

DEINE SCHNITZELJAGD

Das Gold der Piraten

Die drei ???
Kids

Zur Vorbereitung **ein paar Tage vor der Party lesen**

Party-Planer

In dieser Anleitung erklären wir dir Schritt für Schritt, wie du die Schnitzeljagd am besten vorbereitest, was zu beachten ist und wie du die Kinder unterstützen kannst, wenn sie nicht weiterkommen.

Vorbereitung

Für die Vorbereitung empfehlen wir dir, diese Anleitung **ein paar Tage bevor** du das Spiel durchführen willst, zu lesen. So kannst du dir Gedanken zu möglichen Verstecken machen.

Am Tag der Party

Am Tag der Party brauchst du etwa 40 bis 60 Minuten Zeit, um die Stationen aufzubauen. Anschließend wird es deine Aufgabe sein, die Kinder beim Suchen und Rätseln zu begleiten und mit dem Lösungsheft zu unterstützen, falls sie einmal nicht weiterkommen.

Die Schnitzeljagd ist in 2 Teile gegliedert:

- 1) **Teil 1:** 4 Stationen, bei denen die Kinder in der Wohnung nach Hinweisen suchen.
- 2) **Teil 2:** Schnitzeljagd im Freien (oder drinnen, sollte das Wetter nicht mitmachen).

Anpassen

Du kannst die Party auch an deine Bedürfnisse anpassen, egal, ob für eine Geburtstagsfeier mit vielen Kindern draußen oder für Regentage, bei denen du nur 2 oder 3 Kinder drinnen beschäftigen willst.

Vorschläge dazu findest du bei jeder Station und ab Seite 15.

Spielmaterial



Der **Party-Planer** gibt dir alle Informationen zur Vorbereitung der einzelnen Stationen, welche Materialien du benötigst und zusätzliche Tipps für eine spannende Party.



Im **Lösungsheft** findest du die Lösungswege und Tipps zu allen Rätseln. Es kann dich bei der Vorbereitung und während der Party unterstützen.



Die **8 Party-Einladungen** kannst du vor der Party an die Kinder verteilen.



Die **3 Briefe von den drei ???** strukturieren die Party. Der erste führt in die Geschichte ein, der zweite verbindet Teil 1 und Teil 2 und der dritte wird am Ende des Spiels vorgelesen.

Die **Schatzkarte** ist zentral für Teil 1. Hier suchen die Kinder die einzelnen Teile der Karte. **Schneide die Karte vor Beginn der Party entlang den hellgrau gepunkteten Linien in 5 Teile.**



Das **Kartendeck** enthält für jede Station 5 Karten:
je 1 Startkarte, 2 Hilfskarten,
1 Lösungskarte und 1 Geschafft-Karte

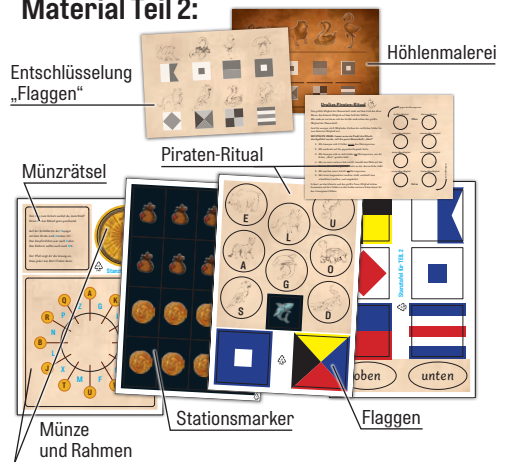


In den **Umschlägen und auf den Stanztafeln** findest du alle Spielmaterialien, Rätsel und Inhalte für Teil 1 und Teil 2.

Material Teil 1:



Material Teil 2:



Welche Materialien zu welchem Rätsel gehören, findest du auf den Seiten, auf denen die jeweiligen Stationen erklärt werden.



Die **8 Goldmünzen** werden von dir versteckt und am Ende der Schnitzeljagd von den Kindern gefunden.

Zusätzlich aus dem Haushalt:
Stifte, Klebeband; für **Station D**: einen feuchten Schwamm oder ein feuchtes Tuch; für die **Überleitung zu Teil 2**: ein Smartphone oder eine andere Möglichkeit, ins Internet zu kommen. Evtl. eine Schatzkiste oder einen Beutel für die Goldmünzen.

Worum geht's?

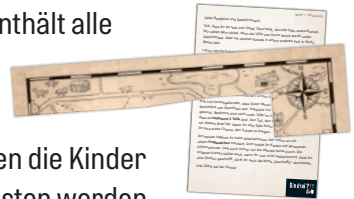
Bevor du ab Seite 6 erfährst, wie du die Stationen aufbaust, hier ein kurzer Überblick über die Geschichte und den Spielablauf.

