



DETEKTIV-PARTY

Hier findest du ein paar Ideen für
die perfekte Detektiv-Party mit Kindern:

Hauptaktivität: Als Hauptaktivität der Detektiv-Party können die kleinen Detektiv:innen einen Detektiv-Trail absolvieren und dabei einen Schatz suchen oder einen Kriminalfall lösen. Falls dir eher ein «Forscher:innen-Nachmittag» vorschwebt, empfehlen wir dir eine Home-Expedition.

Spielideen: Bleibt vor oder nach der Hauptaktivität noch Zeit zum Spielen, findest du ergänzende Spielideen für die kleinen Detektiv:innen.

Lupen- und/oder Detektiv-Dachs-Kekse: Erfahre, wie ihr zusammen tolle Lupen- und/oder Detektiv-Dachs-Kekse backen könnt. Suchst du ein Rezept für einen coolen Detektiv-Geburtstagskuchen, empfehlen wir dir unseren Detektiv-Dachs-Geburtstagskuchen. Das Rezept findest du unter www.detektiv-dachs.ch/kindergeburtstag.

Geschenke: Am Ende findest du weitere Ideen rund um die Detektiv-Party sowie kleine Erinnerungsgeschenke für die Detektiv:innen.



Hauptaktivität: Suche einen Schatz , löse einen Kriminalfall oder begib dich auf eine Home-Expedition

In zahlreichen Städten in der Schweiz, Deutschland und Österreich gibt es Detektiv-Trails und Krimi-Trails. Bei den Detektiv-Trails werden Rätsel gelöst, dem Weg wie auf einer Schnitzeljagd gefolgt und eine Schatztruhe gefunden. Beim Krimi-Trail geht es darum, einen Kriminalfall zu lösen und den oder die Täter:in zu überführen. Die Trails können in Gruppen absolviert werden.

Wenn lieber ums Haus herum gerätselt werden soll, empfehlen wir den Detektiv-Trail Home oder Krimi-Trail Home. Es handelt sich dabei um ein Set – ein PDF-Dokument –, welches du nach dem Kauf bequem zu Hause ausdrucken und dann den entsprechenden Trail praktisch bei dir zu Hause anlegen kannst. Die Vorbereitungszeit beträgt dabei ca. 1–1,5 h.

Falls dir ein «Forscher-Geburtstag» mehr zusagt, ist die Home-Expedition die perfekte Idee für deine Party. Begib dich auf eine Expedition ums Haus herum, löse die Forscherfragen (inkl. Experimente) und erhalte dein Forscherdiplom. Egal, ob eine Expedition zum Thema Ernährung, Feuer, Wald, Wasser oder Wiese – hier ist für jeden etwas dabei.

Weitere Informationen und Kaufmöglichkeiten zu den Trails kannst du den aufgeführten Webseiten entnehmen:

www.detektiv-trails.ch

www.krimi-trails.ch

www.detektiv-dachs.ch/home-expedition



Ergänzende Spielideen für vor- oder nachher:

Bleibt vor oder nach dem Detektiv-, Krimi-Trail oder der Home-Expedition noch Zeit zum Spielen, findest du hier zusätzliche Spielideen für die Detektiv-Party:

Gegenüberstellung

Das braucht es dazu: Sachen zum Verkleiden (z. B. Mütze, Schal, Sonnenbrille, Kette, Handschuhe, Baseballmütze)

Und so geht es: Bei diesem Geburtstagsspiel können die kleinen Detektiv:innen ihre Spürnase und vor allem ihr gutes Gedächtnis beweisen. Für das Spiel wird ein oder eine Detektiv:in ausgewählt. Die anderen Kinder sind die Verdächtigen. Der oder die Detektiv:in muss für die Vorbereitung des Spiels kurz das Zimmer verlassen oder sich mit dem Rücken zu den anderen Kindern drehen. Während der oder die Detektiv:in nicht guckt, verkleiden sich die Verdächtigen mit jeweils zwei der vorbereiteten Kleidungsstücke. Ein Kind setzt beispielsweise eine rote Mütze und eine Sonnenbrille auf, ein anderes einen grünen Schal und blaue Handschuhe, und so weiter. Wenn die Verdächtigen sich fertig verkleidet haben, darf der oder die Detektiv:in sich umdrehen bzw. wieder ins Zimmer kommen. Er oder sie hat nun eine Minute lang Zeit, sich die verdächtigen Partygäste mit der jeweiligen Verkleidung einzuprägen. Ist die Minute vorbei, so muss sich der oder die Detektiv:in wieder umdrehen oder das Zimmer verlassen. Jetzt tauschen schnell zwei Kinder ihre Verkleidungen. Der oder die Detektiv:in darf das Zimmer wieder betreten und muss herausfinden, welche zwei Kinder ihre Verkleidung getauscht haben.

