied bei einer Clique von vier anderen jungen Männern zu werden. Nachdem das Schwert gestohlen wurde, kamen die anderen Gruppenmitglieder auf die Idee, mit dem Schwert Lösegeld zu erpressen. Lennart war zwar dagegen, wurde jedoch von der Mehrheit überstimmt und war damit machtlos. Er wollte auch nicht gleich seinen hart erarbeiteten Platz in der Gruppe wieder verlieren.

Nachdem ihr Lob für eure Arbeit und ein bisschen Ärger von Josh Hubert für eure Naivität bekommen habt, lädt er euch zur Feier des Tages auf ein Eis ein. Ihr genießt den Trubel und euer Eis und seid glücklich über den neuen abgeschlossenen Fall.

77



Ihr hämmert gegen die Tür, um euren Plan durchzuführen. Doch die Jungs durchschauen euch und fallen nicht auf eure List hinein. Pech gehabt! Ihr verliert einen Bandenpunkt.

Ihr versucht nun zumindest mit den Tätern zu reden. Ihr überlegt, was ihr den Tätern sagen könntet. Ihr erzählt ihnen, wie viele Hinweise die Polizei im Museum gefunden hat. Außerdem weißt ihr die Jungs darauf hin, dass die Polizei sicher nicht mehr weit ist – wenn sogar ihr die Bande schon gefunden habt. Der Gruppe dämmert langsam, in was sie sich da reingeritten haben. Auch wenn der Anführer nicht begeistert scheint, entscheiden die anderen, sich lieber bei der Polizei zu melden, um einer größeren Strafe zu entgehen. Sie rufen die Polizei an und kurze Zeit später steht die Polizei vor der Lagerhalle.

Die Täter stellen sich selbst. Es stellt sich heraus, dass alles mit einer Mutprobe anfang und Lennart das Schwert stehlen sollte, um Mitglied bei einer Clique von vier anderen jungen Männern zu werden. Nachdem das Schwert gestohlen wurde, kamen die anderen Gruppenmitglieder auf die Idee, mit dem Schwert Lösegeld zu erpressen. Lennart war zwar dagegen, wurde jedoch von der Mehrheit überstimmt und war damit machtlos. Er wollte auch nicht gleich seinen hart erarbeiteten Platz in der Gruppe wieder verlieren.

Nachdem ihr Lob für eure Arbeit und ein bisschen Ärger von Hauptkommissar Josh Hubert für eure Naivität bekommen habt, lädt er euch zur Feier des Tages auf ein Eis ein. Ihr genießt den Trubel und euer Eis und seid glücklich über den neuen abgeschlossenen Fall.

78

Euch ist die Situation zu riskant, um auf eigene Faust zu handeln und ihr ruft die Polizei. Die Polizei stürmt das Gebäude und kann die Täter festnehmen. Es stellt sich heraus, dass alles mit einer Mutprobe anfang und Lennart das Schwert stehlen sollte, um Mitglied bei einer Clique von vier anderen jungen Männern zu werden. Nachdem das Schwert gestohlen wurde, kamen die anderen Gruppenmitglieder auf die Idee, mit dem Schwert Lösegeld zu erpres-

sen. Lennart war zwar dagegen, wurde jedoch von der Mehrheit überstimmt und war damit machtlos. Er wollte auch nicht gleich seinen hart erarbeiteten Platz in der Gruppe wieder verlieren.

Hauptkommissar Josh Hubert ist stolz auf euch und lädt euch auf ein Eis ein. Das nehmt ihr natürlich dankend an.

Ihr seid froh, dass der Fall jetzt abgeschlossen ist. Es war ein spannender Tag und ihr beschließt, jetzt noch den Rest des Tages ins Schwimmbad zu fahren.

79

Mit vereinten Kräften schafft ihr es, die Paletten vor die Türen der Lagerhalle zu befördern und die Täter einzusperren. Ihr ruft die Polizei, welche die Halle stürmt und die Täter festnimmt. Es stellt sich heraus, dass alles mit einer Mutprobe anfang und Lennart das Schwert stehlen sollte, um Mitglied bei einer Clique von vier anderen jungen Männern zu werden. Nachdem das Schwert gestohlen wurde, kamen die anderen Gruppenmitglieder auf die Idee, mit dem Schwert Lösegeld zu erpressen. Lennart war zwar dagegen, wurde jedoch von der Mehrheit überstimmt und war damit machtlos. Er wollte auch nicht gleich seinen hart erarbeiteten Platz in der Gruppe wieder verlieren.

Die Polizei ist stolz auf eure Arbeit und ihr werdet zur Feier des Tages von Hauptkommissar Josh Hubert zum Eis eingeladen. Ihr genießt den Trubel und euer Eis und seid glücklich über den neuen abgeschlossenen Fall.

80

Gemeinsam stellt ihr die Leiter unter das Dachfenster, durch das ihr auf den Dachboden gelangen könnt. Nachdem ihr alle hinaufgeklettert seid, schaut ihr euch um. Hier ist es aber staubig. Und überall sind Spinnenweben. Ihr müsst aufpassen, nicht zu niesen und euch damit selbst zu verraten. Ihr untersucht die Ecken. Plötzlich entdeckt ihr eine alte Truhe. Die sieht vielversprechend aus! Leider bekommt ihr sie nicht auf.



Legt eine Probe auf Stärke ab und bestimmt eine Person, die würfelt.

