

# DAS GEHEIME VERLIES IM TOWER OF LONDON

*Hinweis: dieses Spiel dauert min. einen halben Tag*

**Gruppengröße:** Ein Spiel für kleine und große Gruppen. Für die jeweiligen Stationen muss es natürlich ausreichend Gruppenleiter geben die die Rollen der Burgpersonen besetzen. Die Kinder wurden in Gruppen zu je ca. 6 Kindern eingeteilt, jede erhielt eine Spielanleitung und einen Starttaler.

**Alter:** Altersklasse von 8 bis 16

## **Spielstart und Durchführung:**

Alle Gruppen starten gleichzeitig ins Spiel und suchen sich eine Burgperson. Wichtig ist, dass sich alle Burgpersonen genau an den Textlaut halten, dann läuft das Spiel super durch. Außerdem müssen sie darauf achten, dass sich keine zu großen Gruppen bei Ihnen bilden. Wenn wenig bei ihnen los ist, kann man die Kinder etwas bei sich beschäftigen (Schauspielerei ist erwünscht).

## **Vorbereitung Materialien und Kostüme:**

Kostüme machen die Szenerie authentischer. Es ist darauf zu achten, dass alle Materialien, die im Spiel vorkommen, nicht sonst zu finden sind. (Kohle, Schleifsteine, Knatterbälle (Kinderfeuerwerk), Burgtaler, etc.). Sonst suchen sich die Kinder diese Materialien selbst zusammen und das Spiel läuft nicht mehr.

## **Zettel für die jeweiligen Gruppen....**

Hallo Kinder, ähh ich meine

### **Hallo Ritter!**

Ab jetzt seid ihr Ritter und zieht durch das Land. Bis ihr gehört habt, dass in einer Burg ganz in eurer Nähe eine Prinzessin in einem geheimen Verlies gefangen gehalten wird. Ihr habt es euch zum Ziel gemacht in die Burg zu gelangen um dort das Verlies zu finden. Das wird jedoch nicht so einfach.

Auf der Burg leben viele Personen die euch weiterhelfen können. Allerdings müsst ihr erst in die Burg gelangen.

Sprecht alle Personen an, die ihr trifft und hört genau zu was sie euch erzählen. Einige werden auch gar nicht mit euch sprechen, dann müsst ihr weitergehen. Sammelt alle Gegenstände, die ihr im Spiel erhaltet, ihr werdet sie bestimmt noch mal im Spiel brauchen.

Alle Gegenstände erhaltet ihr im Spiel. Löst die kleinen Rätsel und Aufgaben und gelangt mit ein wenig Grips zum Ziel in das geheime Verlies!

### **Regeln:**

- Wenn eine Gruppe bei einer Person steht wartet in einem großen Abstand.
- Seid leise und verratet den anderen keine Tipps!
- Man kann bei diesem Spiel nicht betrügen, man muss der Reihe nach bei allen Personen die Aufgaben lösen.
- Wenn ihr das Verlies erreicht habt, verhaltet euch bitte Ruhig und lasst die anderen weiterspielen.

### **Souvenirhändler**

- Du bist der Souvenirhändler, hast irgendwo außerhalb einen Tisch stehen und verkaufst Kohlestücke und Drachenzähne für je einen Taler.
- Du darfst mit jedem Kind sprechen.
- Achte darauf dass jede Gruppe nur einmal einen Zahn und ein Stück Kohle kauft.
- Die Kinder brauchen zuerst den Zahn. Verkaufe also zu Beginn des Spieles nur Zähne.
- Später kommen die Gruppen noch mal und wollen ein Stück Kohle kaufen.

### **Material:**

- Verkäuferoutfit
- Tisch
- Ca. 10 Kohlestücke
- Ca. 10 Drachenzähne

## **Brückenwächter**

- Du bist der Brückenwächter und sitzt an der Brücke am Burggraben.(zwei zusammengefaltete Tische auf dem Boden stellen die Brücke da)
- Du lässt nur Drachentöter über die Brücke in die Burg.
- Als Beweis dass die Kinder wirklich Drachentöter sind willst du einen Drachenzahn sehen. Wenn die Kinder einen Zahn haben schreibst du ihnen ein DT auf die Hand und lässt sie rein.

