

DEINE SCHNITZELJAGD

Das Gold der Piraten

Die drei ??? Kids

Für den Spielleiter oder die
Spielleiterin am Tag der Party

Lösungsheft

Das Lösungsheft enthält alle Lösungen und Lösungswege der Rätsel.
Außerdem findest du hier Tipps, wie du den Kindern beim Rätseln helfen kannst.

? Station A – Suche im Arbeitszimmer

Die Station besteht aus 2 Teilen: Zuerst entschlüsseln die Kinder den Code zum Arbeitszimmer. Dort suchen sie nach einem Teil der Schatzkarte.

Lösung: 1467

Lösungsweg: Code

- Der Code ist **4-stellig**. Für die richtigen Zahlen benötigt man den Notizzettel.
- Die **erste Zahl** ist die kleinste Zahl, also die 1.
- Alle 4 Zahlen haben eine **andere Farbe**. Die grüne Taste ist die 1. Die 6 ist die einzige lila Taste und damit ebenfalls schnell zu ermitteln. Da die 5 nicht Teil des Codes ist, muss die gelbe Taste die 4 sein.
- Um die blaue Zahl herauszufinden, hilft der Hinweis auf das **Dreieck**. Die einzige Möglichkeit, ein Dreieck zu bilden ist, wenn die 7 Teil des Codes ist.



Tipp: Lass die Kinder den gefundenen Code auf dem Touch-Pad „eintippen“. Erst dann öffnest du die Tür zum Arbeitszimmer. Sag ihnen, dass sie im Raum weitere Informationen zum Versteck der Karte finden.

Lösungsweg: Arbeitszimmer

Die Kinder finden im Raum **zwei Bilder eines Arbeitszimmers**. Auf einem Bild ist etwas verändert: Das Bild mit dem Schiff hängt schief.

Wenn die Kinder das Bild mit dem Schiff anschauen, entdecken sie auf der **Rückseite** ein weiteres Bild, auf dem der Teppich umgeklappt ist. Das nächste Bild finden die Kinder unter dem Teppich.

So führen die Veränderungen die Kinder nach und nach zum Versteck der Karte im Regal.

An dieser Station erhalten die Kinder folgendes Kartenteil:



Station B – Piratenhäuser in Rocky Beach

Die Kinder entdecken im Raum ein Schatzkartenteil. Leider fehlen ein paar wichtige Informationen, die zuerst eingetragen werden müssen.

Lösung: Das Viertel mit dem Symbol **Piratenflagge** ist das richtige.

Lösungsweg:

- Zuerst zeichnen die Kinder die **Straßen** wie unten auf der Karte angegeben ein.
- Dann legen sie die **Haus-Plättchen** und die **Plättchen mit dem X** entsprechend den Regeln ab: Wenn auf der einen Straßenseite ein Haus steht, darf auf der anderen kein Haus stehen und andersherum.
- **Es gibt zwei mögliche Startpunkte:** Am besten beginnen die Kinder beim bereits eingezeichneten **Haus vom alten Joe**. Dort darf entsprechend der Regel gegenüber (getrennt durch die Straße) kein Haus abgelegt werden. Der andere Startpunkt ist das **X oben rechts** beim Palmenwald. Hier muss gegenüber (über der Straße) ein Haus stehen.

Tipp: Teile das Material zwischen den Kindern auf, sodass jedes Kind einen Teil des Materials hat und etwas zur Lösung beisteuern kann.



So ergibt sich eine logische Kette, mit der alle Haus- und X-Plättchen abgelegt werden können. Das einzige Viertel in dem kein Haus steht, ist das mit dem Symbol **Piratenflagge**.

Sobald die Kinder das Rätsel gelöst haben, gibst du ihnen das entsprechende Karten- teil, das du bei der Vorbereitung ausgeschnitten hast:



Station C – Die Piraten-Mannschaft

Die Kinder ermitteln die Aufgaben der einzelnen Piraten in der Mannschaft. Auf den Namen der Mannschafts-Übersicht finden sie einen verschlüsselten Hinweis.

Lösung: Der Lösungssatz lautet: „**Karte ist hinter dem Schiffskoch.**“

Lösungsweg:

- Die Kinder kombinieren die **Bilder der Piraten** mit der **Mannschafts-Übersicht** indem sie die **Namenskärtchen** dort einsetzen.
- Die Übersicht zeigt Bildelemente, die sich auch auf den Bildern der Piraten finden. Mithilfe dieser Elemente können die Kinder die Namen den entsprechenden Feldern zuordnen:



Der Kapitän hat als einziger einen Hut mit einem Totenkopf.

