

Jürgen Braun

Diebstahl am Markt

Stoff, der verbindet
Ein Krimispiel für Gruppen



buch+
musik

14+



6-7



1-1,5 h



In unseren Veröffentlichungen bemühen wir uns, die Inhalte so zu formulieren, dass sie allen Menschen gerecht werden, dass sich alle Geschlechter angesprochen fühlen, wo alle 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 einzelner Geschlechter.

Impressum



© 1. Auflage 2025

Praxisverlag buch+musik bm gGmbH 2025

Haeberlinstraße 1–3, 70563 Stuttgart, kontakt@praxisverlag-bm.de

Printed in Poland. All rights reserved.

ISBN 978-3-86687-394-0

Lektorat: buch+musik – Tamara Müller, Stuttgart

Gestaltung und Satz: buch+musik – Toby Wolf, Stuttgart

Bildrechte Schachtel und Inhalt: stock.adobe.com: Amarylle, Boraryn

Bildrechte Illustrationen: Grafik + Illustration – Simone Struve,
Renningen

Bildrechte Autorenfoto: Leah Eberle, @leahfotografie (Instagram)

Produktion: Grafik Media Produktionsmanagement GmbH, Köln

www.praxisverlag-bm.de



Hallo, ich bin Jürgen!

Ich liebe Rätsel und Spiele, meine Frau und meine Kinder und ganz besonders die Jugendarbeit und Jesus. Darum bin ich immer wieder auf der Suche nach kreativen Wegen, wie wir die gute Botschaft von Jesus heute an junge Menschen weitergeben können.

Zu Ostern 2021 entstand in Anlehnung an unser erstes Krimispiel zu Weihnachten (Entführung im Stall) dieses Krimidinner zur Ostergeschichte. So konnte man sich gemütlich zu Hause im Wohnzimmer mit Freundinnen/Freunden und Familie auf eine abwechslungsreiche und spielerische Art mit Ostern beschäftigen, da wegen der Coronapandemie noch immer nicht an einen normalen Gottesdienstbesuch zu denken war.

Ich empfehle dir, dieses Begleitheft gut durchzulesen, damit das Spiel später gut abläuft. Es könnte sonst sein, dass du dir versehentlich Material anschaust, das dir schon etwas über die Lösung dieses Falls verrät und dir damit die Spannung und den Spaß am Rätseln verdirbt. Auf den folgenden Seiten findest du deshalb eine genaue Anleitung mit Tipps und Tricks für dich als Spielleitung.



Unter download.praxisverlag-bm.de können der Abschlussdialog, eine Notizseite, ein Vorschlag für ein Drei-Gänge-Menü, eine Ortskarte und eine Zeitachse mithilfe des Passworts „-----“ als digitale Daten heruntergeladen werden. Dieses Passwort darf nicht weitergegeben werden. Nur der Kauf des Krimispiels berechtigt zum Downloaden, Ausdrucken, Kopieren und Verwenden dieser Daten, sofern sie zur Vorbereitung und Durchführung der Inhalte dieses Krimispiels verwendet werden. Eine Vervielfältigung, Verwendung oder Weitergabe darüber hinaus ist ohne Erlaubnis ausdrücklich nicht gestattet.

Versucht euch anhand der allgemeinen Hinweise zu eurer Rolle auf eurer Rollen-Karte in die jeweilige Rolle hinein zu fühlen: Wie redet sie wohl? Wohin blickt sie? Wie bewegt sie sich? Wie sitzt sie? Seid auch mal angriffslustig und versucht jemanden in die Ecke zu drängen. Passt aber auf, dass ihr dabei nicht selbst verdächtigt werdet.

Es ist ratsam, sich während des Abends Notizen zu machen, um der wahren Täterin / dem wahren Täter auf die Spur zu kommen.

Eine Vorlage dafür findet ihr zum Ausdrucken im Downloadbereich (Hinweise zum Downloadbereich s. S. 3). Wichtige Fragen sind:

- Gibt es ein Motiv / einen Grund, warum jemand den Stoff gestohlen haben könnte?
- Hat die Rolle ein Alibi und wurde von anderen gesehen?
- Gibt es Beweismittel, die auf eine Rolle besonders hindeuten?

Gespielt wird das Spiel über vier Runden, die jeweils vom Soldaten eingeleitet werden. Der Soldat steuert das Spiel und eröffnet jede Spielrunde mit einem neuen Hinweis (s. Hinweis-Karten).

Jede Runde endet, nachdem alle ihre Hinweise losgeworden sind und es keinen weiteren Anlass gibt, das Gespräch fortzusetzen. Lasst dann den Soldaten die nächste Runde einleiten.

Folgende Runden werden nacheinander gespielt:

Eröffnungsrunde: Der Soldat bittet Jamal zu erzählen, was passiert ist und seinen Verdacht zu äußern. Anschließend skizzieren die anderen Personen kurz ihren Charakter und erzählen von ihrem Tagesablauf.

