

## **Anleitung für die Lösung**

Du denkst, du hast die Lösung. Probiere es aus!

1. Wende den Maßband-Code bei dem Namen an, von dem du denkst, er ist der Verräter!
2. Addiere alle Werte!
3. Dieses Ergebnis entspricht den ersten zwei Ziffern des Zahlenschlosses.
4. Die dritte Ziffer ist die Nummer des passenden Kuscheltieres.
5. Öffne das Schloss!

Du hast exakt einen Versuch!!!

## Auflösung Pinnwand

Jünger	Motiv	Tatwaffe	Tatort	Tier	Hinweis auf/durch	Nr.
Andreas			Berg		Bilder an der Wand	1
Bartholomäus		Flasche			Tatwaffe von Bar	2
Jakobus			Weg		Bilder in Jacke	3
Jakobus	Eifersucht				Taschentücher	4
Johannes	Neid				Brille mit Etui	5
Judas	Geld	Kuss	Garten		Auszuschließen!	6
Matthäus	Hass				Spielkarte Ass	7
Petrus			Kapelle		Bilder in Geldbörse	8
Philippus		Kerzen- ständer			Tatwaffe von Philippus	9
Simon		Gift			Teebeutel	10
Thaddäus		Messer			Tesa® auf Messer	11
Thomas	Rache				Zigaretten- schachtel	12

## Die Liste

- Maßband
- zerschnittene Zettel
- 12 Kuscheltiere mit Nummer
- 2 Zollstöcke
- Spielkarte
- 3 x 2 Bilder
- Weinflasche
- 3 Schlüssel
- Pinnwand
- Toilettenpapier
- Lippenstift
- Flaschenöffner
- Kerzenständer
- Teebeutel
- Markierung auf dem Messer
- 12 Teller mit Code
- Anleitung: Lösung
- Bild vom Garten
- Zigarettenschachtel
- Jüngeranzählung
- Kronkorken mit Code
- Brillenetui mit Brille
- Sitzordnung
- Taschentuchpackung
- Geldkassette

## **Einleitungstext**

### **Jesus feiert mit seinen zwölf Jüngern das Passamahl**

Als es Abend geworden war,  
ließ sich Jesus mit den zwölf Jüngern zum Essen nieder.  
Während sie aßen,  
sagte er zu ihnen:  
„Amen, das sage ich euch:  
Einer von euch wird mich verraten.“  
Die Jünger waren tief betroffen.  
Jeder einzelne von ihnen fragte Jesus:  
„Doch nicht etwa ich, Herr?“  
Jesus antwortete:  
„Der sein Brot mit mir in die Schale taucht,  
der wird mich verraten.  
Der Menschensohn muss sterben.  
So ist es in den Heiligen Schriften angekündigt.  
Wie schrecklich für den Menschen,  
der den Menschensohn verrät.  
Er wäre besser nie geboren worden!“

Matthäus 26,20-24

BasisBibel

**Findet den Verräter und entlastet die anderen Verdächtigten.  
Findet die Beweise, die den Täter belasten und alle anderen entlasten!  
Dazu könnte euch ein Motiv, ein Tatort und eine Tatwaffe helfen.**

## **Hinweis auf Kugelschreiber**

**Herzlichen Glückwunsch! Geschafft!  
Im Inneren eines Kugelschreibers  
steckt die Lösung!**

## **Jesus beruft zwölf Jünger zu Aposteln**

Und Jesus stieg auf einen Berg.  
Er rief die zu sich,  
die er ausgewählt hatte.  
Und sie kamen zu ihm.  
Dann bestimmte er zwölf,  
die er auch Apostel nannte.  
Sie sollten ständig bei ihm sein.  
Er wollte sie aber auch aussenden,  
um die Gute Nachricht zu verkünden.  
Und sie sollten die Vollmacht haben,  
Dämonen auszutreiben.  
Das waren die zwölf,  
die er einsetzte:  
Simon, ihm gab er den Namen Petrus.  
Jakobus, der Sohn des Zebedäus,  
und Johannes, der Bruder des Jakobus.  
Ihnen gab er den Namen „Donnersöhne“.  
Dazu Andreas,  
Philippus,  
Bartholomäus,  
Matthäus,  
Thomas,  
Jakobus, der Sohn von Alphäus,  
Thaddäus,  
Simon, der Kanaanäers,  
und Judas Iskariot.

