

Ideen für die Projektwoche Agenten, Detektive und Spione

Du bist auf der Suche nach einer Idee für eine Projektwoche zum Thema «Agenten, Detektive und Spione»? Gerne stellen wir dir hier unsere Ideen vor.

Wir schlagen vor, als roten Faden durch die Woche die Tage jeweils mit dem Vorlesen eines Kapitels aus einem Buch zu beginnen resp. zu beenden. Dabei könnte z. B. ein Kapitel aus der Buchreihe «Ein Fall für Dana, Daniel und ihren tierischen Freund Detektiv Dachs» oder ein Kinderbuch von Detektiv Dachs vorgelesen werden. Siehe unter Kinderbücher – Detektiv-Dachs. www.detektiv-dachs.ch/kinderbuecher.

Das Vorlesen bietet in diesem Kontext viele Vorteile: Ein gemeinsamer Einstieg in den Tag bzw. Ausstieg stärkt das Gemeinschaftsgefühl, bringt Struktur und Orientierung in den Tag und weckt erste Emotionen oder Neugierde zur gewählten Thematik. Zusätzlich führen fiktive Figuren durch das Thema durch, mit denen man sich identifizieren kann.

Tag 1: Ein Verbrechen ist geschehen, was tun?

(Erste Hilfe, Spurensicherung)

Erste Hilfe leisten / Alarm auslösen – z. B. mit Hilfe eines «Schauspielers» (Kind) üben (evtl. zusammen mit einem Samariter, Arzt)

- Übersicht gewinnen – nachdenken – handeln
In Ruhe die Unfallsituation überblicken und die nötigen Massnahmen ergreifen
- Unfallstelle sichern
Unfallstelle evtl. absperren, um Folgeunfälle zu vermeiden
- Erste Hilfe leisten (nach dem ABC-Schema):

A Atemwege freimachen	Mund ausräumen, Kopf strecken, Kinn heben, Halswirbelsäule schützen
	Atmet der Verletzte? Ja – Bewusstlosenlagerung ausführen Nein – weiterfahren mit B
B Beatmung	Zwei Atemstösse in die Nase des Bewusstlosen geben
C Zirkulation	Mit der Herzmassage beginnen (15 Kompressionen)
- Alarm auslösen (Was ist passiert, wann, wo, wie viele sind verletzt, woher melde ich mich)
Wichtige Telefonnummer: Alarmzentrale der Polizei (gilt für ganz Europa und für alle Arten von Notfällen).

Aktiv-Aufgabe

Den Teil «Erste Hilfe leisten / Alarm auslösen» üben mit einem fiktiven Tatort, bei welchem die oben skizzierten Schritte durchgespielt werden.



Spuren sichern

Namen und Adressen von Zeugen notieren, Lage von Verletzten und Gegenständen markieren. Keine Spuren verwischen. Ereignis protokollieren, Skizze anlegen.

Aktiv-Aufgabe

Spiel Krimi-Trail-Cards herunterladen und spielen (www.detektiv-dachs.ch/kartenspiele).



Aktiv-Aufgabe

Phantom-Bild: Vielleicht gib es einen Zeugen, der die Tat beobachtet hat und den oder die Täterin beschreiben kann.



Damit der oder die Täterin gesucht werden kann, ist es notwendig, ein Phantombild der Täterin resp. des Täters anzufertigen. Und darum dreht sich die Aufgabe, bei welcher es darum geht, sich im Zeichnen eines Phantombildes zu üben. Male ein Phantombild einer Person deiner Gruppe. Achte auf Kopfform, Augen/Brauen, Frisur, Nasenform, Mundform/Bart sowie weitere besondere Merkmale (Narben, Brille, Muttermale). Finden die anderen heraus, wen von der Gruppe du gemalt hast?

Fingerabdrücke sicherstellen

Aktiv-Aufgabe

Kinder machen Fingerabdrücke auf eine flachen Unterlage. Mit Hilfe von Pulver (Profis verwenden Grafitpulver) machst du die Fingerabdrücke sichtbar.

