

Der verrückte Diamantendieb

Das Schloss Funkelstein im Diamantenland war bis vor kurzem eines der beliebtesten Schlösser auf der ganzen Welt. Das bekannteste Ausstellungsstück war der 1 Meter große und 100 Kilo schwere weiße Diamant, der von Natur aus sowohl im Dunkeln als auch im Sonnenlicht leuchtete.

Nicht nur Besucher sahen den weißen Diamanten gerne an - viele Diebe versuchten ihn seit Jahre zu stehlen, doch konnte bis zum letzten Jahr keine Diebesbande das ausgeklügelte Sicherheitssystem des Schlosses überwinden.

Vor einem Monat schaffte es eine Diebesbande bestehend aus den meistgesuchten Dieben des Landes den Diamanten zu stehlen und er ist noch immer verschollen.

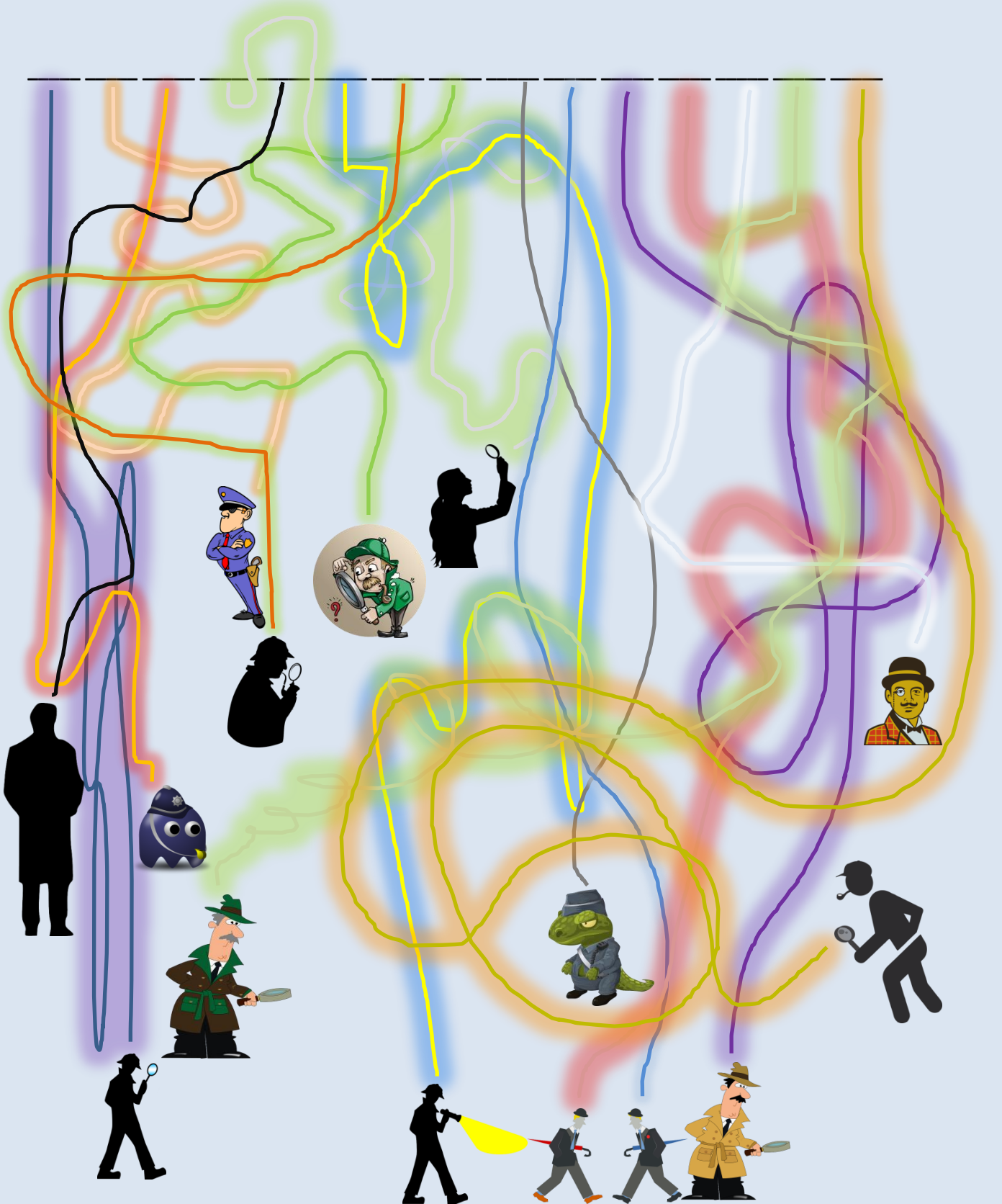
Unsere Aufgabe ist es den gestohlenen weißen Diamanten zu finden und von den Dieben zurückzuholen. Seid ihr bereit?



