



## Ideen für die Projektwoche Agenten, Detektiv und Spione

Du bist auf der Suche nach einer Idee für eine Projektwoche? Gerne stellen wir dir hier unsere Ideen für eine Projektwoche «Agenten, Detektive und Spione» vor.

### Tag 1: Ein Verbrechen ist geschehen, was tun (Erste Hilfe, Spurensicherung)?

#### Erste Hilfe leisten – z. B. mit Hilfe eines «Schauspielers» (Kind) üben (evtl. zusammen mit einem Samariter, Arzt)

- Übersicht gewinnen – nachdenken – handeln  
In Ruhe die Unfallsituation überblicken und die nötigen Massnahmen ergreifen
- Unfallstelle sichern  
Unfallstelle evtl. absperren, um Folgeunfälle zu vermeiden
- Erste Hilfe leisten

#### **A = ATEMWEGE FREIMACHEN**

- Mund ausräumen
- Kopf strecken
- Kinn heben
- Halswirbelsäule schützen

#### **Atmet der Verletzte?**

- Ja – Bewusstlosenlagerung ausführen
- Nein – weiterfahren mit B.

#### **B = BEATMUNG**

Zwei Atemstöße in die Nase des Bewusstlosen geben.

#### **C = CIRCULATION**

Mit der Herzmassage beginnen (15 Kompressionen)

- Alarm auslösen (Wer, was ist passiert, wann, wo, wie viele sind verletzt, woher melde ich mich)  
Wichtige Telefonnummern:  
Sanitätsnotruf: 144  
Polizei: 117
- Spuren sichern  
Namen und Adressen von Zeugen notieren, Lage von Verletzten und Gegenständen markieren. Keine Spuren verwischen. Ereignis protokollieren, Skizze anlegen

### Fingerabdrücke sicherstellen

Kinder machen Fingerabdrücke auf eine flache Unterlage. Mit Hilfe von Pulver (Profis verwenden Grafikpulver) machen Sie diese Fingerabdrücke sichtbar.

Folgende Pulver können verwendet werden:

1. Kakaopulver wäre eine erste Möglichkeit, das Grafitpulver wirksam zu ersetzen. Da hier aber leicht Flecken entstehen, sollten Sie Ihre Kinder damit nicht unbeaufsichtigt lassen.
2. Haben Sie einen dunklen Untergrund, besorgen Sie sich ein Stück einfache Tafelkreide und zerreiben diese zu einem feinen Pulver. Auch Mehl wäre hier eine gute Alternative. Den Staub mit einem weichen Schminkpinsel auftragen.

Streuen Sie das Pulver über die Fläche mit den Fingerabdrücken. Wedeln Sie vorsichtig mit einem Pinsel das Pulver ab, welches an den Fingerabdrücken kleben bleibt. Mit handelsüblichem durchsichtigem Klebestreifen nehmen Sie die durch das Abwedeln sichtbar gemachten Fingerabdrücke auf und können diese dann transportieren und zur Weiterverwendung archivieren.

### Fingerabdrücke nehmen

1. Fingerabdrücke werden vom linken und vom rechten Zeigefinger genommen.
2. Dieser wird kurz auf das Stempelkissen gedrückt und dann mit sanftem Druck auf das Papier gebracht.
3. Sogleich entsteht ein einzigartiger Fingerabdruck.
4. Wenn die Namen der Freunde obendrüber geschrieben werden, entsteht im Handumdrehen eine kleine Datei.



## Tag 2: Diese Fähigkeiten braucht ein Detektiv

Die Hauptaufgaben eines Privatdetektivs sind:

- Ermittlung und Sammeln von Informationen, Beweisen, Indizien und Hinweisen
- Nachforschungen in traditionellen und digitalen Medien
- Befragungen zwecks Erhalt von Informationen
- Verdeckte Observation und Überwachung verdächtiger Personen
- Analyse der Informationen zwecks Sachverhaltsaufklärung und Lösung des Falls
- Protokollierung der Tätigkeiten, gesammelten Informationen und erzielten Ergebnisse