Beim Entrümpeln eines alten Hauses haben die drei ??? einen Teil einer alten Schatzkarte gefunden. Da sich Justus, Peter und Bob nun aber um einen Fall kümmern müssen, haben sie die Spielerinnen und Spieler um Hilfe gebeten, die restlichen Teile der Karte zu finden. Der Besitzer scheint sie überall im Haus versteckt zu haben. Sobald in Teil 1 alle Teile der Schatzkarte gefunden wurden, geht es in Teil 2 darum, den Schatz aufzuspüren.

Spielablauf

Teil 1 – Alle Teile der Schatzkarte finden – Ermittlungen im Haus

1. **Leite das Spiel ein, indem du Brief 1 vorliest.** Er enthält alle Informationen, die die Kinder benötigen.
2. **Übergib den Kindern Teil 1 der Schatzkarte** (s. Abbildung rechts). Im Lauf des Spiels bekommen die Kinder nach und nach alle 5 Teile der Schatzkarte. Am besten werden die Teile an einem gut erreichbaren Ort gesammelt.
3. Am Ende der Einleitung schickst du die Kinder zur **ersten Station**, dem Arbeitszimmer, das mit einem Fragezeichen-Symbol gekennzeichnet ist.



In Teil 1 gibt es 4 Stationen. **Der Ablauf an jeder Station ist wie folgt:**

- An jeder Rätselstation liegen **Rätselmateralien**, die Startkarte, die Geschafft-Karte, 2 Hilfekarten und die Lösungskarte aus.
- Zuerst dürfen die Kinder nur die **Startkarte** lesen, die das Rätsel erklärt.
- Kommen sie nicht weiter, lies ihnen die **Hilfekarten** vor. Zuerst Hilfe 1, dann Hilfe 2 und dann die Lösung. Lass den Kindern dazwischen immer etwas Zeit, um über die neuen Informationen nachzudenken.
- Nach der Lösung des Rätsels wird die **Geschafft-Karte** gelesen. Sie führt zur nächsten Station.

4. Nachdem alle 4 Stationen gespielt wurden, haben die Kinder alle Teile der Schatzkarte gefunden.
5. Die Geschafft-Karte von Station E bildet den Abschluss von Teil 1. Jetzt können die Kinder die Schatzkarte zusammenpuzzeln. Am besten wird sie mit durchsichtigem Klebeband zusammengeklebt. Sie wird für den Beginn von Teil 2 noch einmal benötigt.

Wir empfehlen, nach Teil 1 eine kleine Pause zu machen, vielleicht um etwas zu essen oder zu trinken. Alternativ kann Teil 2 auch an einem anderen Tag gespielt werden.

Teil 2 – Wo ist der Schatz? Schnitzeljagd draußen

1. **Um Teil 2 einzuleiten, liest du den Kindern Brief 2 vor.**

Am Ende des Briefes befindet sich ein QR-Code, der zu einer Audio-Botschaft führt. Scanne den Code ein. **Die Botschaft und die Karte** führen die Kinder zur ersten Station von Teil 2.



2. Anschließend geht es wieder von Station zu Station. Der Ablauf an den Stationen ist der gleiche wie oben beschrieben.
3. Bei der dritten Station bekommen die Kinder ein Rätsel, das sie zum Versteck der Schatzes führt.
4. Wenn die Kinder den Piratenschatz gefunden haben, liest du ihnen **Brief 3** vor. Damit ist das Spiel zu Ende.



Aufbau der Stationen – Teil 1

Für Teil 1 musst du **4 Stationen** aufbauen.

- Jede Station ist mit einem Symbol gekennzeichnet.
- Für jede Station benötigst du das Rätselmateriale und 5 Karten.

Beachte bei der Auswahl der Räume, dass die Kinder die Räume zum Teil nach Hinweisen durchsuchen werden. Entferne private, zerbrechliche oder gefährliche Gegenstände.

Achte auch darauf, dass du alle Rätselgegenstände so platzierst, dass sich die Kinder bei der Suche nicht verletzen können.

Solltest du nicht so viele Räume zur Verfügung haben, können manche Stationen auch getrennt voneinander im gleichen Raum aufgebaut werden.

Achte in diesem Fall darauf, dass die Kinder trotzdem nur an einer Station rätseln.

Am Ende der Anleitung findest du eine **Checkliste**, auf der du abhaken kannst, was du bereits erledigt hast.

Aufbau Station A

Darum geht es: Die Kinder verschaffen sich Zugang zum Arbeitszimmer und suchen dort nach einem Teil der Schatzkarte.