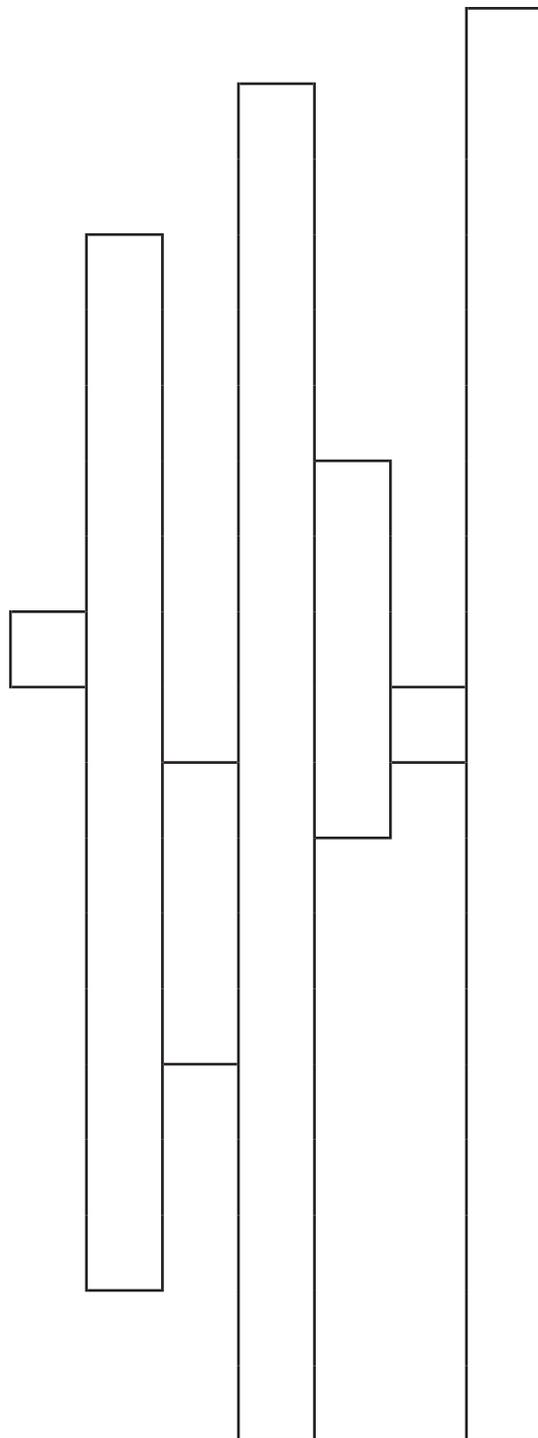
Markus 3,13-19a  
BasisBibel

## Lösung im Kugelschreiber

Judas ist der Verräter! Motiv: Geld | Tatwaffe: Kuss | Tatort: Garten

## Maßband-Namen-Codes

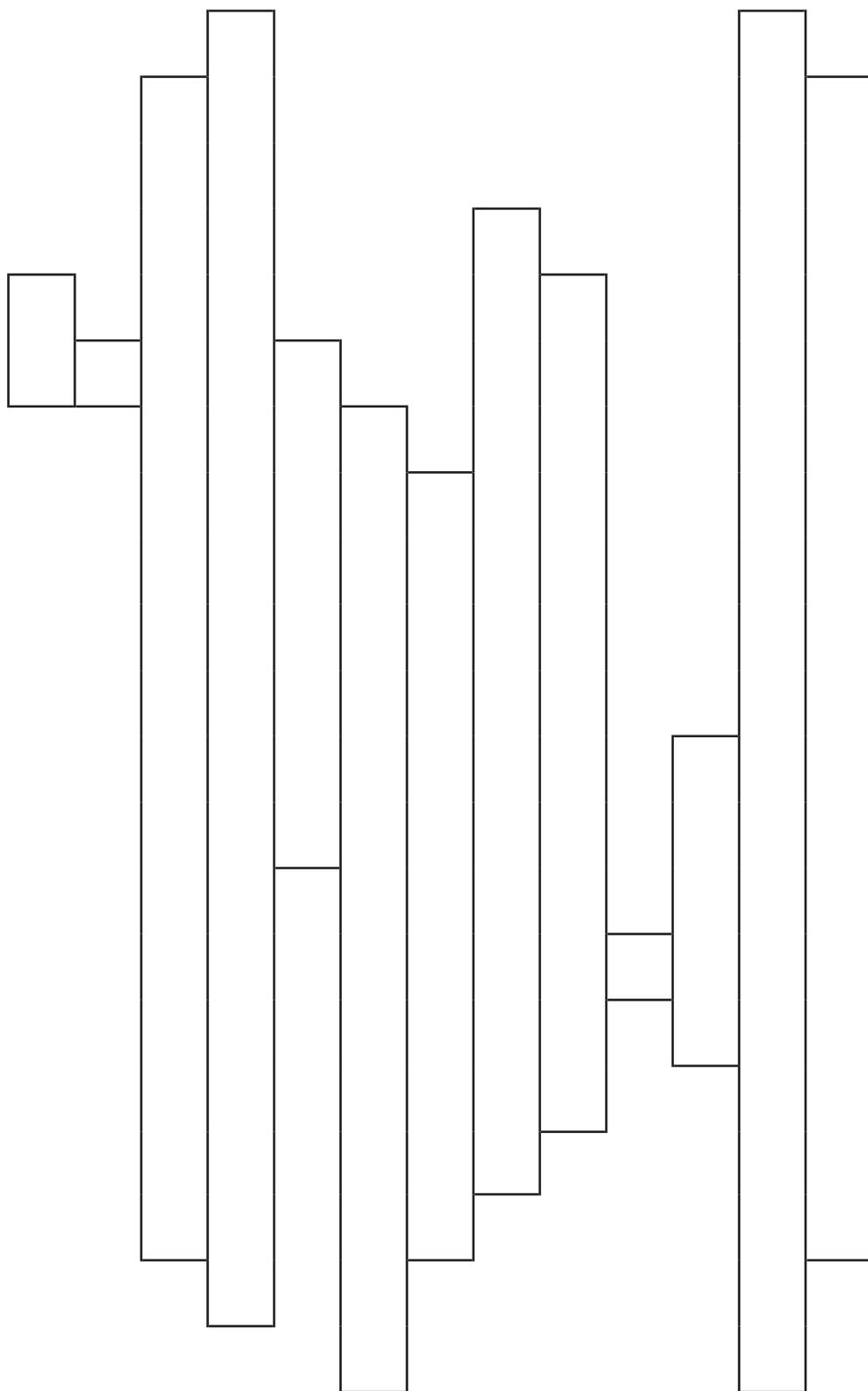
**Nr. 1**



Für die Spielleitung: Andreas 1, 14, 4, 18, 5, 1, 19

Bitte drucke diese Vorlage in der Größe 100 % aus, verkleinere oder vergrößere sie nicht, damit die Zentimeterangaben korrekt ausgegeben werden.

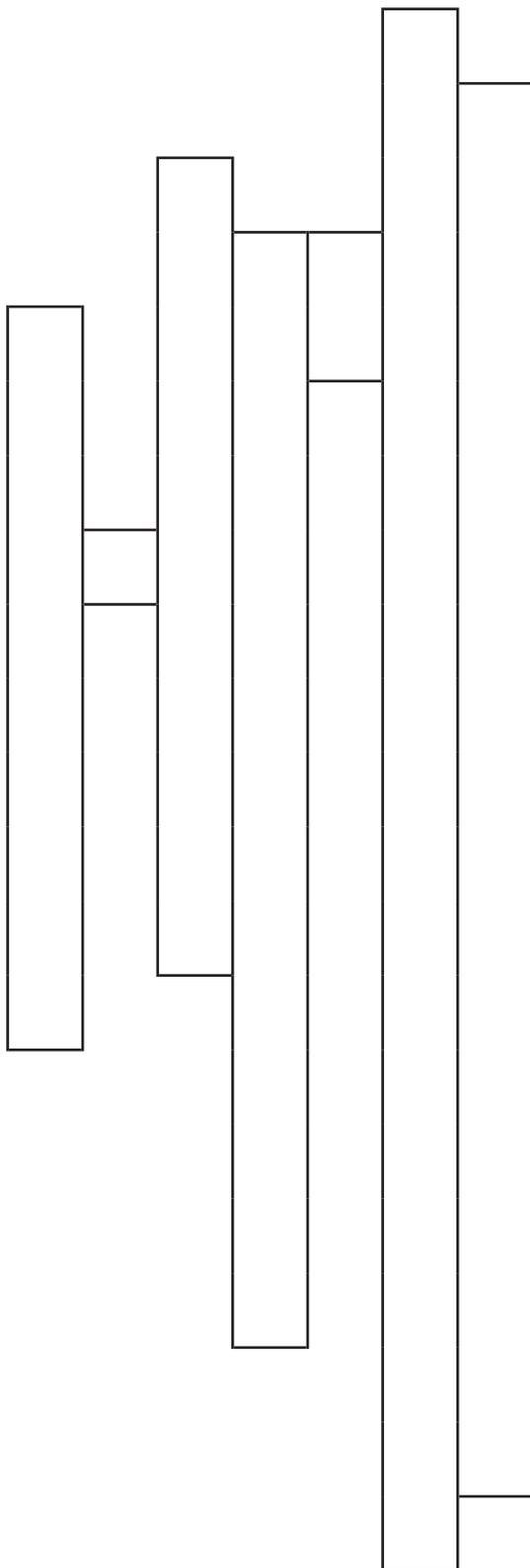
**Nr. 2**



Für die Spielleitung: Bartholomaeus 2, 1, 18, 20, 8, 15, 12, 15, 13, 1, 5, 21, 19

Bitte drucke diese Vorlage in der Größe 100 % aus, verkleinere oder vergrößere sie nicht, damit die Zentimeterangaben korrekt ausgegeben werden.