Variante: Es können auch mehrere Kinder zusammen ein Detektiv-Team bilden und gemeinsam erraten, welche Kids ihre Kleidungsstücke getauscht haben. Welches ist das beste Detektiv-Team?

Nasen- und Gaumendetektive

Das braucht es dazu: Tücher, um die Augen zu verbinden; Lebensmittel wie Schokolade, Apfelsaft, Zitrone etc.; duftende Dinge wie Seife, Rose, Zimt etc.

Und so geht es: Verbinde die Augen der Kinder. Nun müssen sie an verschiedenen Gegenständen schnuppern oder diese essen und herausfinden, wonach es duftet bzw. wonach es schmeckt. Welches Kind errät am meisten und ist der oder die beste Detektiv:in?

Vergiftete Smarties

Das braucht es dazu: Smarties

Und so geht es: Bei diesem Spiel geht es darum, möglichst viele Smarties zu essen, bevor man das «vergiftete» erwischt. Dafür werden pro Runde zehn Smarties in einer Reihe auf einem Teller verteilt. Ein Kind wird nun aus dem Raum geschickt. Bevor es den Raum verlässt, versucht es sich die Reihenfolge der Farben zu merken. Die anderen Kinder tauschen nun ein Smarties aus, nehmen also ein Smarties weg und platzieren stattdessen ein «vergiftetes» Smarties einer anderen Farbe. Nun wird das Kind wieder hereingeholt und darf sich an den Smarties bedienen. Es darf so lange essen, bis es das «vergiftete» Smarties erwischt. Hat es Glück, kann es alle bis auf eben dieses «vergiftete» Smarties essen.



Geschicktes Verhör

Das braucht es dazu: Papier, Stift

Und so geht es: Das Täter-Team überlegt sich eine berühmte Persönlichkeit und notiert ihren Namen auf einen Zettel. Die Detektive dürfen dem Täter oder der Täter:in 20 Fragen stellen, um herauszufinden, welche Persönlichkeit er resp. sie sich ausgedacht hat. Der oder die Täter:in darf die Fragen nur mit «ja» und «nein» beantworten. Errät ein Detektiv-Team die berühmte Persönlichkeit, so hat es gewonnen. Wenn nach 20 Fragen kein Detektiv die berühmte Persönlichkeit erraten hat, gewinnt das Täter-Team.

Mord von hinten

Das braucht es dazu: So viele Zettel wie Mitspielende, Stift

Und so geht es: Beschriftet einen Zettel mit «Mörder:in» und einen mit «Detektiv:in». Alle anderen Zettel bleiben unbeschriftet. Faltet alle Zettel zusammen. Alle Mitspieler:innen setzen sich im Kreis zusammen. Alle Mitspieler:innen ziehen einen Zettel und gucken ihn geheim an. Der oder die Detektiv:in gibt sich zu erkennen. Das Spiel kann nun beginnen. Alle Mitspieler:innen müssen in einem begrenzten Feld umherlaufen. Der oder die Mörder:in muss nun die anderen Mitspieler:innen ermorden resp. verletzen, indem er oder sie sie am Rücken berührt. Wer am Rücken berührt wird, macht noch Schritte und fällt dann zu Boden. Der oder die Detektiv:in gewinnt, wenn er/sie den oder die Mörder:in erwischt, bevor alle Mitspieler:innen tot sind. Wenn der oder die Detektiv:in den falschen Mörder überführt, hat der oder die Detektiv:in verloren.