### **Tipp:**

- Bei dir wird es schnell voll werden, also beeil dich denn alle Kinder müssen erst an dir vorbei um das Spiel richtig zu starten.
- Die Kinder müssen nur einmal über die Brücke um die Handmarkierung zu erhalten. Aber im Spiel müssen sie die Burg noch mal verlassen. Ob sie dann über deine Brücke gehen oder nicht ist egal.
- Bedeutet: Wenn alle Kinder bei dir waren kannst du deine Brücke abbauen, und das ist schon ziemlich bald nach dem Start.

### **Material:**

- Zwei Tische
- Bänke zur Markierung
- Schwarzer Edding

## **Burgfräulein**

- Du bist das Burgfräulein und sprichst nur mit Kindern die ein DT auf der Hand stehen haben.
- Dann sagst du: "Oh mein Gott, wie seht Ihr denn aus! So kommt ihr nie auf das Fest heute Abend. Geht schnell zum Frisör Figaro und lasst euch frisieren. Kommt dann wieder und ihr bekommt was Schönes."
- Wenn die Kinder mit Gelfrisur wiederkommen gebe ihnen eine halbe Eintrittskarte (Vordere Hälfte)
- Sage den Kindern, dass sie noch die andere Hälfte brauchen, du diese aber nicht besitzt.

### **Tipp:**

- Jede Gruppe bekommt von dir nur einmal eine Karte. (Vordere Hälfte) Die Kinder brauchen aber noch die Zweite Hälfte die sie wo anders bekommen.

### **Material:**

- Kostüm Burgfräulein
- Ca. 10 halbe Eintrittskarten (vordere Hälfte)

## **Burgfrisör Figaro**

- Du bist der Burgfrisör.
- Du sprichst nur mit Kindern die ein DT auf der Hand stehen haben.
- Die Kinder sollten zu dir kommen und erzählen, dass das Burgfräulein sie geschickt hat, um sich von dir eine ordentliche Frisur verpassen zu lassen.
- Du frisierst die Kinder also und schickst sie wieder zurück zum Burgfräulein.
- Am besten machst du allen Kindern dieselbe Frisur, z.B. einen Seitenscheitel.
- Wenn eine Gruppe kommt und sagt du sollst ihnen die Haare machen, dann frag wer sie geschickt hat. Wissen sie es nicht, gibt's keine Frisur.

### **Material:**

- Frisörkostüm
- Tisch
- Haargel

## **Die gute Fee**

- Du bist die gute Fee.
- Du sprichst nur mit Kindern die ein DT auf der Hand stehen haben.
- Laufe die ganze Zeit „schwebend“ über den Platz.
- Wenn eine Gruppe kommt, erzählst du etwas von Märchen, guten Feen und guten Taten.
- Dann schenkst du jeder Gruppe einen Zauberball (Feuerwerk)
- Die Kinder müssen dafür nichts tun.
- Pass auf, dass du jeder Gruppe nur einmal einen Zauberball gibst.
- Wenn du keine Zauberbälle mehr hast ist deine Rolle erledigt.

### **Material:**

- Feekostüm
- Ca.10 Zauberbälle

## Hexe

- Du bist die Hexe, sitzt hinter einem Kessel mit irgendwelchem Zeugs drin und braust einen Zaubertrank.
- Du sprichst nur mit Kindern die ein DT auf der Hand stehen haben und die dir einen Zauberball bringen den sie von der guten Fee haben.
- Dir fehlt diese wichtige Zutat noch für deinen Zaubertrank.
- Zünde den Zauberball und wirf ihn vor den Augen der Kinder in den Kessel.

!!VORSICHT KNALLT UND BLITZT!!