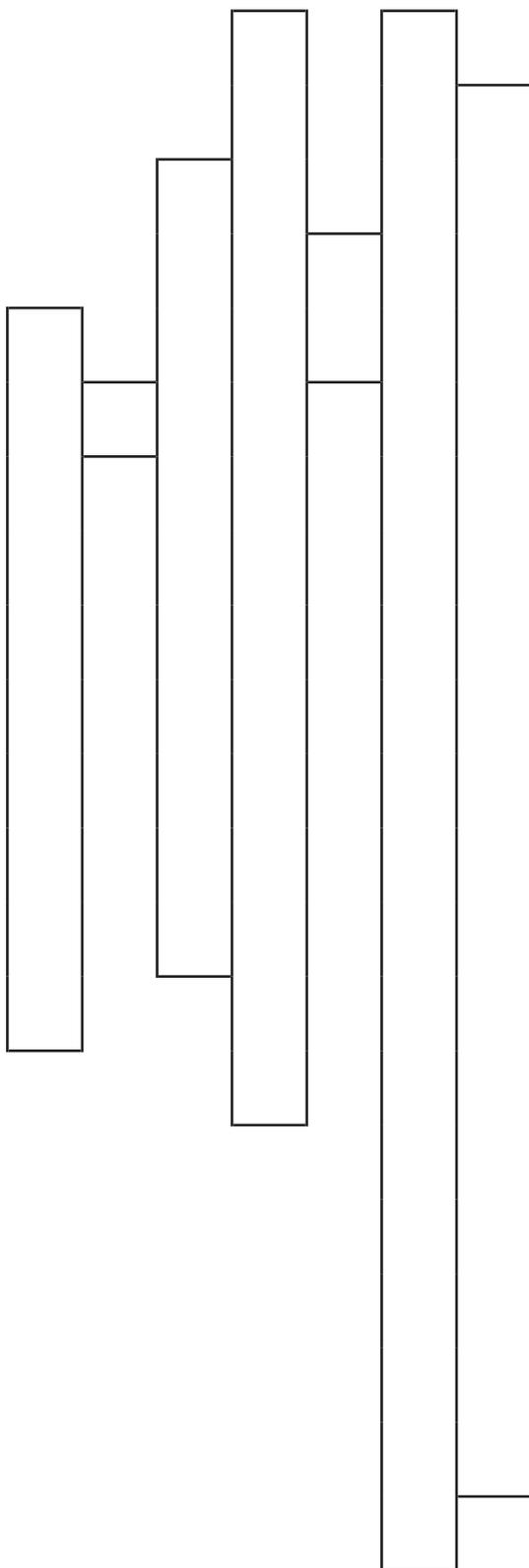
**Nr. 3**



Für die Spielleitung: Jakobus 10, 1, 11, 15, 2, 21, 19

Bitte drucke diese Vorlage in der Größe 100 % aus, verkleinere oder vergrößere sie nicht, damit die Zentimeterangaben korrekt ausgegeben werden.

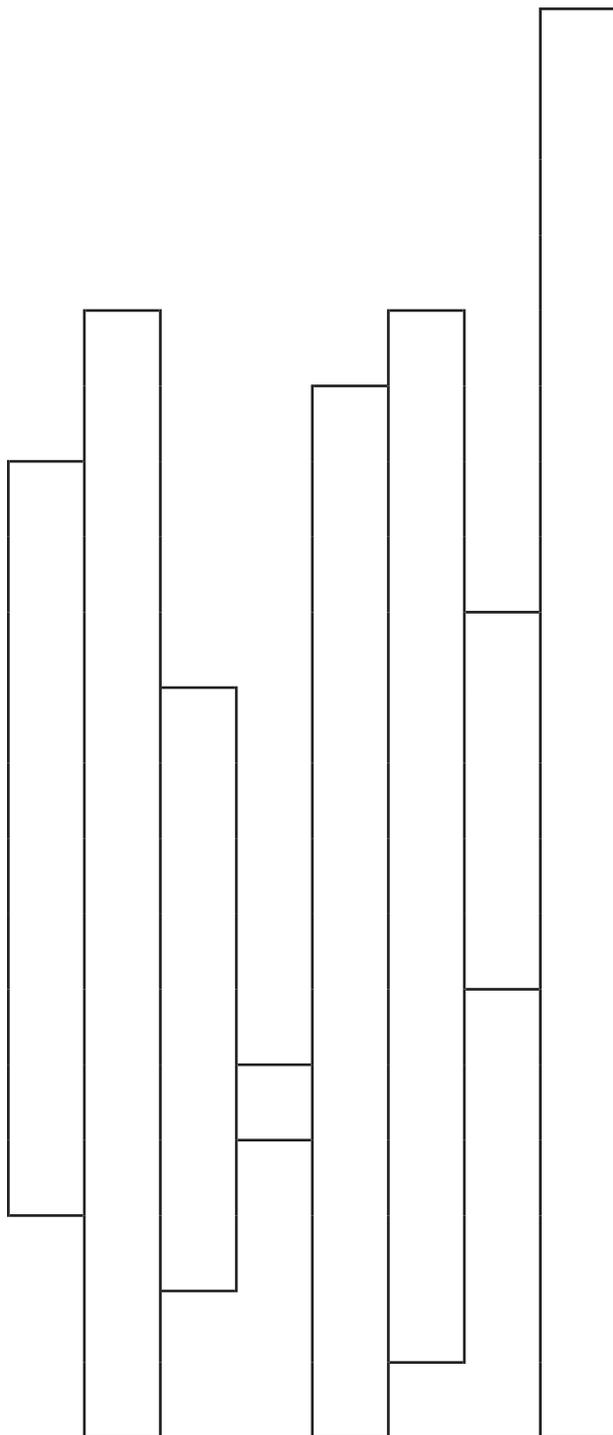
**Nr. 4**



Für die Spielleitung: Jakobus 10, 1, 11, 15, 2, 21, 19

Bitte drucke diese Vorlage in der Größe 100 % aus, verkleinere oder vergrößere sie nicht, damit die Zentimeterangaben korrekt ausgegeben werden.

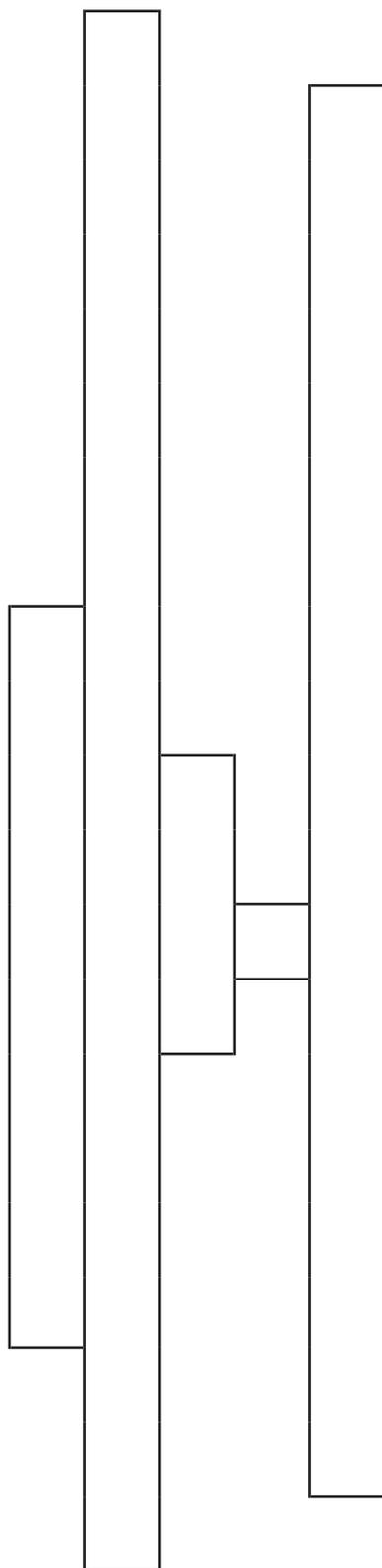
**Nr. 5**



Für die Spielleitung: Johannes 10, 15, 8, 1, 14, 14, 5, 19

Bitte drucke diese Vorlage in der Größe 100 % aus, verkleinere oder vergrößere sie nicht, damit die Zentimeterangaben korrekt ausgegeben werden.