Pantomime

Manchmal ist es nötig, dass man sich als Detektiv-Team in brenzlichen Situationen wortlos verständigen kann. Darum geht es in diesem Spiel. Die Gruppe wird in zwei Mannschaften geteilt. Jede Mannschaft schreibt die zu ratenden Begriffe aus jeweils zuvor zu definierenden Kategorien auf jeweils einen Zettel und faltet diese zusammen. Sehr gut eignen sich zum

Beispiel Begriffe aus den Kategorien «Tiere», «Berufe» oder «Gegenstände». Die Zettel mit den Begriffen kommen auf zwei Haufen. Ein:e Spieler:in zieht einen Begriff der gegnerischen Mannschaft und erklärt ihn seiner Gruppe pantomimisch, also ohne Worte und Geräusche. Der Timer wird auf eine Minute gestellt. Dies erhöht den Druck und die Dynamik des Spiels. Die Mannschaft, die den Begriff in der vorgegebenen Zeit erraten hat, bekommt einen Punkt. Spielform «Pantomimen-Stafette»: Alternativ können sich die beiden Teams auch in einer Reihe hintereinander aufstellen. Dann zieht der jeweils hinterste Spieler einen Begriff der gegnerischen Mannschaft und erklärt der zweithintersten Person seiner Gruppe den Begriff pantomimisch. Diese erklärt dann den Begriff der dritthintersten Person etc. Die vorderste Person versucht, den korrekten Begriff zu erraten.

Wer hat die Bank ausgeraubt?

Und so geht es: Das kostenlose Würfel- und Brettspiel für zu Hause kannst du unter diesem Link herunterladen:

www.krimi-trails.ch/produkt/krimi-trail-cards-brettspiel/brettspiel

Rätsel-Krimi lösen

Unter www.detektiv-dachs.ch/raetsel-krimi/ findest du einige Rätsel-Krimis, welche ihr als Gruppe lösen könnt.

In jedem Kapitel dieser spannenden Krimi-Geschichten lösen die Spieler:innen ein Rätsel, welches sie der Lösung des Falls näherbringt. Damit nicht alle Spieler:innen alle Rätsel lösen müssen und um etwas schneller ans Ziel zu kommen, können die Rätsel auf die verschiedenen Spieler:innen aufgeteilt werden.



Spiel «Begriffspaare finden»

Und so geht es: Schneide die nachfolgenden Karten aus.

Es handelt sich dabei jeweils um Detektiv-Fachbegriffe respektive die Erklärung dazu.

Alle Karten werden gut gemischt und mit der Textseite nach unten auf den Tisch gelegt. Wer an der Reihe ist, darf nun nacheinander immer zwei Karten aufdecken. Wird ein Begriffspaar (Begriff + Erklärung Begriff) gefunden, darf sich der/die Spieler:in diese beiden Karten nehmen und nochmals zwei Karten aufdecken. Das geht so lange, bis er/sie zwei verschiedene aufdeckt. Dann ist der/die nächste Spieler:in an der Reihe. Wurde das letzte Begriffspaar aufgedeckt, ist das Spiel beendet. Wer am meisten Begriffspaare gefunden hat, gewinnt das Spiel.



Alibi	Ein Beweis, dass jemand zur Tatzeit woanders war und nicht am Ort des Verbrechens.
Motiv	Grund, weshalb eine Person ein Verbrechen durchführt.
Pseudonym	Ausgedachter Name der anstatt des richtigen Namens verwendet wird.
Raub	Diebstahl, bei dem eine Person durch körperliche Gewalt (z. B. Schläge) oder Drohungen gezwungen wird, Geld oder Wertsachen herauszugeben.
Beschatten	Ein Detektiv, der eine Person verfolgt oder beobachtet, ohne bemerkt zu werden.
Wanze	Winziges Mikrofon, das zum Belauschen und Abhören versteckt bzw. angebracht werden kann, zum Beispiel in Telefonhörern, unter Tischen etc.