**Habt ihr Erfolg, geht zu Nummer 75.
Wenn ihr Pech habt, macht bei 60 weiter.**

81

Ihr beschließt, zu warten und zu beobachten, was passiert. Doch nach einiger Zeit hat sich immer noch nichts getan, weswegen ihr die Lagerhalle betretet. Vorher positioniert ihr einen eurer Spieler vor der Halle. Der soll sich verstecken und warten, für den Fall, dass etwas passiert. Lost diesen Spieler aus, indem ihr die Zahlen 1 bis 6 zwischen euch verteilt und würfelt, auf welchen Spieler die Wahl trifft. Wird eine Zahl gewürfelt, die nicht verteilt wurde, dürft ihr euch frei entscheiden. Ihr vereinbart, dass der draußen wartende Spieler die Polizei rufen soll, wenn ihr nach einer halben Stunde nicht wieder aus der Halle raus seid!

Dann geht der Rest eurer Gruppe in die Halle. Doch ihr habt unterschätzt, wie sehr euer Gerede von den leeren Wänden widerhallt und so seid ihr zu laut. Eine Schar junger Männer kommt auf euch zugestürmt und sperrt euch in einen kleinen Raum. Als ihr versucht, euch zu befreien, ist die Tür verriegelt und das Fenster lässt sich nicht öffnen. In dem Raum befindet sich auch nichts, womit man das Fenster einschlagen könnte. Ihr seid eingesperrt. Verzweifelt setzt ihr euch auf den nackten Boden.

Vielleicht kann man ja mit den Tätern vernünftig reden oder versuchen, sie zu überlisten?

**Wenn ihr mit den Tätern reden wollt, macht bei Nummer 7 weiter.
Wenn ihr sie überlisten wollt, geht zu Nummer 52.**

82

Ihr denkt euch einen Plan aus, um die Bande zu überlisten und einen von

eurer Gruppe aus der Gefangenschaft zu befreien, damit dieser die Polizei verständigen kann.



Damit der Plan funktioniert, muss alles perfekt passen. Legt eine Intelligenzprobe ab. Wählt dafür jemanden aus, der auf Intelligenz würfelt.

**Macht bei Erfolg bei Nummer 12 weiter.
Habt ihr keinen Erfolg, geht zu Nummer 77.**

83

Es klappt. Lost einen Spieler, der den Plan durchführen soll. Verteilt die Zahlen 1 bis 6 unter euren Spielern auf, so dass jeder eine Zahl bekommt. Würfelt dann. Der Spieler mit der gewürfelten Zahl darf den Plan durchführen. Wird eine Zahl gewürfelt, die nicht verteilt wurde, dürft ihr euch einen Spieler aussuchen.

Ihr hämmert gegen die Tür und ruft, dass (Name des Spielers) ganz dringend aufs Klo muss. Zum Glück hören euch die Jungs und begleiten (Name) zum Klo. Natürlich wird die Toilettentür bewacht, damit (Name) nicht abhauen kann. Euer Plan war aber nicht die Tür, sondern das Fenster. Ihr hofft darauf, dass dieses Klo ein Fenster besitzt. Ihr habt Glück, doch das Fenster ist sehr klein. Es wird schwer, da durch zu kommen. Doch euer Spieler strengt sich an und schafft es gerade so, sich durch das Fenster zu quetschen. Jetzt kommt es darauf an, schnell zu sein, bevor bemerkt wird, dass das Klo leer ist. (Name) rennt zur Polizei und erzählt dort grob, was passiert ist. Hauptkommissar Josh Hubert fährt sofort mit ein paar Kollegen zur Lagerhalle. (Name des Spielers) weigert sich, auf der Wache zu bleiben und will ihn begleiten.

Die Polizei stürmt die Halle, rettet eure Gruppe und kann die Täter festnehmen. Es stellt sich heraus, dass alles mit einer Mutprobe anfang und ein Handballer namens Lennart das Schwert stehlen sollte, um Mitglied bei einer Clique von vier anderen jungen Männern zu werden. Nachdem das Schwert gestohlen wurde, kamen die anderen Gruppenmitglieder auf die Idee, mit dem Schwert Lösegeld zu erpressen. Lennart war zwar dagegen, wurde jedoch von der

Mehrheit überstimmt und war damit machtlos. Er wollte auch nicht gleich seinen hart erarbeiteten Platz in der Gruppe wieder verlieren.

Nachdem ihr Lob für eure Arbeit und ein bisschen Ärger von Josh Hubert für eure Naivität bekommen habt, lädt er euch zur Feier des Tages auf ein Eis ein. Ihr genießt den Trubel und euer Eis und seid glücklich über den neuen abgeschlossenen Fall.

84



Ihr hämmert gegen die Tür, um euren Plan durchzuführen. Doch die Jungs durchschauen euch und fallen nicht auf eure List hinein. Pech gehabt! Ihr verliert einen Bandenpunkt.

Ihr versucht nun zumindest mit den Tätern zu reden. Ihr überlegt, was ihr den Tätern sagen könntet. Ihr erzählt ihnen davon, wie viel die Polizei an Hinweisen im Museum gefunden hat. Außerdem erklärt ihr ihnen, dass die Polizei sicher bereits auf dem Weg zur Lagerhalle ist, wenn sogar ihr die Bande gefunden habt. Den Jungs dämmert langsam, in was sie sich da reingewagt haben. Auch wenn der Anführer nicht begeistert scheint, entscheiden die anderen, sich lieber bei der Polizei zu melden, um einer größeren Strafe zu entgehen. Sie rufen die Polizei an und kurze Zeit später steht diese vor der Lagerhalle.

Als die Polizei da ist, geschieht alles genau so. Die Täter stellen sich selbst. Es stellt sich heraus, dass alles mit einer Mutprobe anfing und ein Handballer namens Lennart das Schwert stehlen sollte, um Mitglied bei einer Clique von vier anderen jungen Männern zu werden. Nachdem das Schwert gestohlen wurde, kamen die anderen Gruppenmitglieder auf die Idee, mit dem Schwert Lösegeld zu erpressen. Lennart war zwar dagegen, wurde jedoch von der Mehrheit überstimmt und war damit machtlos. Er wollte auch nicht gleich seinen hart erarbeiteten Platz in der Gruppe wieder verlieren.

