

DER SCHATZ DES MAHARADSCHA

Spielenachmittag für 9-12 Jungen + Mädchen

Ergänzte, verbesserte Version von Norman K. (Original war von einer Kopie eines älteren JS Leiter-Heftes unbekanntem Datums); 30.10.98

1. Story

Man verkleidet sich als Gesandter der Leibwache des Maharadscha; Säbel o.ä., barfuß gehen; nur Turnhose drunter ziehen und mit Laken + bunten Stoffen eine Art Gewand oder Pluderhose machen umhängen/bilden, was indisch/pakistanisch aussieht; einen Turban binden aus Stoffstreifen; Ohrringe aus Schlüsselringen oder echte; Gesicht bräunlich schminken mit 2 Farbkreisen auf der Stirn („Kasten“einteilung); Armringe, Halskette oder sonstigen Schmuck;

Sich vorher am besten noch etwas schlau machen mit Indien oder dem System der Maharadschas.... Städtenamen....Bräuche;

So in den Raum kommen und Monolog beginnen:

„Etwas unglaubliches ist passiert. Etwas, das nicht passieren durfte. Die Heiligen Edelsteine, der Familienschatz des Maharadscha ist gestohlen worden. Wer hat es gewagt sich an den geheiligten Steinen zu vergreifen.Erste Verdachtsmomente gibt es schon. Nur wenige Vertraute wußten, wo dieser Familienschatz lagerte. Er hatte kein besonders schwieriges Versteck, aber nur sehr wenige sterbliche kamen jemals in die heiligen Gemäcker des Mahadradscha – und jeder weiß, wer sie unwürdig berührt ist des Todes!

Es muß also jemand aus der nächsten Nähe des Maharadschas sein. Vielleicht jemand aus der Familie oder Bedienstete....

Ihr seid gekommen die Edelsteine, die seit Jahrhunderten im Besitz der Familie sind, wieder zu beschaffen und die Täter tot oder lebendig hierher zu bringen. Sollte es euch nicht gelingen, so habt ihr euch als unwürdig erwiesen und müßt ebenfalls euer leben lassen. Denn dann seid auch ihr im Verdacht zu den Tätern zu gehören. Es ist also zu spät umzukehren, sondern es geht nur noch eins – die Täter zu fassen. Dann wird euch eine hohe Belohnung des Maharadscha sicher sein: Nämlich Edelsteine seines Hofschatzes. Es gibt also einige wenige Anhaltspunkte.....“

2. weiterer Ablauf

Gruppeneinteilung:

Die Gruppen werden altersmäßig gleich verteilt: Alle 9+10 Jährigen teilen sich in Gruppen auf. dann alle 11+12 Jährigen. Jede Gruppe bekommt einen Tisch. Höchstens 4 Kinder in einer Gruppe.

Raumstellung

Jede Gruppe bekommt eine Farbe -> ein farbiges Blatt auf ihren Tisch, damit der Spielleiter immer gleich sieht, wer von welcher Gruppe ist.

Einen Tisch für die Aufgaben und wo die man dem Gesandten die Lösungen zuflüstern kann.

Material für jede Gruppe:

1 Blatt, wo eine Tabelle drauf ist mit 2 Spalten, wo die Merkmale der 2 Täter notiert werden müssen;

Jede Gruppe 1 Packung Buntstifte und noch 2 weiße A 4 Blätter.

Jede Gruppe 1 Bleistift; jede Gruppe 5 Bonbons

Ablauf

Der Leiter nennt nun für jeden der 2 Täter 2 Merkmale, die schon beobachtet wurden

1. Täter: lang + dürr und hat einen roten Turban

2. Täter: klein und dick und hat eine grüne Pluderhose

Diese sollen die Kids schon mal in ihre Liste eintragen.

Für jede Gruppe hat der Leiter alle 10 Aufgaben auf farbiges Papier kopiert und hat sie der Reihe nach vorne auf seinem Tisch liegen. Nun erklärt der Leiter den weiteren Ablauf:

Durch Lösen von 11 Aufgaben bekommt man bei jeder Aufgabe immer 2 Worte heraus: Das erste Wort beschreibt immer ein Merkmal für den ersten Täter, das 2. Wort für den 2ten Täter. Durch 11 Aufgaben hat man am Ende 11 Merkmale, womit dann eine Phantomzeichnung angefertigt werden soll. Gewertet wird die Vollständigkeit der Merkmale und die Schönheit der Phantombilder. Nach jeder Aufgabe sollen die Gruppen die Merkmale in die Tabelle eintragen!