Aufgabe 1: Reisebegleitung

Vorbereitung: Namen der Kinder bei den Strichen eintragen; Geburtstagskind als Erstes: Meisterdetektiv

Durchführung: Die Kinder verbinden ihren eigenen Namen mit dem Detektiv, welcher sie auf der Suche nach dem weißen Diamanten begleitet.



Aufgabe 2: Donner-Wetter-Einhorn-Diamant

Vorbereitung: Der Geburtstags-Meisterdetektiv _____ (Namen einfügen) ruft ganz laut einen Zauberspruch und der geht so:

Diebes-, Diebes -, Diebesbande,

Der Diamantendiebstahl ist eine wahre Schande!

Durchführung: Die Kinder rufen alle gemeinsam ganz laut:

Diebes-, Diebes -, Diebesbande,

Der Diamantendiebstahl ist eine wahre Schande!

Der / die SpielleiterIn (Papa oder Mama des Geburtstagskindes) eröffnet die Schatzsuche und erklärt das erste Spiel:

Hallo liebe Kinder und Meisterdetektive,

ich bin mir sicher, dass wir gemeinsam den weißen Diamanten finden können. Nach jedem Spiel und jeder Aufgabe bekommt ihr einen Buchstaben, der euch am Ende zum Diamanten und zu einem Schatz führt, den die Diebe über viele Jahre gesammelt haben (Schatz vorher vorbereiten und gut verstecken und den Ort aufschreiben z.B. großer Busch und die Buchstaben ausschneiden um diese im Verlauf der Schatzsuche den Kindern zu geben).

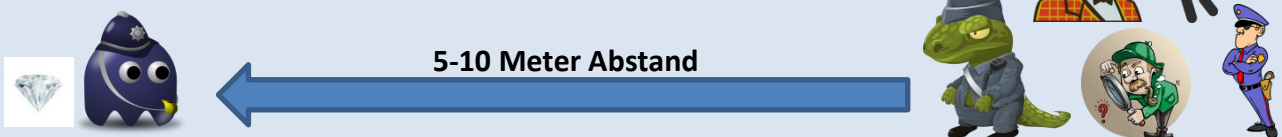
Das erste Spiel, welches wir spielen heißt Donner-Wetter-Diamant. Normalerweise heißt es Donner-Wetter-Blitz, aber heute blitzt es nicht, stattdessen fallen viele schöne Diamanten vom Himmel 😊

Alle Kinder stellen sich mit mir in einer Reihe auf. Ein Kind stellt sich in einem Abstand von 5-10 Metern vor uns hin und dreht sich um. Sobald es Donner-Wetter-Diamant sagt, laufen wir los.

Wenn der ganze Spruch „Donner-Wetter-Diamant“ ausgesprochen ist, dreht sich das Kind um und schaut ob wir alle stehen geblieben sind. Wer sich noch bewegt oder nicht rechtzeitig stehen bleibt, muss 5 große Schritte zurückmachen.