Nachdem ihr Lob für eure Arbeit und ein bisschen Ärger von Hauptkommissar Josh Hubert für eure Naivität bekommen habt, lädt er euch zur Feier des Tages auf ein Eis ein. Ihr genießt den Trubel und euer Eis und seid glücklich über den neuen abgeschlossenen Fall.

85

Durch das Internet erfahrt ihr, dass das Lila des Stoffschnipsels die Vereinsfarbe des örtlichen Sportvereins ist. Ihr seht ein Bild, auf dem alle Handballer Trainingsanzüge mit Hosen in genau dieser Farbe tragen.

Ebenso hat auch das klebrige Zeug etwas mit Handball zu tun, wie das Internet euch beibringt. Denn hierbei handelt es sich um Harz, das Handballer benutzen, damit der Ball besser an ihren Händen haften bleibt. Das kann doch kein Zufall sein, oder?

Glücklich über eure erfolgreiche Recherche legt ihr euch erschöpft von dem anstrengenden Tag in eure Betten und schläft auch sofort ein.

Lest bei Nummer 22 weiter.

86

Geschafft! Nun schaut ihr durch das Fenster. Ihr seht, dass dort fünf junge Männer um einen Tisch sitzen. Einer von ihnen heißt Lennart, wie ihr den Buchstaben auf seinem Handball-Trikot entnehmen könnt. Zwei weitere sehen aus, als wären sie Brüder – beide tragen braune Locken und haben eine riesige Knollennase. Der Kleinste aus der Gruppe hat schulterlange rote Haare und trägt Jeans und ein schwarzes T-Shirt, das ihm etwas zu klein ist und seinen dicken Bauch betont. Der Letzte aus der Gruppe sieht eigentlich recht normal aus, hat jedoch sehr große, seitlich abstehende Ohren. Die Gruppe sieht aus, als wäre sie einem Zirkus entlaufen, da Lennart alle anderen mit seiner Größe um eineinhalb Köpfe überragt.

Die Jungs sind in eine angeregte Diskussion vertieft. Auf dem Tisch liegt das Schwert. Ihr haltet den Atem an und versteckt euch wieder, um nicht doch versehentlich entdeckt zu werden. Nun habt ihr die Täter.

Ihr überlegt, wie ihr weiter vorgeht. Dann entdeckt ihr einen Stapel Bretter und Paletten und kommt auf die Idee, das Versteck der Bande zu versperren. So sind sie eingesperrt und kommen nicht mehr raus.

Doch ihr könnt auch abwarten und in das Gebäude hineingehen, wenn die Luft rein ist.

Was wollt ihr machen?

**Wenn ihr das Versteck der Bande versperren wollt, damit sie nicht mehr raus kommen, geht zu Nummer 88.
Wenn ihr abwarten und in die Halle hineingehen wollt, geht zu Nummer 21.**

87

Ihr späht durch das Fenster. Da sitzen fünf junge Männer an einem Tisch. Ihr erkennt nur, dass auf dem Handball-Trikot des einen der Name Lennart steht. Bevor ihr mehr entdecken könnt, schaut einer der Jungs nach oben und sieht euch. Ehe ihr euch verseht, seid ihr von der Gruppe umzingelt und werdet in einen kleinen Raum eingesperrt. Als ihr versucht, euch zu befreien, ist die Tür verriegelt und das Fenster lässt sich nicht öffnen. In dem Raum befindet sich auch nichts, womit man das Fenster einschlagen könnte. Ihr seid eingesperrt. Verzweifelt setzt ihr euch auf den nackten Boden. Vielleicht kann man ja versuchen, mit den Tätern vernünftig zu reden oder sich einen Plan ausdenken, um sie zu überlisten?

**Wenn ihr die Täter überlisten wollt, geht zu Nummer 82.
Wenn ihr versuchen wollt, mit ihnen zu reden, geht zu Nummer 58.**

88

Ihr beschließt, das Versteck der Bande mit den Paletten und Brettern zu verriegeln, damit die bösen Jungs nicht mehr rauskommen. Doch die Paletten sind ganz schön schwer, ihr braucht viel Kraft. Würfelt auf Stärke. Alle müssen die Probe ablegen und zwei Drittel müssen es schaffen, damit ihr weiterkommt.



