

Jürgen Braun

Entführung im Stall

Für ein Stück Himmel auf Erden
Ein Krimispiel für Gruppen



buch+
musik

14+



9-10



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 2022

buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart 2022

Printed in Poland. All rights reserved.

EAN 4260175273159

Lektorat: buch+musik – Tamara Müller, Stuttgart

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

Bildrechte Schachtel und Inhalt: iStock: Aluna1, assistantua,
BackyardProduction, ginosphotos

Bildrechte Illustrationen: Simone Struve, Grafik + Illustration,
Renningen

Bildrechte Autorenfoto: Leah Eberle, @leahfotografie (Instagram)

Produktion: Grafik Media Produktionsmanagement GmbH, Köln

www.ejw-buch.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.

Im Winter 2020 hat uns die Corona-Pandemie dazu gezwungen, alle Weihnachtsgottesdienste abzusagen. Schnell war die Idee geboren, etwas ganz anderes zu entwickeln, um sich zu Hause im Wohnzimmer mit Freundinnen/Freunden und Familie auf eine abwechslungsreiche und spielerische Art mit der Weihnachtsgeschichte beschäftigen zu können. Entstanden ist daraus ein Krimi-Spiel, das man live oder über eine Videokonferenz miteinander spielen kann und das du nun in einer gedruckten und aufbereiteten Version in den Händen hältst.

Ich empfehle dir, dieses Booklet 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.ejw-verlag.de können der Abschlussdialog, eine Notizseite und ein Vorschlag für ein Drei-Gänge-Menü zum Ausdrucken 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.

Los!

Beim Spiel selbst sitzt ihr als Tatverdächtige in einem Entführungsfall gemeinsam um einen Tisch o. Ä. Versucht nun, im Gespräch miteinander zu agieren, auf Vorwürfe zu reagieren und neue Verdächtigungen in den Raum zu stellen, so wie es auf euren Rollen-Karten und auf den Hinweis-Karten, die in den jeweiligen Spielrunden ins Spiel kommen, aufgeführt wird. Wichtig ist, dass in jeder Runde alle Hinweise auch wirklich zur Sprache gebracht werden, selbst dann, wenn jemand sagen muss: „Übrigens, mir ist da noch was aufgefallen ...“

Je mehr ihr in die Rolle eintaucht und sie auch tatsächlich versucht zu spielen, desto unterhaltsamer und realistischer wird das Spiel. 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 verdächtig 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 das Baby entführt 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: Jede/jeder erzählt von ihrem/seinem Tagesablauf und warum sie/er am Stall war. Es kommen keine zusätzlichen Hinweis-Karten ins Spiel.

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



RUNDE 1

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



RUNDE 2

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



RUNDE 3

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) 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?

Spielen 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.

Vorschläge für die Drei-Gänge-Menüs findest du im Downloadbereich.

Der Kriminalfall

Es ist eine Nacht wie keine andere. Seltsame Dinge geschehen auf dem Feld bei den Hirten. Oben am Himmel leuchtet ein Stern wie ein Flutlichtstrahler. Viele seltsame Menschen versammeln sich in dieser Nacht im Stall des Wirts Eleasar, denn dort ist ein Baby zur Welt gekommen, das der Retter der Welt sein soll. Doch Soldaten Betlehems lösen die Versammlung vehement auf. Unangemeldete Zusammenkünfte dieser Größe sind den römischen Besatzern ein Dorn im Auge. Es kommt zu tumultartigen Szenen. Als sich die Lage beruhigt, ist plötzlich das Jesusbaby aus dem Stall verschwunden. Eine der anwesenden Personen muss es entführt haben! Die Soldaten nehmen gleich alle mit auf die Wache zum Verhör. Aber wer hat ein Motiv?

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

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