Spielzeit: 5-15 Minuten

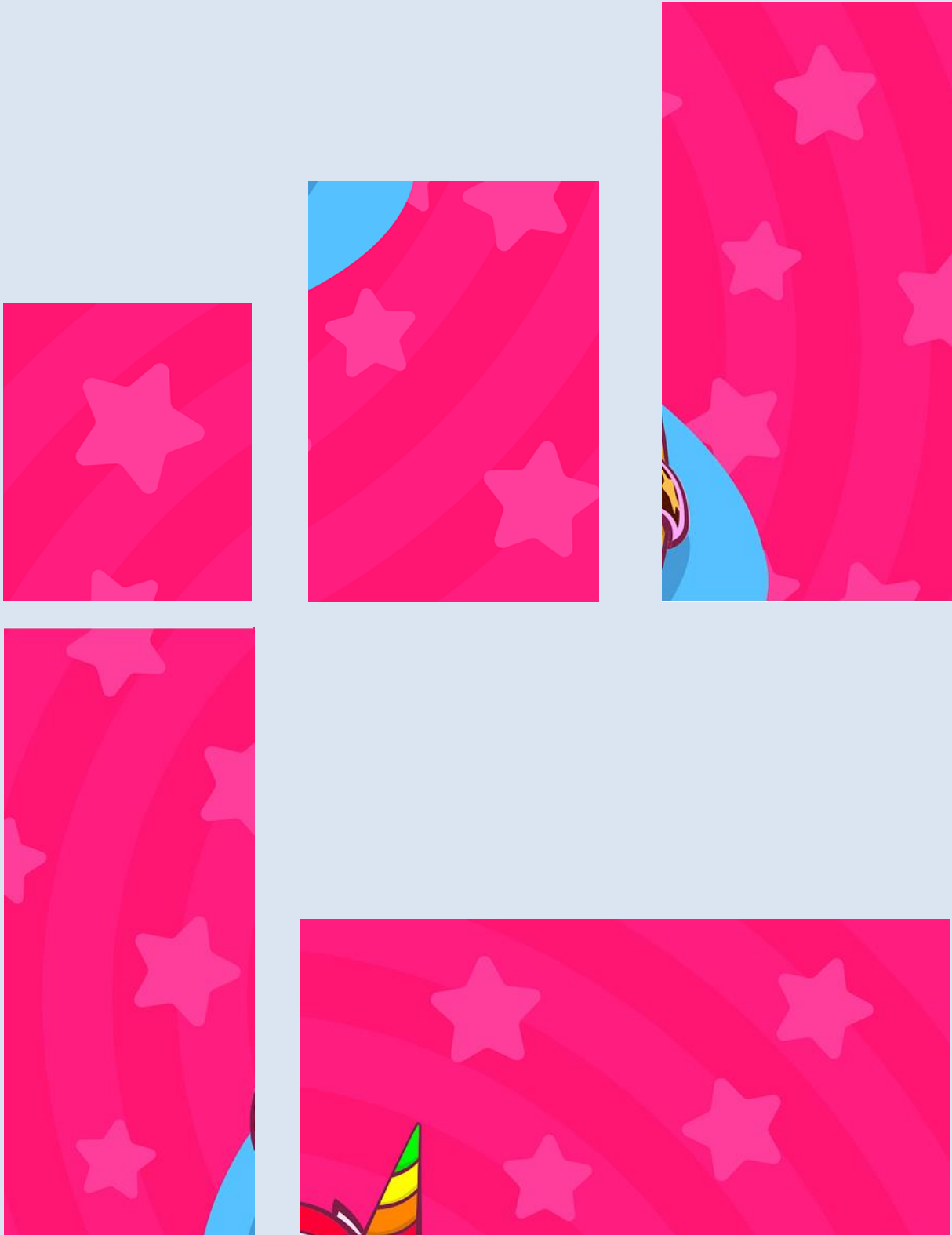
Die Kinder bekommen den ersten Buchstaben, der sie ein Stück näher zum Diamanten und Schatz bringt.



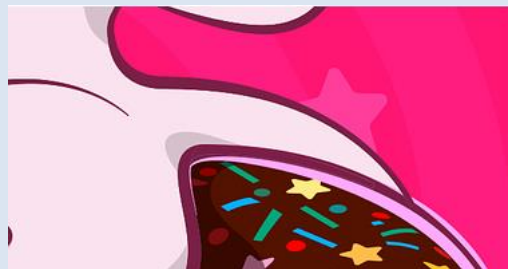
Aufgabe 3: Das Einhorn Puzzle

Vorbereitung: Puzzlestücke ausschneiden und jedem Kind 1-2 Puzzlestücke geben

Durchführung: Die Kinder fügen das Puzzle gemeinsam zusammen und können so herausfinden wie der Anführer der Diebesbande aussieht und was sein Lieblingsessen ist







Auflösung:



Die Kinder bekommen den **zweiten Buchstaben**, der sie ein Stück näher zum Diamanten und zum Schatz bringt.