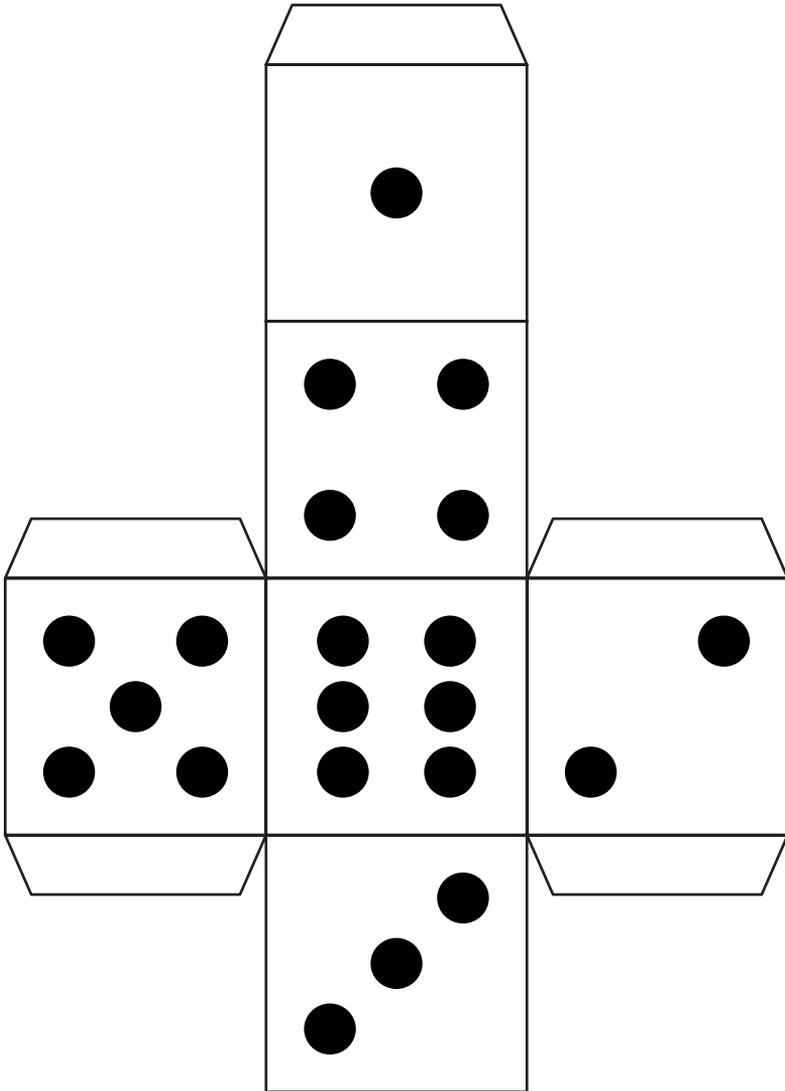
**Wenn ihr Erfolg habt, macht bei Nummer 79 weiter.
Wenn ihr es nicht schafft, geht zu Nummer 15.**

KOPIERVORLAGE BANDENPUNKTE



Auch zu finden im Downloadbereich zum Buch unter www.bornverlag.de

BASTELVORLAGE WÜRFEL



Auch zu finden im Downloadbereich zum Buch unter www.bornverlag.de

STUNDENENTWURF 1 - THEMA FREUNDSCHAFT

BEZUG ZUR DETEKTIVGESCHICHTE:

Lennart hat es endlich geschafft, ein Teil der Clique zu sein. Um zu dieser Gruppe zu gehören, ist er bereit, eine Mutprobe abzulegen und sogar etwas Verbotenes zu tun. Der Druck der Gruppe und der große Wunsch dazugehören, bringen ihn dazu, immer weiterzumachen, obwohl er es selbst gar nicht möchte. Aber ist das echte Freundschaft?

Jeder von uns sehnt sich danach, irgendwo dazuzugehören und oft wünschen wir uns, zu den Coolen gezählt zu werden. Aber nicht jede Freundschaft tut uns wirklich gut. Es gibt viele Freundschaften, die oberflächlich sind und schnell zerbrechen, wenn es schwierig wird oder wir nicht mehr cool oder mutig genug sind. Es gibt sogar Freundschaften, die uns schaden. Wir müssen lernen, diese Freundschaften von echten Freunden zu unterscheiden, auf die wir uns verlassen können, auch wenn es schwierig wird. Denn solche echten Freunde machen uns wirklich stark.

Diese Gruppenstunde soll deutlich machen, was echte Freundschaft ausmacht. Aber nicht immer ist es einfach, solche Freunde zu finden. Deshalb wollen wir Gott darum bitten, dass er uns solche Freunde zur Seite stellt.

1. SPIELE

Paarlauf

Material:

Gegenstände für einen Parcours, stabile Schnur oder Kreppband

Verknüpfung:

Freundschaft bedeutet, miteinander unterwegs zu sein, aufeinander zu achten und sich gegenseitig zu helfen.

Im Raum wird ein Parcours aus unterschiedlichen Gegenständen, wie Tischen und Stühlen, aufgebaut. Anschließend bilden die Kinder Zweier-teams. Jedes Team wird an jeweils einem Bein mit einem Stück Schnur oder Kreppband zusammengebunden oder -geklebt. Ein Mitarbeitender zeigt den Teams den genauen Weg durch den Parcours, indem er ihn einmal abläuft.

Anschließend startet das erste Team in den Parcours. Dabei geht es nicht um Geschwindigkeit, sondern darum, aufeinander zu achten und sich gegenseitig zu helfen.

Alternativ kann die Schwierigkeit erhöht werden, indem jeweils drei Kinder an den Beinen miteinander verbunden werden.

Vertrauensfall

Material:

Stuhl oder Tisch

Verknüpfung:

Freundschaft bedeutet, ich kann mich ganz auf den oder die anderen verlassen, auch wenn es ernst wird.

Aus der Gruppe wird ein freiwilliges Kind ausgewählt. Dieses Kind stellt sich mit dem Rücken zur Gruppe auf den Tisch. Der Rest der Gruppe (mind. 6 Personen) stellen sich in zwei Reihen vor dem Tisch auf, sodass sich eine Gasse bildet. Dann strecken alle ihre Arme in die Mitte und halten die Hände des Gegenübers fest. Die Paare sollten dabei so weit auseinander stehen, dass die Arme gestreckt sind.

Das Kind auf dem Tisch verschränkt die Arme vor der Brust und fragt die Gruppe, ob sie bereit ist. Wenn es die Zustimmung der Gruppe erhalten hat, lässt es sich rückwärts vom Tisch fallen und wird auf den Armen der Gruppe aufgefangen.

Anschließend kann durchgewechselt werden, allerdings gilt: Jeder darf, keiner muss!

Da es bei dieser Aktion um Vertrauen geht, sollten in diesem Moment keine Witze ö. ä. gemacht werden. Außerdem muss bei schwereren Personen darauf geachtet werden, dass ausreichend viele Personen zum Auffangen vorhanden sind.

Blindenführer

Material:

Augenbinden

Verknüpfung:

Freundschaft bedeutet, ich kann dem anderen ganz vertrauen.