- Dann ist dein Zaubertrank fertig und du schenkst der Gruppe eine Schachtel Streichhölzer zum Dank.

## Material:

- Hexenkostüm, Besen, ...
- Kessel, Topf oder Eimer
- Ca.10 Schachtel Streichhölzer

## Hofschmied

- Du bist der Hofschmied und sprichst nur mit Kindern die ein DT auf der Hand stehen haben.
- Dann sagst du:  
„Ich bin hier der Hofschmied, aber ich brauche neue Streichhölzer und neue Kohle. Wenn ihr mir diese beiden Sachen bringt bekommt ihr dafür einen schönen Schleifstein als Geschenk.  
Aber nur beide Sachen auf einmal bringen, nicht nacheinander. Ach ja, ich brauche auch noch einen kräftigen Handlanger, also nicht so Würstchen wie ihr es seid, einen richtigen Kerl, der mir helfen muss. Wenn ihr einen seht, schickt ihn zu mir, das wäre voll nett!“
- Die Kinder müssen also Streichhölzer (von der Hexe) und Kohle bringen. Dann bekommen sie den Schleifstein.
- Der Henker ist der arbeitslose Handlanger, den die Kinder finden sollen.
- Der wird jedoch nicht zu dir kommen, da er ja von jeder Gruppe angesprochen werden muss.

## Material:

- Schmiedkostüm, Amboss, Hammer, ...
- ca. 10 Schleifsteine

## Harz IV Henker

- Du bist der Harz IV Henker und sprichst nur mit Kindern die ein DT auf der Hand stehen haben. Du läufst ständig langsam über den Platz.
- Wenn eine Gruppe kommt sagst du: „Ich bin arbeitslos und suche einen neuen Job, wisst ihr wer noch Hilfe braucht?“
- Wenn die Kinder jetzt schon beim Schmied waren werden sie dich sofort dahin schicken.
- Dafür bedankst du dich mit deinem „letzten Taler.“
- Wenn die Kinder nicht wissen wem du helfen kannst und nix vom Schmied erzählen gibst du auch keine Taler raus. Sag, sie sollen sich noch mal umhören und gehe weiter.

## Material:

- Henkerkostüm, Axt, Gürtel, ...
- Ca.10 Taler

## Ritter

- Du bist der Ritter.
- Du sprichst nur mit Kindern die ein DT auf der Hand stehen haben.
- Dann sagst du:  
So ein Ärger, mein Schwert ist stumpf wie noch nie.  
Ich brauche dringend einen Schleifstein oder so etwas.  
Wenn ihr mir einen bringt, verrate ich euch etwas.“ Wenn dir eine Gruppe einen Schleifstein bringt (den sie vom Schmied haben) verrätst du ihnen, dass die Kinder mit dem Minnesänger YMCA tanzen müssen und das Codewort Village People sagen müssen.  
(das brauchen sie weil sonst die andern Gruppen einfach so zum Minnesänger gehen können, wenn sie sehen, dass man beim Minnesänger YMCA singen muss.)

## Material:

- Ritterrüstung
- Schwert

## **Minnesänger**

- Du bist der Minnesänger.
- Du sprichst nur mit Kindern die ein DT auf der Hand stehen haben.
- Aber eigentlich hast du nix zu sagen und singst die ganze Zeit selbstgedichtete Lieder übers Zeltlager.
- Die Kinder kommen erst im späteren Teil des Spiels zu dir.
- Sie sollen mit dir YMCA tanzen und müssen dir das Codewort Village People verraten. (das Codewort brauchen sie, weil sie sonst bei anderen Gruppen gesehen haben könnten dass man bei dir YMCA singen muss)
- Nur wenn sie beides wissen tanzt du mit ihnen YMCA und verrätst, dass der Hofnarr gerne Blondinenwitze hört.

