



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: Uhr.
2	Uhr	Zettel hinter oder unter die Uhr kleben.
3	Staubsauger	Zettel an den Griff oder das Rohr kleben.
4	Brotkasten	In den Brotkasten legen, gern in eine saubere Tüte.
5	Besteckschublade	Unter das Besteckfach legen oder zwischen die Löffel schieben.
6	Bücherregal	Als Lesezeichen in ein Buch legen, das oben herauschaut.
7	Waschbecken / Spiegelschrank	In den Spiegelschrank legen oder unter die Seife klemmen.
8	Mikrowelle	Zettel hineinlegen. Wichtig: Gerät vorher ausstecken oder Kindern sagen, nicht einschalten.
9	Mülleimer	Hier kommt der Schatz hin – zusammen mit der Schlusskarte.



1



START

Alarm für die Wache! Die Ausrüstung ist über das ganze Gelände verteilt. Sammelt sie ein, bevor der nächste Einsatz kommt!

**Ich laufe immer, doch geh nie fort,
ich habe Zeiger, doch keine Hand.
Ich ticke leise, Tag und Nacht –
schau hinter mich, dann ist es vollbracht!**

Aufgabe: Findet drei Dinge, die zusammen genau so schwer sind wie ein Buch.

schnitzeljagd-generator.de



2



AUSRÜSTUNGSTEIL

**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: Nennt reihum je ein Tier mit dem Anfangsbuchstaben eures Vornamens.

schnitzeljagd-generator.de



3



AUSRÜSTUNGSTEIL

**Bei mir wird's morgens knusprig frisch,
dann kommt das Frühstück auf den Tisch.
Brötchen, Brot und Toast, oh Graus –
mach meinen Deckel auf, schau raus!**

Aufgabe: Findet drei Dinge, die mit demselben Buchstaben beginnen.

schnitzeljagd-generator.de

4



AUSRÜSTUNGSTEIL

**Ich bin voll Silber, doch nicht reich,
wir liegen hier zu dritt zugleich:
Der eine sticht, der andre schneidet –
zieh mich heraus, sei nicht bescheiden!**

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

schnitzeljagd-generator.de

5



AUSRÜSTUNGSTEIL

**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: Findet fünf Dinge, die kleiner sind als eure Hand.

schnitzeljagd-generator.de

6



AUSRÜSTUNGSTEIL

**Bei mir dreht sich der Wasserhahn,
hier fängt der Tag ganz sauber an.
Ich hab ein Loch, durch das es rinnt –
schau über mich, mein liebes Kind!**

Aufgabe: Denkt euch gemeinsam einen Teamnamen aus und ruft ihn dreimal laut.

schnitzeljagd-generator.de

7



AUSRÜSTUNGSTEIL

**In einer Minute bin ich fertig,
mein Teller dreht sich, das ist wichtig.
Ich pieps, wenn ich am Ende bin –
mach meine Türe auf, schau rein!**

Aufgabe: Erzählt reihum je einen Satz einer Geschichte, die mit „Plötzlich...“ beginnt.

schnitzeljagd-generator.de

8



AUSRÜSTUNGSTEIL

**Bei mir landet, was niemand will,
drum steh ich meistens stumm und still.
Heut ist bei mir aber etwas fein –
trau dich, schau ganz kurz hinein!**

Aufgabe: Lauft im Gänsemarsch zur nächsten Station – der Kleinste führt.

schnitzeljagd-generator.de

9



GESCHAFFT

**Einsatzbereit! Die Wache dankt euch mit dieser
Belohnung.**

schnittzeljagd-generator.de