Die Kinder bilden Zweierteams. Anschließend werden in jedem Team einem Kind die Augen verbunden. Nun wird das blinde Kind von seinem Partner frei durch den Raum gelotst. Dabei kann das blinde Kind Kommandos wie „schneller“ oder „langsamer“ äußern.

Die Aufgabe besteht darin, aufeinander zu achten und wahrzunehmen, was das blinde Kind braucht, um sich ganz auf den anderen verlassen zu können.

Nach 2-3 Minuten wird innerhalb der Zweierteams gewechselt.

2. BIBELLESEN

Lest gemeinsam die Geschichte von David und Jonathan aus 1. Samuel 18,1-4 und 1. Samuel 20.

3. ANDACHT

Material:

mehrere Fäden aus Wolle

Frage an die Kinder:

Hattet ihr schon mal ein richtig großes Problem? So, dass ihr wusstet, dass ihr das allein nicht schaffen könnt?

David hatte ein richtig großes Problem. Der König Saul war so wütend auf David, dass er ihn umbringen wollte. David hatte nichts Schlimmes gemacht, aber der König Saul wollte ihn loswerden. David war also in einer wirklich schwierigen Situation und er wusste, dass er Hilfe brauchte. Allein war David wie dieser dünne Faden (einen der Fäden zeigen), der ganz schnell zerreißt, wenn man daran zieht (den Faden zerreißen).

Wenn sich z. B. Eltern streiten oder andere in der Schule gemein zu einem sind, dann kann es sich auch bei uns so anfühlen, wie bei dieser Schnur, an der jemand zieht. Es strengt uns an und es kann schnell passieren, dass wir nicht durchhalten und wir uns so zerrissen fühlen, wie diese Schnur hier.

Doch David hatte einen Freund. Und als er selbst nicht mehr weiterwusste, hat er Jonathan um Hilfe gebeten. Denn er wusste, dass er sich auf Jonathan

verlassen kann. David war nicht allein, sondern er konnte Jonathan vertrauen und wusste, dass Jonathan zu ihm hält (eine zweite Schnur dazunehmen). Und das hat die beiden stark gemacht. Jonathan war bereit, für seinen Freund alles zu tun, um ihm zu helfen. Das Problem war immer noch da, Saul wollte David immer noch töten, aber jetzt waren sie zu zweit und konnten sich gegenseitig Mut machen (an der Schnur ziehen). Die Schnur kann immer noch reißen, aber sie hält schon mal viel mehr aus als eine allein. Aber es gab noch eine Sache, die in der Freundschaft von David und Jonathan besonders war. Denn zu dieser Freundschaft gehörte auch Gott. David und Jonathan haben darauf vertraut, dass Gott ihnen hilft und sie haben sich vor Gott versprochen, dass sie sich immer aufeinander verlassen können. Ganz egal, was auch passiert. David und Jonathan waren nicht allein, sondern Gott war mit dabei (dritten Faden dazunehmen). Und das hat sie erst richtig stark gemacht (alle drei Schnüre zusammenflechten). Und wenn man jetzt an dieser Schnur zieht, dann zerreißt sie nicht.

Und genauso ist es auch bei uns. Allein sind wir wie die dünne Schnur, die schnell zerreißt, aber wenn wir Freunde an unserer Seite haben, auf die wir uns verlassen können, dann macht uns das stark. Aber am allerstärksten sind wir, wenn Gott zu dieser Freundschaft dazugehört.

4. KREATIVES

Freundschaftsbänder

Material:

Wolle in verschiedenen Farben, Perlen

Als Freundschaftszeichen können sich die Kinder Freundschaftsbänder aus bunter Wolle flechten oder knüpfen. Viele kostenlose Anleitungen für das Knüpfen findet man im Internet. Nach Wunsch können die Bänder auch mit Perlen verziert werden.

Freundschaftstattoos

Material:

Klebetattoos

Anstelle von Freundschaftsbändern können sich die Kinder ein wieder abwaschbares Klebetattoo als Freundschaftszeichen aussuchen. Wie genau

die Tattoos aufgeklebt werden, kann der Anleitung der Klebetattoos entnommen werden.

5. GEBET

Merkvers

„Zwei haben es besser als einer allein, denn zusammen können sie mehr erreichen. Stürzt einer von ihnen, dann hilft der andere ihm wieder auf die Beine.“ Prediger 4,9-10a (Hfa)

Gebet

Material:

Wolle, Stifte, buntes Papier, Wäscheklammern

Im Raum wird mit Wolle eine Wäscheleine gespannt. Die Kinder schreiben ihre Gebete auf unterschiedliche Zettel und hängen sie anschließend an die Wäscheleine. Wenn alle Zettel aufgehängt wurden, spricht ein Mitarbeiter ein Abschlussgebet.

Folgende Kategorien können den Kindern helfen:

- Grünes Papier: Dank für einen Freund
- Blaues Papier: Bitte um einen Freund
- Oranges Papier: Bitte um Hilfe für einen Freund

6. GESPRÄCH INKL. FRAGEN

Material:

Wolle, leere Box z. B. von Papiertaschentüchern

Aus einer leeren Box hängen unterschiedliche Wollfäden. Am Ende jedes Fadens ist ein Papierstück mit einer Nummer befestigt, zu der eine Frage gehört. Die Kinder dürfen reihum einen Faden aus der Box ziehen und die Frage beantworten.

1. Welche Eigenschaften muss ein Freund haben?
2. Was machen echte Freunde, wenn es schwierig wird?
3. Ist es wichtig, wie viele Freunde man hat?
4. Was war an der Freundschaft von David und Jonathan besonders?