Der Steuermann (Steuerrad) und der Ausguck (Fernrohr) können ebenfalls schnell zugeordnet werden. Sind diese Plätze belegt, ist klar, dass in das Feld zum Holzbein Christobal Küstenschreck und in das Feld mit dem roten Kopftuch Demi von der Flickfront gehört.

Der unbekannte Schiffskoch kommt in das letzte freie Feld.

- Bei den **Namensschildern** sind manche **Buchstaben unterstrichen**. Diese ergeben von oben nach unten und von links nach rechts gelesen die Lösung.

An dieser Station erhalten die Kinder folgendes Kartenteil:

Tip: Wenn die Kinder die Karte später zusammenkleben, kannst du ihnen statt des Schiffskochs, das entsprechende Kartenteil geben, das du während der Vorbereitung ausgeschnitten hast. So stellst du sicher, dass das Kartenteil wirklich passt.



Station D – Das Geheimnis der Schlüssel

Die Kinder entdecken unterschiedliche Schlüssel. 3 davon führen zum letzten Kartenteil.

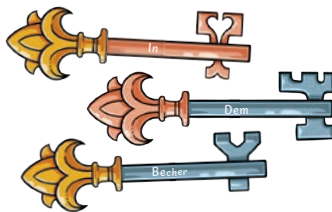
Lösung: Die richtigen Schlüssel ergeben die Lösung „In dem Becher“.

Lösungsweg:

- Die gesuchten Schlüssel müssen zweifarbig sein.
- Außerdem sind nur die Schlüssel gesucht, die einen einzigartigen Schlüsselbart haben.
- Haben die Kinder die Hinweise richtig kombiniert, bleiben 3 Schlüssel übrig.
- Bei diesen Schlüsseln muss die weiße Rückseite mit einem feuchten Schwamm vorsichtig betupft werden. Die weiße Farbe verschwindet und ein Wort erscheint.

Kombiniert ergeben die 3 Wörter die Lösung.

An dieser Station erhalten die Kinder folgendes Kartenteil:



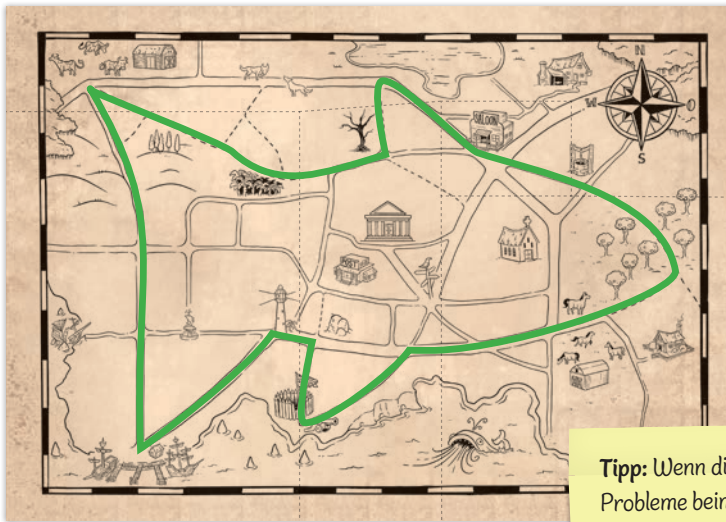
Tip: Achte darauf, dass die Kinder die Schlüssel nicht direkt unter fließendes Wasser halten oder in eine Schüssel tauchen.



Abschluss Teil 1, Überleitung zu Teil 2:

Wenn alle Stationen gelöst wurden, können die Kinder die 5 Kartenteile zusammenpuzzeln. Wenn du magst, kannst du ihnen jetzt das ausgeschnittene Kartenteil vom „Schiffskoch“ geben. Dann passen alle Teile der Karte richtig zusammen.

Zur Überleitung lies den Kindern den Brief **Überleitung von Teil 1 zu Teil 2** vor. Dort gibt es einen QR-Code zum Einscannen. Er führt zu einer Audio-Botschaft. Gib den Kindern einen Stift und spiel ihnen den Tagebucheintrag vor. Die Geschichte erzählt von einem Weg, der auf der Karte nachvollzogen werden kann. Lass die Kinder mit einem Stift den Weg auf der Karte einzeichnen. Am Ende entsteht das Symbol „Haifisch“.



Dieses Symbol führt die Kinder zur ersten **Station von Teil 2**.

Tipp: Wenn die Kinder Probleme beim Zuhören haben, kannst du die Datei immer wieder pausieren oder du liest ihnen den Text, der unter der Sound-Datei steht, in ihrem Tempo vor.



Station E - Piratencode entschlüsseln

Die Kinder bekommen eine Piratenmünze, mit deren Hilfe sie den geheimen Hinweis für die nächste Station entschlüsseln können.