Hinweis: Um aus Versehen nicht eigene Finger-abdrücke am Tatort zu hinterlassen, empfehlen wir dir, Handschuhe anzuziehen (z. B. Einweghandschuhe). Falls ihr keine Einweg-Handschuhe habt, gebt ihr den Kindern am besten die Aufgabe, Handschuhe von zu Hause mitzunehmen.



Vorsicht beim Verteilen des Pulvers, nicht dass die Gruppe dann ganz viele Verdächtige hat. Folgende Pulver können verwendet werden:

1. Kakaopulver ist eine Möglichkeit, das Grafitpulver wirksam zu ersetzen.
2. Sind die Fingerabdrücke auf einem dunklen Untergrund, gibt es zwei Möglichkeiten um diese sichtbar zu machen:
 - Nimm ein Stück Tafelkreide und zerreihe diese zu einem feine Pulver.
 - Nimm Mehl

Den Staub mit einem weichen Schminkepinsel auftragen.

Streu das Pulver über die Fläche mit den Fingerabdrücken. Wedle vorsichtig mit einem Pinsel (z. B. Schminkepinsel) das Pulver ab, das an den Fingerabdrücken haften bleibt. Mit handelsüblichem durchsichtigem Klebestreifen kannst du die durch das Abwedeln sichtbar gewordenen Fingerabdrücke aufnehmen und sie transportieren und zur Weiterverwendung in einem Plastikbeutel archivieren.

Fingerabdrücke nehmen

1. Fingerabdrücke werden vom linken und vom rechten Zeigefinger genommen.
2. Der jeweilige Finger wird kurz auf das Stempelkissen gedrückt und dann mit sanftem Druck auf das Papier gebracht.
3. Sogleich entsteht ein einzigartiger Fingerabdruck.
4. Wenn die Namen der Kinder oder Mitspielenden obendrüber geschrieben werden, entsteht im Handumdrehen eine kleine Verdächtigenliste.

Tag 2: Diese Fähigkeiten braucht ein Detektiv

Die Hauptaufgaben eines Privatdetektivs sind:

- Ermittlung und Sammeln von Informationen, Beweisen, Indizien und Hinweisen
- Nachforschungen in traditionellen und digitalen Medien
- Befragungen zwecks Erhalt von Informationen
- Verdeckte Observation und Überwachung verdächtiger Personen
- Analyse der Informationen zwecks Sachverhaltsaufklärung und Lösung des Falls
- Protokollierung der Tätigkeiten, gesammelten Informationen und erzielten Ergebnisse

Diese Kompetenzen braucht ein/eine Detektiv:in:

- Ausgezeichnete Beobachtungsgabe
- Kombinationsvermögen
- Geduld und Ausdauer

Aktiv-Aufgabe

Spiele zum Testen der Detektiv-Fähigkeiten:



Gegenüberstellung

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

Und so geht es: Bei diesem Geburtstagsspiel können die Nachwuchsdetektiv: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 Spieles 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. Er hat nun eine Minute lang Zeit, sich die verdächtigen Partygäste mit der jeweiligen Verkleidung einzuprägen. Ist die Minute vorbei, so muss sich der kleine Ermittler 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: Anstatt nur eine oder ein Detektiv:in, können auch mehrere Kinder zusammen ein Detektiv-Team bilden und zusammen erraten, welche Kinder ihre Kleidungsstücke getauscht haben. Welches ist das beste Detektiv-Team?

Schwierigere Variante: Es wird ohne Verkleidung gespielt. Der Detektiv:in prägt sich alle Kinder gut ein. Während der Detektiv:in das Zimmer verlässt oder wegschaut, werden bei ca. 3 Kindern Dinge verändert: Kleidungsstücke oder Accessoires werden getauscht, entfernt oder hinzugefügt, Frisuren werden verändert, Plätze werden getauscht, etc.