5. Wie hat sich Jonathan verhalten, als David Hilfe brauchte?
6. Was hat die Freundschaft von David und Jonathan richtig stark gemacht?
7. Wie hat sich die Clique verhalten, als Lennart erwischt wurde?
8. Waren die jungen Männer aus der Clique echte Freunde für Lennart?

7. SPECIAL

Freundschaftsbuch

Legt gemeinsam als Gruppe ein Freundschaftsbuch an, in das sich jedes Kind eintragen darf. So wird jedes Kind als Freund und Teil eurer Gruppe wertgeschätzt. Am besten macht ihr von jedem Kind ein Foto und klebt es ein.

Freundschafts-Bingo

Wie gut kennen sich die Kinder untereinander? Vielleicht gibt es ja Kinder mit gemeinsamen Interessen, die noch gar nichts davon wissen. Um das herauszufinden, kann euch das Freundschafts-Bingo helfen.

Die Kinder erhalten ein Bingo Raster mit unterschiedlichen Aussagen. Die Aufgabe besteht darin, zu jeder Frage ein Kind zu finden, auf das die Aussage zutrifft und den entsprechenden Namen in diesem Feld einzutragen. Auf dem Raster soll jeder Name mindestens einmal auftauchen. Gewonnen hat, wer das Bingo-Raster als erstes ausgefüllt hat.

Wenn ein Kind alle Felder ausgefüllt hat, könnt ihr als Gruppe alle Fragen durchgehen und die Kinder, auf die die Aussagen zutreffen, dürfen sich melden.

Beispiele für Fragen:

1. Meine Lieblingsfarbe ist Grün.
2. Ich male gern.
3. Ich habe zwei Geschwister.
4. Ich baue gerne mit Lego.
5. Meine Lieblingsfarbe ist Blau.
6. Ich spiele gern Fußball.
7. Ich mag Tiere.
8. Ich fahre gerne Fahrrad.
9. Ich lese gern.
10. ...

Beispiel Bingo-Raster

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

8. LIEDER ZUM THEMA

- Hier bin ich dabei! (EC-kids Song)
- Meinem Gott vertraue ich gerne
- Felsenfest und Stark
- Niemals geh' ich ohne dich (Ilka Mix)

Annkatriin Edler

Referentin für Kinder- und Jungschararbeit beim Deutschen EC-Verband,
Kassel

STUNDENENTWURF 2 – THEMA MUT

BEZUG ZUR DETEKTIVGESCHICHTE

Lennart hatte wenig Mut. Er hat zwar die Mutprobe bestanden und wurde Teil der Bande, wusste aber im Grunde, dass das, was er da getan hat, nicht richtig war. Er war außerdem dagegen, mit dem gestohlenen Schert nun auch noch Geld zu erpressen – aber da verließ ihn der Mut. Um dazu zu gehören, war er nicht mutig genug, seine Meinung lautstark zu äußern und zu sagen, dass das mit der Erpressung nicht richtig ist.

Da hatten die Kinder, die den Fall aufgelöst haben, schon mehr Mut. – Sie haben sich der Diebes- und Erpresserbande mutig in den Weg gestellt und konnten so den Fall aufklären.

Egal, ob Groß oder Klein, wir Menschen benötigen immer wieder Mut. Mut, unsere Meinung zu sagen. Mut, zu dem zu stehen, wovon wir wissen, dass es richtig ist. Mut, Dinge zu wagen und anzugehen. Diese Gruppenstunde soll Mut machen, in schwierigen Situationen auf Gott zu vertrauen und mit ihm zu rechnen! Gott kann uns den Mut schenken, den wir brauchen – also lasst uns ihn darum bitten, immer wieder neu!

1. SPIELE

Bodyguard

Material:

ein Schaumstoffball

In diesem Spiel geht es um den Mut, für jemanden da zu sein.

Es werden ein „Star“ und ein „Bodyguard“ bestimmt, der Rest der Gruppe sind die „Angreifer“. Der Star und der Bodyguard stellen sich in die Mitte und die Angreifer-Gruppe außen herum. Die Angreifer-Gruppe erhält einen Schaumstoffball, mit dem sie versucht, den Star abzuwerfen.

Die Aufgabe des Bodyguards ist es, den Ball abzublocken, bevor er den Star trifft. Wenn der Star getroffen wird, werden der Star und der Bodyguard neu bestimmt. Es geht darum, dass der Bodyguard für den Star da ist und Mut hat, die Ballangriffe abzuwehren und manchmal sogar dadurch selbst einzustecken.

Bevor das Spiel startet, kann der Mitarbeitende noch einmal darauf hinweisen, dass der Bodyguard für den Star sorgt und auf ihn aufpasst. Dadurch sollen die Kinder ein Gespür dafür bekommen, dass sie nicht alleine sind.

Wer hat Angst vorm großen Mann

Der Fänger ist der „Große Mann“ (Kind baut sich groß auf) und steht etwa 15 Meter von den anderen entfernt auf der gegenüberliegenden Seite eines Platzes oder Raumes. Wenn er ruft: „Wer hat Angst vorm Großen Mann?“, wird mit „Niemand!“ geantwortet. Als nächstes ruft er: „Und wenn er kommt?“, worauf die Gruppe mit „Dann laufen wir!“ reagiert. Die beiden Parteien rennen nun entgegengesetzt auf die andere Seite bis zur rettenden Wand bzw. Begrenzung. Der Fänger versucht dabei, so viele Kinder wie möglich durch Antippen zu fangen. Wer vom Großen Mann erwischt wurde, hilft ihm im nächsten Durchlauf beim Fangen. Der Letzte, der übrigbleibt, hat gewonnen und ist im nächsten Spiel der Fänger.

Je länger das Spiel dauert, desto mehr Mut müssen die noch freien Kinder aufbringen, loszulaufen und sich den Fängen der größer werdenden Gruppe zu stellen.

