Detektiv-Wandertag

Zielgruppe: Klassen 3 - 5

Rätsel lösen, Geheimschriften entziffern und Zahlenschloss knacken mit Kommissar Fuchs.

Beim Detektiv-Wandertag werden (fast) alle Register aus der Trickkiste des klassischen Krimi-Genres gezogen. Die Schülerinnen und Schüler decodieren Geheimschriften, entdecken Spuren, vergleichen Fingerabdrücke mit den in einer „Datenbank“ gespeicherten und begleiten den Kommissar auf seinen Ermittlungen, wobei die Art des begangenen Verbrechens von Station zu Station klarer wird und ein logisches Ausschlussverfahren anhand von Indizienbeweisen zur Identifikation des Täters führt.

Für die erfolgreiche Aufklärung des Kriminalfalls sind Kreativität, Spürsinn und Lust zum Mitdenken gefragt, vor allen Dingen aber gute Kenntnisse im Lesen, Schreiben und Rechnen. Denn es gilt, Geheimbotschaften einer Verbrecherbande zu entschlüsseln, die nur auf den ersten Blick unverständlich erscheinen. Hinter ihnen verbirgt sich nichts anderes als Logik- und Knobelspiele, die auf Wörtern, Texten oder Matheaufgaben beruhen.

In der ersten Phase des Detektiv-Wandertags werden 6 Teams gebildet, die durch Lösen eines Sprach- oder Zahlenrätsels je eine Ziffer einer sechsstelligen Zahlenkombination herausfinden müssen. Wenn das gelingt, lässt sich damit das Zahlenschloss eines geheimnisvollen Aktenkoffers öffnen. Die weiteren Ermittlungen führen dann auf eine kleinere oder größere Wanderung, wie sie ja schließlich zu einem Wandertag gehört. Dabei werden an vorbereiteten Stationen verschiedene Spuren entdeckt und kriminalistisch ausgewertet. Auch für diesen Teil der Handlung spielen schriftliche Nachrichten und Dokumente der verdächtigen Personen eine Schlüsselrolle. Für jede der Stationen wird vorher die Zuständigkeit eines bestimmten Detektivteams festgelegt. Dieses Team ist dann auch für das laute, für alle gut verständliche Vorlesen von Texten aller Art verantwortlich, falls solche an dem betreffenden Ort gefunden werden.

Bis der Fall gelöst ist, kann es noch zu allerhand unerwarteten Vorfällen kommen. Denn — auch, wenn es nur ein Wandertag ist — wer Verbrecher jagt, lebt bekanntlich gefährlich!

Abschluss:

Das Abschlussgespräch zur Auswertung des Falls kann, falls gewünscht, bei einem gemeinsamen Picknick mit Kommissar Fuchs stattfinden. Alle noch bestehenden Unklarheiten werden in diesem Gespräch vollständig aufgeklärt. Zum Abschluss überreicht Kommissar Fuchs allen Detektiven und Geheimagentinnen einen persönlichen Detektivausweis. Als mögliche Zusatzaufgabe könnte ein Pressebericht über den Kriminalfall und seine Aufklärung verfasst werden. Das können Sie entweder als Unterrichtsprojekt in Ihrer nächsten Deutschstunde umsetzen, oder der Bericht wird noch am Wandertag selbst gemeinsam mit dem Kommissar erstellt.

Veranstaltungsort:

Das Detektivspiel kann in einem beliebigen Park oder Areal in der Nähe Ihrer Schule durchgeführt werden, überall in Berlin oder im Berliner Speckgürtel (Tarifbereich ABC). Es kann auch sinnvoll sein, den Klassenraum als Ausgangspunkt zu nutzen, speziell bei regnerischem Wetter. Dann kann der erste Teil (Herausfinden der Zahlenkombination und Öffnen des Aktenkoffers) im Trockenen und in der gewohnten Arbeitsumgebung der Schülerinnen und Schüler durchgeführt werden, während die weiteren Ermittlungen von der Schule aus in einen nahegelegenen Park führen. Zur Vorbereitung ist immer eine Besichtigung des Geländes rechtzeitig vor dem geplanten Wandertag / Projekttag erforderlich.

Aktivitäten der Schülerinnen und Schüler:

- ★ aus einem Text (fiktiver Brief eines Bankräubers an seine Komplizen) selbstständig Informationen und Hintergründe zu einem Kriminalfall entnehmen
- ★ codierte Texte oder Geheimschriften entziffern, Logikrätsel oder Matheaufgaben lösen und eine Lösungsziffer für die Zahlenkombination herausbekommen
- ★ Aufgaben innerhalb der Teams sinnvoll verteilen, aber auch die anderen Teams unterstützen, falls sie nicht weiterkommen
- ★ spezielle Regeln für die kriminalistische Arbeit beachten (Objekte vorsichtig untersuchen, ohne Spuren zu verwischen, Handschuhe tragen, Spuren sichern und dokumentieren)
- ★ Übereinstimmungen und Abweichungen zwischen vereinfachten Fingerabdruck-Mustern suchen und das zusammenpassende Paar erkennen
- ★ an den Stationen im Gelände gefundene Texte laut vorlesen bzw., wenn ein:e andere:r Schüler:in vorliest, gut zuhören und Verständnis durch Nachfragen sichern
- ★ logische Schlüsse aus auftauchenden Indizien und Schriftstücken ziehen, Hypothesen von altersgemäßer Komplexität aufstellen, eigene Theorien mit denen anderer Detektiv-Kolleg:innen vergleichen und diskutieren
- ★ bei überraschenden Zwischenfällen die Nerven behalten und spontan reagieren

Der Detektiv-Wandertag eignet sich für Wandertage und Exkursionen mit der ganze Klasse (ca. 20 - 28 Schüler:innen mit 2 Betreuer:innen). Kleinere Gruppen sind ebenfalls möglich.

Dauer: ca. 2-3 Stunden
(mit Picknick auch länger).

Preis: 300 €

Die Schülerinnen und Schüler sollten eine Federtasche mit Stiften, witterungsgerechte Kleidung und ggf. etwas zu essen für ein Picknick mitbringen.

Alle anderen benögitgten Materialien (Arbeitsblätter mit Geheimbotschaften und Logikrätseln, Spezialinstrumente zum Decodieren der Geheimschrift, Aktenkoffer mit Überraschungsinhalt, Fingerabdruck-Kartei, Indizien und schriftliche Hinweise an den einzelnen Stationen sowie personalisierte Detektivausweise für jede:n Teilnehmer:in) werden von mir gestellt und sind im Preis enthalten.

Dieses erlebnispädagogische Programm ist ein Angebot des Klabautermanns von Berlin, Robert Mingau.

Buchung, Fragen und weiterführende Informationen unter 030/55491697 oder 0176/96510145

sowie im Internet unter https://klabauter-berlin.de