

Tatort Gemeindehaus

Eine Idee für die Jungscharübernachtung

Nachdem alle Agenten geschult wurden, wird es jetzt ernst!

Story: Wichtige Unterlagen der Kirchengemeinde befinden sich in einem Tresor im Gemeindehaus. Genauer gesagt: befanden sich dort. Der Tresor wurde von einem unbekanntem Täter mittels Sprengstoff „geöffnet“; die Unterlagen wurden entwendet. Glücklicherweise wird das Gemeindehaus videoüberwacht. Glücklicherweise sind ja genug ausgebildete Agenten anwesend, sodass sofort die Ermittlung eingeleitet werden kann.

Anmerkung: Dass der Tresor geknackt wurde muss vom Mitarbeiter überzeugend gespielt werden, indem er zum Beispiel ganz aufgelöst zu einem anderen Mitarbeiter rennt, der ihn dann beruhigt und auf die anwesenden, ausgebildeten Agenten hinweist. Das Spiel kann entweder mit allen Kindern oder mit Mannschaften gespielt werden.

Spielprinzip: Den Agenten steht eine Datenbank zur Verfügung, in der die Hauptverdächtigen aufgeführt sind. Die Agenten müssen anhand der Überwachungsvideos, sowie anderer Ermittlungen (Zeugenbefragungen, Fingerabdruck, etc.) ein Täterprofil erstellen über welches dann mittels der Datenbank der Täter identifiziert werden kann. Die Informationen werden an die Polizei „weitergegeben“. Diese besorgt dann die Dokumente...

Das Spiel ist beendet, sobald der/die Täter identifiziert ist.

Ablauf: Zu Beginn des Spiels wird allen Agenten zusammen der Film gezeigt, in dem die Sprengung des Tresors dargestellt wird. In einem Videozimmer werden Szenen der Überwachungskamera gezeigt. Die Filmszenen befinden sich auf CDs und sind nummeriert. Die Agenten nehmen sich immer eine CD, gehen ins Videozimmer und erarbeiten dort, was zu tun ist (Beispiel: Man sieht, wie der Täter in ein Blumenbeet hopst → Gipsabdruck). Diese Aufgabe wird dann erledigt, die CD zurückgebracht, anschließend gibt es den nächsten Film. Wenn alle Aufgaben erledigt sind, hat die Mannschaft ein komplettes Täterprofil und kann den/die Täter über die Täterkartei identifizieren (am Computer).

Nun die **Filmszenen** und die zugehörigen Aufgaben.

Diese Szenen im Vorfeld aufnehmen. Je nach Möglichkeiten können auch Szenen gestrichen oder variiert werden. Beim Filmen beachten: es handelt sich um Überwachungskameras: diese bewegen sich nicht bzw. schwenken nur langsam. Nach Möglichkeit mit einem Stativ filmen. Kamera und Stativ können in der Regel im Kreismedienzentrum ausgeliehen werden. Dort gibt es meistens auch eine Möglichkeit, die Filme zu schneiden.

Filmszene (FZ): *Explosion im Tresorraum. Man sieht wie der Täter einen Sprengsatz am Tresor anbringt, und wie dieser dann explodiert (Pappattrappe des Tresors, Sprengstoff aus Silvesterböller und Mehl, o. ä.)*

Der Täter nimmt sich die Dokumente und verschwindet.

Startszene. Hier keine Aufgabe für Teams.

Ohne Filmszene: Am Tresor wird ein Pulver gefunden, evtl. Rest vom Sprengstoff.

Aufgabe: Überprüfen des Pulvers mittels Flammenfärbungen und Vergleichssubstanzen (Campingkocher, Magnesiumstäbchen, Natrium/Barium/Lithiumsalze) → **Sprengstoff**

FZ: *Flucht des Täters. Er tritt in ein Blumenbeet*

Aufgabe: Gipsabdruck machen. → **Schuhgröße vergleichen**

FZ: *Flucht durch das Fenster. Täter (ohne Handschuhe) macht Tapser an das Fenster.*

Aufgabe: Abnehmen des Fingerabdrucks (Graphitpulver/Tesafilm) und Vergleich mit bekannten Fingerabdrücken auf Papier (4-5 Vergleichsabdrücke) → **Fingerabdruck**

FZ: *Wieder auf der Flucht. Man sieht wie der Täter seine Maske/Sturmhaube abnimmt und wirft (Man sieht aber nicht die Haare).*

