



DAS LEITERHANDBUCH BAND 3

# Das Leiterhandbuch Band 3

## Arsène Lupin – Der Meisterdieb



<b>DAS LEITERHANDBUCH</b>	<b>4</b>
<b>Was ist besser ?</b>	<b>4</b>
<b>Format „Programmserien für Jugendverbände“</b>	<b>4</b>
<b>Todo:</b>	Fehler! Textmarke nicht definiert.
<b>Überblick Serie Regen in der Prarie</b>	<b>6</b>
<b>Programm 1 Das Tipi von Mutiger Falke wird abgefackelt</b>	<b>7</b>
<b>Programm 2 Stacheldraht im Indianerlager</b>	Fehler! Textmarke nicht definiert.
<b>Programm 3 Grizzly Caves &amp; Eagle Cliffs</b>	<b>29</b>
<b>Programm 4 Die Suche nach den drei Ingredienzien</b>	<b>36</b>
<b>Programm 5 Beim Medizinmann</b>	Fehler! Textmarke nicht definiert.
<b>Programm 6 Showdown bei Nacht</b>	Fehler! Textmarke nicht definiert.
<b>Abteilungsmaterial für Gewitter in der Prarie</b>	Fehler! Textmarke nicht definiert.



Story Erzähler

Knapp beim Vorbereiten? Storyman erzählt dir kurz worum es geht.



Wenn Kultman kommt, sind kultige Erlebnisse garantiert. Nicht auslassen.

Kultman hat mit 47 noch immer kein reguläres Einkommen und lebt von Harz4



Safetyman zeigt, worauf du achten musst.

Er ist eine echte Spassbremse und nebenamtlich Jugend und Sport Experte. Auch hat er an der 3x3 Matrix massgeblich mitgearbeitet. Trotzdem, nimm ihn ernst.



Mr. Briccolage bastelt für sein Leben gern. Er läuft ausschliesslich in seinen Birkenstock Schuhen durchs Leben und ist von Beruf Sozialpädagoge und Hundetherapeut.



Creative Caterine

Die gebürtige Pariserin (direkt am Montmartre aufgewachsen, 22 Rue du foux pompidou) hat immer noch eine Idee, wie du dein Programm vom üblen Mainstream befreien kannst



Henno Hammer weiss stets was es braucht, er ist absolut praktisch veranlagt. Ein Mann der Tat, nicht der Worte.

Seine Hobbies: Keine. Braucht's nicht. Wozu auch ?



Bleibt noch der Regisseur. Er ist der Kopf der Truppe und weiss es auch. Die Jungs aus der Truppe nennen ihn „die Diva“.

Aber mit seiner langjährigen Story-Erfahrung bringt er echte Blockbuster Programme auf den Markt.

Nicht nachmachen. Alle Programme sind rein fiktiv und sollen nicht in der Realität nachgespielt werden. Die Autoren weisen jede Haftung ab.

# Das Leiterhandbuch

Grundkonzept: Die Kids erleben eine spannende Geschichte live mit. Dabei werden Phantasie, Fiktion und Szenen geschickt miteinander vermischt.

Dabei lernen sie die Natur kennen und üben sich in Outdoor Techniken wie Feuern, Knoten, erste Hilfe, Orientierung. Freundschaft und das Gruppenerlebnis stehen dabei im Zentrum.

Das Leiterhandbuch unterstützt die Leitern und den Leiter bei der Vorbereitung und Umsetzung.

Es bietet fertige Geschichten, konkrete Programmvorschläge

## Was ist besser ?

Das Leiterhandbuch ist keine Ansammlung von x Schreibtisch Ideen, an deren Umsetzung du dann verzweifelst. Solche Bücher und Websites gibt's schon genügend, so bau doch eine Pyramide oder eine Hängebrücke. Nett, aber nicht umsetzbar mit deinem knappen Zeitbudget.

Das Leiterhandbuch hat ein erprobtes, sauber vorbereitetes, Programm mit dem du bei dein Kids punktest. Erfolgsgarantie inklusive.

Für Kreative hat's nach dem Drehbuch noch ebenfalls erprobte Tips, die brauchst du aber nicht zwingend

## Was haben vergleichbare Angebote nicht ?

Das Leiterhandbuch ist offline (für den Höck) und online zugleich.

Die Anleitungen, Postenblätter etc haben wir dir alle schon auf [www.leiterhandbuch.ch](http://www.leiterhandbuch.ch) geladen. Ohne Werbung, ohne Kosten

## Was ist super ?

Das Leiterhandbuch ist nicht kommerziell und muss keinen Gewinn abwerfen.

Du bezahlst nur die Herstellungskosten

Auf [www.leiterhandbuch.ch](http://www.leiterhandbuch.ch) findest du jederzeit weitere Vorschläge und Ideen zu den Programmserien.

## Format „Programmserien für Jugendverbände“

(Cevi/Jubla/Pfadi/Besj etc)

Eine Programmserie besteht aus 6

Programmen

Samstagnachmittag

2h 30 min

1 Gruppenleiter pro 8 Kids

Programmgruppe, 13-15 Jährige mit

Leiter

Gruppenplatz

Outdoor, meist Wald

Story mit Akteuren

Verkleidungen und Requisiten

Outdoortechniken

Einbezug der Umgebung,

6 Samstagnachmittag Programme mit

Robin Hood

14.5.2028

1400-1630

Foto

Foto

Foto

Leiter = Robin Hood

Exemplarisch wird in den Programmen

Schaffhausen verwendet



Hallo.

Die Programmserie „Robin Hood“



Eher in der kalten Jahreszeit durchführen – Herbst bis Frühling. Wenn die Tage kurz sind und es früh genug dunkel wird, dann fühlen sich Meisterdiebe besonders wohl



6	7	8	9	10	11	12	13



Erlebnisse mit massivem Kultfaktor: Das meint Kultman:

Der nächtliche Einbruch im Museum!



Arsène Lupin – Der Meisterdieb ist der/die GL

Prof. Dr. Chromosomius Supportgruppe

Kurator Eduardo von Raffzahn:  
Polizist

## Überblick Serie: Arsène Lupin - Der Meisterdieb

Programm 1	Programm 2
	
<p>Die Kids werden verhaftet, weil sie angeblich einen Diebstahl im Museum begangen haben. Die Beweise sprechen für sich und die Lage für die Kids scheint aussichtslos.</p> <p>Die Polizei zeigt jedoch Mitleid und gibt den Kids eine Chance. Sollten sie den echten Dieb bis in einem Monat überführt haben, wird die Anklage gegen sie fallengelassen. Andernfalls wandern alle für 5 Jahre ins Gefängnis.</p> <p>Die Kids sind wild entschlossen den Dieb zu fangen und beginnen sich als Detektive auszubilden.</p>	<p>Es gelingt den Kids Arsène Lupin aufzuspüren und zu fangen. Nachdem dieser ihnen jedoch seine Geschichte erzählt hat, beschliessen die Kids die Seite zu wechseln und den Meisterdieb bei seinem Unterfangen zu unterstützen.</p>
Programm 3	Programm 4
	
<p>○</p>	

# Programm 1

## Die Falle schnappt zu



Die Kids werden verhaftet, weil sie angeblich einen Diebstahl im Museum begangen haben. Die Beweise sprechen für sich und die Lage für die Kids scheint aussichtslos.