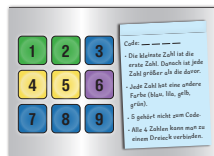
Du benötigst für diese Station: Stationsmarker „Fragezeichen“, 3 Bilder „Arbeitszimmer“, 1 Bild „Schiff“, 1 Buchrücken „Goldfieber“, ggf. Dreieck, Zahlenfeld der Tür mit Notiz, 1 Teil der Schatzkarte, die 5 Karten zu Station A.

In diesem Raum baust du die Station am besten auf: Arbeits-, Wohn- oder Kinderzimmer. Am besten ein Raum, in dem es ein Bücherregal und einen Teppich/Läufer gibt und der mit einer Tür verschlossen werden kann.



Fragezeichen-Symbol: Klebe das Symbol gut sichtbar außen an die Tür zu dem Raum, in dem du Station A aufbaust.

Touchpad: Befestige das Touchpad gut sichtbar von außen an der verschlossenen Tür zu dem Raum, in dem du die Bilder mit dem Arbeitszimmer verstecken wirst. Erst wenn die Kinder den Code gelöst haben, dürfen sie den gesperrten Bereich betreten.



Lege das Dreieck irgendwo bereit, wo die Kinder es nicht sehen. Beim Spielen mit jüngeren Kindern kannst du es ihnen als zusätzliche Hilfe für das Code-Rätsel geben.

3 Bilder „Arbeitszimmer“: Lege die Bilder 1 und 2 mit der Vorderseite nach oben so auf einen Tisch oder den Boden, dass die Kinder sie beim Betreten des Raums schnell sehen können. Hänge das



Schiffsbild mit dem Schiff nach vorn an eine Wand oder befestige es mit einem Klebestreifen an einer anderen Stelle. Lege das Bild Nummer 4 mit der Vorderseite nach oben unter eine Ecke des Teppichs. Die Nummerierung findest du auf der Rückseite der Bilder.

Buchrücken und Kartenteil: Befestige den Buchrücken mit einem Klebestreifen am Rücken eines beliebigen Buches. Solltest du kein passendes Buch haben, kannst du ihn auch an die kurze Seite der Spieleschachtel kleben. Lege das Kartenteil in das Buch/die Schachtel und stelle es/sie in ein Regal. Der Buchrücken sollte sichtbar sein, aber nicht sofort auffallen.



Karten: Suche aus dem Kartendeck die 5 Karten mit dem Fragezeichen-Symbol heraus und lege die Startkarte, die Hilfe- und die Lösungskarte verdeckt an der Station aus. Die Geschafft-Karte legst du in den Raum neben die Bilder des Arbeitszimmers.

Wenn du mehr über die Rätsel erfahren willst, schau einfach im Lösungsheft nach.

Alternative für draußen:

Baust du die Station draußen auf oder hast keinen Raum mit Tür zur Verfügung, achte darauf, dass du die Bilder wettergeschützt platzierst, z. B. in einer Garage oder einem Gartenhäuschen.

Aufbau Station B



Darum geht es: Die Kinder finden einen Teil der Schatzkarte, der unvollständig zu sein scheint. Sie müssen ihn mithilfe der Informationen ausfüllen.

Du benötigst für diese Station: Stationsmarker „Kompass“, 1 Stadtplan, 3 Informationen „Stadtplanung“, 6 Haus-Plättchen, 11 Plättchen mit X, 1 Teil Schatzkarte, 1 Stift, 5 Karten zu Station B.



Kompass-Symbol: Klebe das Symbol gut sichtbar an den Ort, an dem du Station B aufbaust.

Stadtplan, Information „Stadtplanung“: Lege den Stadtplan, die 3 Informationen „Stadtplanung“, sowie den Stift offen und gut sichtbar im Raum aus.



17 quadratische Plättchen mit den Häusern und X:

Am besten legst du die Plättchen zusammenhängend aus. So geht nichts verloren. Die Kinder können sie dann voneinander lösen, wenn sie mit dem Rätseln beginnen.



Schatzkarten-Teil: Behalte das ausgeschnittene Teil der Karte bei dir. Gib es den Kindern, sobald sie das Rätsel gelöst haben. Es entspricht den Eintragungen, die die Kinder gemacht haben, und stellt sicher, dass sich das Kartenteil gut mit den anderen Teilen verbinden lässt.



Wenn du mit mehreren Kindern spielst, können die Materialien an unterschiedlichen Stellen im Raum platziert werden. So haben mehrere Kinder die Chance, einen Teil zum Rätsel beizutragen.



Karten: Suche aus dem Kartendeck die 5 Karten mit dem Kompass-Symbol heraus und lege sie verdeckt an der Station aus.

Aufbau Station C



Darum geht es: Die Kinder ordnen Mitglieder der Piraten-Crew ihren Aufgaben zu und können so eine geheime Botschaft entschlüsseln, die zu einem weiteren Teil der Schatzkarte führt.

