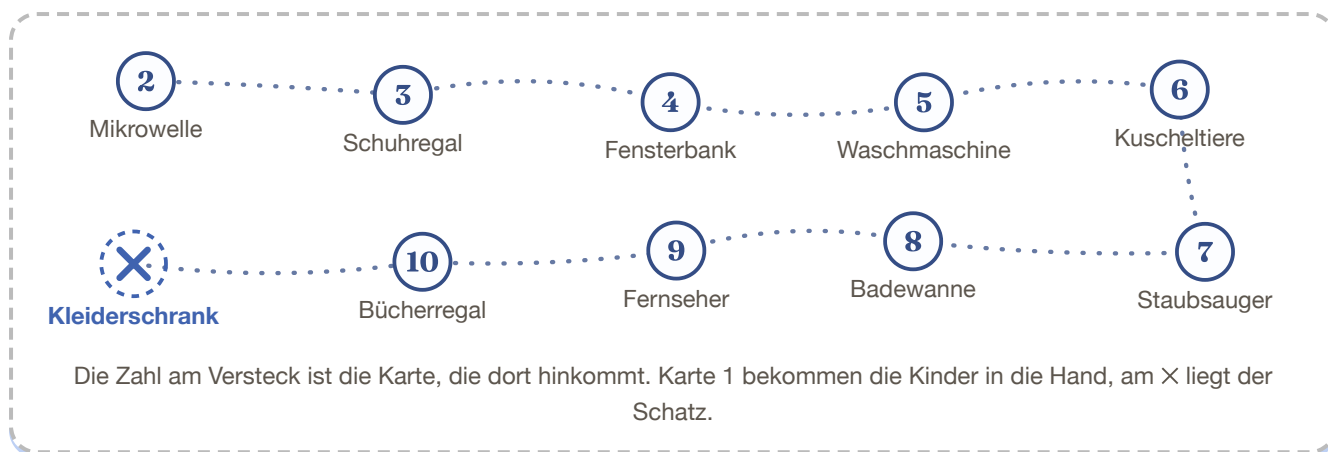




Versteck-Plan

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: Mikrowelle.
2	Mikrowelle	Zettel hineinlegen. Wichtig: Gerät vorher ausstecken oder Kindern sagen, nicht einschalten.
3	Schuhregal	In einen Schuh stecken, der oben herausschaut.
4	Fensterbank	Zwischen die Blumentöpfe stellen oder an die Scheibe kleben.
5	Waschmaschine	In die Trommel legen – Tür offen lassen, damit es niemand übersieht.
6	Kuscheltiere	Dem größten Kuscheltier in die Pfoten drücken.
7	Staubsauger	Zettel an den Griff oder das Rohr kleben.
8	Badewanne	In die leere Wanne legen oder an die Fliesen kleben.
9	Fernseher	Zettel hinter das Gerät oder unter die Fernbedienung legen.
10	Bücherregal	Als Lesezeichen in ein Buch legen, das oben herausschaut.
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.

**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: Erklärt einen Gegenstand in der Nähe, ohne ihn zu benennen – die anderen raten.

schnitzeljagd-generator.de

2



HINWEIS

**Ich trage, was dich täglich trägt,
sobald du vor die Türe gehst.
Ich stehe still, ich geh nicht mit –
schau in den Schuh, dann hast du's, Schritt für
Schritt.**

Aufgabe: Merkt euch diese fünf Wörter: Anker, Mond, Feder, Stein, Faden. Sie werden später gebraucht.

schnitzeljagd-generator.de

3



HINWEIS

**Ich bin die Schwelle zwischen zwei Welten,
und lasse Licht und Kälte gelten.
Was hier in Töpfen nach oben strebt,
hat deinen nächsten Hinweis mitgelebt.**

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

schnitzeljagd-generator.de

4



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: Jeder nennt eine Hauptstadt. Wer keine mehr weiß, trägt die nächste Karte.

schnitzeljagd-generator.de

5



HINWEIS

**Wir haben Knopfaugen statt Blick,
und tragen doch dein ganzes Glück.
Wer von uns am größten ist,
weiß, was dein nächster Hinweis ist.**

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

schnitzeljagd-generator.de

6



HINWEIS

**Ich atme ein, doch nie mehr aus,
und putze so das ganze Haus.
Mein Rüssel schluckt, was am Boden liegt –
find mich, wo man mich verbirgt.**

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

schnitzeljagd-generator.de

7



HINWEIS

**Ich fülle mich mit warmer Flut,
da schwimmen Enten richtig gut.
Doch heute bin ich leer und kalt –
steig trotzdem rein, dein Zettel wartet halt.**

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

schnitzeljagd-generator.de

8



HINWEIS

**Ich bin ein Fenster ohne Blick nach draußen,
und lasse dennoch Welten hausen.
Wer meine Rückseite betrachtet,
findet, was hier auf ihn wartet.**

Aufgabe: Jeder erfindet einen Reim auf das Wort „Schatz“.

schnitzeljagd-generator.de

9



HINWEIS

**In mir stecken tausend Leben,
von Abenteuern, Schuld und Streben.
Doch heute suchst du keinen Satz –
nur einen Zettel. Such den Platz!**

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

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

schnitzeljagd-generator.de

11



GESCHAFFT

Ihr habt alle Rätsel gelöst. Hier ist euer Schatz!

schnitzeljagd-generator.de