Die Polizei zeigt jedoch Mitleid und gibt den Kids eine Chance. Sollten sie den echten Dieb bis in einem Monat überführt haben, wird die Anklage gegen sie fallengelassen. Andernfalls wandern alle für 5 Jahre ins Gefängnis.

Die Kids sind wild entschlossen den Dieb zu fangen und beginnen sich als Detektive auszubilden.

## Dein fertiges Drehbuch



Der Regisseur meint: Das Programm beginnt mit einem Paukenschlag: Die Kids werden für etwas verhaftet, was sie überhaupt nicht getan haben. – Suuper fies.

1400 Arsène Lupin (\*) erscheint und überreicht uns in geheimnisvoller Manier einen Brief:  
*„Erscheint um 14:15Uhr im ‚Museum of modern art und ancient craftsmanship‘ und erwartet dort neue Anweisungen. Dieser Brief muss sofort vernichtet werden, nachdem ihr ihn gelesen habt.“*

<Dialog 1.1>

(\*): Wir kennen/erkennen Arsène Lupin nicht und er verschwindet sofort wieder, nachdem er uns den Brief übergeben hat. Er wird erst später in der Geschichte wichtig. Es sollte jedoch von Anfang an die Person sein, die auch später Arsène spielt.

Kids lesen den Brief und verbrennen ihn anschliessend. Danach begeben sie sich zum Museum.

[optional können die belastenden Bilder der Kids auch erst hier aufgenommen werden. Anstelle von Schiff: kultische Maske]

1410 Am Eingang des Museums verkauft uns der Kurator (Eduardo von Raffzahn) Eintrittskarten für 5,- pro Person, die wir aus der Gruppenkasse bezahlen. Der Kurator ist ein äusserst unfreundlicher, habgieriger und unsympathischer Mensch. Er beklagt sich zudem, dass ihm vor kurzen ein weltberühmtes Gemälde (Segelschiff am Ende der Welt) und ein Schiffsmodell aus dem Museum entwendet wurden.

<Dialog 1.2>

14:20 Polizist taucht in Begleitung von Eduardo von Raffzahn auf und verhaftet alle Kids.

14:25 Der Polizist macht Täterfotos (von vorne und von der Seite mit einer Nummer) von allen Kids und nimmt von allen die Fingerabdrücke. Eine Fingerabdruck-Kartei der Gruppe entsteht.



<Dialog 1.3>

- Befragung
- Er hat ein Beweisvideo, welches zwei Gruppenmitglieder mit dem Bild und dem Schiffsmodell zeigt
- Zudem ist es sehr verdächtig, dass wir an den Tatort zurückgekehrt sind.
- Er glaubt uns nicht, wenn wir ihm vom Brief erklären (insbesondere darum, weil wir ihn verbrannt haben und keinen Beweis mehr in den Händen halten)

14:40 Kids beschliessen Detektivausbildung zu starten: Start Rotation (3-4 Personen pro Gruppe)

### 1 Fingerabdruck (35min):

Kids lernen wie man einen Fingerabdruck sichert. Sie erhalten die Kartei von der Polizei. Kids fassen jeweils ein Glas an. Anderer Kids versucht den Fingerabdruck zu sichern und mit Hilfe der Kartei zu erkennen, zu welchem Kid er gehört.

**2 Phantombild und falscher Ausweis (35min):**

- Verkleiden und Foti machen für falschen Ausweis
- Üben Phantombilder zu erstellen

**3 Geheimschriften (35min):**

z.B.:

- Durchstochene Zeitung [Die Kids müssen diese Geheimschrift wirklich beherrschen, da sie später einen solchen Brief erhalten.]
- Kids müssen sich gegenseitig eine Nachricht zukommen lassen.

16: 30    Schluss

## Dialoge

### Dialog 1.1

Arsène Lupin: allo mes amies! Isch abe ier eine geeime Naschrischt für eusch. Au revoir!

### Dialog 1.2

Raffzahn: Verschwindet ihr kleinen Gören. Das ist ein Museum für moderne Kunst und altertümliches Kunsthandwerk – nichts für verzogene Rotzlümmel wie euch. Los weg.

Kids: Wir interessieren uns aber für Kunst und erbitten Einlass in ihr hochgelobtes Museum edler Herr.

Raffzahn: Ok, von mir aus. Besucher sind Besucher und Besucher bringen Geld. Macht 5.- CHF pro Person – keine Ermässigung für Kids, Studenten und Pensionierte!

Kids: 5.-CHF? Das ist aber schon sehr teuer!

Raffzahn: Teuer? <schreit> Teuer?! Wollt ihr wissen, was teuer ist? Teuer ist, wenn einem ein Schiffsmodell von 1796 von Alfredo Kiehlhorn dem grossen Schiffsbauer selbst signiert, gestohlen wird! Teuer sind die Versicherungssummen, die ich, der berühmte Kurator Eduardo von Raffzahn jetzt bezahlen muss um meine anderen Kunstgegenstände gegen Diebstahl zu versichern! <Zu einem Kid> Teuer ist das Putzpersonal, welches ich bezahlen muss, um mein Museum zu reinigen! – Wisch deine verdreckten Schuhe ab, wenn Du hier reinwillst du kleiner Schisser!

Kids: Sollen wir ihnen helfen den Dieb dieses Schiffsmodells zu finden? Können sie uns etwas über den Dieb sagen?

Raffzahn: Einen Dreck werde ich mit euch über den Diebstahl sprechen. Die Versicherung hat bereits bezahlt und die Polizei bearbeitet den Fall – nichts für Kids. Also, entweder zahlt ihr nun die 5.- oder verschwindet. Eure Entscheidung.

Kids: Ok, ok. Chill Alter. Hier ist dein Geld.»  
<Wir bezahlen Eduardo Raffzahn und begeben uns ins Museum.>

### Dialog 1.3

Raffzahn: Hier sind sie. Nehmen sie sie fest. Das sind die Personen vom Überwachungsvideo.»

Polizist: «Alle ganz ruhig bleiben. Vielen Dank Herr Raffzahn, sie können mich hier meines Amtes walten lassen. Ich bin sicher, dass sich die Verdächtigen nicht zur Wehr setzen werden. <Raffzahn verabschiedet sich>. So dann wollen wir mal: Meine sehr verehrten Verdächtigen, sie stehen ab sofort unter Polizeigewahrsam. Alles, was sie ab jetzt sagen oder tun, kann und wird vor Gericht gegen sie verwendet werden. Sie werden verdächtigt, das Schiffsmodell von 1796 von Alfredo Kiehlhorn dem grossen Schiffsbauer im Wert von 150'000.- CHF aus diesem Museum entwendet zu haben. Sie haben sicher Verständnis dafür, dass wir in einem solchen Fall allen Hinweisen nachgehen müssen. Wir werden damit beginnen die Personalien, Fingerabdrücke und Fotos von jedem Verdächtigen zu registrieren.»