Du benötigst für diese Station: Stationsmarker „Piratenflagge“, 6 Bilder „Piraten“, 1 „Mannschafts-Übersicht“ mit herausgelösten Namen, 5 Karten zu Station C.

In diesem Raum baust du die Station am besten auf: Da diese Station nicht viel Platz benötigt, kannst du sie an einem beliebigen Ort in der Wohnung aufbauen.



Piratenflagge-Symbol: Klebe das Symbol gut sichtbar an den Ort, an dem du Station C aufbaust.

6 Piratenbilder, „Mannschafts-Übersicht“, Schilder „Piratenamen“:

Löse die Namen aus der Mannschafts-Übersicht. Lege dann alle Materialien an der Station aus. Du kannst die Bilder der Piraten auch an eine Wand oder eine Pinnwand hängen.



Teil der Schatzkarte: Das rechteckige Teil, das du bei der Schatzkarte ausgeschnitten hast, befindet sich auch auf der Rückseite eines der Piratenbilder. Am besten behältst du diesen Ausschnitt vorerst bei dir. Du kannst ihn den Kindern am Ende beim Zusammenpuzzeln geben, damit alle Teile gut zueinanderpassen.



Du kannst das Material auch im Raum verteilen, damit die Kinder es zuerst suchen müssen.

Karten: Suche aus dem Kartendeck die 5 Karten mit dem Flaggen-Symbol heraus und lege sie verdeckt an der Station aus.



Aufbau Station D



Darum geht es: Die Kinder finden mehrere Schlüssel, die eine geheime Botschaft verbergen. Sie kann mit etwas Wasser sichtbar gemacht werden.

Du benötigst für diese Station: Stationsmarker „Kiste“, 8 Schlüssel, Rätsel, Teil 5 der Schatzkarte, einen feuchten Schwamm oder ein feuchtes Tuch, ein Becher, 5 Karten zu Station D. Falls du möchtest, eine Kiste für die Schlüssel.

In diesem Raum baust du die Station am besten auf: Badezimmer oder ein anderer Platz in der Wohnung. Du solltest die Möglichkeit haben, dort einen Becher oder eine Tasse aufzustellen. Toll wäre es, wenn ein Wasserhahn in der Nähe ist.



Kisten-Symbol: Klebe das Symbol gut sichtbar an den Ort, an dem du Station D aufbaust, oder an die Kiste, in die du die Schlüssel legst.

8 Schlüssel: Lege die Schlüssel gut sichtbar an der Station aus. Wenn du eine Kiste hast, kannst du die Schlüssel auch in eine Kiste legen.



Schwamm oder Tuch: Lege einen Schwamm oder ein Tuch bereit, das die Kinder anfeuchten können. Ist kein Wasserhahn in der Nähe, stelle ein Gefäß mit ein wenig Wasser bereit.



Schatzkartenteil 5: Stecke das Kartenteil in einen Becher. Achte darauf, dass die Karte oben nicht herauschaut und der Becher nicht durchsichtig ist.

Karten: Suche aus dem Kartendeck die 5 Karten mit dem Kisten-Symbol heraus und lege sie verdeckt an der Station aus.



Abschluss Teil 1

Mit dieser Station endet Teil 1. Die Kinder haben nun alle Teile der Schatzkarte gefunden. Am besten kleben sie die Kartenteile mit einem durchsichtigen Klebeband zusammen. Dann können sie in Teil 2 mit der Suche nach dem Schatz beginnen.

*Denk an eine kurze
Pause zwischen Teil 1
und Teil 2.*

Aufbau der Stationen – Teil 2

Teil 2 beginnt damit, dass du **Brief 2** als Überleitung vorliest.

Du benötigst: ein Smartphone oder eine Möglichkeit, ins Internet zu gelangen. Außerdem benötigen die Kinder einen Stift und die Karte.

Der QR-Code führt zu einer Audio-Datei, in der ein Tagebucheintrag vorgelesen wird.

Spiel den Kindern die Audio-Datei vor oder lies ihnen den Text darunter vor. Die Kinder können mithilfe des Eintrags den Weg auf der Karte nachzeichnen. Der Weg ergibt den Umriss eines Haifisches, der die nächste Station markiert.

Dann geht es an die **3 Stationen**.

- Bei der Schnitzeljagd draußen folgen die Kinder der Spur aus Stations-Markern, die du vorher legst oder von einem Helfer legen lässt.
- Je nachdem, wie lang du spielen willst, können die Strecken zwischen den Markern länger oder kürzer sein.
- Für jede Station benötigst du die **Stations-Marker, Rätselmateral und 5 Karten**. Für **Station E** und **Station G** benötigst du außerdem einen Stift und ein Stück Papier. Beides kannst du aber auch mitnehmen und den Kindern an der jeweiligen Station geben.

