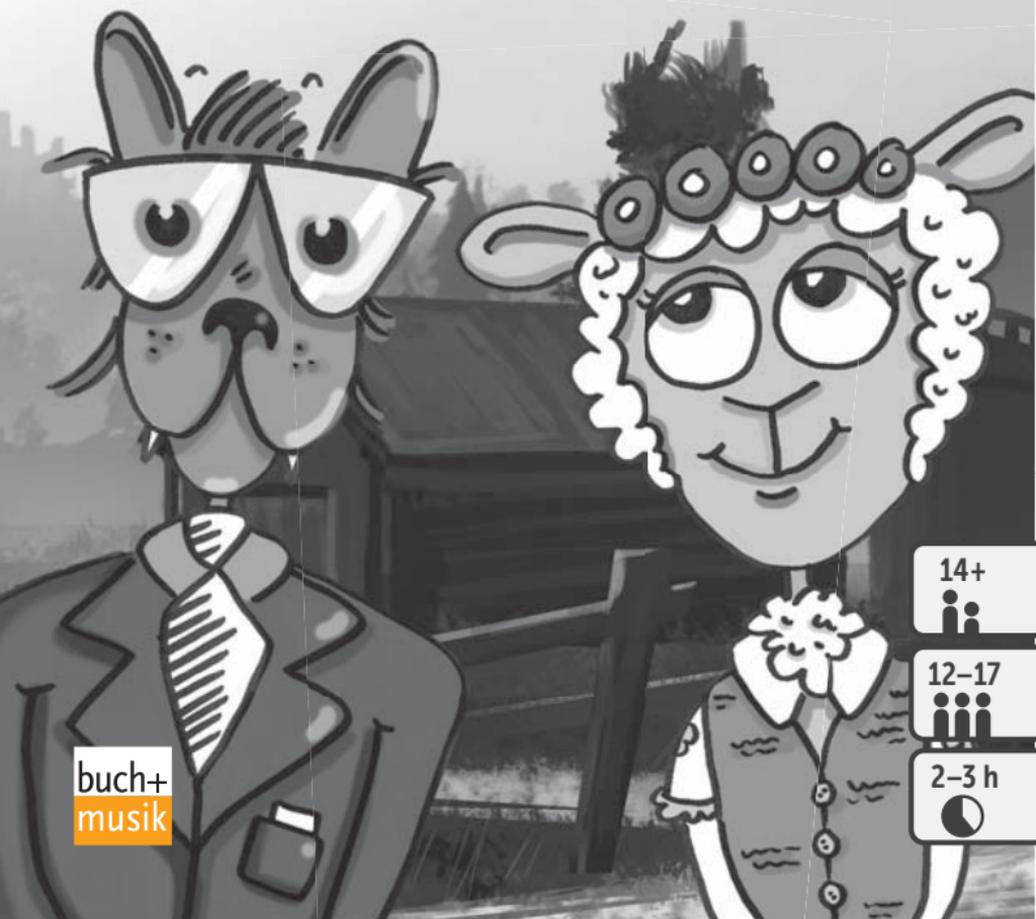


Anna Böck

Mord unter Schafen

Das geht unter die Wolle
Ein Krimispiel für Gruppen



buch+
musik

14+



12-17



2-3 h



In unseren Veröffentlichungen bemühen wir uns, die Inhalte so zu formulieren, dass sie Frauen und Männern gerecht werden, dass sich beide Geschlechter angesprochen fühlen, wo beide gemeint sind, oder dass ein Geschlecht spezifisch genannt wird. Nicht immer gelingt dies auf eine Weise, dass der Text gut lesbar und leicht verständlich bleibt. In diesen Fällen geben wir der Lesbarkeit und Verständlichkeit des Textes den Vorrang. Dies ist ausdrücklich keine Benachteiligung von Frauen oder Männern.

Impressum



© 1. Auflage 2021

buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart 2021

Printed in Poland. All rights reserved.

EAN 4260175272688

Lektorat: buch+musik – Tamara Röse, Stuttgart

Gestaltung und Satz: buch+musik – Daniela Buess, Stuttgart

Bildrechte Umschlag und Inhalt: iStock: helen_tosh, SmallArtFish

Bildrechte Illustrationen: Rollen: Simone Struve, Grafik + Illustration,

Renningen; Beweise: buch+musik – Daniela Buess, Stuttgart

Bildrechte Autorenfoto: promoart Design+Medienproduktion –
Bernd Günther, Suhl

Produktion: Grafik Media Produktionsmanagement GmbH, Köln

www.ejw-buch.de

Hallo, ich bin Anna!