Diese Kompetenzen braucht in Detektiv

- Ausgezeichnete Beobachtungsgabe
- Kombinationsvermögen
- Sehr gute Beobachtungsgabe
- Geduld und Ausdauer

## Spiele zum Testen der Detektiv-Fähigkeiten

### Gegenüberstellung

**Das braucht es dazu:** Sachen zum Verkleiden (z. B. Mütze, Schal, Sonnenbrille, Kette, Handschuhe, Baseballmütze)

**Und so geht es:** Bei diesem Geburtstagsspiel können die kleinen Detektiv\*innen ihre Spürnase und vor allem ihr gutes Gedächtnis beweisen. Für das Spiel wird ein oder eine Detektiv\*in ausgewählt. Die anderen Kinder sind die Verdächtigen. Der oder die Detektiv\*in muss für die Vorbereitung des Spieles kurz das Zimmer verlassen oder sich mit dem Rücken zu den anderen Kindern drehen. Während der oder die Detektiv\*in nicht guckt, verkleiden sich die Verdächtigen mit jeweils zwei der vorbereiteten Kleidungsstücke. Ein Kind setzt beispielsweise eine rote Mütze und eine Sonnenbrille auf. Ein anderes einen grünen Schal und blaue Handschuhe und so weiter.

Wenn die Verdächtigen sich fertig verkleidet haben, darf der oder die Detektiv\*in sich umdrehen bzw. wieder ins Zimmer. Er hat nun eine Minute lang Zeit, sich die verdächtigen Partygäste mit der jeweiligen Verkleidung einzuprägen. Ist die Minute vorbei, so muss sich der kleine Ermittler wieder umdrehen oder das Zimmer verlassen. Jetzt tauschen schnell zwei Kinder ihre Verkleidungen. Der oder die Detektiv\*in darf das Zimmer wieder betreten und muss herausfinden, welche zwei Kinder ihre Verkleidung getauscht haben.

**Variante:** Anstatt nur eine oder ein Detektiv\*in, können auch mehrere Kinder zusammen ein Detektiv-Team bilden und zusammen Erraten, welche Kids ihre Kleidungsstücke getauscht haben. Welches ist das beste Detektiv-Team?

### Nasen- und Gaumendetektive

**Das braucht es dazu:** Tücher, um Augen zu verbinden. Lebensmittel wie Schokolade, Apfelsaft, Zitrone etc. Duftende Dinge wie Seife, Rose, Zimt etc.

**Und so geht es:** Verbinden Sie die Augen der Kinder. Nun müssen sie an verschiedenen Gegenständen schnuppern oder diese essen und herausfinden, nach was es duftet, bzw. nach was es schmeckt. Welches Kind errät am meisten und ist der oder die beste Detektiv\*in?

### Vergiftete Smarties

**Das braucht es dazu:** Smarties

**Und so geht es:** Bei diesem Spiel geht es darum, möglichst viele Smarties zu essen, bevor man das «vergiftete» erwischt. Dafür werden pro Runde zehn Smarties in einer Reihe auf einem Teller verteilt. Ein Kind wird nun aus dem Raum geschickt. Bevor es den Raum verlässt, versucht es sich die Reihenfolge der Farben zu merken. Den anderen Kindern tauschen nun ein Smarties aus, neben also ein Smarties weg und platzieren stattdessen ein «vergiftetes» Smarties einer anderen Farbe. Nun wird das Kind wieder hereingeholt und darf sich an den Smarties bedienen. Es darf so lange essen, bis es das vergiftete Smarties erwischt. Hat es Glück, kann es alle bis auf eben dieses «vergiftete» Smarties essen.

## Selbst ein Detektiv-Spiel gestalten (auf Basis Krimi-Trail Cards)

Schau dir das Spiel Krimi-Trail Cards an ([www.krimi-trails.ch](http://www.krimi-trails.ch) => Fanartikel). Entwickle darauf basierend dein eigenes Kartenspiel nach dem gleichen Muster.