Das letzte Rätsel gibt den Kindern den Hinweis, wo sie den Piratenschatz finden können.

Verstecke die Münzen vor der Party an einem beliebigen Ort und trage auf dem Zettel „Höhlenmalerei“ den entsprechenden Ort ein. Beachte dazu bitte unbedingt die Hinweise auf Seite 14 und 15 bei Station G.

Wenn du die Stationen nicht auf Privatgrundstücken platzierst, denke daran, die Rätsel gut zu verstecken und zu befestigen, damit sie nicht entfernt werden. Stelle sicher, dass die Kinder keine nicht öffentlichen Grundstücke ohne Erlaubnis betreten.

Aufbau Station E



Darum geht es: Nachdem die Kinder mithilfe der Audio-Botschaft den Hinweis „Hai“ entschlüsselt haben, finden sie an dieser Station eine Piratenmünze und ein Rätsel, die einen Hinweis auf die nächste Station geben.

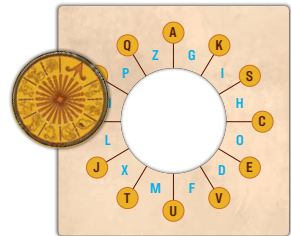
Du benötigst für diese Station: Stationsmarker „Hai“, Stanzteil Münze und Rahmen, Rätsel, evtl. ein Stift und ein Stück Papier, 5 Karten zu Station E.

An diesem Ort baust du die Station am besten auf: nah am Ausgangsort, am besten im Eingangsbereich oder im Hof, Garten/Vorgarten des Hauses.



Hai-Symbol: Klebe das Symbol gut sichtbar an den Ort, an dem du Station E aufbaust.

Münze und Rahmen: Lege die Münze und den Rahmen getrennt voneinander sichtbar an der Station aus. Lege daneben einen Stift und ein Stück Papier bereit.



Den Weg zum Schatz suchst du, mein Kind?
Drum lös das Rätsel ganz geschwind.

Auf der Schildkröte der Papagei
mit dem Krebs nach Norden ritt.
Das Seepferdchen war auch Dabei.
Das Einhorn wollte auch noch Mit.

Der Pfeil zeigt dir die Lösung an,
Dass jeder das Wort finden kann.

Pergament mit Rätsel: Platziere das Rätsel in der Nähe von Münze und Rahmen.

Karten: Suche aus dem Kartendeck die 5 Karten mit dem Hai-Symbol heraus und lege sie verdeckt an der Station aus.



Alternative für drinnen:

Du kannst die Station auch drinnen an einem beliebigen Ort aufbauen.

Aufbau Station F



Darum geht es: Die Kinder entdecken ein altes Piraten-Ritual, das sie durchführen müssen.

Du benötigst für diese Station: 8 Stationsmarker „Sack“, 8 Marker mit Tieren, 2 Marker „oben“ und „unten“, 1 Blatt „Piraten-Ritual“, 5 Karten zu Station F.

An diesem Ort baust du die Station am besten auf: Du benötigst für diese Station relativ viel Platz. Am besten suchst du hier freies Gelände, wie eine Wiese, einen Garten, einen Sport- oder Spielplatz.



Sack-Symbol: Verteile die Sack-Symbole auf dem Weg von Station E zu Station F. Nutze dazu Klebeband.

Platziere die Sticker so, dass sie vom vorherigen Sticker aus zu sehen sind. Wenn du längere Strecken zwischen den Stationen machen möchtest, dann platziere die Marker an Weggabelungen, damit die Kinder wissen, wo sie entlanggehen müssen.

Blatt „Piraten-Ritual“: Platziere die Anweisung zum Piraten-Ritual gut sichtbar an der Station.

10 Marker (Tiere, oben, unten): Lege an Station F die Marker wie in der nebenstehenden Anordnung abgebildet mit etwas Abstand zueinander aus. Die Abstände sollten in etwa gleich sein. Du kannst die Marker auch erst dann platzieren, wenn du mit den Kindern die Station erreichst. Wenn du möchtest, kannst du mit Kreide Kreise um die einzelnen Marker ziehen und die entsprechenden Buchstaben hineinschreiben.



Karten: Suche aus dem Kartendeck die 5 Karten mit dem Sack-Symbol heraus und lege sie verdeckt an der Station aus.

Alternative für drinnen: Am besten eignet sich ein möglichst großer Raum mit viel Platz auf dem Boden.

Aufbau Station G



Darum geht es: Die Kinder folgen den Münzen-Stickern und werden an der nächsten Station in 2 Gruppen aufgeteilt, um das Rätsel zu lösen.

Du benötigst für diese Station: 8 Stationsmarker „Goldmünze“, 1 Blatt „Höhlenmalerei“, 1 Blatt „Entschlüsselung Flaggen“, 8 quadratische Flaggen-Plättchen, 6 Karten zu Station G.

