

Diebstahl auf Schloss Reichenstein

Gemeinsam Essen ist ein wichtiger Teil des Familienlebens. Essen muss jeder und das Schöne am gemeinsamen Essen, ist, dass man sich hierbei so richtig gut unterhalten kann. Hier kommt nun ein kleiner Tipp, wie ihr eure gemeinsame Mahlzeit ein wenig aufpeppen könnt. Versucht es doch einmal mit einem Krimidinner.

Ihr braucht gar nicht viel dafür. Das meiste findet ihr hier in der Beschreibung zum Ausdrucken. Nur das Essen, das müsst ihr selbst zubereiten....

Wichtig: Diese Spielanleitung darf nur der/die Spielleiter/in (in diesem Fall der König/die Königin) lesen. Alle anderen Mitspieler bekommen die notwendigen Informationen durch die Spielleitung.

Vorbereitung:

Zuerst wird das Essen vorbereitet:

Ihr braucht insgesamt 3 Gänge. Der erste Gang kann eine kleine Vorspeise, aber auch nur ein Begrüßungsgetränk sein. Als zweiten Gang kommt das Hauptgericht. Hierfür könnt ihr etwas vorkochen oder einfach eine kalte Platte herrichten. Abschließend brauchen wir natürlich noch den Nachtsch.

Weiteres Material:

- Dieses Dokument (ab der nächsten Seite) ausdrucken
- ein Stofftier, das im Spiel später als wertvolles Schlosstier vorgestellt wird
- ein paar Tannennadeln oder Blätter oder Grashalme etc.
- Goldstücke (hier könnt ihr Schokogoldtaler oder Bonbons, die in goldenes Papier eingepackt sind verwenden. Zur Not tun es auch ein paar Münzen)

Nachdem das Essen zubereitet ist und bereit steht, geht es los:

- Ein Raum eurer Wohnung wird nun zum „Schlosstierzimmer“:
- Das Stofftier wird gut sichtbar in die Mitte des Raumes gesetzt. (Wenn ihr z.B. das Schlafzimmer hierfür auswählt, setzt ihr das Tier z.B. auf das Bett) – Der Raum und das Tier werden später den Gästen als das „Schlosstierzimmer“ und „der Schlosstier“ oder „die Schlosskatze“ etc. vorgestellt – je nachdem um welches Stofftier es sich handelt.
- Im Badezimmerschrank werden ein paar Goldstücke hinterlegt, die später für eine Aufgabe benötigt werden

Bevor nun die Gäste kommen, werden die Platzkärtchen auf den Tisch gestellt und die Vorstellungskärtchen auf die Plätze gelegt.

Dekoriert am besten den Speisesaal so, dass er an ein Schloss erinnert.

Sobald die Gäste im Speisesaal sitzen, nimmt der Gastgeber (König oder Königin) den Handlungsverlauf zur Hand und es geht los.....

Handlungsverlauf

Fett gedruckter Text ist das, was der König/die Königin sagt

Grauer, unterstrichener Text bezieht sich auf die Dinge, die griffbereit sein müssen

Kursiver Text sind die Anweisungen, die ausgeführt werden müssen

Platzkärtchen und Vorstellungskärtchen liegen an den Plätzen

Der König/die Königin wird vom Gastgeber gespielt

Alle Gäste sitzen im Speisesaal

Begrüßungstext des Königs/der Königin:

Verehrte Gäste,

ich bin euer Gastgeber, König/Königin Steinreich und heiße euch herzlich willkommen zum Schlosddinner auf Schloss Reichenstein. Ich habe euch zu diesem Essen eingeladen, weil ich euch gerne meine ganzen Reichtümer zeigen möchte.

Doch eben gerade bin ich noch einmal ins Turmzimmer gegangen, immerhin 2 Stockwerke. Da habe ich nämlich meine ganzen Goldstücke gelagert. Und, was soll ich euch sagen? Ich musste feststellen, dass meine Goldstücke gestohlen wurden.

Ich habe sofort meinen Schlossdetektiv gerufen und der ermittelt nun im Turmzimmer. Ich hoffe, dass wir den Dieb schnell finden werden. Jeder ist verdächtig. Auch ihr. Deshalb bitte ich euch jetzt, dass ihr euch erst einmal vorstellt.

Die Gäste lesen nun ihre Vorstellungskärtchen vor, die auf den Plätzen bereitliegen.

Nachdem sich die Gäste vorgestellt haben:

Ich möchte ja niemanden verdächtigen, aber ich glaube, auch von euch kommt jeder in Betracht. Sehr interessant. Im Moment befindet sich mein Schlossdetektiv im Turmzimmer und sucht nach Spuren, die sicherlich bald den Täter überführen werden. Da müssen wir nun einfach abwarten.