## **Material:**

- Minnesängerkostüm

## **Hofnarr**

- Du bist der Hofnarr und sprichst nur mit Kindern die ein DT auf der Hand stehen haben.
- Du machst die ganze Zeit Späße und erzählst mehr oder weniger witzige Witze.
- Wenn eine Gruppe zu dir kommt und einen Blondinenwitz erzählt bist du voll froh und schenkst der Gruppe die zweite Hälfte der Eintrittskarte.
- Die Kinder müssen erst zum Ende des Spiels zu dir, kann also etwas dauern bis die erste Gruppe mit dem Witz kommt.

## **Material:**

- Hofnarrkostüm
- Ca. 10 halbe Eintrittskarten (zweite Hälfte)

## **Turmwächter**

- Du bist der Turmwächter.
- Du sprichst nur mit Kindern die ein DT auf der Hand stehen haben.
- Du stehst vor dem „Turm“ und lässt keinen rein.
- Wenn eine Gruppe kommt sagst du:  
„Was wollt ihr hier? Bestimmt wollt ihr auf das Fest heute Abend. Da gehen nämlich alle hin, und nur ICH habe keine Einladung. Also lasst mich in Ruhe, und meinen Turm seht ihr auch nicht von innen!“
- Bringt dir aber eine Gruppe die beiden Hälften der Einladungskarte (vorne und hinten) lässt du die Kinder als Dank in den Turm wo die Prinzessin sitzt.
- Du bist die letzte Station. Wenn die Gruppen nach und nach das Rätsel lösen, sag ihnen sie sollen leise sein und die andern in Ruhe weiterspielen lassen.

## **Material:**

- Turmwächterkostüm
- Lange Lanze

## **Prinzessin**

- Du bist die Prinzessin.
- Du sitzt im Turm im geheimen Verließ, das vom Turmwächter bewacht wird.
- Kommt eine Gruppe zu dir, haben sie das Spiel gelöst und dürfen sich eine Kleinigkeit aussuchen.
- Sag den Kindern sie sollen jetzt die anderen Kinder nicht stören und nichts verraten.

## **Material:**

- Prinzessinenkostüm
- Give-a-ways



## **Lösungsweg (nicht den Teilnehmern verraten):**

Die Kinder Erhalten zu Beginn einen Burgtaler. Damit kaufen sie beim **Souvenirhändler** einen Drachenzahn. Mit dem gehen sie zum **Brückenwächter** und tun so als wären sie Drachentöter. Jetzt lässt der sie über die Brücke in die Burg.

In der Burg geht's zum **Burgfräulein**, diese schickt die Kinder zum **Burgfrisör** Figaro der den Kindern einen ordentlichen Seitenscheitel verpasst.

So frisiert dann wieder zum Burgfräulein, diese rückt eine halbe Eintrittskarte raus. Dann zur **guten Fee**. Diese schenkt ohne weiteres Zauberbälle an die Kinder. Die Zauberbälle müssen zur **Hexe** die damit ihren Zaubertrank fertig stellt und schenkt den Kindern Streichhölzer.

Die Streichhölzer braucht der **Schmied**, und außerdem noch Kohle und einen neuen kräftigen Handlanger.

Jetzt erst schnell zum **Henker** der einen neuen Job sucht. Dem wird verraten, dass er sich beim Schmied melden soll. Dafür rückt der Henker einen Taler raus.

Mit dem Taler kann man jetzt noch Kohle beim Souvenirhändler kaufen. Die Kohle dann zum Schmied und der Bedankt sich mit einem Schleifstein. Der **Ritter** braucht den Schleifstein, weil sein Schwert stumpf ist. Als Dank verrät er den Kindern, dass sie mit dem

**Minnesänger** YMCA singen müssen. Der Minnesänger ist superfroh darüber und verrät, dass der **Hofnarr** total gerne Blondinenwitze hört. Über den Witz freut sich der Hofnarr und schenkt den Kindern die zweite Hälfte der Eintrittskarte für das Fest heute Abend.

Mit den beiden Hälften geht's dann zum **Turmwächter** der so gerne auf das Fest möchte. Als Dank lässt er die Kinder den Turm besichtigen, wo die **Prinzessin** sitzt.