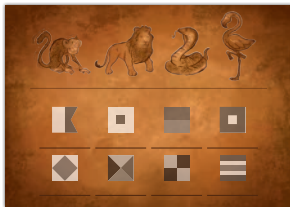
An diesem Ort baust du die Station am besten auf: Diese Station besteht aus 2 Teilen. Baue Teil A und B in etwa 5 bis 10 Meter Abstand zueinander auf. Die Stationen müssen in Sichtweite zueinander sein.



Goldmünzen-Symbol: Verteile die Goldmünzen-Symbole auf dem Weg von Station F zu Station G, wie auf Seite 13 beschrieben. Behalte einen Marker, um die 2. Station damit zu kennzeichnen.

Teil A/Entschlüsselung Flaggen:

Lege das Blatt „Entschlüsselung Flaggen“ und die 8 Flaggen an der Station aus.



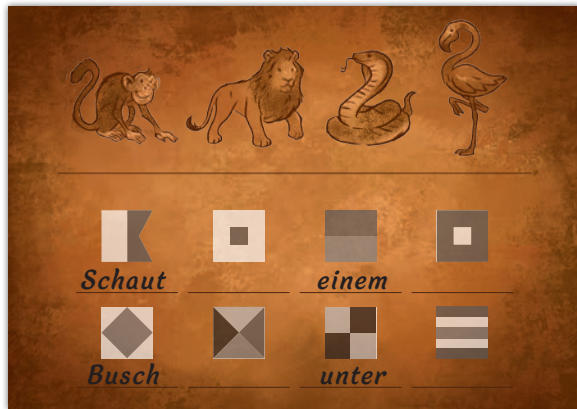
Teil B/Blatt „Höhlenmalerei“: Dieses Rätsel wird die Kinder zum Versteck des Schatzes führen. Du kannst den Schatz an einem beliebigen Ort deiner Wahl verstecken. Der Hinweis auf das Versteck **muss aus 4 Wörtern** bestehen. So etwas wie „Grabt unter dem Baum“ oder „Schaut im Garten-Haus“, „Sucht

in der Küche“. Wenn du keine Idee hast wo du den Schatz verstecken sollst, kannst du ihn unter einem Busch in der Nähe der letzten Station verstecken. Sollte es regnen, verstecke den Schatz hinter einem Sofakissen. Trage die entsprechenden Wörter auf dem Zettel wie auf der nächsten Seite abgebildet ein.

Achte bei der Wahl des Verstecks darauf, dass sich die Kinder beim Suchen nicht verletzen können.

Wenn die Lösung
„**Schaut unter einem
Busch**“ lautet, trage die
Wörter wie folgt ein:

1. Wort: Schaut
2. Wort: unter
3. Wort: einem
4. Wort: Busch



Die freien Plätze kannst du beliebig mit anderen Wörtern füllen, die auch Sinn ergeben würden, wie zum Beispiel: „hinter“, „Baum“, „Tisch“, „neben“. Wichtig ist, dass du die Lösungswörter unter folgende Flaggen schreibst:



Lege das Blatt „Höhlenmalerei“ etwa 10 Meter entfernt in Sichtweite zu Teil A aus. Markiere diese zweite Station mit einem Stations-Marker. Am besten so, dass die Kinder ihn erst suchen müssen und nicht sofort sehen.

Karten: Suche aus dem Kartendeck die 6 Karten mit dem Goldmünzen-Symbol heraus. Lege die Startkarte verdeckt dort aus, wo der Weg der Goldmünze endet. Auf der Startkarte bekommen die Kinder die Anweisung, sich aufzuteilen und nach dem übrigen Material zu suchen. Lege die Hilfekarte 1 zur Startkarte und dem Material von Teil A. Die Karte mit dem Goldmünzen-Symbol und die Hilfekarte 2 legst du zu Teil B, der „Höhlenmalerei“.



Alternative für drinnen:
Baue beide Teile im selben Raum mit großem Abstand zueinander auf. Am besten eignet sich dafür ein langer Flur.

Schluss Teil 2 – Ende der Schnitzeljagd

Station G gibt den Kindern den letzten Hinweis, wo der Schatz versteckt ist.

Haben die Kinder den Schatz gefunden, endet die Schnitzeljagd. Lies nun Brief 3 zum Abschluss vor.

Möglichkeiten, das Spiel anzupassen

Für größere Gruppen (bis maximal 10 Kinder)

Wir empfehlen, bei einer Gruppengröße von über 6 Kindern die Gruppen aufzuteilen.