Von Beruf bin ich Hirtin. Meine Schafe sind meistens zwischen 13 und 18 Jahren alt, denn ich bin Jugendpfarrerin im Süden Thüringens. Hier entdecke ich mit Jugendlichen den Glauben und oft drehen sich dabei die Rollen um und die Jugendlichen erklären mir etwas über Gott ... Ich liebe Rätsel und Krimis jeder Art. Beim Tatort weiß ich oft sehr bald, wer die Täterin oder der Täter ist, und dennoch wird mir nicht langweilig, Sherlock Holmes' Abenteuer zu lesen.

Du bist ein genauso großer Krimi-Fan wie ich und möchtest mit Freundinnen und Freunden oder mit deiner Jugend- oder Freizeitgruppe gemeinsam einen Kriminalfall lösen und dabei einen lustigen Abend verbringen? Du hast kein Problem damit, für eine Zeit lang in die Rolle von Tieren zu schlüpfen und dich dabei ein bisschen selbst auf die Schippe zu nehmen? Dann bist du hier genau richtig!

Damit alles gut abläuft, lies dir diese Anleitung genau durch. Sonst kann es sein, dass du dir versehentlich Material anschaust, das dir schon etwas über die Lösung dieses Falles verrät und dir damit die Spannung und den Spaß am Knobeln verdirbt. Auf den folgenden Seiten findest du deshalb eine genaue Anleitung mit Tipps und Tricks für dich als Spielleitung. Danach erfährst du, was überhaupt auf der Weide passiert ist, auf der die Schafherde von Schäfer Benjamin lebt. Jetzt musst du aufpassen, denn auf den Seiten danach findest du die Lösung für den Mordfall. Lies dort nur dann weiter, wenn du nicht selbst beim Spiel mitraten möchtest! Am Ende dieses Booklets findest du noch Ideen, wie du das Krimispiel mit deiner Gruppe inhaltlich etwas vertiefen kannst. Die Vertiefungen bieten einen biblischen Kontext und dienen dem spielerischen Einstieg oder auch der ernsthaften Auseinandersetzung mit verschiedenen Themen, die im Krimi eine Rolle spielen.

Bevor es losgeht

Zuerst solltest du dir überlegen, ob du als Spielleitung selbst mitspielst oder dich ganz darauf konzentrierst, das Spiel zu leiten. Beides ist möglich. Auch wenn du mitspielst, kannst du dich von der Lösung des Spiels überraschen lassen. Lies dir in jedem Fall unten den Abschnitt „Tipps für die Spielleitung“ gut durch, dort bekommst du Tipps, wie du deiner Aufgabe als Spielleitung am besten gerecht wirst.

Im Spiel gibt es siebzehn Rollen, von denen fünf weggelassen werden können. Welche das sind, erfährst du auf Seite 15 im abgetrennten, auf dem Kopf stehenden Bereich. Lies diese Information aber nur nach, wenn du sie wirklich brauchst, sonst bekommst du Informationen über die Rollen, die dir den Rätselspaß verderben können! Du solltest vorab schon wissen, wie viele Personen mitspielen werden, damit du diese Rollen gut zuweisen kannst. Wenn ihr auf einer Freizeit spielt, ist das ziemlich einfach. Wenn ihr euch extra trifft, musst du allen Mitspielenden bei der Einladung klar machen, dass du verbindliche Zusagen brauchst. Wenn du weißt, wer an dem Abend dabei sein wird, verteilst du die Rollen anhand der Kurzprofile, die vorn auf den Rollen-Karten stehen. Bitte öffne die Rollen-Karten nicht, wenn du selbst mitspielen und die Lösung nicht wissen möchtest, denn darin stehen Informationen, die man erst im Laufe des Spiels erfährt.

Sollte spontan jemand ausfallen, müssen eventuell Rollen umverteilt werden. Wenn mehr als siebzehn Mitspielende dabei sein wollen, sind die restlichen einfach Schafe der Herde. Sie dürfen ihre Rolle frei erfinden. Allerdings ist bekannt, dass sie nicht zum Kreis der Verdächtigen gehören.

Wenn du weißt, wer mitspielen wird, kannst du den Mitspielenden ihre Rollen-Karten im Vorfeld zukommen lassen. Du kannst sie aber auch erst kurz vor dem Spiel austeilen. Je früher die Mitspielenden ihre Rollen-Karten haben, desto besser können sie sich darauf vorbereiten und sich gegebenenfalls entsprechende Kostüme suchen. Weise aber darauf hin, dass sich niemand schon im Vorfeld über Rollen-Wissen austauschen sollte – das nimmt euch sonst vielleicht den Spielspaß.

