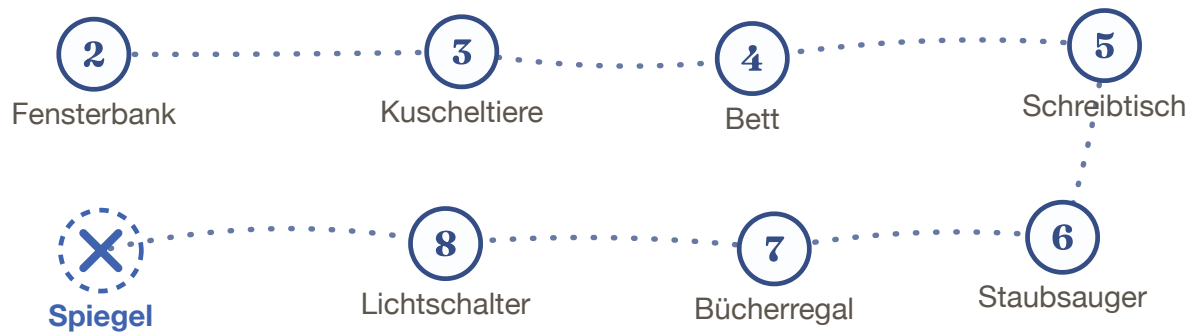




Die Zahl am Versteck ist die Karte, die dort hinkommt. Karte 1 bekommen die Kinder in die Hand, am X liegt der Schatz.

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: Fensterbank.
2	Fensterbank	Zwischen die Blumentöpfe stellen oder an die Scheibe kleben.
3	Kuscheltiere	Dem größten Kuscheltier in die Pfoten drücken.
4	Bett	Unters Kopfkissen legen.
5	Schreibtisch	In die oberste Schublade legen.
6	Staubsauger	Zettel an den Griff oder das Rohr kleben.
7	Bücherregal	Als Lesezeichen in ein Buch legen, das oben herausschaut.
8	Lichtschalter	Kleinen Zettel direkt neben den Schalter kleben.
9	Spiegel	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 bin ein Brett, doch keins zum Sitzen,
auf mir stehn Pflanzen, die hier schwitzen.
Durch mich scheint morgens hell das Licht –
schau zwischen die Töpfe, vergiss es nicht!**

Aufgabe: Erfindet gemeinsam einen Schlachtruf und ruft ihn dreimal.

schnitzeljagd-generator.de

2



HINWEIS

**Wir sind ganz weich und niemals echt,
und trotzdem ist uns keiner schlecht.
Wir schlafen mit, wir hören zu –
frag den Größten, der weiß es, du!**

Aufgabe: Macht ein Standbild: Alle erstarren als Statue, bis jemand bis zehn gezählt hat.

schnitzeljagd-generator.de

3



HINWEIS

**Am Abend bin ich dein Zuhause,
am Morgen machst du hier nur Pause.
Ich bring dich fort ins Träumeland –
schau unter mir, ganz nah der Wand!**

Aufgabe: Buchstabiert das Wort SCHATZ rückwärts.

schnitzeljagd-generator.de

4



HINWEIS

**Bei mir wird gerechnet und gemalt,
hier liegen Stifte, ungezählt.
Ich habe Schubladen, eins, zwei, drei –
zieh sie auf, dann bist du frei!**

Aufgabe: Findet etwas, das älter ist als ihr.

schnitzeljagd-generator.de

5



HINWEIS

**Ich bin ganz laut und mache Wind,
und alle Katzen fliehen geschwind.
Ich fresse Krümel, Staub und Haar –
such mich im Schrank, dann ist es klar!**

Aufgabe: Sagt fünfmal schnell hintereinander: „Blaukraut bleibt Blaukraut“.

schnitzeljagd-generator.de

6



HINWEIS

**Ich bin ein Regal, doch nicht für Schuh',
bei mir gibt's Geschichten immerzu.
Drachen, Piraten, Hexen, Feen –
such zwischen den Seiten, dann wirst du sehen!**

Aufgabe: Zählt, wie viele Schritte ihr bis zum nächsten Versteck braucht.

schnitzeljagd-generator.de

7



HINWEIS

**Ich bin ganz klein und an der Wand,
doch mächtig bin ich, allerhand:
Ein Klick von dir, dann wird es hell.
Find mich im Flur, und zwar schnell!**

Aufgabe: Alle stehen auf einem Bein – wer am längsten durchhält, darf die nächste Karte öffnen.

schnitzeljagd-generator.de

8



HINWEIS

**Ich zeige dir dein eigenes Gesicht,
doch selber habe ich keins – nicht!
Ich lüge nie, ich zeig dich echt.
Schau hinter mich, dann liegst du recht.**

Aufgabe: Baut zu zweit eine Brücke, unter der alle anderen durchkriechen.

schnitzeljagd-generator.de

9



GESCHAFFT

Ihr habt alle Rätsel gelöst. Hier ist euer Schatz!

schnittzeljagd-generator.de