Wenn du das Spiel mit einer größeren Gruppe von mehr als 6 Kindern spielen möchtest, empfehlen wir, für Teil 1 die Kinder in 2 Gruppen aufzuteilen, damit alle Kinder die Möglichkeit haben, sich einzubringen. Jede Gruppe rätselt dann abwechselnd an 2 Stationen. Gruppe 1 startet mit Station A, während Gruppe 2 an einem zentralen Platz wartet. Wenn du möchtest, kannst du diesen Platz zum Geheimversteck „Kaffeekanne“ erklären, zu dem die Kinder gern zurückkommen. Am Ende einer Station treffen sich beide Gruppen in der „Kaffeekanne“, um die Ergebnisse der Station zusammenzutragen. Die Kinder können berichten, was sie gefunden haben, und gemeinsam die Ergebnisse festhalten. Am besten lest ihr dann die Geschafft-Karte erst in der „Kaffeekanne“ vor, sodass alle Kinder hören können, was passiert ist. Anschließend geht die nächste Gruppe zu Station B, usw. Für Teil 2 musst du die Gruppe nicht extra aufteilen.

Um länger zu spielen

Du kannst die Spieldauer verlängern, indem du in Teil 2 die Wege zwischen den Stationen länger wählst. Platziere die Wege-Marker (Sack und Goldmünze) dann so, dass du sie nur an Weggabelungen anbringst, bei denen die Kinder eine Abzweigung nehmen müssen. Das heißt, die Kinder müssen immer geradeaus gehen, außer sie finden einen Marker, der ihnen eine andere Richtung vorgibt. Platziere den Marker dann so, dass die Kinder ihn gut von der Kreuzung aus sehen können und wissen, dass sie hier abbiegen müssen.

Wenn du die Kinder länger beschäftigen willst, kannst du in der Pause zwischen Teil 1 und Teil 2 oder am Ende kleine Spiele einbauen. Tipps hierzu findest du unter: <https://www.dreifragezeichen-kids.de/detektiv-club/detektiv-geburtstag>

Um kürzer zu spielen

Wenn du nicht so viel Zeit hast, kannst du Teil 2 verkürzen, indem du die Wege zwischen den Stationen kürzer wählst. Du kannst die letzte Station so wählen, dass der Schatz irgendwo zu Hause versteckt ist, und für die Schnitzeljagd einen Rundweg wählen, bei dem Start und Ziel derselbe Ort sind. Platziere Station G dann so auf dem Weg, dass sie schon wieder auf einem Teil der Strecke zurück liegt.

Du kannst Teil 1 und Teil 2 auch an zwei unterschiedlichen Tagen spielen.

Denk daran, dass die letzte Station die Kinder wieder zurück nach Hause bringt. Platziere die letzte Station also nicht zu weit weg von zu Hause, damit auf dem Heimweg nicht allzu viel Frust wegen der langen Strecke aufkommt.

Welche Rolle spielst du bei der Party?

Du begleitest die Kinder als Spielleiter oder Spielleiterin durch die Stationen und hilfst ihnen, falls sie einmal nicht weiterkommen.

- Führe sie, wenn nötig, durch die einzelnen Schritte der Stationen.
- Lies ihnen die Einleitungen zu den Teilen laut vor und schicke sie von Station zu Station.
- Erinnere die Kinder daran, dass sie an einer Station zuerst die Startkarte lesen und dann das Rätsel lösen sollen. Zum Schluss der Station wird die Geschäftskarte gelesen, die zur nächsten Station führt.
- Wenn die Kinder einmal nicht weiterkommen, kannst du ihnen helfen, indem du ihnen die entsprechenden Hilfekarten gibst/vorliest. Achte aber darauf, dass die Kinder die Hilfe-/Lösungskarten erst lesen, wenn sie nicht weiterkommen.

Achte auch darauf, dass möglichst alle Kinder ins Spiel eingebunden sind, dass sich niemand entfernt und in Gefahr bringt.

Das Lösungsheft

Damit du die Kinder noch besser unterstützen kannst, findest du den Lösungsweg der einzelnen Stationen im Lösungsheft. Außerdem gibt es dort noch spezielle Tipps, was du bei den Stationen beachten kannst oder wie du die Kinder unterstützen kannst.

Die Kinder können noch nicht so gut lesen – was soll ich tun?

Es kann vorkommen, dass manche Kinder Probleme beim Vorlesen haben. In diesem Fall empfehlen wir, dass du die Texte vorliest. So können die Kinder sich voll auf die Informationen im Text konzentrieren.

Wie kann ich dafür sorgen, dass alle Kinder ins Spiel eingebunden sind?