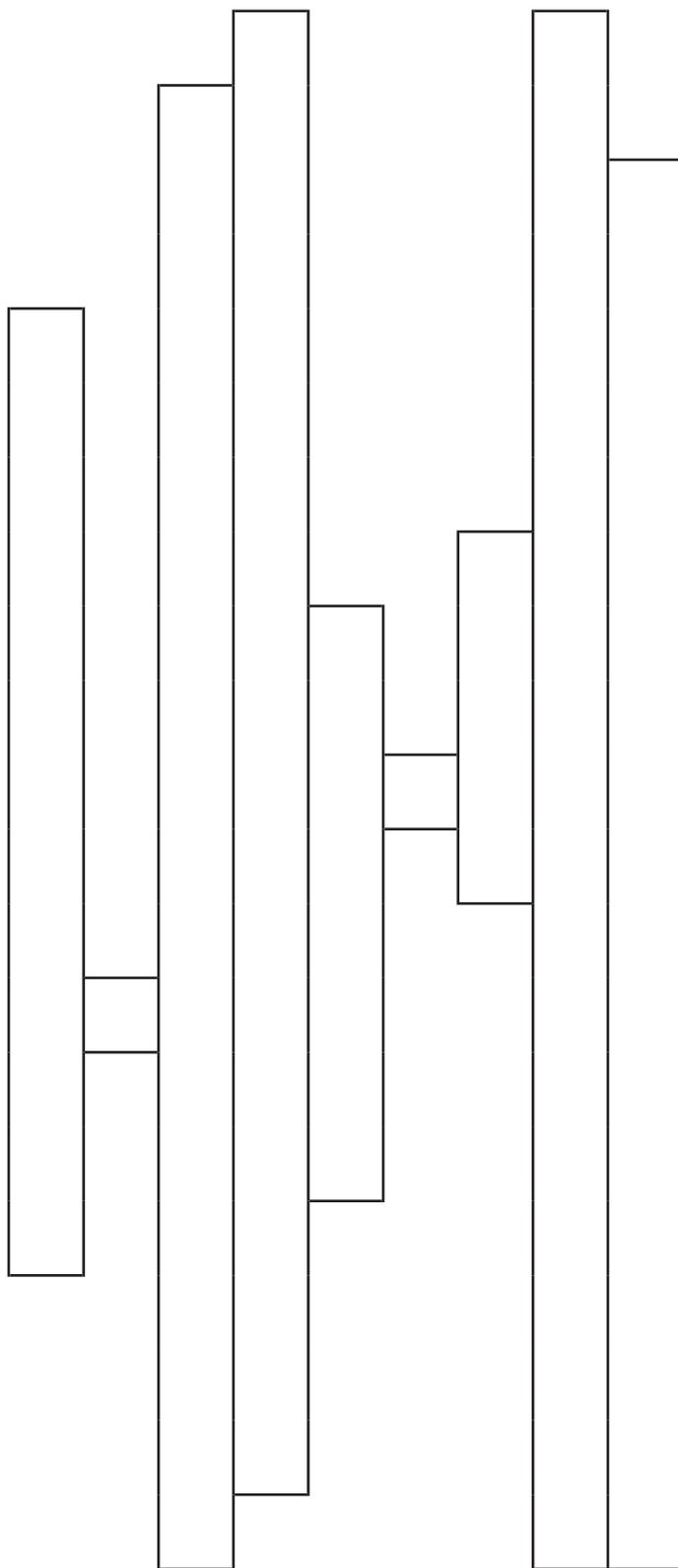
**Nr. 6**



Für die Spielleitung: Judas 10, 21, 4, 1, 19

Bitte drucke diese Vorlage in der Größe 100 % aus, verkleinere oder vergrößere sie nicht, damit die Zentimeterangaben korrekt ausgegeben werden.

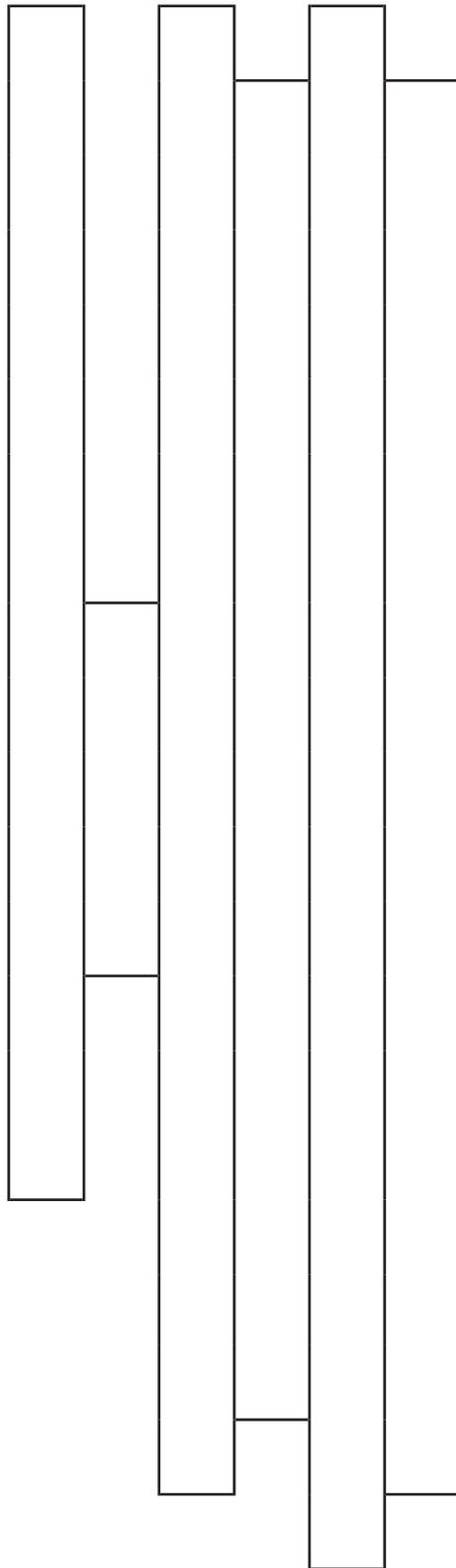
**Nr. 7**



Für die Spielleitung: Matthäus 13, 1, 20, 20, 8, 1, 5, 21, 19

Bitte drucke diese Vorlage in der Größe 100 % aus, verkleinere oder vergrößere sie nicht, damit die Zentimeterangaben korrekt ausgegeben werden.