Nasen- und Gaumendetektive

Das brauchst du dazu: Tücher, um 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, nach was es duftet, bzw. nach was es schmeckt. Welches Kind errät am meisten und ist der oder die beste Detektiv:in?

Vergiftete Smarties

Das brauchst du 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. Den anderen Kindern 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.

Pantomime

Das brauchst du dazu: Uhr (Timer), kleine Zettel, Kugelschreiber

Und so funktioniert es: Manchmal ist es nötig, dass man sich als Detektiv-Team in brenzligen 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. Dieser erklärt dann den Begriff der dritthintersten Person etc. Die vorderste Person versucht, den korrekten Begriff zu erraten.

Mord von hinten

Das brauchst du dazu: So viele Zettel wie Mitspieler, Schreibzeug

Und so funktioniert 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 Spielenden ziehen einen Zettel und schauen ihn heimlich an. Der oder die Detektiv:in gibt sich zu erkennen. Das Spiel kann jetzt starten. Alle Teilnehmenden laufen in einem abgegrenzten Bereich umher. Der oder die Mörder:in muss die anderen Spielenden ausschalten bzw. verletzen, indem er oder sie sie am Rücken berührt. Wer am Rücken berührt wird, macht ein paar Schritte und fällt dann auf den Boden. Der Detektiv gewinnt, wenn er den oder die Mörder:in erwischt, bevor alle Mitspielenden tot sind. Wenn der oder die Detektiv:in den falschen Mörder überführt, hat der oder die Mörder:in gewonnen.

Geschicktes Verhör

Das brauchst du dazu: Papier, Stift

Und so funktioniert es: Das Täter-Team überlegt sich eine berühmte Persönlichkeit und notiert ihren Namen auf einem 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.



Aktiv-Aufgabe

Selbst ein Detektiv-Spiel gestalten (auf Basis Krimi-Trail Cards)

Schau dir das Spiel Krimi-Trail Cards an (www.detektiv-dachs.ch/kartenspiele).
Entwickle anschliessend dein eigenes Kartenspiel nach einem ähnlichen Prinzip.

Das brauchst du dazu:

- Eine Geschichte: Was ist passiert
- Fünf verschiedene Beweismittel (welche die Person am Tatort verloren hat)
- Vier Motivkarten (z. B. hat kein Geld) sowie eine «Kein Motiv»-Karte (hat schon viel Geld)
- Vier «Hat kein Alibi-Karten» (z. B. war allein joggen, war allein zu Hause etc.) sowie eine «Hat ein Alibi»-Karte (z. B. war mit anderen im Vereinstraining)
- Vier Personen (welche jeweils vier der fünf Beweismittel tragen).

Tag 3: Rund um den Projektort einen «Fall» lösen / Gemeinsam eine Belohnung backen

Aktiv-Aufgabe

Einen Detektiv-Trail Home, Krimi-Trail Home machen oder einen Rätsel-Krimi lösen.
Den Link zu diesen Produkten findest du auf www.detektiv-dachs.ch.



Aktiv-Aufgabe

Gemeinsam Backen (siehe Seite 7).



Aktiv-Aufgabe

Geheimschrift entziffern. Die Schüler erhalten den Auftrag, mit einer Geheimschrift einen Text zu schreiben.
Eine andere Gruppe muss diesen Text entziffern.

Geheimnachrichten schreiben und entschlüsseln

Das Schreiben und Entschlüsseln von Nachrichten mit Geheimcodes ist eine spannende Möglichkeit, um Kindern die Grundlagen der Verschlüsselung spielerisch näherzubringen. Diese Aktivitäten bieten Kindern eine spielerische Einführung in die Welt der Geheimschriften und Codes und fördern Kreativität und logisches Denken.

Beispiele für Geheimschriften:

Botschaften in einem Blatt Papier eindrücken und sichtbar machen

Eine einfache, aber effektive Methode ist es, geheime Nachrichten auf ein Blatt Papier zu schreiben, indem man die Buchstaben oder Symbole leicht in das Papier eindrückt. Die Nachricht bleibt vorerst unsichtbar.