In manchen Gruppen kann es sein, dass ein oder zwei Kinder sehr schnell darin sind, die Rätsel zu lösen oder das Material an sich zu nehmen, sodass stillere oder schüchternere Kinder keine Möglichkeit haben, sich einzubringen. Solltest du merken, dass Kinder sich im Hintergrund halten oder sich nicht einbringen können, gib diesen Kindern gezielt eine Aufgabe. Fordere sie beispielsweise auf, die nächste Station zu suchen oder die Ergebnisse, die die Kinder an einer Station herausgefunden haben, festzuhalten. Bei Stationen, bei denen unterschiedliche Sachen ausgewertet werden müssen, kannst du darauf achten, dass jedes Kind mindestens einen Teil des Materials bekommt, den es dann beisteuern kann.

*Im Lösungsheft
bekommst du bei jeder
Station noch einmal
den einen oder anderen
speziellen Tipp.*

Impressum:

Spielidee: Lukas Setzke und Verena Wiechens

Illustration: Jacob Müller und Igor Dolinger

Grafik: atelier198

Redaktion: Julia Coschurba

Produktentwicklung: Sarah Brodbeck

Herstellung: Nina Renz

© 2026 KOSMOS

Franckh-Kosmos
Verlags GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5–7,
70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

Hinweise zum Verpackungsmüll:
<https://www.kosmos.de/disposal>



Alle Rechte vorbehalten. Wir behalten uns auch die Nutzung von uns veröffentlichter Werke für Text- und Data-Mining im Sinne von § 44b UrhG ausdrücklich vor.

Tante Matildas Kirschkuchen-Rezept

Natürlich darf bei einem die Drei ???-Geburtstag Tante Matildas Kirschkuchen nicht fehlen.

Du brauchst dafür:

125 g Butter	2 Teelöffel Backpulver
125 g Zucker	2 – 4 Esslöffel Milch
1 Prise Salz	1 Glas Kirschen ohne Steine
3 Eier	Etwas Puderzucker zum Bestreuen
200 g Mehl	

1. Die Kirschen aus dem Glas nehmen und in einem Sieb abtropfen lassen. Die Butter langsam schmelzen, dann etwas abkühlen lassen und in eine Schüssel geben. Nach und nach erst den Zucker und dann die Eier einrühren.
2. Mehl, Salz und Backpulver vermischen und mit in die Masse geben. Dann so viel Milch hinzugeben, dass der Teig ganz cremig wird. Pass dabei aber auf, dass er nicht zu flüssig wird!
3. Den Backofen auf 175°C vorheizen. Die Kuchenform mit ein wenig Butter einfetten, dann den Teig hineingeben und glatt streichen.
4. Die abgetropften Kirschen darauf verteilen und etwas in den Teig eindrücken. Den Kuchen im Ofen bei 175°C (mittlere Einschubleiste, Umluft 160°C) ca. 30-35 Minuten backen.
5. Den Kuchen aus dem Ofen holen und auskühlen lassen. Kurz vor dem Servieren mit etwas Puderzucker bestäuben.



Checkliste

Hier kannst du bei deinen Vorbereitungen alles abhaken, damit du auch nichts vergisst.

Teil 1	Aufgabe	Aufgebaut?
Station A 	Station mit Sticker markieren	
	Rätsel an Tür hängen	
	3 Bilder „Arbeitszimmer“ platzieren und Bild „Schiff“ aufhängen.	
	Buchrücken „Goldfieber“ an Buch/Schachtel befestigen. Kartenteil darin verstecken.	
Station B 	Station mit Sticker markieren	
	Rätselmateriel (Stadtplan, 3 Hinweise „Stadtplanung“, 17 Haus- und X-Plättchen) platzieren. Stift bereitlegen.	
Station C 	Station mit Sticker markieren	
	Rätselmateriel (6 Piratenbilder, Mannschafts-Übersicht) bereitlegen	
Station D 	Station mit Sticker markieren	
	Kartenteil im Becher verstecken	
	Rätselmateriel (Schlüssel, Lappen/Schwamm) bereitlegen	
Überleitung	Brief „Überleitung“, Stift und Karte bereitlegen. Smartphone bereithalten.	
Teil 2	Aufgabe	Aufgebaut?
Station E 	Stift und Papier einpacken.	
	Rätselmateriel (Münze, Rahmen, Rätsel) bereitlegen.	
	Weg von Station E zu Station F mit Sack-Stickern markieren	
Station F 	Rätselmateriel (8 Marker mit Tieren, 2 Marker „oben“ und „unten“, Blatt „Piraten-Ritual“) bereitlegen.	
	Weg von Station F zu Station G mit Goldmünzen markieren	
Station G 	Zwei Stationen mit Abstand zueinander aufbauen (8 Flaggen, 1 Blatt „Entschlüsselung Flaggen“, 1 Blatt „Höhlenmalerei“)	
	Versteck für Schatz auswählen. Zettel „Höhlenmalerei“ vorbereiten, wie auf S. 14/15 beschrieben.	
Schatz verstecken		