Am Anfang bekommt jede Gruppe noch eine Packung Maoams /5-6 Bonbons. Diese können sie benutzen, um sich Lösungshilfen zu kaufen beim Gesandten (wenn man bei der Lösung nicht weiter kommt).

Wenn eine Aufgabe richtig gelöst ist, schickt die Gruppe reihum einen der Gruppe (immer jemand anders), der dem Gesandten die Lösung zuflüstert und dann sich 3 Bonbons aussuchen kann (deshalb immer jemand anders → dann kommt auch jeder mal dran, ist jeder mal wichtig.) die vorne auf dem Tisch liegen. Dorthin legt der Gesandte auch die Bonbons, die die Kinder bezahlt haben. (Gummibärle oder Fruchtgummi-→ Edelsteine) Die Kinder können die gewonnenen Fruchtgummi auch essen, wenn sie wollen. Sie müssen nur schauen, daß sie noch welche haben, um Lösungshilfen zu kaufen....

* Nach den ersten 2-3 Aufgaben kann/sollte man das Spiel so verändern, , daß jede Gruppe immer 2 Aufgaben parallel bearbeiten kann. Dann sind mehr Leute beschäftigt und es lösen nicht nur die „Cracks“ die Aufgaben und es geht schneller.

Wenn eine Gruppe eine Lösungshilfe haben will, müssen sie die aktuelle Aufgabe mit nach vorne bringen und der Leiter unterstreicht dann bestimmte Buchstaben oder beginnt sie richtig zu nummerieren.....→ irgendwie eben eine kleine Hilfe, das Rätsel zu lösen.

Manchmal muß man eine Gruppe ermutigen eine Lösungshilfe zu kaufen, damit sie nicht zu weit ins Hintertreffen geraten durch zu langes knobeln. Insgesamt kann man versuchen irgendwie so zu steuern/zu helfen, daß die Gruppen sich nicht zu weit auseinander entwickeln im Fortschritt der Aufgaben. Sonst wird es langweilig oder hoffnungslos für die, die hinten liegen.

Während des ganzen Ratens und Knobelns können alle Leiter etwas mithelfen, rumgehen und schauen, ob die kids zurechtkommen.

Der Gesandte sollte währenddessen immer wieder Kommentare loslassen wie:

„Beeilt euch, der Mahradscha wird ungeduldig“

„Oh, euer Kopf ist locker, die Zeit läuft ab...“

„Fangt sie, beeilt euch, sie entkommen sonst“

„Sie dürfen das Land nicht verlassen-sie haben die heiligen Smaragde!“.....

„Eine wunderbare Belohnung wird euch erwarten...“

Das gibt Stimmung und trägt zur Spannung bei und zum Anreiz, die Aufgaben zu lösen.

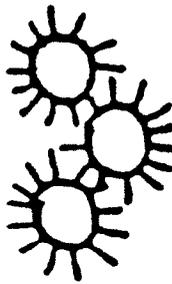
Die Gruppe, die als erstes alle Aufgaben gelöst hat, beginnt schon, die Bilder zu malen. Am besten für jeden Täter ein Bild, dann können auch mehr Kinder einer Gruppe beteiligt werden....

Die Gewinnergruppe mit dem meisten richtigen Merkmalen und der schönsten Zeichnung bekommt eine besondere Belohnung, die anderen einen Trostpreis für die gute Mithilfe.

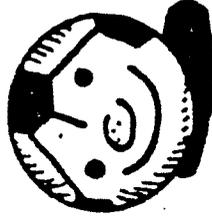
1. Auf dem Hauptbahnhof in Dehli ist großes Gedränge. Es wird ein großes Fest gefeiert. An den Straßenrändern drängen sich die Zuschauer. Wir lassen uns in der Menge treiben, ebenso der mit dem OCHDL und der mit der DALERSENA! Aber die vielen Menschen hindern uns an der Verfolgung. Sie entkommen.

