



Die Zahl am Versteck ist die Karte, die dort hinkommt. Karte 1 bekommen die Kinder in die Hand, am X liegt der Schatz.

Versteck-Plan

Die Nummer ist die Karte. Karte 1 gibst du den Kindern zum Start, jede weitere Karte kommt in das Versteck in ihrer Zeile.

KARTE	VERSTECK	SO VERSTECKST DU SIE
1	Start	Gibst du den Kindern in die Hand. Ihr Rätsel führt zu: Schreibtisch.
2	Schreibtisch	In die oberste Schublade legen.
3	Bett	Unters Kopfkissen legen.
4	Lichtschalter	Kleinen Zettel direkt neben den Schalter kleben.
5	Teppich	Unter eine Ecke schieben, sodass ein Zipfel herausschaut.
6	Gefrierfach	Zettel in einen Gefrierbeutel legen – bleibt trocken und lesbar.
7	Mikrowelle	Zettel hineinlegen. Wichtig: Gerät vorher ausstecken oder Kindern sagen, nicht einschalten.
8	Spiegel	Zettel mit Klebeband auf die Rückseite oder an den Rahmen kleben.
9	Waschmaschine	In die Trommel legen – Tür offen lassen, damit es niemand übersieht.
10	Waschbecken / Spiegelschrank	In den Spiegelschrank legen oder unter die Seife klemmen.
11	Kleiderschrank	Hier kommt der Schatz hin – zusammen mit der Schlusskarte.

1



START

Irgendwo ist etwas versteckt. Jede Karte verrät euch, wo die nächste liegt. Löst alle Rätsel der Reihe nach – am Ende wartet der Schatz.

**Hier wird gegrübelt und geschrieben,
hier ist manch Hausaufgabe geblieben.
In meiner ersten Schublade drin
liegt für dich ein neuer Sinn.**

Aufgabe: Findet etwas Rundes, etwas Spitzes und etwas Weiches.

schnitzeljagd-generator.de

2



HINWEIS

**Ein Drittel deines Lebens lang
verbringst du hier, ganz ohne Zwang.
Doch heute schläfst du nicht bei mir –
heut liegt dein nächster Hinweis hier.**

Aufgabe: Stellt gemeinsam mit euren Körpern die Zahl der Stationen dar, die ihr schon geschafft habt.

schnitzeljagd-generator.de

3



HINWEIS

**Ein Fingerdruck genügt mir schon,
dann weicht die Nacht aus diesem Raum davon.
Ich bin nur klein, doch ohne mich
säßt du im Dunkeln – such nun dich!**

Aufgabe: Findet einen Gegenstand, der ungefähr 20 cm lang ist. Danach nachmessen.

schnitzeljagd-generator.de

4



HINWEIS

**Man kehrt so manches unter mich,
was niemand sehen will – auch dich?
Heb meine Ecke einmal an,
dann geht die Suche weiter dann.**

Aufgabe: Schätzt gemeinsam, wie viele Schritte es bis zur nächsten Station sind. Dann zählt nach.

schnitzeljagd-generator.de

5



HINWEIS

**Bei minus achtzehn Grad bin ich zuhaus,
da hält es nicht mal Bakterien aus.
Was hier seit Monaten überdauert,
hat deinen nächsten Hinweis bewachtet.**

Aufgabe: Beantwortet: Was wiegt mehr – ein Kilo Federn oder ein Kilo Steine?

schnitzeljagd-generator.de

6



HINWEIS

**Ich koche nicht mit Feuer, Glut,
und trotzdem wird dein Essen gut.
Ich dreh mein Tellerchen im Kreis –
schau in mein Inneres, du Weiser.**

Aufgabe: Zeichnet aus dem Gedächtnis den Weg auf, den ihr bisher gegangen seid.

schnitzeljagd-generator.de

7



HINWEIS

**Ich kehre alles seitenverkehrt,
was sich vor mir zu zeigen begehrt.
Links wird rechts und rechts wird links –
schau hinter mich, dann findest du's flink.**

Aufgabe: Bildet ein Wort aus den Anfangsbuchstaben eurer Vornamen.

schnitzeljagd-generator.de

8



HINWEIS

**Man füttert mich mit Pulver, Schaum,
ich drehe Runden wie im Traum.
Wer weiß, wo all die Socken sind?
Schau in mein Fenster, liebes Kind!**

Aufgabe: Sagt gemeinsam das Alphabet auf – aber jeder nur einen Buchstaben, reihum.

schnitzeljagd-generator.de

9



HINWEIS

**Ich schlucke Wasser ohne Durst
und spüle fort den letzten Schmutz.
Was über mir an Türen hängt,
hat deinen nächsten Hinweis verschenkt.**

Aufgabe: Alle schließen die Augen und lauschen 30 Sekunden. Danach nennt jeder ein Geräusch.

schnitzeljagd-generator.de

10



HINWEIS

**In meinem Bauch wohnt, was du trägst,
sobald du morgens dich bewegst.
Geordnet, hängend, Stück für Stück –
greif in die Taschen, dort liegt Glück.**

Aufgabe: Löst diese Rechnung, um weiterzugehen: Wie viele Beine haben 7 Spinnen und 3 Hunde?

schnitzeljagd-generator.de

11



GESCHAFFT

Ihr habt alle Rätsel gelöst. Hier ist euer Schatz!

schnittzeljagd-generator.de