Wir können uns die Zeit aber mit einer kleinen Vorspeise (einem Willkommensgetränk) abkürzen.

Nun wird die Vorspeise/das Willkommensgetränk serviert.

Die Gäste können schon einmal beginnen, zu mutmaßen, welcher der Anwesenden als Täter in Frage kommen könnte. Nachdem die Vorspeise verzehrt wurde/das Getränk getrunken wurde:

**Nun möchte ich Ihnen mein Schlosstier vorstellen. Es handelt sich um _____ .
(z.B. einen Bären) Folgt mir bitte ins Schlosstierzimmer!**

Den Gästen wird das Schlosstier (Stofftier) im Schlosstierzimmer vorgestellt, wobei der König/die Königin richtig ins Schwärmen kommt und berichtet, wie wichtig ihm/ihr dieses Tier doch sei. Danach gehen alle wieder zurück in den Speisesaal. Dort wird nun das Hauptgericht serviert.

Nach dem Essen werden an die Gäste die Aufgabenkärtchen verteilt. Die Gäste verlassen nun nacheinander den Raum um ihre Aufgaben zu erfüllen.

Sobald alle wieder am Tisch sitzen, verlässt nun der König/die Königin das Zimmer um noch einmal nach seinem Schlosstier zu schauen. (Dieses müsste in der Zwischenzeit versteckt worden sein!)

Der König/die Königin kommt mit dem Drohbrief zurück.

Oh nein, wie konnte das passieren?

Der König/die Königin liest den Drohbrief vor.

Nachdem der Brief vorgelesen wurde:

Kommt alle mit! Wir gehen ins Schlosstierzimmer und schauen nach, ob noch alles in Ordnung ist!

Alle gehen mit ins Schlosstierzimmer und suchen dort nach dem Tier. Dieses wird schließlich im Schrank gefunden. Immer noch sind alle verdächtig.

Ihr hattet den Speiseraum verlassen. Jemand von Euch muss es gewesen sein!

Alle gehen wieder zurück in den Speisesaal.

Ich werde mal nachschauen, ob der Schlossdetektiv Beweise finden konnte.

Der König verlässt den Speisesaal und kehrt nach kurzer Zeit mit den Tannennadeln (oder Blättern, Grashalmen etc.) zurück, die er den Gästen zeigt.

Nun können sich alle Gäste noch einmal die Köpfe heißreden, falsche oder richtige Verdächtigungen aussprechen, falsche Fährten legen oder was ihnen sonst noch einfällt. Dann geben alle schriftlich ihre Vermutung ab, wer der Golddieb gewesen sein könnte.

Bis der Schlossdetektiv sein Ermittlungsergebnis fertig hat, können wir uns so lange schon mal den Nachtisch genehmigen.

Nun wird der Nachtisch serviert.

Nach dem Nachtisch verlässt der König den Raum, weil er vom Schlossdetektiv das Ermittlungsergebnis abholen möchte.

Ich werde nun zum Schlossdetektiv ins Turmzimmer gehen und das Ermittlungsergebnis abholen.

Er kommt mit dem Ermittlungsergebnis zurück und liest es vor. Dann wird nachgesehen, wer richtig geraten hat.

Vorstellungskärtchen (bitte ausschneiden)

<p><i>Vorstellung Walter oder Waltraud</i> Ich heiße Walter/Waltraud. Ich wohne in einem Waldhaus und bin Förster/in. Ich träume davon, mir eines Tages einen Bauernhof zu kaufen um Getreide anzubauen. Auf gar keinen Fall will ich Tiere haben, denn ich habe eine Tierhaarallergie!</p>	<p><i>Vorstellung Stefan oder Stefanie</i> Ich heiße Stefan/Stefanie. Ich bin wegen Diebstahl vorbestraft, aber ich habe mich geändert und führe ein eigenes Fitnessstudio und möchte noch mehrere Fitnessstudios eröffnen. Momentan läuft es nicht so gut, aber bald wird es besser werden. Ich bin mir ganz sicher.</p>
<p><i>Vorstellung Peter oder Petra</i> Ich heiße Peter/Petra. Ich besitze einen Pferdehof und gebe Reitunterricht. Dabei verdient man nicht sehr viel. Deshalb muss der Reiterhof vergrößert werden, damit es sich lohnt. Letztens bin ich vom Pferd gefallen und habe mich am Knie verletzt. Ich kann nur sehr schwer laufen. Treppensteigen geht eigentlich gar nicht. Aber das wird wieder.</p>	<p><i>Vorstellung Karl oder Karla</i> Ich heiße Karl/Karla. Ich bin früh von Zuhause ausgezogen, weil ich immer mit meinen Eltern Streit hatte. Ich wohne in einem Wohnwagen und verdiene mein Geld als Gärtner/in. Ich will mir mal ein Haus kaufen. Das kann aber dauern, weil der Verdienst als Gärtner/in nicht so hoch ist.</p>