Lösung: Das Lösungswort lautet: „**Sack**“.

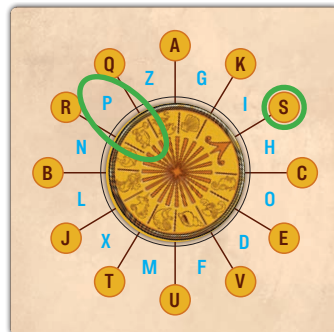
Lösungsweg:

Die Münze muss in die runde Aussparung des Rahmens gelegt werden. Mithilfe des Textes können die Kinder den Code entschlüsseln.

- Um den Code zu entschlüsseln, muss das **im Text zuerst genannte Tier auf der Münze** gesucht werden.
- Dann drehen die Kinder die Münze so, dass das Tier auf den im Text **blau markierten Buchstaben** zeigt.
- Der **Pfeil** zeigt dann auf einen der **Buchstaben im äußeren Kreis**. Dieser Buchstabe gehört zum Lösungswort.

Beispiel: Die 1. Zeile des Rätsels lautet:
„Auf der Schildkröte der **P**apagei“

Die Münze wird also so gedreht, dass das Bild der **Schildkröte** auf das **blaue P** zeigt. Der **Pfeil** zeigt nun auf den Buchstaben **S** im äußeren Kreis. Dies ist der erste Buchstabe des Lösungswortes.



Nach dieser Station beginnt die Schnitzeljagd. Fordere die Kinder auf, nach einem Marker mit einem Sack-Symbol zu suchen, und gib ihnen den Hinweis, dass sie von dort aus den nächsten Marker mit einem Sack suchen müssen.



Station F - Das Piraten-Ritual

Dieses Bewegungsrätsel gibt den Kindern einen Hinweis, nach welchem Symbol sie als Nächstes suchen müssen.

Lösung: Das gesuchte Wort ist „Gold“.

Lösungsweg:

- Die Kinder stellen sich **der Größe nach** neben die Marker, die am Boden liegen. Das Rätsel funktioniert auch mit wenigen Kindern. **Wichtig ist, dass das größte und das kleinste Kind korrekt stehen.**
- Nachdem alle Kinder ihre Position eingenommen haben, folgen sie den **Anweisungen des Rituals**.
- Am Ende des Rituals steht das größte Mitglied neben dem Marker mit dem Buchstaben „O“, das kleinste neben dem Marker mit dem Buchstaben „G“.
- Zusammen mit den unteren Ecken lässt sich das Wort „Gold“ bilden.

Wenn im Ritual zwei Positionen ihren Platz tauschen sollen, aber einer der Plätze nicht belegt ist, dann geht das Kind, das auf der belegten Position steht, auf den freien Platz.

Das nächste Symbol, das die Kinder suchen müssen, hat etwas mit Gold zu tun. Es ist eine **Goldmünze**.



Achte darauf, dass du die Marker wie abgebildet platzierst.



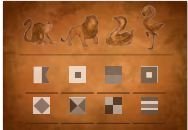
Station G – Das Versteck des Schatzes

Bei diesem Rätsel geht es um Teamarbeit. Die Kinder werden in 2 Gruppen aufgeteilt und finden an 2 Stationen unterschiedliche Informationen. Diese müssen sie, ohne zu sprechen, weitergeben, um so gemeinsam das Versteck des Schatzes herauszufinden.

Lösung: Beim Aufbau hast du selbst festgelegt, wo du den Schatz versteckt hast.

Lösungsweg:

- **Gruppe 1** bekommt die **Abbildung mit den Tieren** und die **8 Flaggenkärtchen**.



- **Gruppe 2** hat den Zettel „Höhlenmalerei“.

Achte darauf, dass die Kinder das Material an der jeweiligen Stelle lassen und nicht zwischen den Stationen hin- und her laufen.

- **Gruppe 2** beginnt und stellt pantomimisch das erste Tier dar, zum Beispiel den Affen.
- **Gruppe 1** schaut auf ihrem Zettel nach, welche Flagge unter dem Affen abgebildet ist. Dann zeigt sie die entsprechende Flagge Gruppe 2.
- **Gruppe 2** schaut auf ihrem Zettel nach, welches Wort sich unter der Flagge befindet, in unserem Beispiel ist das das Wort „Schaut“.
- Dann startet **Gruppe 2** mit dem nächsten Tier, so lang, bis die Botschaft entschlüsselt ist.



Wichtig! Erfahrungsgemäß rennen die Kinder nach dem Rätsel schnell nach Hause. Erinnere sie noch einmal daran, dass sie auf den fahrenden Verkehr achten müssen.