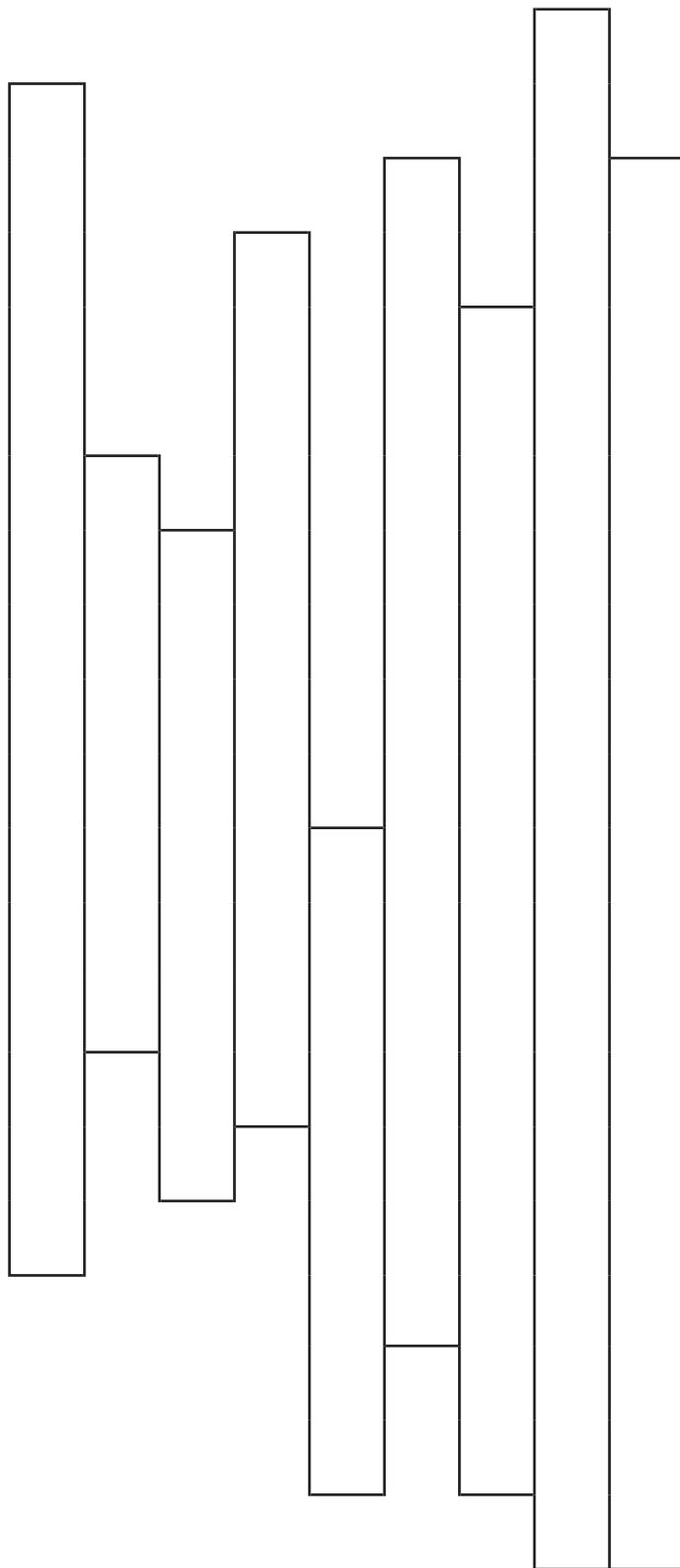
**Nr. 8**



Für die Spielleitung: Petrus 16, 5, 20, 18, 21, 19

Bitte drucke diese Vorlage in der Größe 100 % aus, verkleinere oder vergrößere sie nicht, damit die Zentimeterangaben korrekt ausgegeben werden.

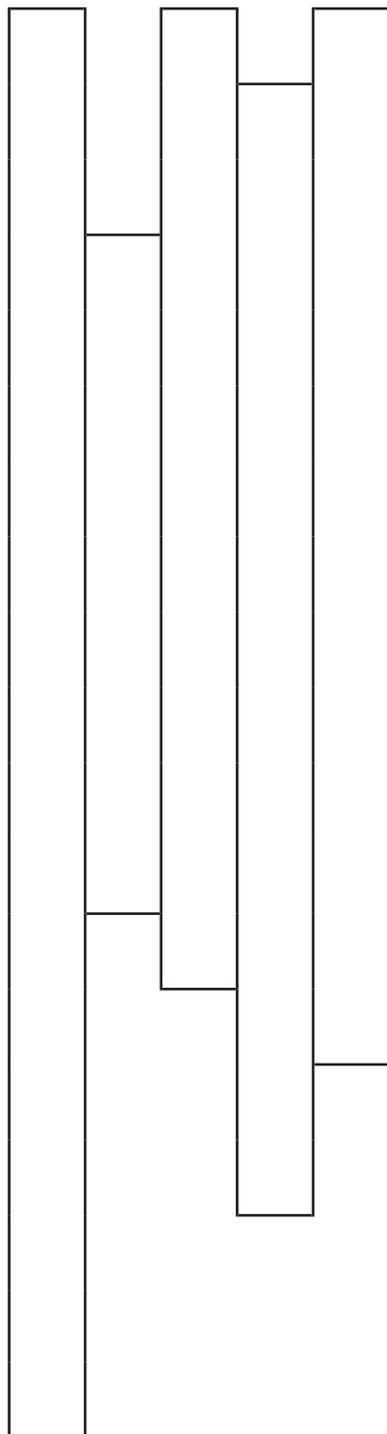
**Nr. 9**



Für die Spielleitung: Philippus 16, 8, 9, 12, 9, 16, 16, 21, 19

Bitte drucke diese Vorlage in der Größe 100 % aus, verkleinere oder vergrößere sie nicht, damit die Zentimeterangaben korrekt ausgegeben werden.

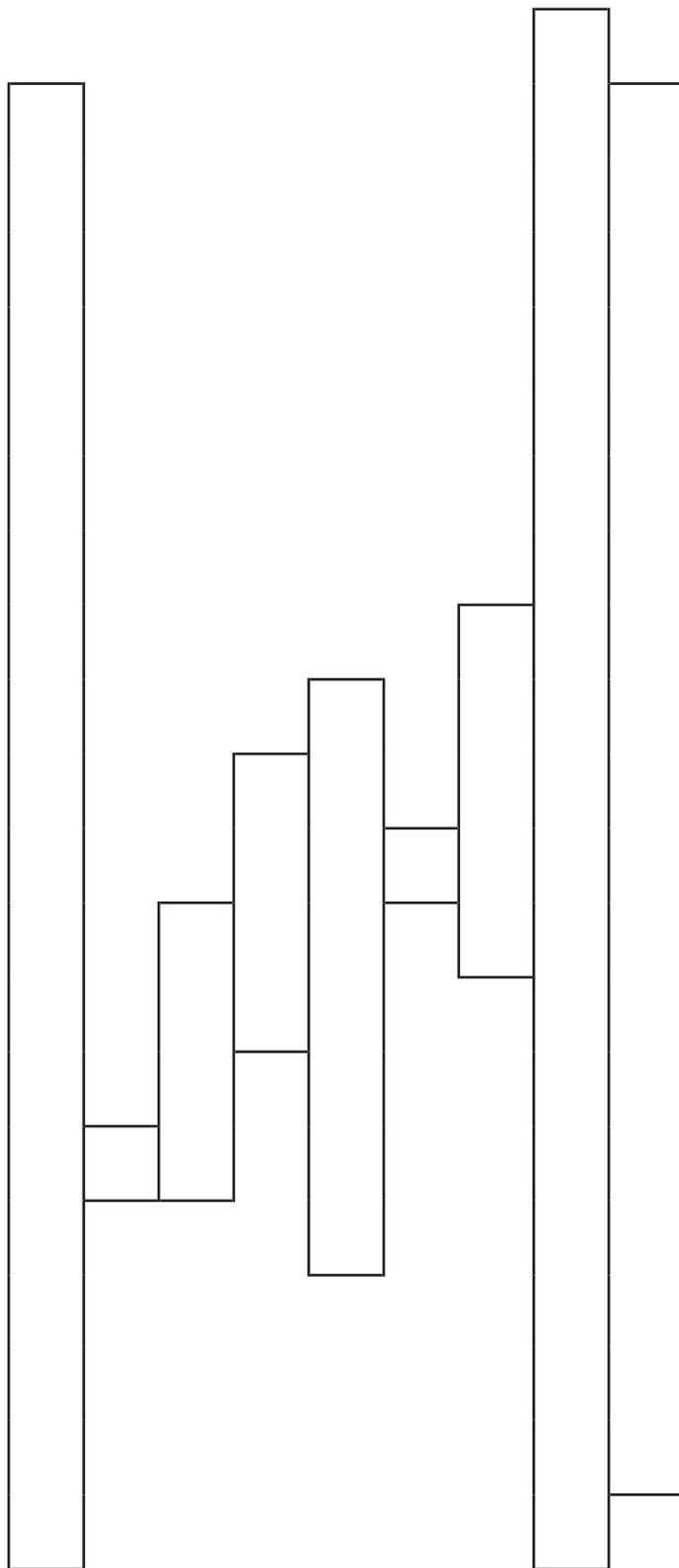
**Nr. 10**



Für die Spielleitung: Simon 19, 9, 13, 15, 14

Bitte drucke diese Vorlage in der Größe 100 % aus, verkleinere oder vergrößere sie nicht, damit die Zentimeterangaben korrekt ausgegeben werden.