Das Hindernis

Welche Hindernisse hast du in deinem Leben? In diesem Warm Up werden die Kinder durch eine sich öffnende Mauer laufen. Die Gruppe bildet eine Gasse, bei der eine Hälfte auf der einen und die andere Hälfte auf der anderen Seite steht. Sie stehen sich gegenüber. Der Abstand zum Gegenüber sollte eine Armlänge betragen. Die Arme müssen so ausgesteckt werden, dass die Fingerspitzen sich leicht berühren. Ein Teilnehmender fängt nun an, mit Vollgas durch die Gasse zu laufen. Wenn der Teilnehmende einer anderen Person in der Gasse nahe ist, sollen die anderen, die nicht laufen, die Arme runternehmen, um den Läufer durchzulassen. Ist ein Lauf beendet, fängt ein anderes Kind mit dem nächsten Lauf an, bis alle einmal durchgelaufen sind.

Tipp:

Die Kinder können die Geschwindigkeit, mit der sie durch die Gasse laufen wollen, selbst wählen.

2. BIBELLESEN UND GEBET

Bibelstelle

Lest die Bibelstelle zur Geschichte von David gegen Goliath laut vor (1. Samuel 17).

Merkvers

„Ich habe dir doch gesagt, dass du stark und mutig sein sollst! Fürchte dich nicht und schreke vor nichts zurück! Denn der Herr, dein Gott, ist mit dir bei allem, was du unternimmst!“ (Jos 1,9 BB)

Singt das passende Lied: „Sei mutig und stark“ dazu und übt mit den Kindern die passenden Bewegungen dazu sein.

Steingebet

Material:

Steine, Kerze

Verteilt Steine, so dass jedes Kind einen Stein in der Hand hält. Nun ladet ihr ein, zu beten und bittet jedes Kind, das möchte, nach vorne zu kommen und den Stein in die Mitte zu einer Kerze zu legen. Jedes Kind, das möchte, kann laut oder leise Gott sagen, wo es sich oder anderen Mut wünscht, wo Gott etwas verändern soll.

3. ANDACHT „KARATE“

Material:

2 leere Getränkekisten, 1 dicker Filzstift, 1 Brett (etwa 20 x 30 cm)

Wichtig: Die Bretter sollten maximal 2 cm dick sein und aus Leimholz-Fichte bestehen.

Halte das Brett für alle sichtbar hoch! Frage die Kinder, wer den Mut hat, das durchzuhauen? Wenn sich jemand meldet, lass es die Person ausprobieren! Vermutlich schafft sie es nicht. Wenn doch, gratuliere ihr!

Frage nun die Kinder, wer glaubt, dass du es schaffst, das durchzuhauen? Schreibe auf das Brett „Goliath“ und erzähle den Kindern von einer Situation, vor der du Angst hattest, wo dir der Mut gefehlt hat.

Dann bitte Gott, dir Kraft zu geben und haue das Brett in der Mitte durch!

Für einen sauberen Durchschlag beachte folgendes:

Dazu werden die beiden Getränkeboxen umgedreht und das Brett dazwischen auf die Ränder der Boxen gelegt. Beim Handkantenschlag muss man sich auf den Fußboden unterhalb des Brettes konzentrieren und nicht auf das Brett selbst. Dann ist die Kraft beim Auftreffen der Handkante auf das Brett so hoch, dass der Durchbruch auch ungeübten „Schlägern“ gelingt. Achte auf die korrekte Holzwahl und Ausführung des Schlags, damit die symbolische Handlung auch wirklich gelingt.

Erkläre den Kindern, worauf ankommt. Nicht die eigene Kraft ist entscheidend, sondern der Fokus auf den Boden. Wenn wir wissen, dass es nicht um die Herausforderung oder das Problem „Goliath“ geht, können wir mit Gottes Hilfe die Kraft haben und den Mut entwickeln da durchzugehen.

4. KREATIVES

Mut-Ausweis

Die Kinder können einen persönlichen Mut-Ausweis gestalten, auf dem beispielsweise steht:

Mut-Ausweis (als Überschrift)

Die mutige Bella Beispiel oder Der mutige Max Mustermann bekommt den Mut-Ausweis verliehen!

Sei mutig und stark! – Fürchte dich nicht! – Denn Gott ist bei dir!

Punktbilder

Material:

Filzstifte, Papier

Jedes Kind malt ein Bild, das für das Kind Mut beschreibt. Das Besondere an diesem Bild, es soll ein Punktbild werden. Ein Bild, das nur aus vielen kleinen Punkten besteht. Wichtig: keine Striche verwenden, wirklich nur Punkte. Manchmal kommt es auf einen besonderen Punkt an: auf dich, der/ die mutig ist.

5. GESPRÄCH

Gummibärchenfragen

Material:

1 große Tüte „Katjes Vegi“ (für Kinder, die vegan essen oder einen muslimischen Hintergrund haben, sind diese Gummibärchen auch essbar)

Die Kinder dürfen sich jeder jeweils ein Gummibärchen aus der Tüte nehmen! Das Gummibärchen darf noch nicht gegessen werden! Je nach Farbe bekommt jedes Kind eine andere Frage gestellt.

WEISS:

Hättest du dich getraut, gegen den Riesen zu kämpfen? Was hättest du gemacht?

ROT:

Hat jemand schon mal für dich ganz mutig gehandelt? Was hat er gemacht?

ORANGE:

Woran kannst du erkennen, dass Gott stärker ist?

GELB:

In welchen Situationen wünschst du dir mehr Mut?

GRÜN:

Wen hast du schon mal ganz mutig beschützt?