Aufgabe: Suchen der Sturmhaube. Haare raussuchen → **Haarfarbe**

FZ: *Wachmann wird zusammengeschlagen.*

Aufgabe: Zeugenaussage. Zusammen mit dem Wachmann ein Phantombild des Täters erstellen (Computerprogramm oder von Hand)

FZ: *Man sieht den Täter mit einer Zigarette. Er wirft sie weg.*

Aufgabe: Suchen des Zigarettenstummels. → **Zigarettenmarke**

FZ: *Täter nimmt eine Schachtel Tabletten und wirft sich eine ein. Eine Tablette fällt auf den runter.*

Aufgabe: Tablette suchen, in Wasser auflösen und mit Hilfe von „Tablettentestpapier“ untersuchen. (handelsübliches pH-Papier, evtl. aus Chemieunterricht ausleihen) (Geeignete Tabletten suchen, oder ggf. beim „Wasser“ etwas schummeln, damit sich das pH-Papier auch verfärbt) → **Krankheit**

FZ: *Dem Täter fällt ein Zettel aus der Tasche.*

Aufgabe: Der Zettel ist ein Brief mit Geheimschrift geschrieben (Zitronensaft, o. ä) Die Schrift wird sichtbar gemacht, es erscheint ein Text „wenn Job erledigt, wird das Geld auf das übliche Konto in der Schweiz überwiesen und dazu Bankname“ oder so was ähnliches. → **Bankkonto**

FZ: *Täter beißt einmal in einen Apfel, wirft ihn dann weg.*

Aufgabe: Der Gebissabdruck wird mit einigen bekannten Abdrücken verglichen. → **Gebiss**

FZ: *Man sieht, wie der Täter einen Telefonanruf kriegt, etwas auf einen Block schreibt, den obersten Zettel abreißt und den Block dann liegen lässt.*

Aufgabe: Die Schrift hat durchgedrückt und wird mit Bleistift sichtbar gemacht. Jetzt ist eine

Telefonnummer zu lesen, die angerufen wird. Es meldet sich jemand, der auf Nachfrage erzählt, er habe kurz vorhin einen Taxidienst angerufen → **Beruf (Taxifahrer)**

FZ: *Man hört im Film, wie der Täter mit dem Auto wegfährt.*

Aufgabe: Sound des Autos vergleichen mit bekannten Sounds (kann man im Internet herunterladen). → **Automarke**

FZ: *Dem Täter fällt ein Datenträger USB-Stick, CD, o. ä. aus der Tasche.*

Aufgabe: Suchen des Datenträgers. Datei ist verschlüsselt mit WinRAR z.B. (PW: 5 Stellen, nur „0“ und „1“ zugelassen). Der Code wird geknackt. Zu sehen sind Urlaubsbilder oder sonst etwas, das eigentlich nichts mit dem Täter zu tun hat. → **kein Tätermerkmal**

FZ: *Täter trinkt aus einer Flasche. Wirft sie weg.*

Aufgabe: Suchen der Flasche. Irgendeine spanische Schnapsflasche. (Mit Wörterbuch Sprache herausfinden) → **Nationalität**

FZ: *Täter liest einen Brief, zerreißt ihn, schmeißt ihn in den Müll.*

Aufgabe: Zusammenbasteln des Briefes. Spanische Nachricht. Übersetzung mit Wörterbuch (Wort für Wort) → **Wohnort**

Sonstiges:

- Die Datenbank sollte so konzipiert sein, dass nach Eingabe aller 12 Merkmale nur noch 3 oder 4 Täter übrig sind. Aus denen wird der Richtige mit dem Phantombild ermittelt. Die Datenbank kann einfach mit beliebigen Bildern von bekannten oder unbekanntenen Personen erstellt werden.
- Jede Mannschaft bekommt einen Laufzettel, auf dem bereits erledigte Aufgaben abgestrichen werden.

Wichtig! Am Ende auflösen, dass es sich nur um ein Spiel gehandelt hat und alle Aufnahmen sowie der Einbruch gestellt waren. Nicht dass die Kinder daheim erzählen, sie hätten anstelle der Polizei ermitteln müssen.

Entwickelt und ausprobiert von Daniel Härter, Johannes Schäfer, Josef Ghirmai, Alex Rode, Matthias Keller, Thomas Vollmer (CVJM Gomaringen und Evangelisches Jugendwerk Göppingen)

Kontakt: Thomas Vollmer, Tel.: 0711/9781-224, E-Mail: thomas.vollmer@ejwue.de

Webcode 218uu309