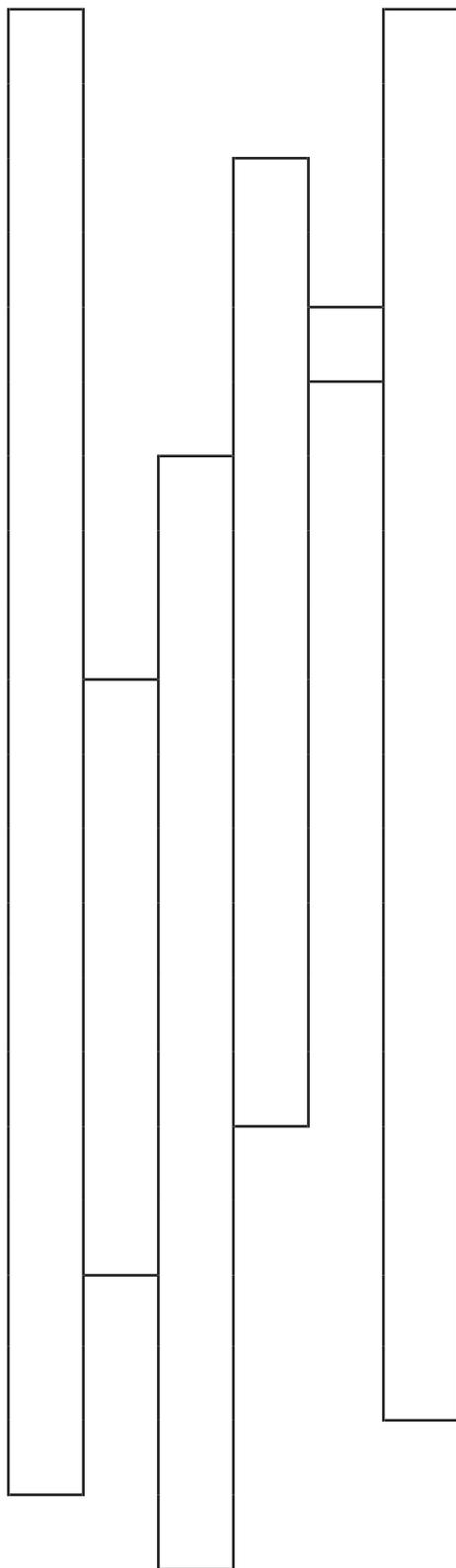
**Nr. 11**



Für die Spielleitung: Taddhaeus 20, 1, 4, 4, 8, 1, 5, 21, 19

Bitte drucke diese Vorlage in der Größe 100 % aus, verkleinere oder vergrößere sie nicht, damit die Zentimeterangaben korrekt ausgegeben werden.

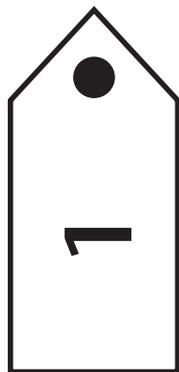
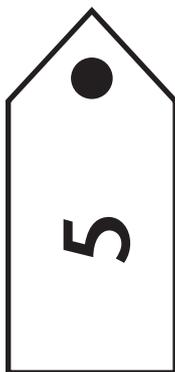
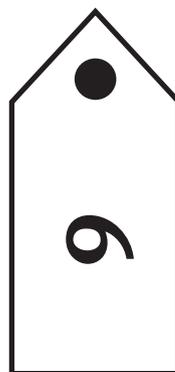
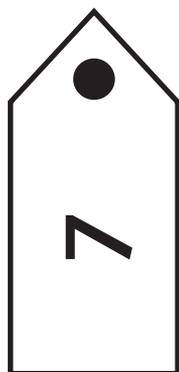
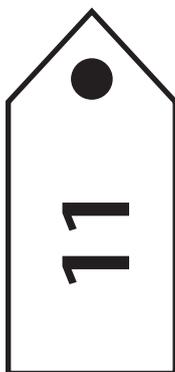
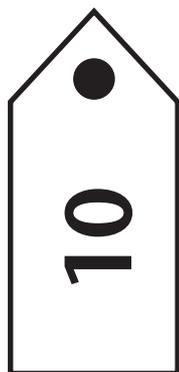
**Nr. 12**



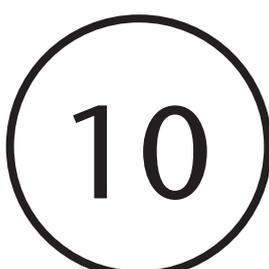
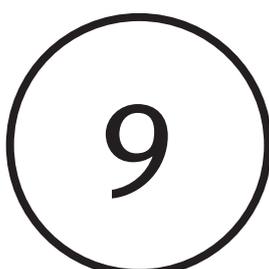
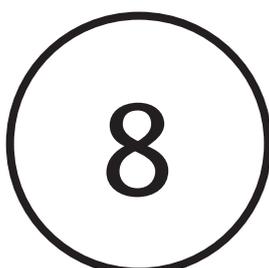
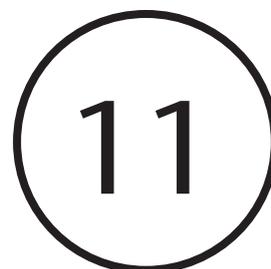
Für die Spielleitung: Thomas 20, 8, 15, 13, 1, 1, 19

Bitte drucke diese Vorlage in der Größe 100 % aus, verkleinere oder vergrößere sie nicht, damit die Zentimeterangaben korrekt ausgegeben werden.

