

Spielregeln:

Ihr braucht folgende Materialien:

1.eine Schere

2.Stift, Block und einen schwarz schreibenden Stift!

3.etwas zum Vergrößern (eine Lupe oder ähnliches)

4.eine Musterbeutelklammer (siehe Bild) 

5.Zum Spielen benötigt ihr außerdem ein Handy oder Tablett mit Internetverbindung. Die Geräte müssten ein App zum QR-Code Scannen enthalten. Solltet ihr euch nicht auskennen, fragt eure Eltern ob sie euch helfen können.

6.eine Stoppuhr oder Timer zum Einstellen von 60 min Spielzeit, wenn ihr so etwas nicht habt könnt ihr auch ein Handy oder Tablett nehmen. Wichtig nicht das verwenden mit dem ihr die QR-Codes auslesen wollt.

7.Die Blätter müssen alle ausgedruckt vor euch liegen.

8.Bastelt die Dekodier-Scheibe zusammen, alle Teile ausschneiden und zusammenfügen

9.Mit ein paar Freunde oder eure Eltern, zusammen macht es viel mehr Spaß 😊

10. Wenn ihr bei einem Rätsel nicht weiterkommt, könnt ihr die Tipps verwenden. Versucht es aber am besten erst einmal ohne Hilfe.

11. Wenn ihr die Rätsel richtig löst kommt ein ganzes Wort heraus. Ab und zu aber auch eine Zahl.

12. Die Zahlen braucht ihr um am Ende das Schloss knacken zu können. Die Worte führen euch weiter zum nächsten Ort in unserer Kirche.

13. Achtet dabei immer auf die Symbole am Rand der Blätter.

Viel Spaß beim Spielen taucht ein in die geheimnisvolle Welt der Rätsel.

Nehmt euch nun den Text „Fall 2.0 Der Schabernack!!“ in die Hand und lest ihn.



Decodier-Scheibe



Fall 2.0 Der Schabernack!!

Es ist Faschingssonntag ein Sonntag wie jeder andere auch. Ihr seid gerade auf dem Weg zur 10:00 Uhr Messe, deine Freunde haben dich zum Ministrieren von Zuhause abgeholt. Es ist ein einigermaßen schöner Tag, die Sonne späht ab und zu hinter den Wolken hervor und wärmt euer Gesicht. Als sie gerade hinter einer Wolke hervorsieht, streckt ihr euer Gesicht Richtung Himmel. In dem Moment wo sie sich wieder verzieht, seht ihr zufällig auf die Kirchturmuh. „Oh nein“ ruft ihr aus „Es ist ja gerade erst mal 08:50 Uhr“. Euer Freund der alle abgeholt hatte stellt fest das seine Uhr stehen geblieben ist. Nach einer kurzen Beratschlagung geht ihr Richtung Sakristei „Mal sehen ob der Mesner heute schon da ist, dann können wir ihm vielleicht beim vorbereiten helfen“

Ihr habt Glück die Sakristei ist bereits offen und der Mesner ist schon da, jedoch findet ihr ihn in einem aufgelösten Zustand vor. Er ist im Gesicht kreidebleich und seine Hände zittern. Ohne jegliche Begrüßung fängt er sofort an hektisch auf euch einzureden: „ Die Hostien wurden gestohlen! Ohne sie können wir heute keine Messe feiern! Das was noch da ist, reicht nicht für alle Leute aus, die heute in die Messe kommen werden.“ Ihr seid ganz entsetzt. Keine Messe! Darauf habt ihr euch doch schon so lange gefreut. Ihr überlegt kurz und fragt dann „Gibt es denn keine Hinweise wer die Hostien gestohlen hat?“ Der Mesner sieht euch mit großen Augen an, dann deutet er langsam auf einen Briefumschlag. „Das lag dort wo normalerweise die Hostien aufbewahrt werden, ich hatte aber noch keine Zeit mir dies genauer anzusehen.“ Ihr nehmt den Umschlag in eure Hände, öffnet ihn ganz vorsichtig. Darin befinden sich einige Gegenstände, mit zittrigen Fingern fischt ihr einen Brief aus dem Umschlag hervor sowie einige andere Dinge. Nun habt auch ihr ein ganz ungutes Gefühl im Magen. Was hat das alles zu bedeuten? Wer sabotiert die Messe? Und warum ausgerechnet heute? Ihr hab so viele Fragen, aber vielleicht könnt ihr ja in diesem Umschlag die Lösung finden.

Nach einer kurzen schweigenden Minute, fasst ihr einen Entschluss. „Wir werden den Dieb finden und die Hostien rechtzeitig zurückbekommen. Wir haben noch genügend Zeit, die Messe beginnt erst in einer Stunde.“ Der Mesner sieht euch mit fragenden Augen an, nickt euch kurz zu. Ihr habt ganz feuchte Hände, ihr atmet noch einmal tief durch und dann beginnt ihr den Brief laut vorzulesen.....

Lege nun den Lageplan der Kirche mit den Bildern aus, ebenso lege folgende Utensilien bereit, die Dekodier-Scheibe, eine Schere, etwas zum Vergrößern, ein Handy mit QR-Code Scanner, Stift und Zettel. Stelle nun einen 60 Minuten Timer auf einem Wecker oder ähnlichen Gerät ein (notfalls kannst du auch den QR-Code nutzen). „Öffne den Umschlag“, Drücke den Startknopf und starte den Timer. Euer Abenteuer beginnt.



Der Lageplan der Kirche!

Finde den Weg zum Versteck der Hostien und rette die Messe.