<Die Polizei nimmt Fingerabdrücke, macht Täterfotos und nimmt die Personalien auf>

Polizist:	Gut, dann beginnen wir mit der Befragung. Wo wart ihr am xx.xx.xxxx um xx.xxUhr? usw. ...»
Kids:	...
Polizist:	Wieso genau seid ihr in diesem Museum? Ihr müsst zugeben, dass es schon etwas verdächtig ist, eine Gruppe Kids in einem Museum für moderne Kunst. Für einen Polizisten sieht es ganz danach aus, als sei der Täter wieder zum Tatort zurückgekehrt. Oder vielleicht wollt ihr einfach noch mehr stehlen, weil es so gut geklappt hat»
Kids:	Wir habe einen Brief von einem Mann gekriegt, darin stand, dass wir um 14:15 Uhr in diesem Museum sein sollten.
Polizist:	Aha, wie sah dieser Mann denn aus?
Kids:	Kids: ...
Polizist:	Kann ich den Brief mal sehen, welchen euch dieser Mann überreicht hat?»
Kids:	Wir haben ihn nicht mehr. Wir haben den Brief verbrannt.
Polizist:	Aha, Ein grosser Unbekannter, den niemand richtig beschreiben kann. Ein Brief, der zufälligerweise nicht mehr vorgezeigt werden kann, weil er verbrannt wurde. – Seeeehr verdächtig. Aber nicht so verdächtig wie dieses Beweisvideo der Überwachungskamera. Mich würde schon mal interessieren, was für eine interessante Ausrede euch dazu einfällt. <Polizist zeigt das Video der Überwachungskamera.>
Kids:	Das war so ...
Polizist:	Papperlapapp. Genug der Lügen und faulen Ausreden. Ihr seid alle verhaftet und könnt alles weitere dem Richter erzählen.
Kids:	Aber wir waren es doch nicht. Bitte, bitte, bitte Herr Oberkomissar, geben sie uns doch eine Chance.
Polizist:	Ok, ich will mal nicht so sein – mit Kids. Ich lasse euch laufen. Genau einen Monat lang. Wenn sich bis dahin nichts geändert hat und kein entlastendes Material für euch aufgetaucht ist, wandert ihr in den Knast – für mindestens 5 Jahre. Und macht euch keine falschen Hoffnungen. Ich habe Personalien, Bilder und Fingerabdrücke von euch. Falls also jemandem die Idee kommen sollte, er könne sich verdünnisieren – seeeehr schlechte Idee. Also dann, bis in einem Monat. <Der Polizist geht>

## Vorbereitungen



Bevor das Meisterdieb-Programm startet muss man einen Film machen, auf welchem man ein paar Gruppenmitglieder sieht, wie sie etwas, was aus dem Museum stammen könnte transportiert. Hier sind das ein Bild mit einem Schiff darauf und ein Modellschiff. Am besten macht man das möglichst lange bevor das Meisterdieb-Programm startet, damit sich die Kids nicht mehr daran erinnern können.

Was	Material	Wer
Kids erhalten Brief	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Brief</li> <li>- Verkleidung Arsène Lupin</li> </ul>	
Museum einrichten	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Verkleidung Kurator</li> <li>- Ticket Museum</li> <li>- Geld aus der Gruppenkasse</li> <li>- Nuss des Häuptlings</li> <li>- Weiteres Ausstellungsmaterial für Museum</li> </ul>	
Verhaftung	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fingerabdruck – Karte für jedes Kid eine Karte</li> <li>- Stempelkissen</li> <li>- Hintergrund für Täterfotos</li> <li>- Fotokamera und Stativ</li> <li>- Schild für Täternummer &amp; Filzstift dazu</li> <li>- Laptop mit Beweisvideo</li> </ul>	
Fingerabdruck	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fingerabdruck – Karte für jedes Kid eine Karte</li> <li>- Gläser mit glatter Oberfläche</li> <li>- Graphitpulver</li> <li>- Pinsel für Fingerabdrücke</li> <li>- Tesafilm</li> </ul>	
Phantombild	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Laptop</li> </ul>	
Geheimschriften	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bleistift, Radierer und Papier</li> <li>- Zeitung</li> <li>- Zitronensaft &amp; Zahnstocher</li> <li>- Kerze und Feuerzeug</li> </ul>	

### Helfer

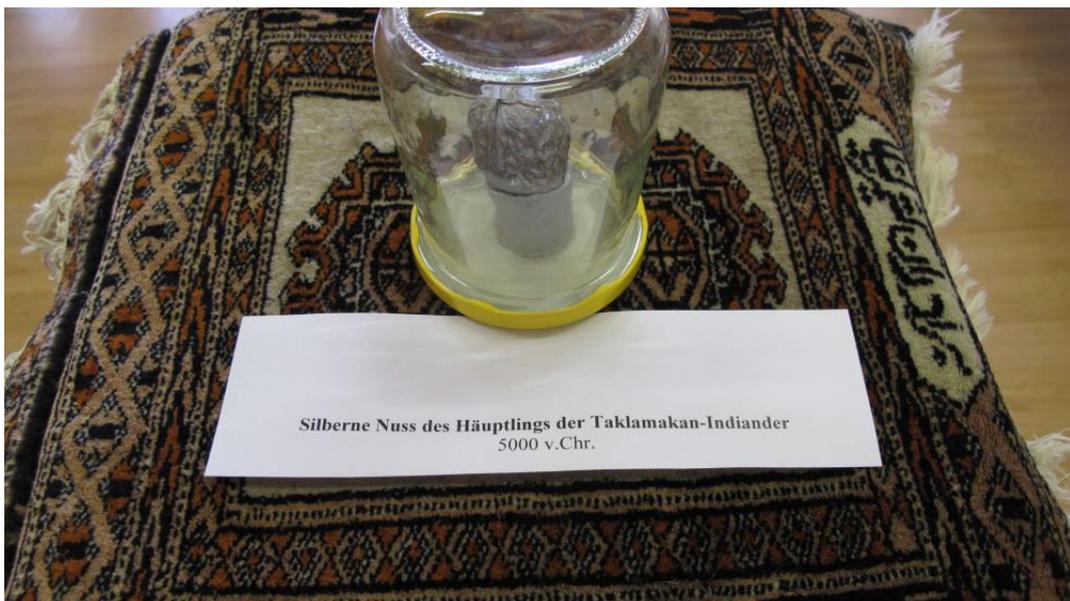
Person	Helfer
Arsène Lupin:	
Kurator Eduardo von Raffzahn:	
Polizist(en):	

## Anleitung: Szenerie -Museum



So könnte das Museum zum Beispiel aussehen.

1. Irgendwo in den Estrich gehen und lauter altes Zeug herunterholen.
2. Ein paar absurde Kunstwerke aus dem Internet ausdrucken. Am besten auf A3, diese einrahmen und aufhängen.
3. Sich zu allem einen lustigen Namen ausdenken und kleines Schildchen ausdrucken. Darauf sollten jeweils der Titel des Kunstwerkes und der Name des Künstlers stehen.
4. Baumruss silbrig an spraysen und in einem umgedrehten Konfiturenglas ausstellen. (Wenn Du eine Vitrine zur Hand hast – umso besser)
5. Zur Inspiration sind auf den nächsten Seiten ein paar Ausstellungsgegenstände gezeigt.



Silberne Nuss des Häuptlings der Taklamakan-Indiander  
5000 v.Chr.



Holz in zufälliger Anordnung  
Chirsmov Gruschenko



Der grüne Daumen  
Luca Garitschow



Mitte im Vordergrund: **Die Welt am seidenen Faden**  
Adrew Lukaschenko

1. Bild im Hintergrund: **Herr Müller**  
Thomas Müller
2. Bild im Hintergrund: **Frau Müller**  
Thomas Müller



Links: Mammutzahn mit Indianischen Kultgegenständen  
4000 v. Chr.

Rechts:  
Laute von Walter von der Vogelweide  
1450 n. Chr.