## Nummerierung für Kuscheltiere



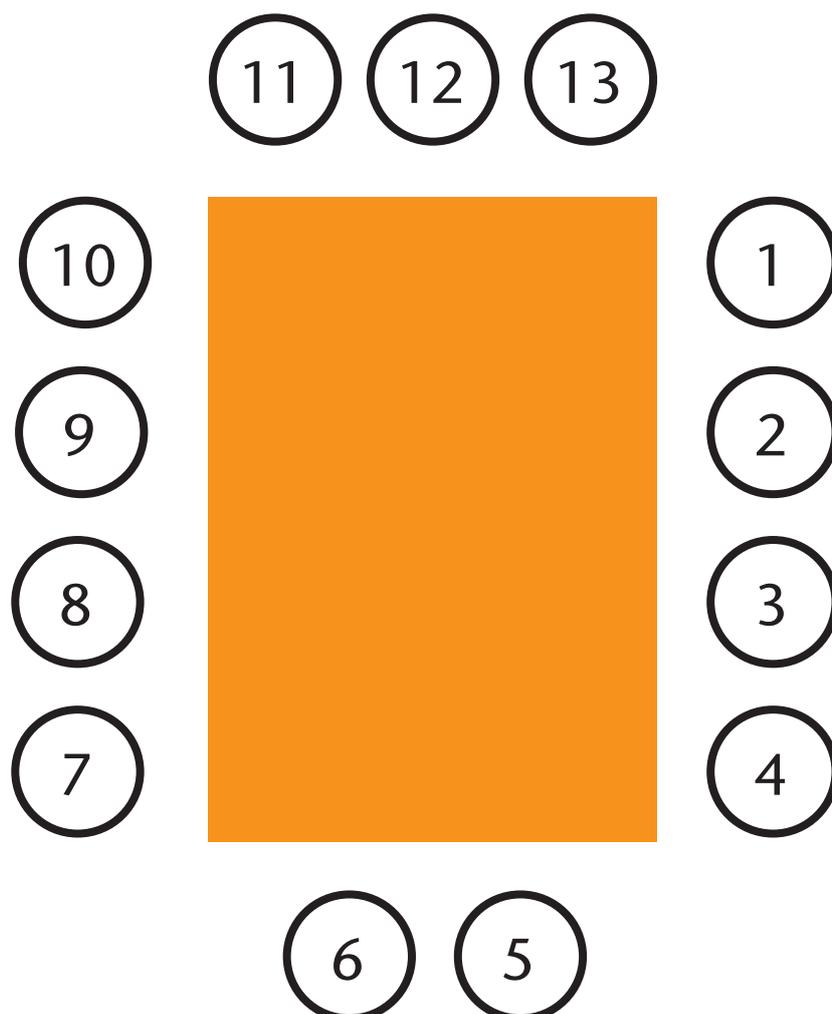
## Nummerierung für Teller



## Sitzordnung Spielstart (für Spielleitung)

Das Spielfeld muss in der ursprünglicher Sitzordnung aufgebaut werden.

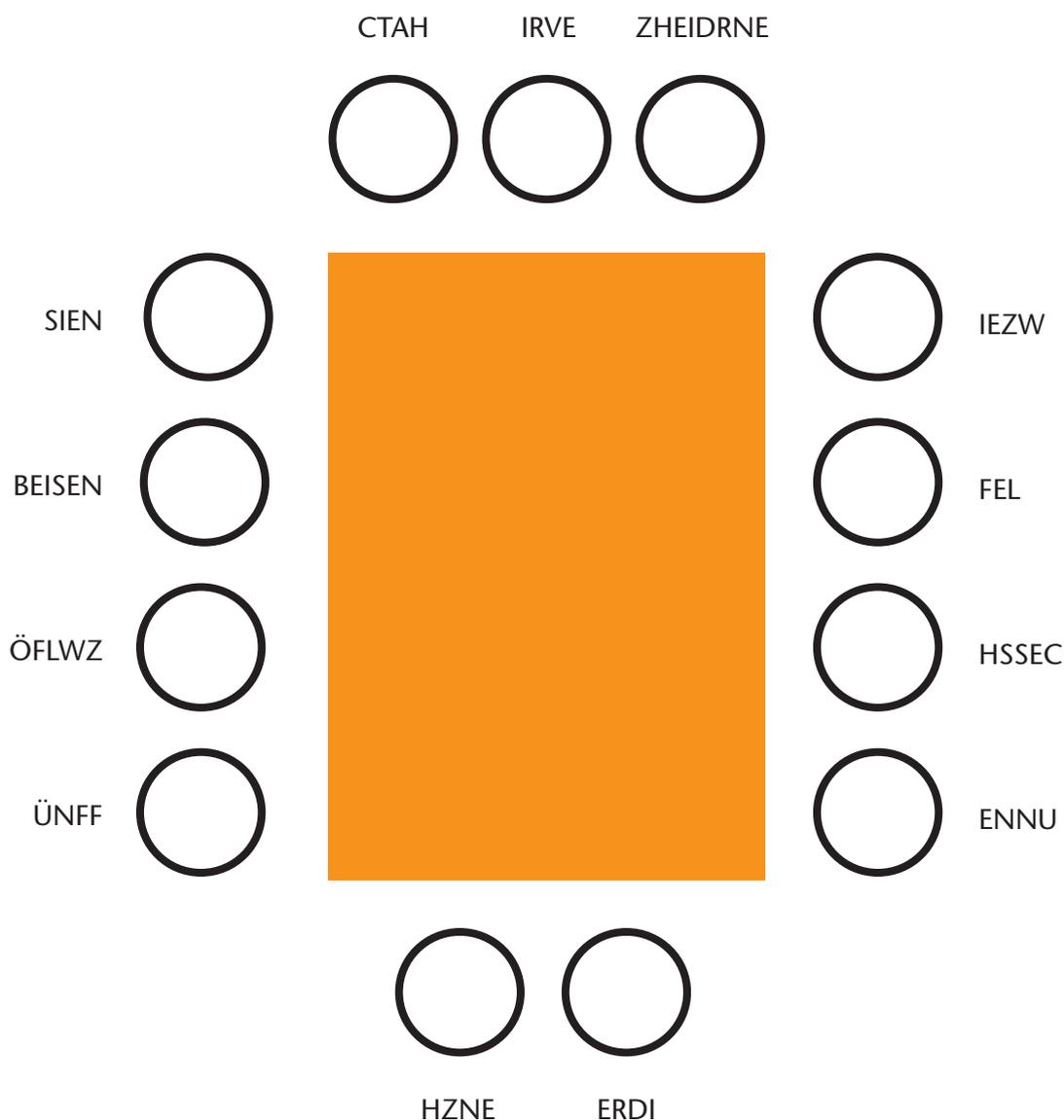
Nur am Ende der Vorbereitung werden die Kuscheltiere nach dieser Sitzordnung positioniert.



## Ursprüngliche Sitzordnung codiert

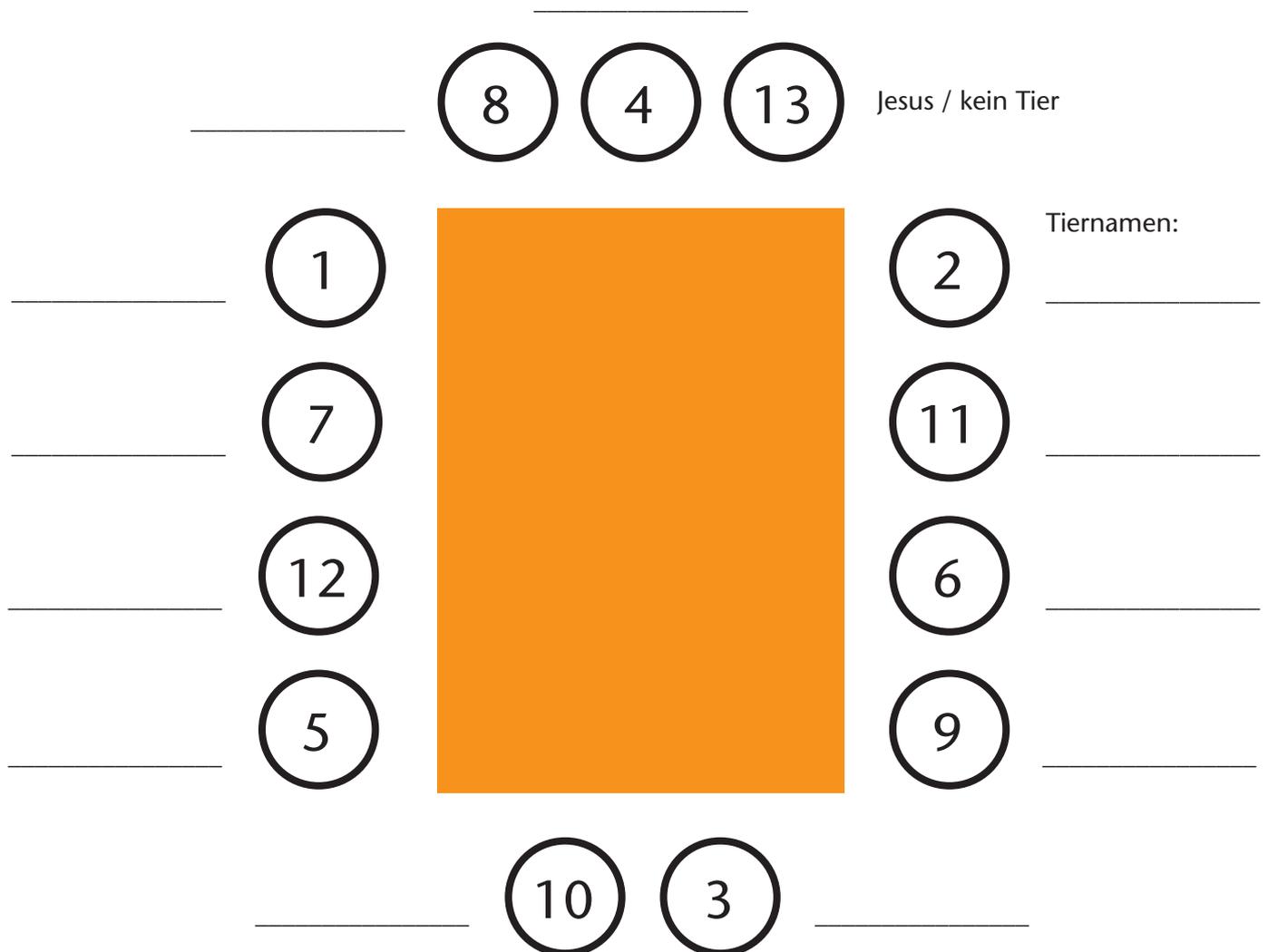
Diese Sitzordnung muss in 1 cm breite Streifen geschnitten werden.

