



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: Spiegel.
2	Spiegel	Zettel mit Klebeband auf die Rückseite oder an den Rahmen kleben.
3	Kühlschrank	Zettel innen an die Tür kleben oder in eine leere Frischhaltedose legen.
4	Mikrowelle	Zettel hineinlegen. Wichtig: Gerät vorher ausstecken oder Kindern sagen, nicht einschalten.
5	Haustür / Fußmatte	Unter die Fußmatte legen.
6	Schreibtisch	In die oberste Schublade legen.
7	Kleiderschrank	In eine Jackentasche stecken oder auf den Stapel Pullover legen.
8	Lichtschalter	Kleinen Zettel direkt neben den Schalter kleben.
9	Teppich	Hier kommt der Schatz hin – zusammen mit der Schlusskarte.



1



START

In dieser Nacht spukt es. Das Gespenst hat seine Süßigkeiten verloren und braucht eure Hilfe. Nur Mutige folgen der Spur bis zum Ende!

**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: Erzählt reihum je einen Satz einer Gruselgeschichte, die mit „Um Mitternacht...“ beginnt.

schnitzeljagd-generator.de



2



GESPENSTER-BOTSCHAFT

**Ich bin ein Schrank, doch nicht aus Holz,
auf meine Kälte bin ich stolz.
In mir ist Winter, das ist klar –
mach mich schnell auf, dann bist du da!**

Aufgabe: Findet drei Dinge, die orange oder schwarz sind.

schnitzeljagd-generator.de





3



GESPENSTER-BOTSCHAFT

**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: Nennt reihum etwas, das zu Halloween gehört. Wer nichts mehr weiß, trägt die nächste Karte.

schnitzeljagd-generator.de



4



GESPENSTER-BOTSCHAFT

**Ich bin der Anfang und das Ende,
von jedem Weg und jeder Wende.
Wer kommt, wer geht – ich lass ihn durch.
Schau unter das, was Schuhe putzt!**

Aufgabe: Wie viele Wörter mit „Geister“ fallen euch ein? Drei reichen zum Weitergehen.

schnitzeljagd-generator.de





5



GESPENSTER-BOTSCHAFT

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

Aufgabe: Ein Kind ist das Gespenst und macht eine Bewegung vor. Alle anderen machen sie nach.

schnitzeljagd-generator.de



6



GESPENSTER-BOTSCHAFT

**Ich bin ein Schrank, bei mir ist's still,
hier hängt, was man anziehen will.
Wer eine Hose braucht, kommt her –
schau in die Taschen, gar nicht schwer!**

Aufgabe: Schleicht so leise zur nächsten Station, dass kein Gespenst euch hört.

schnitzeljagd-generator.de





7



GESPENSTER-BOTSCHAFT

**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: Jeder zeigt ohne Worte ein Halloween-Wesen, die anderen raten.

schnitzeljagd-generator.de



8



GESPENSTER-BOTSCHAFT

**Ich liege still am Boden rum,
und alle laufen über mich – wie dumm!
Wer unter meine Ecke schaut,
hat sich was Schlaues zugetraut.**

Aufgabe: Lauft im Mumien-Gänsemarsch zur nächsten Station, die Arme nach vorn.
Niemand darf lachen.

schnitzeljagd-generator.de





9



GESCHAFFT

**Buh! Ihr wart mutig genug – die Süßigkeiten
gehören euch.**



schnittzeljagd-generator.de

