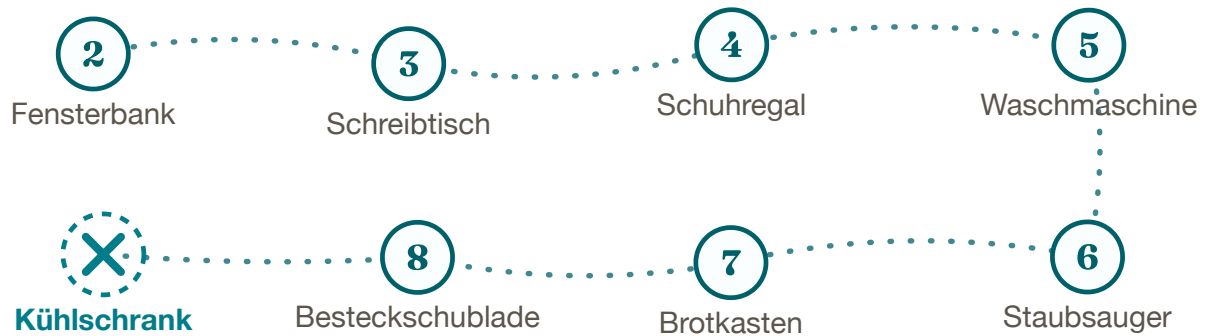




Die Zahl am Versteck ist die Karte, die dort hinkommt. Karte 1 bekommen die Kinder in die Hand, am X liegt der Schatz.

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	Schreibtisch	In die oberste Schublade legen.
4	Schuhregal	In einen Schuh stecken, der oben herausschaut.
5	Waschmaschine	In die Trommel legen – Tür offen lassen, damit es niemand übersieht.
6	Staubsauger	Zettel an den Griff oder das Rohr kleben.
7	Brotkasten	In den Brotkasten legen, gern in eine saubere Tüte.
8	Besteckschublade	Unter das Besteckfach legen oder zwischen die Löffel schieben.
9	Kühlschrank	Hier kommt der Schatz hin – zusammen mit der Schlusskarte.



1



START

Die Meerjungfrau Perla hat ihre Perlenkette verloren. Die Perlen sind an Land gespült worden. Sammelt sie ein und bringt sie ihr zurück!

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

schnitzeljagd-generator.de



2



PERLE

**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



3



PERLE

Bei mir riecht's manchmal ziemlich streng,
und oft wird's abends ziemlich eng.
Gummistiefel, Sandalen, Turnschuh –
schau in den größten, dann bist du am Zug!

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

schnitzeljagd-generator.de

4



PERLE

Ich fresse Socken, das ist wahr,
oft kommt nur eine wieder – sonderbar!
Ich drehe, schleudere und summ –
schau in mein rundes Fenster, komm!

Aufgabe: Erfindet gemeinsam einen Schlachtruf und ruft ihn dreimal.

schnitzeljagd-generator.de

5



PERLE

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

schnitzeljagd-generator.de

6



PERLE

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

schnitzeljagd-generator.de



7



PERLE

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

schnitzeljagd-generator.de



8



PERLE

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

schnitzeljagd-generator.de





9



GESCHAFFT

**Die Kette ist wieder ganz! Perla schenkt euch dafür
diesen Schatz.**



schnittzeljagd-generator.de