Die Jünger inkl. ihrer Teller haben „Mein rechter, rechter Platz ist frei“ gespielt und ihre Plätze getauscht. Was für ein Buchstabensalat ist denn das hier geworden! Sortiert die Buchstaben neu und ermittelt dadurch die ursprünglichen Sitzplätze. Das ist notwendig, damit ihr die entsprechenden Beweise den richtigen Personen zuordnen könnt.



## Ursprüngliche Sitzordnung decodiert (für die Spielleitung)

So muss das Spiel zu Beginn aufgebaut werden. Erst der letzte Schritt des Aufbaus ist es, die Teller in die andere Sitzordnung zu tauschen und die Kuscheltiere zu verstecken.



## Zutreffende Hinweise

Der Kuss – alle anderen Tatwaffen sind unwichtig!

Der Zettel wird in einem Lippenstift versteckt.

Der Tatort ist auf  
diesem Foto, alle  
anderen scheiden aus!

Notiz auf der Rückseite des Fotos vom einem Garten.

<b>NU</b>	<b>RD</b>	<b>ASM</b>	<b>OTI</b>	<b>VGE</b>	<b>LDIS</b>	<b>TBELA</b>	<b>STEND!</b>
•	••	•••	••••	•••••	•••••	•••••	•••••
				•	••	•••	••••

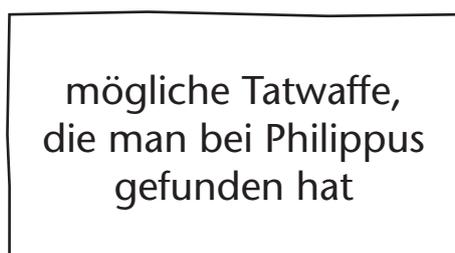
Auf Geldstücke geschrieben, Wert des Geldstücks ist ansteigend:

- 1-Cent-Stück „NU“
- 2-Cent-Stück „RD“
- 5-Cent-Stück „ASM“,
- 10-Cent-Stück „OTI“,
- 20-Cent-Stück „VGE“
- 50-Cent-Stück „LDIS“
- 1-Euro-Stück „TBELA“
- 2-Euro-Stück „STEND!“

## Auszuschließende Hinweise



Auf dem Etikett einer Weinflasche anbringen.



unter einem Kerzenständer klebend

Der geheimnisvolle Raum: **Findet den Verräter**

mögliches Motiv:  
Eifersucht

In einer Packung Taschentücher verstecken.

mögliches Motiv:  
Neid

In einem Brillenetui verstecken.

mögliches Motiv:  
(H)ASS

auf einer Ass-Spielkarte

**MÖGLICHES MOTIV:  
RACHE KANN  
TÖDLICH SEIN**

In einer leeren Zigarettschachtel verstecken.

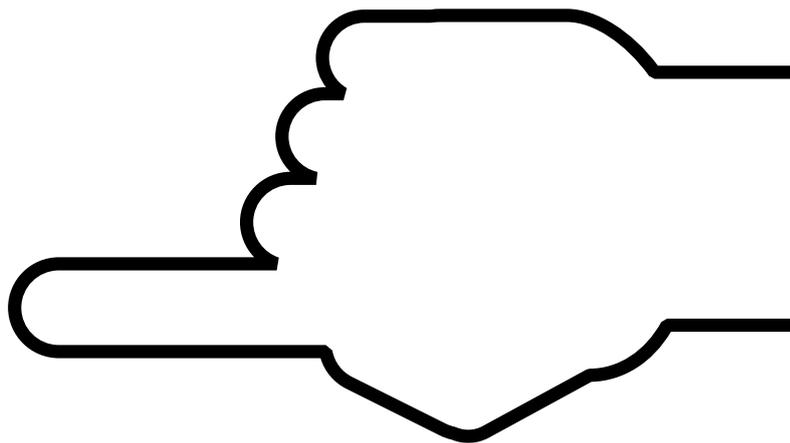
## Sonstige Hinweise

Die ausgestreckten Finger geben die Nummer an,  
zu der das passende Bild mit dem Tatort passt!

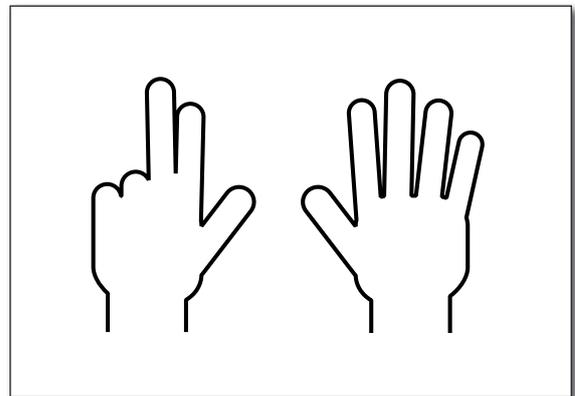
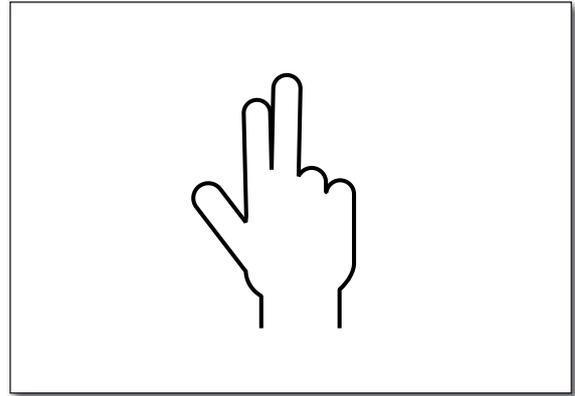
Klebe diesen Hinweis unter den Tisch.

Der geheimnisvolle Raum: **Findet den Verräter**





Der geheimnisvolle Raum: **Findet den Verräter**



Der geheimnisvolle Raum: **Findet den Verräter**



Quelle Finger: 123RF @ esbeauda  
Quelle Fotos: [www.pixabay.com](http://www.pixabay.com)