 Zeuge	Jemand, der gesehen hat, was passiert ist. Diese Person kann erzählen, wer etwas gemacht hat und wie es passiert ist.
Tarnung	Verkleidung oder Änderung des Namens mit der Absicht, nicht erkannt zu werden und oder die eigene Person und den eigenen Namen geheimzuhalten.
Tatort	Ort wo das Verbrechen passiert ist. Der Ort muss auf Spuren untersucht werden, um herauszufinden, was passiert ist und wer es getan hat.
Vernehmung	Einzelne Befragung von Personen, um den oder die Täter:in beziehungsweise den Ablauf des Verbrechens herauszufinden.
Blüten	Bezeichnung für gefälschte Geldscheine.
Hehler	Person, die gestohlene Waren kauft, verkauft oder anderweitig in Umlauf bringt.
Maulwurf	Spion oder Ermittler, der unter falschem Namen versucht, zum Beispiel in eine Verbrecherbande aufgenommen zu werden, um diese aufzudecken zu lassen.
Indizien	Anzeichen und Tatsachen, die auf ein Verbrechen schliessen lassen, die aber noch nicht als Beweise ausreichen.

Backidee: Lupen-Kekse

Hier verraten wir ein tolles Rezept für die Detektiv-Lupen-Kekse. Die Kekse sind nicht nur ein leckerer Snack für die Detektivparty, sondern können auch als „Namensschild“ zur Sitzplatzbeschriftung genutzt werden. Die aufgelisteten Zutaten für die Lupen-Kekse reichen für ca. 15–20 Stück.

Teig

- 150 Gramm Butter
- 100 Gramm Zucker
- 1 Ei
- 250 Gramm Mehl
- Teelöffel Backpulver

Dekoration

- Päckchen Schokoladenkuvertüre
- Weiteres Dekomaterial (z. B. Zuckerschrift)
- 20 Holzspachtel (erhältlich z. B. in der Apotheke)



Für den Teig verknetest du alle Zutaten gut und wickelst ihn in Frischhaltefolie. Danach kommt der Teig für etwa 30 bis 60 Minuten in den Kühlschrank.

Nach dem Kühlen knetest du den Teig nochmals gut durch und rollst ihn etwa 5 Millimeter dick aus.

Mit einer grossen, runden Ausstechform (ca. 6 cm Durchmesser) stichst du runde Plätzchen aus.

Falls du keine passende Form hast, kannst du auch ein Glas zum Ausstechen verwenden.

Lege die Plätzchen auf ein mit Backpapier belegtes Blech. Schiebe unter jedes Plätzchen einen Holzspachtel etwa 5 cm tief hinein. Drücke den Teig leicht an, damit die Plätzchen später gut auf den Holzspachteln halten.

Backe die Kekse zusammen mit den Holzspachteln für ca. 10 bis 15 Minuten bei 180 Grad im Ofen. Nach dem Backen lässt du die Keks-Lupen gut abkühlen.

In der Zwischenzeit schmilzt du die weisse und braune Kuvertüre im Wasserbad.

Sobald die Kekse abgekühlt sind, überziehst du sie zuerst mit weisser Schokolade. Danach verzierst du den Rand mit brauner Kuvertüre.

Wenn die Schokolade abgekühlt ist, kannst du mit Zuckerschrift den Namen des Kindes auf die essbare Detektivlupe schreiben.

Backidee Detektiv Dachs Kuchen für den Geburtstag:

Unter www.detektiv-trails.ch/kindergeburtstag/ findest du das Rezept für den Detektiv-Dachs-Geburtstagskuchen sowie eine Schritt-für-Schritt-Anleitung.



Als Alternative und Ergänzung zu den Lupen, kannst du aus dem Teig mit Hilfe unserer Detektiv Dachs Ausstechform kleine Detektiv-Kekse ausstechen. Die Ausstechform kannst du auf folgenden Webseiten bestellen:

www.krimi-trails.ch/produkt-kategorie/fanartikel/
www.detektiv-trails.ch/produkt-kategorie/detektiv-dachs/



Einladung und Dekoration

Auf unseren Webseiten können verschiedene Artikel wie eine Detektiv-Einladungskarte, Tischsets und Detektiv-Ausweise heruntergeladen und ausgedruckt werden.

Kleine Detektiv-Erinnerungsgeschenke

Kleine Geschenke als Preise oder einfach als tolle Erinnerung an die Detektiv-Party können auf den folgenden Webseiten bestellt werden.

www.krimi-trails.ch/produkt-kategorie/fanartikel/

www.detektiv-trails.ch/produkt-kategorie/detektiv-dachs/



Hier gibt es viele tolle Geschenke für die kleinen Detektive.