Spielzeit: 5-10 Minuten

Aufgabe 4: Detektiveziehen

Vorbereitung: Der / die SpielleiterIn erklärt das nächste Spiel

Durchführung: Die Diebe halten immer als Team zusammen und das tun auch wir beim nächsten Spiel, welches Karottenziehen bzw. da wir lauter kleine Detektive sind Detektivziehen heißt.

Wir machen alle gemeinsam einen großen Kreis und geben uns die Hände und legen uns dann mit dem Bauch auf den Boden (eventuell Picknickdecke oder ähnliches als Unterlage auflegen).

Das Ziel ist es, dass sich alle gut festhalten, während der/die SpielleiterIn versucht die Detektive bzw. Karotten auseinanderziehen (wenn der/die SpielleiterIn die Kinder immer nur ein bisschen zieht und nicht gleich rauszieht und dabei paar lustige Geräusche macht vor Anstrengung haben die Kinder immer besonders viel Spaß).

Wenn der/die SpielleiterIn schon müde vom Ziehen ist, einfach fragen wer ziehen will und dann 1-2 Kinder zum Mithelfen aussuchen und stets darauf achten, dass besonders die größeren Kinder die kleineren etwas vorsichtiger rausziehen.

Spielzeit: 10-15 Minuten

Die Kinder bekommen den dritten Buchstaben, der sie ein Stück näher zum Diamanten und zum Schatz bringt.

Infovideo zum Spiel: <https://www.youtube.com/watch?v=9-in4UEX-Xk>



Aufgabe 5: Der Diamantenlauf

Vorbereitung: Der / die SpielleiterIn bereitet **1 großen Löffel**, **1 große Schüssel** voller **Smarties** und einen **Würfel** vor und erklärt das nächste Spiel.

Durchführung: Alle Kinder stellen sich hintereinander bei der Smarties-Schüssel auf. Nur das Geburtstagskind stellt sich 4 Meter entfernt auf und schaut hungrig in Richtung der Smarties-Schüssel.

Jedes Kind nimmt nacheinander mit dem Löffel ein paar Smarties bzw. essbare Diamanten und muss diese dann zum Geburtstagskind balancieren, den Löffel mit den Smarties übergeben und sobald das Geburtstagskind die Smarties aufgegessen hat, den Löffel dem nächsten Kind bringen. Und das geht dann so weiter bis das Geburtstagskind gaaaaanz viele Smarties gegessen hat.

Dann setzen sich alle Kinder in einem großen Kreis auf den Boden und die Smarties-Schüssel kommt in die Mitte. Jeder würfelt der Reihenfolge nach 1 Mal (2-3 Runden hintereinander) und darf dann so viele Smarties pro Runde nehmen und essen wie er würfelt. Das nächste Kind ist dran, sobald das Kind das davor dran war seine Smarties aufgegessen hat.

Spielzeit: 10-15 Minuten

Die Kinder bekommen den **vierten Buchstaben**, der sie ein Stück näher zum Schatz bringt.



Aufgabe 6: Diebe-Schubkarren-Staffellauf

Vorbereitung: Der / die SpielleiterIn bereitet Marshmallows vor und erklärt das nächste Spiel.

Durchführung: Alle Kinder stellen sich in 2 Reihen hintereinander in 2er Teams auf. Ein Kind ist die „Karre“, das andere schiebt die Karre. Wenn alle Teams einmal durch sind, gibt es eine 2. Runde bei der nun das andere Kind die „Karre“ ist und das Kind, das in der ersten Runde die „Karre“ war, schiebt jetzt das andere Kind.

Als Belohnung bekommt jedes Kind ein Marshmallow und trainiert dafür die Diebe zum Schluss ins Gefängnis zu bringen.

Spielzeit: 10-15 Minuten

Die Kinder bekommen die **letzten Buchstaben** und fügen das Wort zusammen um dann gemeinsam den Diamanten und den Schatz zu suchen.



Klassiker für die Schatzkiste: weiße Marshmallows (Diamanten), Seifenblasen, Plastikmedaillen, Flummis, Selbstgemachtes

Tischunterlage

Mit der lustigen Tischunterlage, vergeht die Wartezeit bis zum Essen ruck, zuck 😊

Welchen Weg muss der Detektiv nehmen um den Dieb zu schnappen?