Sortiere die anderen Farben vorher aus oder nutze eine der folgenden Fragen für evtl. andere Gummibärchenfarben:

- Wo hat zu dir schon mal jemand gesagt: „Dafür bist du noch zu klein!“, obwohl du dir das zugetraut hast?
- Gegen wen müsste man sich in deinem Umfeld mal auflehnen, aber dir fehlt der Mut dazu?

Mut-Plakat

Gott will uns Mut geben, da wo wir ihn brauchen. Gott ist immer bei uns, wie er bei David war. Wir dürfen mutig sein.

Schreibt: „Ich brauche Mut ...“ auf ein Plakat. Dann überlegt gemeinsam mit den Kindern Situationen, in denen man Mut braucht. Diese werden auf das Plakat geschrieben. Zum Schluss klebt ihr über „Ich brauche Mut ...“ einen Zettel mit „Gott gibt uns Mut ...“.

6. SPECIAL - MUTPROBEN

Würmer essen

Material:

gekochte kalte Spagetti

Die Kinder werden gefragt, wer sich traut, Würmer zu essen. Wer sich traut, bekommt die Augen verbunden und die Schüssel mit kalten Spaghetti hingestellt. Die anderen sehen, was es ist.

Nur der „Mutige“ denkt immer noch, er isst Würmer ...

Mut-Weg

Die Kinder sollen einzeln mit verbundenen Augen eine Strecke barfuß tastend zurückzulegen. Der Weg wird mit einem Seil am Boden oder auf Hüfthöhe zum Entlanghangeln markiert. Dabei gibt es unterschiedlichste „Stationen“:

- Matsch
- Holz
- kleine Steine
- große Steine
- feuchte Handtücher
- Wasser
- nasser Sand

Bei einer extremeren Version wären außerdem auch Spritzer mit der Wasserspritzpistole oder herunterhängende Stofffäden, umfallende Gegenstände oder Wind durch einen Ventilator etc. denkbar. Diese Elemente sollten jedoch behutsam und nicht massiv eingesetzt werden.

Zu Beginn des Weges wird dem Kind erklärt, dass ihm nichts passiert und Gott immer bei ihm ist. Das Seil steht symbolisch für Gott, der bei uns ist.

Pendeln

Material:

Tuch zum Augen verbinden

Alle stellen sich in einen Kreis, der so klein wie möglich sein soll. Alle stehen

also sehr dicht beieinander. Einer stellt sich in die Mitte, schließt die Augen und kreuzt die Arme vor der Brust (rechte Hand auf die linke Schulter, die linke auf die rechte Schulter). Eventuell kann man die Augen auch verbinden. Die andere fangen nun an, die Person in der Mitte vorsichtig in dem Kreis umherzupendeln. Die Person in der Mitte muss dabei immer mit beiden Füßen auf dem Boden stehen. Das Ziel der Gruppe ist es, dass das Kind in der Mitte an dem Platz stehen bleibt und nicht umkippt. Wichtig zu beachten und auch zu sagen ist, dass immer mindestens 2 Leute die Person auffangen. Einer alleine schafft das oft nicht. Zudem sollen nicht zwei kleine Kinder nebeneinanderstehen. Die können oft die Person in der Mitte nicht halten. Deshalb ist es gut, wenn die Kinder gut verteilt werden. Zur Not, wenn die Größenunterschiede zwischen den Kindern zu groß sind, besteht auch die Möglichkeit, dass zwei Mitarbeitende ein Kind alleine hin und her schaukeln.

Als Überleitung zum Thema ist es möglich zu sagen, dass wir uns manchmal alleine fühlen und wir das Gefühl haben, niemand steht uns bei. Dann benötigen wir Mut, um trotzdem aktiv zu werden.

7. PASSENDE LIEDER

- Sei ein lebendiger Fisch
- Sei mutig und stark
- Gott ist stark
- Adlersong (Du bist stark)
- Miteinander packen wirs
- Großer Bruder
- Ganz schön mutig
- Jesus, gib mir Mut

Ingo Müller,

Referent für Teenager und Team-EC beim Deutschen EC-Verband, Kassel

NOCH MEHR GUTES MATERIAL FÜR & MIT KINDER(N)



Thomas Seeger, Benjamin Kolodziej
David sticht. Mitstreiter gesucht
Biblische Personen spielend entdecken

Auf den Karten werden 52 biblische Personen vorgestellt und miteinander in Bezug gesetzt – vom bekannten David bis hin zum recht unbekannteren Eutyclus.

Verglichen werden können Bekanntheit, Beliebtheit und Heldenmut der Personen ebenso wie die zeitliche Einordnung bzw. die biblische Reichweite in Kapiteln.

Ein Spiel für Familien, Gemeinden, Kinder- & Jugendgruppen – spielbar von 7 bis mindestens 77 Jahren!

Kartenspiel, 55 vierfarbige Spielkarten (59 x 92 mm) in Klarsichtetui

inkl. Anleitung

Bestellnummer 184.585

7,00 €



(Hrsg.) Deutscher Jugendverband „Entschieden für Christus“ (EC) e.V.

3000 verbotene Begriffe

Biblische Begriffe erraten und dabei auch noch Spaß haben – das verspricht dieses Spiel.

2 Teams mit jeweils mindestens 2 Spielern sind dabei gemeinsam dran, sich gegenseitig Begriffe rund um den Glauben und die Bibel zu erklären – dabei dürfen jedoch immer 5 bestimmte Begriffe nicht genannt werden.

Perfekt geeignet in der Jungschar, bei Freizeiten, für Familienspieleabende oder als „Lückenfüller“ im Kindergottesdienst!

Für alle zwischen 8 und 88 Jahren!

Kartenspiel, 300 vierfarbige Spielkarten in Stülpedeckelbox (21,3 x 14,1 x 3,8 cm)

inkl. Anleitung

Bestellnummer 184.580

15,90 €