Rechts: Gummistiefel am frühen Abend  
Vladimir Chruschtschow

Links: Farbdose, welche Gummistiefel am frühen Abend beschmutzt hat.  
Vladimir Chruschtschow



Links: Chinesischer Zeremonialschirm aus der Ming Dynastie  
5500 v. Chr.

Rechts: Armleuchter von König Arthur  
1565 n. Chr.



## Anleitung: Fingerabdrücke nehmen





## Anleitung: Geheimschriften

Mit Geheimschriften könnte man locker einen ganzen Nachmittag verbringen. Davon gibt es tausend verschiedene Variationen und zur Geschichte der Geheimschriften gibt es haufenweise interessante Geschichten. Wenn Du dich dafür interessierst gibt es auf der Homepage ein paar interessante Links. spendier doch einen Samstagnachmittag, an welchem ihr nur Geheimschriften macht.

### Anleitung: Geheimschrift 1 (supereinfach) – rückwärts

Bei dieser Geheimschrift wird einfach jedes Wort für sich rückwärts geschrieben. Tönt einfach – ist es auch. Probiere mal aus, wie viele von deinen Kids-Detektiven den Beispielsatz entschlüsseln können.

Beispiel:

SEMIEHEG TBIELB RUN OS EGNAL MIEHEG EIW NAM SE RÜF HCIS TLÄHEB DNU THCIN LIEW NAM SE RÜFAD TLÄH

Lösung:

geheimes bleibt nur so lange geheim, wie man es für sich behält, und nicht, weil man es dafür hält.

### Anleitung: Geheimschrift 2 (einfach) – Zwischenbuchstaben

Setze vor den Text eine »2«. Das bedeutet: »Nur jeder zweite Buchstabe gilt«! Leerzeichen und Satzzeichen werden als Buchstabe behandelt

Beispiel:

2rgeerhteibjm7e4sm obpl3etizbntk onpulrs asqom äläa0n6g2ev hgnemhkelism4,f kwöime6 vm3asn4 hejsm 1ftükrn gsnigncnhd 5b6ekh0ällstg,j iu4nkdö inmihc4hjt0,b 7wxæaief 4mgaznh jegs6 gdhädfxüryv jhmäflätd.

Lösung:

geheimes bleibt nur so lange geheim, wie man es für sich behält, und nicht, weil man es dafür hält.

### Anleitung: Geheimschrift 3 (unauffällig)– Zeitungen

Diese Geheimschrift ist wichtig. Sie kommt im späteren Programmverlauf noch einmal vor.

#### Geheimschrift lesen

1. Zeitung gegen das Licht halten. Du siehst, dass einzelne Buchstaben mit einer Stecknadel durchstochen wurden.
2. Zeitung normal durchlesen und immer, wenn Du zu einem durchstochenen Buchstaben kommst, den Buchstaben notieren.

#### Text verschlüsseln

1. Text auf ein Blatt Papier schreiben.
2. Zeitungstext durchlesen, bis Du in der Zeitung den ersten Buchstaben aus deinem Text findest.
3. Diesen Buchstaben durchstechen und auf deinem Hilfsblatt durchstreichen.
4. Zeitung weiterlesen, bis zu zum nächsten Buchstaben auf deinem Hilfsblatt kommst.
5. Buchstaben durchstechen und auf deinem Hilfsblatt durchstreichen.
6. Usw.

### Anleitung: Geheimschrift (der Klassiker)– Geisterschrift

#### Geheimschrift lesen

1. Der Text auf dem Brief ist völlig unwichtig. Die Geheimschrift steht zwischen den Zeilen.

2. Brief über eine Kerze halten, sodass das Blatt braun wird, jedoch nicht verbrennt.
3. Zwischen den normalen Zeilen erscheint nun eine Geisterschrift, die man normal lesen kann.

#### Text verschlüsseln

1. Sinnlosen Brief mit normalem Stift schreiben
2. Zahnstocher oder Füllfederhalter in Zitronensaft tauchen und mit dem Zitronensaft den geheimen Text schreiben.
3. Zitronensaft trocknen lassen.



### Anleitung: FriXion – Geheimschrift

#### Geheimschrift lesen

1. Der Text auf dem Brief ist völlig unwichtig. Die Geheimschrift steht zwischen den Zeilen.
2. Brief ins Gefrierfach legen und 10 Minuten warten.
3. Zwischen den normalen Zeilen erscheint nun eine Geisterschrift, die man normal lesen kann.

#### Text verschlüsseln

1. Sinnlosen Brief mit normalem Stift schreiben
2. Mit einem FriXion-Stift den geheimen Text schreiben und gleich wieder 'ausradieren'

## Anleitung: Geheimschrift – Matrix-Schlüssel

1. Das erste Wort in deinem Text ist dein Codewort. Das Codewort soll 5 Buchstaben haben. In unserem Beispiel heisst das Codewort z.B. TAFEL.
2. Folgendes Muster auf ein Hilfsblatt zeichnen:


3. Codewort waagrecht und senkrecht eintragen.

	T	A	F	E	L
T					
A					
F					
E					
L					

4. ABC wie unten dargestellt in die restlichen Felder eintragen

	T	A	F	E	L
T	A	B	C	D	E
A	F	G	H	I	J
F	K	L	M	N	O
E	P	Q	R	S	T
L	U	V	W	X	Y

5. EF bedeutet N. (E in der senkrechten Code-Zeile suchen, und F in der waagrechten Code-Zeile suchen)

	T	A	F	<b>E</b>	L
T	A	B	C	D	E
A	F	G	H	I	J
<b>F</b>	K	L	M	N	O
E	P	Q	R	S	T
L	U	V	W	X	Y

6. FE bedeutet z.B. R. (F in der senkrechten Code-Zeile suchen, und E in der waagrechten Code-Zeile suchen)

	T	A	<b>F</b>	E	L
T	A	B	C	D	E
A	F	G	H	I	J
F	K	L	M	N	O
<b>E</b>	P	Q	R	S	T
L	U	V	W	X	Y

7. AE bedeutet z.B. Q. (A in der senkrechten Code-Zeile suchen, und E in der waagrechten Code-Zeile suchen)

	T	<b>A</b>	F	E	L
T	A	B	C	D	E
A	F	G	H	I	J
F	K	L	M	N	O
<b>E</b>	P	Q	R	S	T
L	U	V	W	X	Y

8. usw.  
 9. Z kann man so nicht codieren, darum schreiben wir für Z einfach Z.

## Zusätzliche Programmideen



Mit der Detektivausbildung könnten gut noch ein zweites Programm gefüllt werden:

30min Gipsabdruck von einem Fussabdruck vor dem Museum erstellen

20min Wie gut kann sich ein Detektiv etwas einprägen:  
Kids müssen sich einen Raum (z.B. das Museum) einprägen. Danach verlassen sie den Raum und der Gruppenleiter stellt etwas um im Raum/entfernt etwas. Die Kids müssen herausfinden, was das war.