2. In Agra treffen wir am Grabmal einen Gärtner, der uns in den Sand malt, was er gesehen hat:

1)



4 5



12

e

2)



3 4 = r



i



3 4

3. Bei Patna gibt es eine Zugpanne. Man sieht nur eine Pluderhose und einen roten Turban im Reisfeld verschwinden. Aber zwei Sachen haben wir doch entdeckt:

KRNEOGLEL NESNC NHAISREM.

(Beide Wörter sind in einer bestimmten Ordnung ineinander geschrieben. Wenn ihr es lange nicht herausbekommt, könnt ihr in die Zentrale gehen.)

8. In der tadt wr es stickig hiß, aber oen ght ein kühler Wind. Herricher Ausblick! Was un die vielen Leute da vorn? Wir stehen Schluge am Frn-rohr. Der letzte schreit auf einmal: Da sind sie! Aber die vielen S ufen k"nnen ir ncht so schnll hinunterennen. Sie sind in einer Sraße verschwunden. Einer hat einen....., der andere war..... mit einem Segelschiff am Arm.

9. Wir suchen im Zoo. Weil wir die Schrift nicht lesen können, raten wir: (Bildet die Tiernamen aus folgenden Silben:

- af - au - be - cha - chen - e - e - fant - fe - ge - ge - ger - ka - kehl - le - le - lö - mä - mel - neun - och - on - rot - schlan - se - sel - tau - ti - we
- 1) König der Tiere
 - 2) Unsere "Vorfahren"
 - 3) Raubkatze im indischen Dschungel
 - 4) Rüsseltier
 - 5) Kleiner Vogel
 - 6) Schmetterling = neun - - - -
 - 7) Grautier
- 1) Tier ohne Beine
 - 2) Vogel, Symbol des Friedens
 - 3) Tier im Stall
 - 4) Tier, das seine Farbe wechselt
 - 5) "Wüstenschiff"

4. In Kalkutta stehen wir am Hafen. Eine Fähre fährt vorbei. Zwei Männer fallen auf, der ei.e / . aut / a.f / ei..r / Bl..e, der an..r. / sch.tt.. / ei.e / .a.d..e. / a.s

5. In Puri findet jedes Jahr das große Tempelfest statt. In der Prozession sieht man auch viele Musikanten. Doch da hört man plötzlich falsche Töne dazwischen. Unser Verdacht bestätigt sich: Wir heften uns einem RELEIPSNETÖLF und seinem Begleiter, der große EGNIRRHÖ trägt, an die Fersen. Doch sie verschwinden im Tempel.

6. Am Schalter im Bahnhof lacht man über zwei komische Männer, die sich dauernd vordrängen wollen. Dabei verliert der eine ständig seine Holz-12-1-20-19-3-8-5-14 und der mit der 14-1-18-2-5 im Gesicht gebraucht seine Ellbogen.

7. Ohren zub etäubender Lärm, gen schummrige Klaphalbdunkel, exopetische Düfte, so drängen wir uns mit Schauschnurrüstigen und Kaufleuten durch den Bazar von Haiderabad. Auch hier können sie gut untertauchen.

der Ort heißt "Haiderabad"

10. Ein Wirt in Mangalore weiß nur, daß er einen roten ELTÜRG gesehen hat, und daß einem der beiden ein NAHZ fehlt.

11. Die Fährte der Diebe führt schließlich nach Bombay. Doch alle Mühe, die Halunken zu fangen, ist vergebens. Daraus Einzigare, waras wirir noroch vonron irihneron sehren, sirind eirenes kariřiriertes Haralsturuch urund eirenen ledererenen Beuteu-
rsutel..

12. Endlich gelandet!! Wir haben jetzt so viele Merkmale gesammelt, daß wir dem Maharadscha eine vollständige Liste mit allen 12 Merkmalen, die wir für jeden der Täter gefunden haben, machen können. Damit man mit dieser Liste die Täter besser identifizieren kann, läßt der Maharadscha noch einen Steckbrief für jeden der beiden Täter herstellen, der auf einem Bild alle Merkmale zeigen soll. Für den besten Steckbrief hat der Maharadscha eine Belohnung ausgesetzt.