Platzkärtchen (bitte ausschneiden)

Waltraud	Stefhanie
Walter	Stephan
Petra	karla
Peter	Karl

Aufgabenkärtchen (bitte ausschneiden)

<p><i>Aufgabe für Walter oder Waltraud</i> Verlasse jetzt den Raum um dir die Hände zu waschen. <i>Wenn du es schaffst, nimm heimlich das Platzkärtchen von Peter bzw. Petra vom Tisch und gehe ebenso heimlich in das Schlosstierzimmer. Dort legst du das Kärtchen gut sichtbar ab. Nur für den Fall, dass dich jemand verdächtigt. Dann könntest du sagen, dass Peter bzw. Petra heimlich durch das Schloss geschlichen sei um Beweise verschwinden zu lassen.</i></p>	<p><i>Aufgabe für Stefan oder Stefanie</i> Verlasse den Raum, wenn Walter bzw. Waltraud zurückgekehrt ist, weil du telefonieren musst. <i>Gehe ins Badezimmer und nimm dir aus dem Badezimmerschrank ein Goldstück mit. Das musst du dann heimlich Walter bzw. Waltraud unterjubeln, weil du nicht willst, dass man dich verdächtigt. Mache die anderen im Verlauf des Spiels auf das Goldstück, in Walters/Waltrauds Besitz aufmerksam!</i></p>
<p><i>Aufgabe für Peter oder Petra</i> Warte bis Stefan bzw. Stefanie zurückgekehrt ist und verlasse den Raum, weil du zur Toilette musst.</p>	<p><i>Aufgabe für Karl oder Karla</i> Warte bis Peter bzw. Petra zurückgekehrt ist und verlasse den Raum um frische Luft zu schnappen. <i>Schleiche dich ins Schlosstierzimmer und verstecke das Schlosstier im Schrank!</i></p>

Drohbrief (bitte ausschneiden)

<p><i>Drohbrief</i></p> <p><i>Dein Schlosstier wurde entführt!!! Wenn die Ermittlungen wegen des Golddiebstahls nicht augenblicklich eingestellt werden, wirst du dein ach so geliebtes Schlosstier nie wiedersehen!!!</i></p> <p><i>Mit freundlichem Gruß</i></p> <p><i>Unbekannt</i></p>
--

Ermittlungsergebnis:

- ❖ **Der Fund der Tannennadeln (oder Blätter, Grashalme etc.) lässt vermuten, dass es sich um Walter/Waltraud (=Förster) oder um Karl/Karla handelt.**
- ❖ **Weil Stefan/Stefanie (=Fitnessstudiobetreiber/in) wegen Diebstahls vorbestraft ist, hat er/sie Walter/Waltraud ein Goldstück unterjubelt um einen eventuellen Verdacht von sich abzuwenden. Er/sie war es aber nicht, weil das Beweisstück (Tannennadeln etc.) nicht passt.**
- ❖ **Walter/Waltraud kann das Schlosstier aber nicht versteckt haben, weil er/sie unter einer Tierhaarallergie leidet**
- ❖ **Weil Walter/Waltraud aber trotzdem Bedenken hat, für den Täter gehalten zu werden, hat er/sie sicherheitshalber das Platzkärtchen von Peter/Petra ins Schlosstierzimmer gelegt um so einen eventuellen Verdacht von sich abzulenken.**
- ❖ **Peter/Petra (=Besitzer des Pferdehofs) war vom Pferd gefallen und kann daher nicht mehr richtig laufen. Erst recht nicht Treppensteigen. Deshalb konnte er/sie unmöglich die Treppen zum Turmzimmer überwinden um dort das Gold zu stehlen.**
- ❖ **Der Dieb /die Diebin war somit natürlich Karl/Karla. Er/sie hat das Gold gestohlen und dann später das Schlosstier versteckt, damit die Ermittlungen eingestellt werden.**

Hinweis.

Das Spiel ist relativ einfach gehalten und eignet sich daher vorzugsweise für Kinder von 8 bis 12 Jahren.

Es werden insgesamt 5 Mitspieler (einschl. König/Königin) benötigt. Soltet ihr nur zu viert sein, müsste der König eine Spielperson mit übernehmen (am besten Peter/Petra)



Kinder-, Jugend- und Familienförderung
Hersfeld-Rotenburg
Friedloser Str. 12
36251 Bad Hersfeld

www.jugendarbeit-hef-rof.de