1h Einen Um-die-Ecke-Gucker (Periskop) basteln

1.5h Detektivausrüstung

Nimm dir Zeit, dein Handwerkzeug gewissenhaft auszuwählen, denn schließlich ist es für dich fast so wichtig wie dein Spürsinn. Trage nur das Nötigste mit dir herum. Zu viel Gepäck behindert dich höchstens bei deinen Ermittlungen. Du kannst also jederzeit einzelne Dinge hinzufügen oder weglassen. Du entscheidest, was du brauchst!  
Das gehört zu deiner Detektiv-Ausrüstung

- Notizblock und Stift zum Notieren aller wichtigen Dinge
- Pinzette für kleine Beweisstücke
- Lupe zum Vergrößern der Indizien
- Farbige Tafelkreide zum Markieren von Spuren oder malen von Geheimzeichen
- Kleines Taschenmesser oder eine kleine Schere
- Kleine Taschenlampe für die Suche an dunklen Orten
- Trillerpfeife für den Alarmfall
- Telefonkarte, falls kein Handy zur Hand
- Fingerabdruckpulver und dicker Haarpinsel zum sichtbar machen von Fingerabdrücken
- Transparentes, breites Klebeband zum Sichern von Fingerabdrücken
- Stempelkissen zur Abnahme von Fingerabdrücken
- Kamera
- dünne Gummihandschuhe um selbst keine Spuren zu hinterlassen
- Pauspapier zum Abzeichnen von Umrissen
- Maßband zum Vermessen von Spuren, etc.
- Klarsichthüllen, Gefrierbeutel oder feste Umschläge zur Spurensicherung plus Beutelaufkleber
- Nähgarn, Glöckchen, Streichholzschachtel und getrocknete Erbsen, um effektive Fallen zu stellen
- Kleines Diktiergerät (manche Handys können auch Sprachnachrichten aufzeichnen)
- Fernglas zur Beobachtung
- Sprechfunkgeräte / Walkie Talkies um sich mit der Kontaktperson absprechen zu können
- Müsliriegel oder Nüsse als Notreserve
- Armbanduhr
- Knetmasse für Abdrücke von kleinen Gegenständen
- Sonnenbrille zur schnellen Tarnung

30min Im Programm Nr. 2 werden Haare und Fingerabdruck vom Täter benötigt. Wäre natürlich seeeehr-cool, wenn die Kids das selber finden würden.

30min Noch mehr Geheimschriften

45min Morsetraining

30min Knoten lernen

30min Observieren üben & Verkleiden

## Programm 2

### Jagd auf Arsène Lupin



Nach erfolgreicher Detektivausbildung verfolgen die Kids eine bisher unbeachtete Spur der Polizei. Ein Büschel Haare, welches am Fenster gefunden wurde, durch welches der Dieb ins Museum gelangt ist.

Die Kids lassen die Haar-DNS bei Prof. Dr. Chromosomius mit einer Gen-Datenbank abgleichen und der Computer des Professors spuckt ein Fahndungsbild und eine Beschreibung des Täters aus: Arsène Lupin, der Meisterdieb!

In diesem Moment taucht jedoch Arsène Lupin auf und stiehlt die Haarproben und das Fahndungsbild aus dem Labor des Professors.

Die Kids verfolgen ihn und es gelingt ihnen schliesslich Arsène Lupin zu fangen.

Arsène Lupin erzählt ihnen seine Geschichte:

*Arsène Lupin, der Dieb der Diebe, der Meister unter den Meisterdieben hatte beschlossen sich zur Ruhe zu setzen und keine weiteren Diebstähle mehr zu begehen.*

*Als erstes hat er sich einen lang gehegten Wunsch erfüllt: Eine Südamerika-Reise. Auf seiner Reise ist er jedoch dem Häuptling der Taklamakan-Indianer begegnet, welcher ihm vom Verlust der grossen Häuptlingsnuss berichtet. Diese Nuss hat für das Volk der Taklamakan-Indianer einen unschätzbaren Wert, da diese Nuss eine entscheidende Rolle bei der Entstehung ihres Stammes gespielt hat [...].*

*Die Nuss wurde jedoch von europäischen Grabräubern gestohlen und ist nun im ‚Museum of modern art and ancient craftsmanship‘ ausgestellt. Der Kurator des Museums ist trotz Bitten und Drängen der Indianer nicht bereit die Nuss zurückzugeben, da er behauptet, die Nuss auf legale Art und Weise erworben zu haben.*

*Aus Mitleid mit den Indianern hat Arsène Lupin den Indianern versprochen ihnen die Nuss wieder zu beschaffen und plant aus diesem Grund seinen letzten grossen Diebstahl.*

Zutiefst gerührt von der Menschenliebe des Meisterdiebes beschliessen die Kids ihm zu helfen.



## fertiges Drehbuch

14:00 In einem Umschlag hat uns die Polizei weitere Beweismittel zugeschickt. Wir sichten diese:

1. Haare
2. Fingerabdruck



14:05 Wir beschliessen die Haare ins Labor zu Prof. Dr. Chromosomius zu bringen. Dieser macht eine Genanalyse und sein Computer spuckt ein Fahndungsbild von Arsène Lupin aus.

Dialog



Dr. Chromosomius: Was wollt ihr hier in meinem Labor? Hier ist kein Platz für Kids. Hier werden wissenschaftliche Experimente am Erbgut von Menschen durchgeführt. Ihr befindet euch hier im Labor mit der grössten Gen-Datenbank der Welt.

Kids: Deshalb sind wir hier. Wir haben hier ein paar Haare von einem Dieb sichergestellt. Können sie diese Haare analysieren und mit ihrer Datenbank abgleichen?

Dr. Chromosomius: Ja natürlich könnte ich das tun. Was wurde denn gestohlen und wieso kümmern sich ein paar Kids um diesen Diebstahl? Zudem müsst ihr wissen, dass eine solche Analyse ziemlich aufwändig ist und deshalb auch nicht ganz günstig ist. Ihr müsst schon mit ca. 550.- Kosten rechnen.

Kids: Ein antikes Schiff wurde gestohlen. Das Problem dabei ist, dass wir beschuldigt werden. Wenn wir den Täter nicht bis in zwei Wochen dingfest gemacht haben, werden wir für mind. 5 Jahre ins Gefängnis. Wir haben auch keine 550.-. Bitte Herr Chromosomius, können sie uns nicht helfen?

Dr. Chromosomius: Nun, denn. Ein alter Wissenschaftler kann ja auch einmal etwas für die Jugend tun. Wo sind die Haare? [Nimmt die Haare entgegen.] In einem ersten Schritt muss die DNA aus dem organischen Material extrahiert werden. Dazu verwende ich meine wissenschaftliche patentierte Schüttelmethode [Der Prof. gibt die Haare und etwas Wasser in ein Reagenzglas und beginnt dieses wie wild zu schütteln]. Nun müssen wir die Lösung auf diesen Analysestreifen pipettieren und anschliessend mit meinem Laptop analysieren [Er pipettiert einen Tropfen der Lösung auf einen Lakmus-Streifen und schiebt diesen anschliessend in den USB-Port von seinem Laptop – Die Analyse wird gestartet. Auf dem Laptop flickern verschiedene Bilder auf und schlussendlich wird das Phantombild von Arsène Lupin ausgespuckt.] So meine lieben Kids – fertig. Leider ist in meiner Datenbank kein Name hinterlegt. Es sind sowieso so gut wie keine Informationen zur gesuchten Person gespeichert. Das einzige, was der Computer ausspuckt ist dieses Phantombild.

14:15 Wir lassen Haare und Bild auf dem Tisch liegen um uns bei Dr. Chromosomius zu bedanken. Im letzten Augenblick beobachten wir eine Gestalt, die Haar und Bild stiehlt und aus dem Fenster verschwindet.

14:20 Wir verfolgend die Gestalt (bis zum Försterstein) es gelingt uns die Autonummer seines Autos aufzuschreiben. Die Kids gehen ins 61i zurück.