Lasst ein Kind oder eine Person mit einem spitzen Gegenstand (z. B. einem Kugelschreiber, ohne die Mine auszufahren) in das Papier schreiben. Um die Nachricht sichtbar zu machen, reibt das Kind oder der Empfänger mit einem Bleistift über das Papier.

Die eingedrückte Schrift erscheint durch die Schattierungen mit dem Bleistift.

Nachrichten mit unsichtbarer Tinte: Unsichtbare Tinte ist eine einfache Möglichkeit, geheime Botschaften zu schreiben. Zwei gängige Materialien für unsichtbare Tinte sind Zitronensaft und Milch:

Zitronensaft

Um eine Nachricht mit Zitronensaft zu schreiben, tunkt das Kind ein Wattestäbchen oder einen feinen Pinsel in den Zitronensaft und schreibt die geheime Botschaft auf ein Blatt Papier. Sobald der Zitronensaft getrocknet ist, bleibt die Nachricht unsichtbar. Um sie zu entschlüsseln, benötigt man ein Feuerzeug oder eine andere Wärmequelle: Haltet das Blatt vorsichtig über die Flamme (ohne es zu verbrennen), bis die Schrift durch die Hitze sichtbar wird. Da der Umgang mit Feuer gefährlich sein kann, empfehlen wir, diese Methode nur mit älteren Kindern im Freien anzuwenden.

Milch

Ähnlich wie bei Zitronensaft kann man auch mit Milch unsichtbare Nachrichten schreiben. Nach dem Trocknen bleibt die Schrift ebenfalls unsichtbar. Um die Botschaft zu entschlüsseln, reibt man die trockene Fläche mit Grafitpulver (aus einem Bleistift gewonnen) ein, dass an den getrockneten Milchresten haften bleibt und die Nachricht sichtbar macht.

Tag 4: Einen Krimi schreiben oder einen Kriminal-Film drehen

1. Du brauchst eine Tat und ein Opfer. Beim Opfer kann man je nach Geschmack wählen: Soll es jemanden treffen, der möglichst unschuldig ist (zum Beispiel eine ältere hilflose Dame), oder jemanden, der selber Böses im Schilde führt, oder jemanden, der besonders gefährdet ist (zum Beispiel, weil er reich ist oder spezielle Informationen hat)?
2. Du brauchst ein/e Ermittler:in. Er oder sie ist eine der wichtigsten Personen in einem guten Krimi. Handelt es sich um einen Privatdetektiv? Oder eher um eine Hauptkommissarin? Ist er schlau oder stolpert sie eher zufällig über die Indizien?
3. Du brauchst einen Tatort und eine Tatzeit. Der Ermittler braucht Anhaltspunkte auf der Suche nach dem Täter. Dabei sind Tatort und Tatzeit besonders hilfreich. Wo und wann ist das Verbrechen geschehen? Das sagt etwas über den Täter aus. Vor allem können Verdächtige auf ihr Alibi überprüft werden: Waren sie zur Tatzeit womöglich in der Nähe des Tatorts?
4. Du brauchst Spuren und Beweise. Vor allem am Tatort müssen alle Spuren gesichert werden: Fingerabdrücke, Haare – oder womöglich rätselhafte Gegenstände, die Täter oder Opfer hinterlassen haben können. Der Ermittler muss aus den vorhandenen Spuren den Tathergang rekonstruieren, also herausfinden, wie genau es passiert ist.
5. Du brauchst Zeugen. Vielleicht hat jemand die Tat beobachtet? Zeugen sind wichtige Personen für einen Krimi. Sie helfen dem Ermittler auf seiner Suche, können aber auch über falsche Aussagen seine Arbeit erschweren – zum Beispiel, wenn sie selbst in das Verbrechen verwickelt sind.
6. Du brauchst eine Tatwaffe. Tatwaffen können natürlich ein Messer oder eine Pistole sein. Oder vielleicht mal etwas ganz Aussergewöhnliches? Ein Stoffhase? Über die Tatwaffe kann man viel herausfinden: Wie ist der Mord passiert? War es Absicht (Pistole) oder ein schneller Entschluss (ein Gegenstand vom Tatort, zum Beispiel ein Kerzenständer)? Ausserdem können Spuren des Täters darauf zu finden sein. Zu überlegen ist, wann man die Tatwaffe auftauchen lässt: Liegt sie gleich zu Beginn neben dem Opfer oder taucht sie erst als letzter endgültiger Hinweis auf?
7. Man braucht einen Täter und ein Motiv. Ob die Tat von einem Mann, einer Frau oder von mehreren zusammen begangen wurde, beeinflusst natürlich die Ermittlungen. Warum hat der Täter die Tat begangen? Oft spielen Gefühle wie Eifersucht oder Neid eine Rolle. Will sich der Täter aus einem bestimmten Grund am Opfer rächen? Kann der Ermittler das Motiv erkennen, hilft es ihm auf der Suche nach dem Täter.

