

CLUEDO

Steckbrief

- Gruppengröße** : ab 8 Personen
- Altersgruppe** : ab 9 Jahre
- Material** : • ein Würfel
• Spielplan
• Spielfiguren nach Anzahl der Mitspieler
• Briefumschläge
• Zettel
- Kurzbeschreibung** : Hausspiel mit Strategieanteil

Spielidee

Dieses Spiel ist in Anlehnung an das bekannte Brettspiel entstanden.

Mord im Gemeindehaus! - Eine Leiche ist gefunden worden.

Aber wer ist der Täter, wo ist der Tatort und mit welchem Tatwerkzeug wurde gemordet?

Das alles müssen die Jungschardetektive herausfinden.

Vorbereitung

Malt auf ein großes Papier den Grundriss des Spielortes auf, sprich: das Gemeindehaus. Diese Räume existieren alle, denn die Mitspieler bleiben nicht am Spielplan sitzen, sondern müssen in die Räume laufen. Ihr braucht nun so viele Umschläge, wie Ihr Räume habt, mal 3 plus 3 zusätzliche! Denn: Einen Raum gibt es auf dem Spielplan nicht. In jeden Umschlag kommt ein Zettel. Auf 7 stehen die Täter, auf 7 die Tatwerkzeuge und auf 7 die Räume (wenn 6 Räume zur Verfügung stehen). Die Umschläge werden vorher in den Räumen verteilt.

Im Gottesdienstraum liegen dann u. U. die Umschläge mit den Zetteln: Küche, Zivi und Weinkelch. Wenn alle Umschläge verteilt sind, bleiben 3 übrig, und da sind der Täter, die Tatwaffe und der Tatort drin. Diese werden von einem Mitarbeiter verwahrt. Die Mitspieler bekommen Spielzettel, auf denen alle drei Kategorien aufgeführt sind, so dass sie, wenn sie einen Umschlag gefunden haben, den jeweiligen Täter etc. abstreichen müssen.

Spielverlauf

Jeder Mitspieler/jede Gruppe (je nach Mitspieleranzahl) bekommt eine Spielfigur, einen Spielzettel und einen Stift. Jede Figur steht in einem anderen Raum des Spielplanes. Es wird im Uhrzeigersinn gewürfelt. Die Würfelzahl muss immer vollständig gegangen werden. Dabei gehen die Kinder im Uhrzeigersinn direkt von einem Raum in den anderen. Dann rennen sie in den realen Raum, suchen einen Umschlag, öffnen und lesen ihn, stecken den Zettel zurück, legen den Umschlag wieder an den selben Ort, streichen das Gelesene ab, rennen zurück zum Spielplan und würfeln wieder.

Die Mitspieler dürfen jedes Mal nur einen Umschlag öffnen, wenn sie einen aus Versehen zwei Mal nehmen, haben sie Pech gehabt. Das geht so lange, bis in jeder Kategorie ein Feld frei bleibt. Gewonnen hat der Mitspieler/die Gruppe, der/die zuerst den Täter, die Waffe und den Raum des Verbrechens herausgefunden hat.

Spielzettel

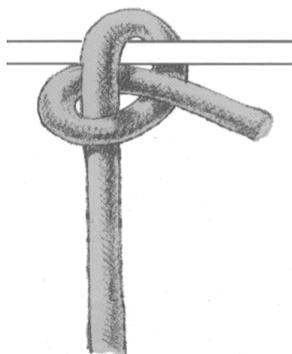
<input type="radio"/> Garderobe	R Ä U M E
<input type="radio"/> alter Jugendraum unten	
<input type="radio"/> großer Saal	
<input type="radio"/> Jugendraum oben	
<input type="radio"/> Flur Haupteingang	
<input type="radio"/> kleine Küche unten	
<input type="radio"/> Kaffeeküche oben	
<input type="radio"/> Jungscharhelfer	T Ä T E R
<input type="radio"/> Posaunenchorleiter	
<input type="radio"/> Hausmeister	
<input type="radio"/> Putzfrau	
<input type="radio"/> Pastor	
<input type="radio"/> Jungenschaftsleiter	
<input type="radio"/> Mädchenscharmitarbeiterin	
<input type="radio"/> Seil	W A F F E N
<input type="radio"/> Weinkelch	
<input type="radio"/> Bild	
<input type="radio"/> Stuhl	
<input type="radio"/> Bibel	
<input type="radio"/> Schere	
<input type="radio"/> Kreuz	

Die Spielidee stammt von der Jungschar Wetter-Grundschtötel

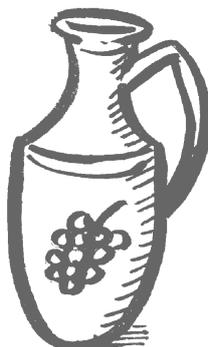
7 Täter

<p>Mädchenchar- mitarbeiterin</p>	<p>Putzfrau</p>	<p>Jungchar- helfer</p>
	<p>Pastor</p>	<p>Dirigent Posaunenchor</p>
	<p>Jungenschafts- leiter</p>	<p>Hausmeister</p>

7 Tatwerkzeuge



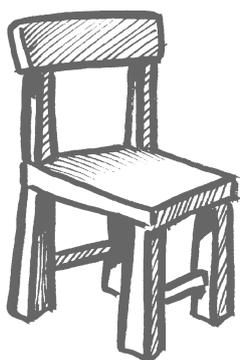
Seil



Weinkelch



Bild



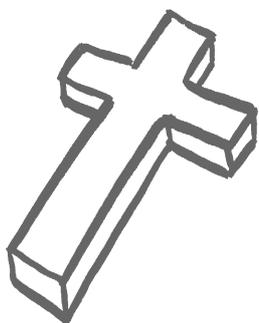
Stuhl



Bibel



Schere



Kreuz

7 Räume

<p>KAFFEEKÜCHE OBEN</p>	<p>NEUER JUGENDRAUM OBEN</p>	<p>GARDEROBE</p>
	<p>FLUR HAUPT- EINGANG</p>	<p>ALTER JUGENDRAUM UNTEN</p>
	<p>KLEINE KÜCHE UNTEN</p>	<p>GROSSER SAAL</p>

Rückseite der Karten

CLUEDO

CLUEDO

CLUEDO

CLUEDO

CLUEDO

CLUEDO

CLUEDO