14:35 Wir rufen die Polizei an. Diese sagt uns, dass das Auto einem Herr Klein gehört, der an der ...strasse ... wohnt.

Wir begeben uns dorthin und finden dort auch das Auto parkiert.

Den Kidsn gelingt es einen Fingerabdruck an der Türklinke des Autos von Lupin sicherzustellen und mit dem Fingerabdruck des Täters zu vergleichen.

Kids sind sich nun sicher den echten Täter gefunden zu haben und beschliessen ihm eine Falle zu stellen.

15:05 Kids locken Arsène Lupin aus dem Haus, fesseln ihn und bringen ihn ins 61i.

Dort erzählt uns Lupin die ganze Geschichte und die Kids beschliessen ihn freizulassen und die Polizei nicht anzurufen. Dafür verspricht uns Lupin, dass wir ihm behilflich sein dürfen und er uns zu Meisterdieben ausbildet.

15:30 Ausbildung bei Arsène Lupin:  
- Bläsrohrschiessen (25min)  
- Prusiken und klettern (25min)



16:30 Schluss

## Zusätzliche Programmideen



- Knoten lernen (25)
- Konditionstest (25min)

## Vorbereitungen



Was	Material / Todo	Verantwortlich
Post von der Polizei	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Briefumschlag an uns adressiert</li> <li>- Brief von der Polizei</li> <li>- Bündel Haare</li> <li>- Fingerabdruck von Arsène Lupin</li> </ul>	
Labor Dr. Chromosomius	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fahndungsbild von Arsène Lupin</li> <li>- Laboreinrichtung Dr. Chromosomius                             <ul style="list-style-type: none"> <li>o Laptop</li> <li>o Drucker</li> <li>o Reagenzgläser mit versch. Lebensmittelfarbe gefüllt</li> <li>o</li> </ul> </li> </ul>	
Fingerabdruck sichern	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Graphitpulver</li> <li>- Pinsel für Fingerabdrücke</li> <li>- Tesa-Film</li> </ul>	
Lupin fangen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Seil um Lupin zu fangen</li> </ul>	
Blasrohrausbildung	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Blasrohre &amp; Pfeile</li> <li>- Ballone</li> </ul>	
Prusiken	Klettermaterial	

## Helfer

Person	Helfer
Arsène Lupin:	
Dr. Chromosomius:	
Polizist (am Telefon):	

Anleitung: xxx



## Programm 3

### Meisterdiebe unter sich



Die Kids dürfen sich unter einer Bedingung am Museumsdiebstahl von Arsène Lupin beteiligen. Sie müssen den Lageplan des Museums organisieren auf welchem die Patrouillen des Sicherheitsdienstes eingezeichnet sind. Arsène Lupin erhält diesen Plan von einem seiner Berufskollegen. Im Gegenzug erhält dieser dafür das gestohlene Schiffsmodell. Arsène Lupin hat eine komplizierte Übergabe organisiert. Die Kids müssen die Übergabe nun abwickeln. Am Schluss haben die Kids den Lageplan und übergeben diesen an Arsène Lupin. Dieser verschwindet damit, nicht ohne den Kidsn anzukündigen, dass sie rechtzeitig vor dem grossen Coup informiert werden.

## Dein fertiges Drehbuch



Der Regisseur meint: Echtes Agentenfeeling – Eine Übergabe von Diebesgut wie sie im Buche steht.

1400 Arsène Lupin repetiert noch einmal die ganze Geschichte (siehe Dialog in **Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.** auf Seite **Fehler! Textmarke nicht definiert.**). Er erklärt uns, dass wir ihm beim Einbruch ins Museum helfen dürfen. Jedoch nur, wenn wir seine Prüfung bestehen: Wir sollen für ihn den Plan des Museums beschaffen.

Dialog:



Arsène Lupin: Ahh, mes amies. Welsche Freude euch wiederzusehen. Der grosse Tag der Entscheidung rückt näher und isch offe ihr seid bereit für eine eschte Meisterdiebstahl. – Isch offe, aber isch weiss nicht. Ein echter Meisterdieb kann sich jedoch nicht leisten zu offen, isch muss wissen. Desalb isch abe mir eine kleine Test für euch ausgedacht. Eine Test der uns gleichzeitig einen Schritt weiter bringt. Ihr müsst mir beschaffen Lageplan und Wachablösungsplan von die Museum. Alors eine Collee von mir hat Information beschafft – ihr müsst nur noch machen Übergabe und Bezahlung. Ihr wickelt Übergabe ab. Treffpunkt ist 14:50 Uhr ier. Bezahlung ist ier. Bis dain verschwendet nicht eure Zeit und übt euch noch ein bischen im Diebesandwerk. [Arsène gibt uns ein Plan, auf welchem die Bushaltestelle Riet eingezeichnet ist und einen kostbaren Ring, um den Plan zu bezahlen. Danach verschwindet er.]

14:10 Diebesausbildung bei Arsène Lupin (Rotation 1. Teil 30min)  
 1. Veloschloss knacken (Gruppe 1)  
 2. Parcours aus Alarmanlagen absolvieren (Gruppe 2)

14:40 Start:  
 Arsène Lupin nennt Zeit und Bushaltestelle Riet um Kontaktperson zu treffen. Er gibt uns ein kleines gestohlenen Bild um für den Plan zu bezahlen.

14:50 Ankunft Bushaltestelle Riet: Bei der Bushaltestelle sitzt ein Mann der Zeitung liest. Er wirft die Zeitung in den Abfalleimer und verschwindet, als er uns sieht. In die Zeitung ist die folgende Botschaft gestanzt  
 Pizza Flizza; Pizza telefonisch bestellen; Prosciutto mit genau 7 Oliven  
 Zurück ins 61.  
 Zurück im A61: Pizza bestellen und warten auf Pizzakurier.

15:15 Diebesausbildung bei Arsène Lupin (Rotation 2. Teil 30min)  
 1. Veloschloss knacken (Gruppe 2)  
 2. Parcours aus Alarmanlagen absolvieren (Gruppe 1)

15:45 Pizzakurier kommt und bringt Pizza.  
 In der Pizza-Schachtel befindet sich eine weitere Botschaft (Zitronenschrift auf Serviette)  
 Botschaft entschlüsseln:  
 Bild in der Pizzaschachtel unter dem Abfalleimer bei den Glascontainern deponieren. Keine Polizei.

Wir tun wie geheissen und dann gehen wir in Gruppenraum 1, beobachten und essen Pizza.

16:05 Unbekannte Person kommt. Wirft ein paar Flaschen in den Container und tauscht Pizzaschachteln unbemerkt aus.

16:10 Kids schöpfen Verdacht und kontrollieren die Tasche. Die Tasche ist bis auf eine Botschaft leer:

Kauft euch eine Tafel Milkschokolade in der Migros. Marke: xxx

Am besten nehmt ihr die hinterste Tafel aus dem Regal mit dem kleinen roten Punkt an der rechten oberen Ecke.

16:15 Schokoladentafel mit Museumsplan drin in der Migros (Die Kids müssen die hinterste Schokoladentafel im Regal kaufen) [Die Schokoladentafel ist mit einem winzigen Punkt markiert]

In der Schokoladentafel ist der Plan des Museums mit den eingezeichneten Routen der Sicherheitsleute versteckt.