Tipps fürs schreiben eines Krimis:

Beginne die Sätze mit einem Wort, welches Spannung erzeugt, z. B. Eines Nachts, heimlich, plötzlich und verwende krimi-typische Wörter wie erpressen, flüchten, ausrauben, fahnden, verstecken, Sirene, Geheimcode, Beweis, unauffällig, verdächtig, Handschellen, misstrauisch, Fingerabdruck.

Tag 5: Abschlussreise

Zusammen einen Krimi-Trail oder Detektiv-Trail absolvieren und/oder ein Polizei- oder Kriminalmuseum besuchen. Weitere Infos zu den Krimi- und den Detektiv-Trails findest du unter www.detektiv-dachs.ch.

Backidee: Lupen-Kekse

Hier verraten wir ein tolles Rezept für die Detektiv-Lupen-Kekse. Die Kekese 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 Lupen.

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 werden alle Zutaten gut verknetet und in einer Frischhaltefolie ungefähr 30 bis 60 Minuten im Kühlschrank gekühlt. Nach dem Kühlen wird der Teig nochmal gut durchgeknetet und auf eine Dicke von ca. 5 Millimetern ausgerollt. Mit einer grossen, runden Ausstechform von ungefähr 6 Zentimetern Durchmesser werden runde Plätzchen ausgestochen. Solltest du keine Ausstechform in dieser Grösse haben, kannst du die Kekse für die Detektivparty auch mit einem Glas ausstechen.

Die ausgestochenen Kekse werden auf ein Backblech mit Backpapier gelegt. Den Holzspachtel mindestens 5 Zentimeter tief unter die Kekse schieben. Drücke den Teig noch etwas fest, so dass die Plätzchen später gut auf den Spachteln halten. Die Kekse werden nun, zusammen mit den Spachteln, für ca. 10 bis 15 Minuten bei 180 Grad im Backofen gebacken.

Lasse die Keks-Lupen nach dem Backen abkühlen. Währenddessen schmilzt du die weisse und braune Kuvertüre im Wasserbad. Wenn die Kekse abgekühlt sind, werden sie zuerst mit der weissen Schokolade überzogen. Danach wird der Plätzchenrand mit der braunen Kuvertüre überzogen. Nach dem Abkühlen der Schokolade wird mit Zuckerschrift der Name der Kinder in die essbaren Detektivlupen geschrieben.

Backidee Geburtstagskuchen:

Unter www.detektiv-dachs.ch/kindergeburtstag findest du das Rezept für den Detektiv-Dachs-Geburtstagskuchen sowie eine step-by-step-Anleitung dazu.



Als Alternative und Ergänzung zu den Lupen, kannst du aus dem Teig mit Hilfe unserer Detektiv-Dachs-Ausstechform kleine Detektiv-Kekse ausstechen. Die Ausstechformen kannst du im Webshop von www.krimi-trails.ch oder detektiv-trails.ch kaufen.