Es wird ernst

Für das Spiel kannst du eine möglichst „schafige“ Atmosphäre schaffen, wenn du den Raum zum Beispiel mit Schuppegegenständen und Stroh dekorierst. Du kannst auch einzelne Beweise durch echte Gegenstände ersetzen. Achte aber auf Details: Das Kochbuch ist zum Beispiel nicht irgendein Kochbuch und eventuell ist es relevant, welche Wochentage im Pillendöschen wie bestückt sind.

Wenn nach und nach alle Mitspielende ankommen, ist es wichtig, dass du darauf achtest, dass nicht schon zu viele Informationen miteinander ausgetauscht werden. Wenn alle da sind, begrüßt du sie. Wichtig ist, dass ab jetzt jede/jeder in ihrer/seiner Rolle ist und nicht mehr als sie/er selbst agiert. Du beschreibst zum Einstieg noch einmal die Todesszene. Du kannst den Text vorlesen, der hier im Heft bzw. auf den Karten steht, oder das Geschehen in eigenen Worten nacherzählen. Dann bittest du alle, sich einmal mit ihrem Kurzprofil von der Vorderseite der Rollen-Karte vorzustellen. Hier werden noch keine Fragen gestellt. Es geht nur darum, einen Überblick über die anderen Rollen zu bekommen. Empfehlenswert sind auch Namensschilder oder dass ihr die Rollen-Karten so hochhaltet, dass man immer gut die Vorderseite sieht, auf der der Name und ein Bild der Rolle abgebildet sind. Auf der Rückseite der Rollen-Karten ist eine Übersicht der anderen Rollen zum Nachlesen zu finden.

Nun erklärst du die weiteren Regeln: Es darf nicht gelogen werden, wenn das nicht eindeutig in den Hinweisen der Rollen-Karte erlaubt wird. Fragen der Mitspielenden müssen beantwortet werden. Man darf aber diplomatisches Geschick beweisen, um Fragen eventuell auszuweichen. Alle sollten die Hinweise auf der Innenseite der Rollen-Karte irgendwann im Spiel einmal einbringen. Du lädst nun dazu ein, Fragen zu stellen und eröffnest so das Gespräch. Lass das Spiel einfach laufen. Wenn du selbst eine Rolle spielst, kannst du dich mit einbringen. Wenn nicht, solltest du dich zurückhalten.

Wenn das Gespräch ins Stocken kommt, bringe einen Beweis ein, indem du einer der anderen Rollen eine Beweis-Karte oder einen Beweis gibst. Es ist grundsätzlich egal, wem du welchen Beweis wann gibst. Auch der Fundort, der auf den Beweis-Karten angegeben ist, muss nicht mit der Rolle übereinstimmen, die den Beweis bekommt und ins Spiel einbringt. Lies dir am besten gut den Abschnitt „Tipps für die Spielleitung“ durch, dort findest du noch wertvolle Hinweise zum Einbringen der Beweis-Karten!

Wenn schließlich alle Beweise im Spiel sind und das Gespräch sich nach 1,5 bis 2 Stunden im Kreis dreht oder abebbt, kündigst du die Schlussrunde an und fragst, ob noch jemand etwas klären möchte. Das motiviert auch die ruhigeren Mitspielenden, ihre Hinweise ins Spiel einzubringen. Es kann passieren, dass dann wieder ganz neue Dinge ans Licht kommen. Wenn wirklich nichts mehr diskutiert werden muss und die Argumente nur noch wiederholt werden, läutest du die Schlussrunde ein. Jede/jeder darf einen Verdacht abgeben, wer Schäfer Benjamin umgebracht haben könnte. Führe dabei am besten eine Strichliste, damit du nicht den Überblick verlierst. Die Mitspielerin / der Mitspieler mit den meisten Stimmen wird aus der Herde verstoßen. Nun öffnest du die Lösung hier im Heft und liest diese vor. Hat es die Richtige / den Richtigen erwischt?

Der Mordfall

Schäfer Benjamin ist tot! Er liegt eines schönen Donnerstagsmorgens auf der Weide, in seinem Bauch steckt ein Messer. Sein Tod war eindeutig Mord, Messer stecken nicht einfach so in Bäuchen! Das muss da irgendwie hingekommen sein, das ist euch Tieren klar. Aber wer hat den Mord begangen? Da hier draußen auf der Weide eigentlich selten Menschen unterwegs sind, kommt nur ihr Tiere als Verdächtige in Frage.

Was ist passiert? Wer hatte Dreck am Stecken und damit ein Motiv? Und wer hat diese schreckliche Tat begangen?

Findet es heraus und klärt den Mord an Schäfer Benjamin!

**Achtung! Auf der folgenden Doppelseite
steht die Auflösung des Mordfalls!!
Bitte erst weiterlesen, wenn ihr euch
auf eine Täterin / einen Täter geeinigt habt!**