

MORD IM SCHLOß

Story: Ein Mord ist im Schloß Hochadel geschehen – die Gräfin wurde ermordet. Wer war der Mörder, womit und warum ermordete er sie?

Durch Spiele gewinnen die Gruppen Indizien (wie z.B. der Mörder war ein Mann, hatte blonde Haare...), wer der Mörder war. Wer weiß es am Schluss?

In einer Tour durch die verschiedenen Teile des Schloßes wird ermittelt, bei jeder Figur wird ein Fahndungsbild (mit den eindeutigen Kennzeichen) aufgehängt.

1. große Bibliothek

Hier liest der **Graf** immer Zeitung. Gibt er uns vielleicht einen Hinweis? (Zeitungsstaffel)

2. Salon der Gräfin

Die **Zofe** erzählt vom letzten Abend der Gräfin. (Die Gruppen schreiben den Bericht der Zofe über den letzten Abend der Gräfin.)

3. Kinderzimmer

Aus der kleinen **Tochter** ist erst mal nichts herauszubekommen. Vielleicht wenn wir sie (blind) mit Apfelmus füttern?

4. Eingangshalle

Der **Butler** erzählt eine wirkliche komische Geschichte, was stimmt da nicht? (Rätselgeschichte erzählen, z.B. dass jemand einbricht, aber die Scherben vor dem Fenster liegen)

5. Küche

Nicht nur die **Köchin**, sondern alle 10 Küchenmägde und –knechte scheinen verdächtig. Wer könnte einen Hinweis haben?

9-12: Kamelfangen

13-15: Rezepte: was gehört nicht hinein, bzw. wurde vergessen?

6. Gärtnerei

War es der **Gärtner**? Von den Pflanzen fehlen welche.

9-12 Pflanzenkärtchen liegen am Boden; einer geht raus, ein Kärtchen wird weggenommen, welche?

13-15: Lied: "Der Mörder war wieder der Gärtner" singen

7. Auto

Der **Chauffeur** ist ein bisschen seltsam, er will wissen, ob wir uns mit ferngesteuerten Autos auskennen.
(Parkour mit ferngesteuertem Auto fahren)

8. Stall

9-12: Wer scheint von den Stallknechten verdächtig? (Wer ist der Dirigent?)

13-15: In einer heiteren Runde mit den Stallknechten versuchen wir mehr zu erfahren: Pferderennen.

Bei den meisten Spielen sollte man die Zeit stoppen, um den Gewinner zu ermitteln. (Also welche Gruppe findet zuerst den Dirigenten...)