Du brauchst dazu:

- Eine Geschichte: Was ist passiert
- Fünf verschiedene Beweismittel (welche die Person am Tatort verloren hat)
- Vier Motivkarte (z. B. hat kein Geld) sowie eine «Kein Motiv»-Karte (hat schon viel Geld)
- Vier «Hat kein Alibi-Karten» (z. B. war allein joggen, war allein zu Hause etc.) sowie eine «Hat ein Alibi»-Karte (z. B. war mit anderen im Vereinstraining)
- Vier Personen (welche jeweils vier der fünf Beweismittel tragen, alle tragen aber jeweils ein unterschiedliches Beweismittel nicht).



### **Tag 3: Einen Fall lösen**

Detektiv-Trail Home, Krimi-Trail Home und/oder eine Home-Expedition (für Naturdetektive) machen.

Gemeinsam einen Film schauen.

### **Tag 4: Eine Kriminal-Comic schreiben oder einen Kriminal-Film drehen**

1. Man braucht eine Tat und ein Opfer. Beim Opfer kann man je nach Geschmack wählen: Soll es jemanden treffen, der möglichst unschuldig ist (zum Beispiel eine ältere hilflose Dame), oder jemanden, der selber Böses im Schilde führt, oder jemanden, der besonders gefährdet ist (zum Beispiel, weil er reich ist oder spezielle Informationen hat)?
2. Man braucht einen Ermittler Er oder sie ist eine der wichtigsten Personen in einem guten Krimi. Handelt es sich um einen Privatdetektiv? Oder eher um eine Hauptkommissarin? Ist er schlau oder stolpert sie eher zufällig über die Indizien?
3. Man braucht Tatort und Tatzeit. Der Ermittler braucht Anhaltspunkte auf der Suche nach dem Täter. Dabei sind Tatort und Tatzeit besonders hilfreich. Wo und wann ist das Verbrechen geschehen? Das sagt etwas über den Täter aus. Vor allem können Verdächtige auf ihr Alibi überprüft werden: Waren sie zur Tatzeit womöglich in der Nähe des Tatorts?
4. Man braucht Spuren und Beweise. Vor allem am Tatort müssen alle Spuren gesichert werden: Fingerabdrücke, Haare – oder womöglich rätselhafte Gegenstände, die Täter oder Opfer hinterlassen haben können. Der Ermittler muss aus den vorhandenen Spuren den Tathergang rekonstruieren, also herausfinden, wie genau es passiert ist.
5. Man braucht Zeugen Vielleicht hat jemand die Tat beobachtet? Zeugen sind wichtige Personen für einen Krimi. Sie helfen dem Ermittler auf seiner Suche, können aber auch über falsche Aussagen seine Arbeit erschweren – zum Beispiel, wenn sie selbst in das Verbrechen verwickelt sind.
6. Man braucht eine Tatwaffe Tatwaffen können natürlich ein Messer oder eine Pistole sein. Oder vielleicht mal etwas ganz Außergewöhnliches? Ein Stoffhase? Über die Tatwaffe kann man viel herausfinden: Wie ist der Mord passiert? War es Absicht (Pistole) oder ein schneller Entschluss (ein Gegenstand vom Tatort, zum Beispiel ein Kerzenständer)? Außerdem können Spuren des Täters darauf zu finden sein. Zu überlegen ist, wann man die Tatwaffe auftauchen lässt: Liegt sie gleich zu Beginn neben dem Opfer oder taucht sie erst als letzter endgültiger Hinweis auf?
7. Man braucht einen Täter und ein Motiv. Ob die Tat von einem Mann, einer Frau oder von mehreren zusammen begangen wurde, beeinflusst natürlich die Ermittlungen. Warum hat der Täter die Tat begangen? Oft spielen Gefühle wie Eifersucht oder Neid eine Rolle. Will sich der Täter aus einem bestimmten Grund am Opfer rächen? Kann der Ermittler das Motiv erkennen, hilft es ihm auf der Suche nach dem Täter.

### **Tag 5: Abschlussreise**

Gemeinsam einen Krimi-Trail oder Detektiv-Trail machen und oder Polizei oder Kriminalmuseum besuchen.