Achtung: Manche Rollen besitzen geheime Informationen, die nur ihnen bekannt sind. Diese dürfen hier auf keinen Fall zur Sprache gebracht werden!



Runde 1: Die ersten Hinweise und Anschuldigungen kommen zur Sprache.



Runde 2: Weitere Hinweise setzen die Mitspielenden weiter unter Druck oder entlasten sie.



Runde 3: Die letzten Hinweise kommen ins Spiel. Jetzt heißt es: alle Hinweise kombinieren.

Abschluss: Alle geben einen Tipp darüber ab, wer die Täterin / der Täter sein könnte, und begründen die Entscheidung. Der Soldat liest dann die Auflösung (s. S. 12–14) vor. Ggf. könnt ihr noch den Abschlussdialog (s. Downloadbereich, S. 3) in verteilten Rollen lesen.

Tipps für die Rolle des Soldaten (Moderation)

Je nach Spiellaune und Spielfreude der Mitspielenden kann ein Gespräch auch schnell wieder zum Erliegen kommen. Hier ist die Aufmerksamkeit der Moderation gefragt. Greife Vorwürfe und Hinweise der Mitspielenden auf und konfrontiere andere damit, um sie aus der Deckung zu locken. Hilfreiche Sätze, um ein Gespräch wieder in Gang zu bekommen, können sein:

- Das ist ja eine interessante Beobachtung. XY, was hast du denn dazu zu sagen?
- Das sind aber heftige Vorwürfe. Wer so angreift, hat wohl selbst etwas zu verbergen!
- Kann noch jemand etwas dazu sagen?
- XY, was sagst du zu dieser Anschuldigung?
- Hat noch jemand etwas beobachtet?
- Kann jemand bestätigen, was da gerade behauptet wird?
- Woher weiß ich, dass du nicht gemeinsame Sache mit XY machst?
- Ich finde, das macht dich sehr verdächtig!
- Wieso kannst du es nicht gewesen sein?
- Wenn ich es richtig verstehe, entlastest/belastest du damit XY als Täterin/Täter. Was sagen die anderen dazu?

Spiele während des Essens

Besonders gemütlich und gesellig wird das Spiel, wenn ihr es mit einem leckeren Essen verknüpft. In dem Fall bietet es sich an, dass ihr die drei Spielrunden drei verschiedenen Gängen eures Menüs zuteilt. Das könnte so aussehen:

- 1.** Beginnt mit einem Gruß aus der Küche oder Aperitif und spielt die Eröffnungsrunde.
- 2.** Serviert dann die Vorspeise und spielt Runde 1.
- 3.** Serviert den Hauptgang und spielt Runde 2.
- 4.** Serviert den Nachtisch und spielt Runde 3.
Gebt euren Tipp ab und löst auf.

Einen Vorschlag für ein Drei-Gänge-Menü findest du im Downloadbereich, siehe Seite 3.

Der Kriminalfall

Dieser Kriminalfall beruht auf einem wahren Ereignis. Manche Begebenheiten wurden für eine spannungsreiche Handlung fiktionalisiert dargestellt.

Willkommen in Jerusalem. Es ist das Jahr 33 n. Chr. Die Tage in der Hauptstadt des Landes sind ereignisreich. Das größte Fest im Jahr, das Passahfest, wird in dieser Woche gefeiert. Aber nicht nur das: Zu Beginn der Woche kam dieser Jesus, von dem alle reden, auf einem Esel nach Jerusalem geritten. Viele haben ihn als den versprochenen Retter gefeiert. Im Tempel hat er dann alles durcheinandergebracht, Tische umgeworfen und Händler verscheucht. Schließlich haben sie ihn ein paar Tage später festgenommen und nun noch zum Ende der Woche an ihm die Todesstrafe vollzogen, zusammen mit zwei anderen Verbrechern. Gegen 12 Uhr am Freitag verdunkelte sich der Himmel bis etwa 15 Uhr. Die Erde bebte. Dann war Sabbat, Ruhetag.

Nun – nach dem Sabbat – fehlt beim Stoffhändler Jamal eine große Rolle sehr teuren roten Stoffes. Es kommt zu tumultartigen Szenen auf dem Marktplatz, als dieser den Verlust feststellt. In seiner Wut beschuldigt der Händler etliche der Umstehenden, den Stoff entwendet zu haben. Bei einigen scheint sich der Verdacht tatsächlich zu erhärten.

Der genaue Zeitpunkt der Tat lässt sich nicht bestimmen. Als sich gegen 12 Uhr am Freitag der Himmel plötzlich verdunkelte, brachen nach und nach alle Händler ihre Stände auf dem Marktplatz ab und starteten früher in den Ruhetag.

Gelingt es euch, die Täterin oder den Täter zu überführen und den Verdacht von euch abzulenken?