16:30 Schluss

## Zusätzliche Programmideen



Lorem Ipsum

15 min

## Vorbereitungen



Was	Material / Todo	Verantwortlich
Helfer informieren		
Schokolade im Migros deponieren		
Parcours aus Alarmanlagen aufstellen (13:00 A61)		
Lupin instruiert	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Verkleidung Lupin</li> <li>- Kostbarer Ring</li> <li>- Plan von der Übergabe</li> </ul>	
Schloss knacken	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Transparentes Schloss</li> <li>- 2-3 weitere Vorhängeschlosser</li> <li>- Dietrich – Set</li> <li>- Schraubstock</li> <li>- Veloschlösser mit Zahlenschloss zum knacken</li> </ul>	
Alarmanlagen-Parcours	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Set von Alarmanlagen</li> </ul>	
Bushaltestelle	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Verkleidung ‚unauffällige Person‘</li> <li>- Zeitung mit Geheimschrift (Botschaft: Pizza telefonisch bestellen. Prosciutto mit genau sieben Oliven)</li> </ul>	
Pizzakurier	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Botschaft mit Geheimschrift schreiben (Botschaft: Ring in der Pizzaschachtel unter dem Abfalleimer bei den Glascontainern deponieren. Keine Polizei.)</li> <li>- Pizzakurier informieren und Botschaft dort abgeben.</li> <li>- Geld für Pizza</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Zweite Pizzaschachtel mit Botschaft beim Glascontainer</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Milkschokolade mit Plan</li> </ul>	

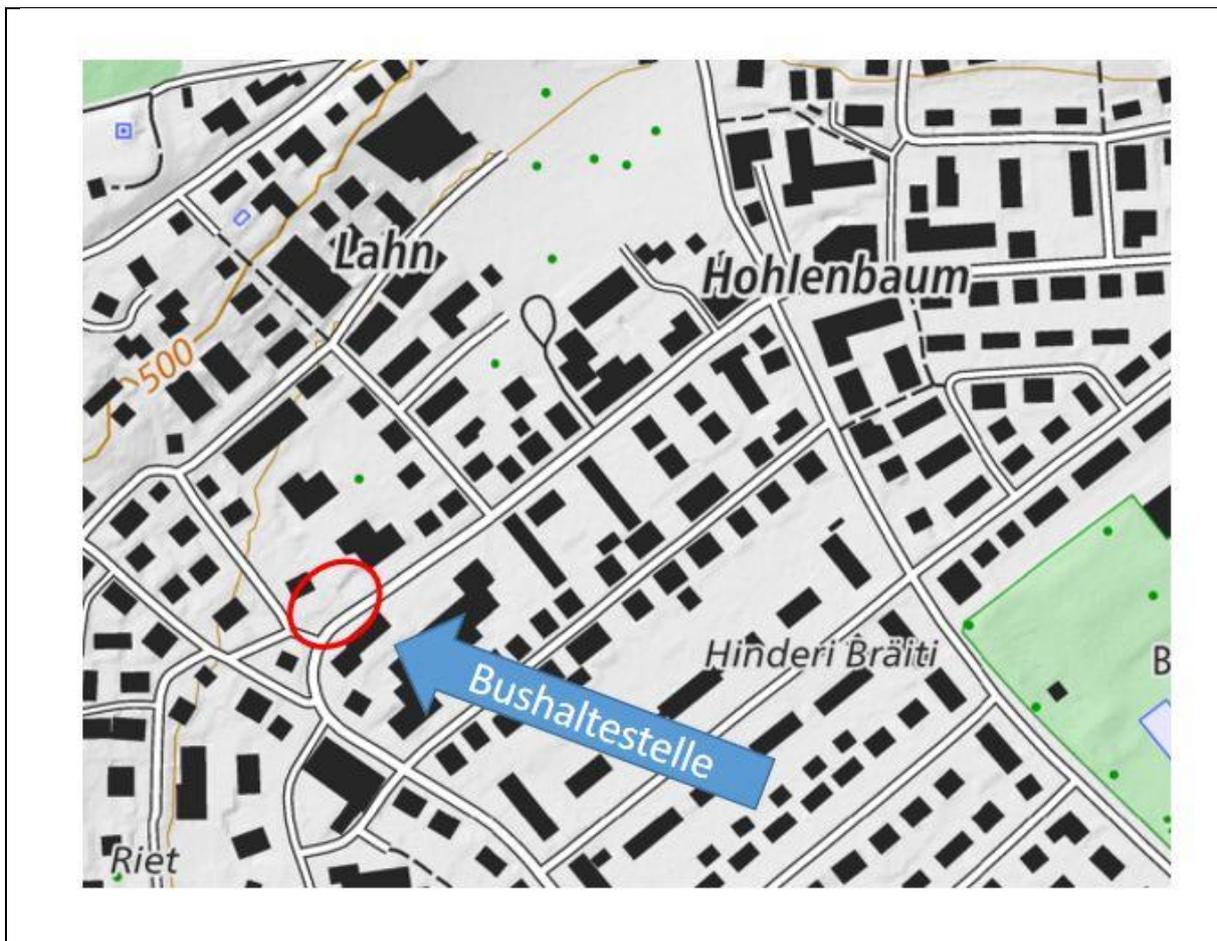
### Helfer

Arsène Lupin	
Mann an der Bushaltestelle	

Unbekannter bei Glascontainer	
-------------------------------	--



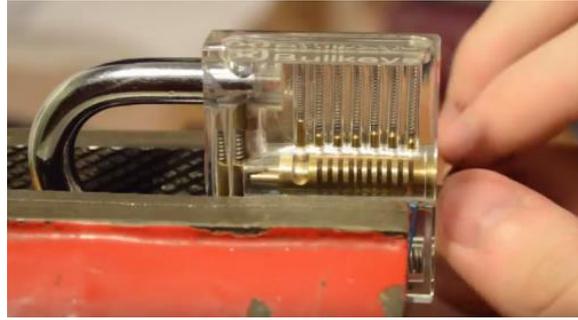
## Anleitung: Lageplan Bushaltestelle



## Anleitung: Schloss knacken



- Wie funktioniert ein (Velo-) Zahlenschloss
- Wie funktioniert ein Vorhängeschloss
- Wie knackt man ein Vorhängeschloss



Auf der Leiterhandbuch-Homepage findest Du ein paar Links zu äusserst informativen YouTube-Filmchen, wo alles ganz genau erklärt wird. Du kannst das mit den Kids zusammen anschauen. Wenn die Sache jedoch von Arsène Lupin erklärt wird ist die Show natürlich wesentlich perfekter

## Anleitung: Alarmanlagenparcours



Ein paar Alarmanlagen kaufen und einen Parcours aufstellen. In einer erschwerten Version muss der Parcours mit verbundenen Augen absolviert werden.

## Programm 4

### Der Coup



Die Kids erhalten einen Brief in Geheimschrift von Arsène Lupin unterschrieben. Darin ist folgendes zu lesen:

*Lieber Kollege Meisterdieb  
Der Plan steht und unser grosses Unternehmen steht kurz vor dem Abschluss.  
Alles hängt nun davon ab, dass kein Fehler passiert und jeder genau seine Aufgabe erfüllt!*

*Treffpunkt:  
20:00 Uhr<sup>1</sup> Bushaltestelle Hohlenbaum*

*Ausrüstung<sup>2</sup>:  
- Taschenlampe  
- Uhr  
- Schnur  
- Wasserkocher*

*Kleidung: schwarz*

*Hochachtungsvoll  
Arsène Lupin*

### Dein fertiges Drehbuch



Dieses Programm ist der echte Mega-Hammer. Wir setzen den von Arsène Lupin bis in kleinste Detail geplante Museumsdiebstahl in die Tat um! Jeder Kids erhält eine Liste von Material, welches er zum Treffpunkt bringen muss. (Die Liste ist natürlich in einer Geheimschrift verfasst)

20:00	Die Kids treffen sich an der Bushaltestelle
20:05	Weg in den Wald: Felsen gegenüber Försterstein. (15min)
20:20	Feuer machen und Eintopf kochen über dem Feuer
21:00	Essen
21:15	Arsène Lupin taucht auf

<sup>1</sup> Es muss spätestens 1h später dunkel sein.

