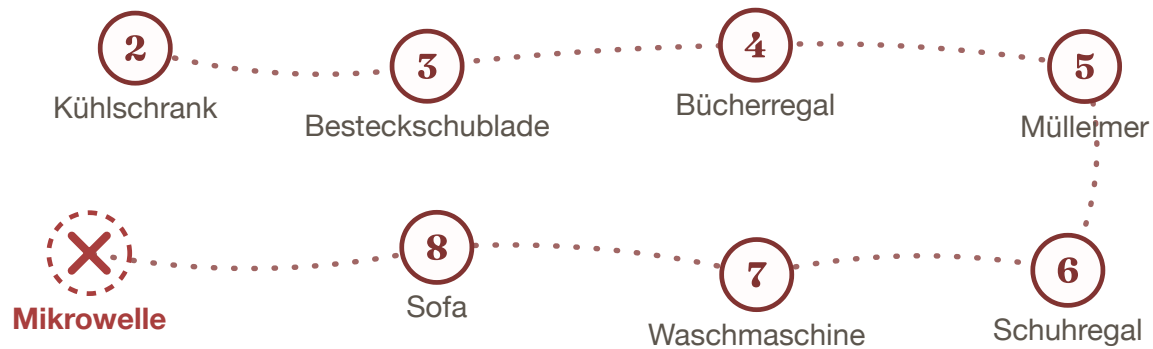




Die Zahl am Versteck ist die Karte, die dort hinkommt. Karte 1 bekommen die Kinder in die Hand, am X liegt der Schatz.

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: Kühlschrank.
2	Kühlschrank	Zettel innen an die Tür kleben oder in eine leere Frischhaltedose legen.
3	Besteckschublade	Unter das Besteckfach legen oder zwischen die Löffel schieben.
4	Bücherregal	Als Lesezeichen in ein Buch legen, das oben herausschaut.
5	Mülleimer	In einen frischen, leeren Beutel legen – nicht in den vollen Müll!
6	Schuhregal	In einen Schuh stecken, der oben herausschaut.
7	Waschmaschine	In die Trommel legen – Tür offen lassen, damit es niemand übersieht.
8	Sofa	Unter das Sitzkissen schieben – nicht zu tief, sonst findet es keiner.
9	Mikrowelle	Hier kommt der Schatz hin – zusammen mit der Schlusskarte.

1



START

Edle Ritter und Burgfräulein! Der Drache hat den Schlüssel zur Schatzkammer versteckt.
Nur wer alle Prüfungen besteht, darf die Kammer öffnen.

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

schnitzeljagd-generator.de

2



PRÜFUNG

**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: Buchstabiert das Wort SCHATZ rückwärts.

schnitzeljagd-generator.de

3



PRÜFUNG

**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

4



PRÜFUNG

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

schnitzeljagd-generator.de

5



PRÜFUNG

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

schnitzeljagd-generator.de

6



PRÜFUNG

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

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

schnitzeljagd-generator.de

7



PRÜFUNG

**Hier sitzt man abends, schaut sich Filme an,
hier kuschelt jeder, der nur kann.
Oft fällt was zwischen meine Ritzen –
heb mal mein Kissen, statt zu sitzen!**

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

schnitzeljagd-generator.de

8



PRÜFUNG

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

schnitzeljagd-generator.de

9



GESCHAFFT

**Die Schatzkammer ist offen! Ihr habt sie euch
redlich verdient.**

schnittzeljagd-generator.de