<sup>2</sup> Jedes Kind erhält eine eigene Ausrüstungsliste. Der Gruppenleiter muss sowieso noch jedem einzelnen anrufen, dabei kann er auch gleich sicherstellen, dass die Kinder alle Ausrüstungsgegenstände organisieren konnte.

	Arsène Lupin geht und nimmt die Nuss mit
11:30	Kids versammeln sich im Cevi-Kafi und essen Dessert
Start-Zeit	
20:00	Weg zum Försterstein
20:10	Feuer machen
20:25	BG
20:55	Natel klingelt. Treffpunkt 21:15 bei Punkt X (Beim Steinbruch)
21:15	Polizei taucht auf und nimmt die Kids gefangen. Alle werden an einen Baum gefesselt (Warten auf Gefängnistransporter)
21:25	Polizist sinkt ohnmächtig zu Boden. Arsin Lupin taucht mit seinem Blasrohr auf und befreit die Kids Flucht mit Arsin Lupin in den Wald (Polizist beobachten, wie er wieder aufwacht und abzieht)
21:30	Gesicht schwarz schminken mit Korkzapfen
21:40	Plan erklären (Kassette aufnehmen)
21:50	Weg zum Atelier 61
22:00	Start Operation Nussknacker Phase A
23:00	Start Phase B
23:30	Arsin Lupin verabschiedet sich (vorher noch Bild mit der Nuss machen!!!)

## Zusätzliche Programmideen



--

## Vorbereitungen



	Ingredienz 1	Kuhhorn holen..	
	Lorem Ipsum		

**Helfer**

Kurator:	
Wächter 1:	
Wächter 2:	
Wächter 3:	
Wächter 4:	

**Todo**

Polizei informieren		
BG vorbereiten		
FM Transmitter und Radiofrequenz abgleichen		

Material allg.:

Fotoapparat		
Alle Alarmanlagen		
Nylonfaden		
Farbiges Klebeband		

Material Teil 1:

Feuerholz/Zeitung/Feuerzeug		
Handy		
Kabelbinder		
Blasrohr für Arsin		
Korkzapfen und Kerze		
Wachplan		

Material Teil 2:

Walkie Talkie		
2x Stoppuhr anstelle von Walkie Talkie		

Radio (mit Batterien oder Verlängerungskabel)	
FM Transmitter	
MP3-Player um Nachrichten abzuspielen (MP3 Datei kommt von Socke)	

Supermagnet	
Klebeband	
Schnur	
Langer Stecken	
Schlüssel für die Wache	

Ampulle mit Schlafmittel	
Wasserkocher	
Teeservice und Tee/Zucker	
Verkleidung Wächter	
Klebeband zum fesseln	
Ordner mit Passwort	

Stichsäge	
Akkuschrauber (10mm Bohrer; Bit für Schrauben)	
Abdeckholz	
Schrauben	
Spachtel	
Spachtelmasse	
2x Küchenwecker	
Lauter Radio mit Batterien und CD	
Verkleidung Tänzer und Pöstler	

Verkleidung Putzpersonal	
Leiter	

## Anleitung: Operation Nussknacker

0	Start Operation ‚Nussknacker‘	
0	<i>Phase 1: ‚Hofreinigung‘</i>	
	Team grün bringt FM-Transmitter in Position (Punkt 1)	
+10	Team grün aktiviert FM Transmitter und startet Radio-Übertragung.	
	Wärter verlassen ihre Posten (Posten Wärter 1-3: W1-W3) und begeben sich voraussichtlich zur Raucherecke (Punkt 5):	
+15	Hof ist clean	
+15	<i>Phase 2: ‚Petri Heil‘</i>	
	Team rot begibt sich in Position (Punkt 2; 1. Etage)	
+20	Team rot in Position (Punkt 2; 1. Etage): Schlüssel wird geangelt.	
+25	Schlüssel ist vorhanden Tür T1 wird von Team rot geöffnet	
+30	Tür T1 offen. –ganzes Team an Punkt 3 versammelt	Teamchef gelb verkleidet sich als Wärter
+30	<i>Phase 3: ‚Dornröschen‘</i>	
+32	Wärter verlässt Chefüro (Punkt 4)	
	Team gelb dringt in Gebäudekomplex II (Tür T2) ein.	
	Teamchef gelb serviert ‚Gutenacht-Trunk‘	Teams grün und rot bereiten sich auf Phase 4 vor.
	Team gelb fesselt Museumsdirektor und beschafft Zutrittspasswort.	
+45	Team gelb zurück zu Punkt 3	Team rot: Verkleidung
+45	<i>Phase 4: ‚Sound of Silence‘</i>	Team grün: Markierung anbringen
	Team rot liefert Päckchen. Mit Teamchef rot als Inhalt (Punkt 5). Team rot zieht ab →Punkt 3	
	Team grün geht in Position und bohrt Loch.	
+50	Päckchen geliefert	
	Walkie Talkie Kommando: ‚Dance the night away‘ Team grün: Durchstich (Zeit: 30 sec) Teamchef rot: Sound of Silence (mind. 30 sec)	
+52	Team grün betritt Rumpelkammer Teamchef rot zieht ab →Punkt 3	
+53	Team gelb verschliesst Durchstich von aussen. Team grün setzt Brett wieder ein und füllt Fugen auf.	
+55	Team grün überwindet Alarmanlagen und deaktiviert Kamera. Team grün öffnet Tür T3 von innen	
+65	Alle Teams versammeln sich an Punkt 6 (Parterre)	Team rot: Verkleidung
	<b>Superphase B: ‚Hauptteil‘</b>	
+65	Team rot verkleidet sich als Putzpersonal und verwickelt die Wachmannschaft in eine Wette  Um Töggelikasten-Spiel	

	<p>(Wetteinsatz: Pizza)</p> <p>Team <b>rot</b> gewinnt. Wächter verziehen sich um Pizza zu holen.</p> <p>Der untere Stock clean</p>	
+75	<p>Team <b>rot</b> verwickelt Wache im ersten Stock in eine Diskussion (Passwort von Kurator benutzen). Während der Diskussion Fenster auf der Westseite öffnen</p> <p>Team <b>gelb</b> und <b>grün</b> dringen über Leiter in den ersten Stock ein und überwältigen die Wachen. Wache fesseln und verstecken.</p>	
+85	<p><b>Alle</b>: Überwinden der Laserabschrankung mit Seil und Stecken.</p>	
	<p>Team <b>rot</b> holt die Pizza, welche die Wachen bringen.</p>	
+90	<p><b>Alle</b> ab</p>	





Weitere Ideen:

Detektivausbildung auf 1 zusätzliches Programm erweitern:

Fussabdruck von Lupin sichern

Haare finden

Fingerabdruck finden