**Aufseher im Gefängnis (Tageszelt):**

Material: Gefängnisliste, Papier, Stifte, Spielregeln (Karte), Aufenthaltsorte (MA), (Gold), Verpflegung, Pfeife, Uhr

Aufgabe: Er führt die Gefängnisliste (Wann wurde welche Gruppe wie lang festgehalten).

eventuell vermerkt er die Gefangennahmen auf der Rückseite der Laufzettel.

Er beendet das Spiel durch lautes pfeifen.

Ersttäter werden nach **2** - ; Zweittäter nach **4** - ; und Drittäter nach **8** Minuten entlassen

Infos: Im Notfall gibt er gegen Goldstücke Informationen heraus, wo man MA oder Tüten findet.

**Maus:**

Material: Stifte, Papier, ein Auftragsblatt / Gruppe, eine Bibel / Gruppe in einer versteckten Tüte

Aufgabe: Die Maus trägt ein Blatt um Mund. Nur wenn ihr Käse angeboten wird, so läßt sie dieses fallen. Bekommt die Maus eine Decke bringt sie die Gruppe zu dem Versteck der Bibeln (in der Nähe). Bei allen feindlichen oder unhöflichen Aktionen verlangt sie von nun an für jede Information und jeden Gegenstand ein Goldstück zusätzlich zu den Gegenständen die sie sowieso will. Legt man ihr eine Mausefalle vor die Füße so ist sie darüber so entsetzt, daß sie keine Gegenstände oder Informationen mehr herausgibt. (Gruppe erst mal wegschicken; sie soll vielleicht in einer ½ Stunde noch mal vorbeikommen, wenn sich die Maus beruhigt hat)

Sie schreibt sich die Gruppenaktionen auf und kontrolliert was die Gruppen aufschreiben.

Infos: Hat die Maus Käse bekommen, so sagt sie, daß sie für eine Decke alles tun würde. Sie erzählt dann auch, daß sie weiß, wo die Bibel ist.

Bekommt sie keinen Käse, so gibt sie keine Informationen weiter.

**Bär:**

Material: Stifte, Papier, eine Angelschnur / Gruppe, einen Käse / Gruppe

Aufgabe: Gegen eine Glocke tauscht der Bär eine lange Angelschnur ein.

Gegen Honig tauscht er ein Stück Käse ein.

Bei allen feindlichen oder unhöflichen Aktionen nimmt er die Gruppe für 2 Minuten gefangen.

Er schreibt sich die Gruppenaktionen auf und kontrolliert was die Gruppen aufschreiben.

Infos: Gegen ein Goldstück (nachdem er fragt) sagt er, daß der alte Mann eine Decke hat.

**Fischer/in:**

Material: Stifte, Papier, eine Wegbeschreibung / Gruppe, eine Flasche Wein / Gruppe

Aufgabe: Gegen eine Angelschnur tauscht er eine Wegbeschreibung (Weg zum Schiff) ein.

Gegen eine Büchse Regenwürmer tauscht er eine Flasche Wein ein.

Bei allen feindlichen oder unhöflichen Aktionen zieht er sich für eine Minute zurück und sagt nichts.

Er/Sie schreibt sich die Gruppenaktionen auf und kontrolliert was die Gruppen aufschreiben.

Infos: Er erzählt, daß man für das Schiff auf jeden Fall ein Losungswort braucht.

Er erzählt, daß er eine Wegbeschreibung gefunden hat.

Gegen ein Goldstück (nachdem er fragt) sagt er, daß der alte Mann dringend Kräuter braucht, und daß der alte Mann seine Pfeife (zum Rauchen) vermißt.

**Alte/r Mann/Frau:**

Material: Stifte, Papier, eine Glocke / Gruppe, eine Decke / Gruppe

Aufgabe: Gegen eine Pfeife tauscht der alte Mann eine Glocke ein.

Gegen Kräuter tauscht er eine Decke ein.

Bei allen feindlichen oder unhöflichen Aktionen verlangt er ein Goldstück bevor er weiter redet oder etwas eintauscht.

Er/Sie schreibt sich die Gruppenaktionen auf und kontrolliert was die Gruppen aufschreiben.

Infos: Der alte Mann erzählt das der Bär Glockenspiel über alles liebt.

Gegen ein Goldstück (nachdem er fragt) sagt er, daß er glaubt, daß der Matrose seine Pfeife gestohlen hat, und daß der Matrose Wein und Whiskey will.

**Matrose/in:**

Material: Stifte, Papier, ein Losungswort / Gruppe, eine Pfeife / Gruppe

Aufgabe: Gegen Whiskey tauscht er eine Pfeife ein.

Gegen eine Flasche Wein tauscht er ein Losungswort ein.

Ansonsten verlangt er immer nach etwas zu trinken.

Er redet wirr, ist offensichtlich betrunken. Alle Aktionen gegen ihn, die ihm kein Whiskey oder Wein anbieten ignoriert er. Bei Wasser reagiert er sehr entsetzt, und verlangt nach „was zu trinken, nicht zum Waschen.“

**Feinde / Jäger:**

Material: Stifte, Papier, Armbinde

Aufgabe: Die Feinde laufen unauffällig durch das Spielfeld und übersehen großzügig die meisten Gruppen. Wenn sich diese aber besonders dumm oder arrogant anstellen, so sollte man diese Gruppe ruhig gefangennehmen. Gefangennahme geschieht durch das Abschlagen eines Gruppenmitgliedes. Daraufhin muß die ganze Gruppe zum Gefängnis (Ausseher). Insgesamt sollten die Feinde jede Gruppe 5-20 mal ins Gefängnis bringen. Die Aufgabe des Feindes verlangt sehr viel Fingerspitzengefühl. Eventuell darf eine Gruppe einem Feind auch mal „entkommen“, so daß sie noch mal mit dem Schrecken davon gekommen sind. Hier sollten die MA so spielen, daß die Kinder immer noch Spaß am Spiel haben, aber trotzdem merken, sie müssen aufpassen und dürfen nicht laut sein oder rumbrüllen.

Außerdem sollen die Feinde darauf achten, daß keine Regelverstöße stattfinden.

**Feinde / Jäger:**

Material: Stifte, Papier, Armbinde

Aufgabe: Die Feinde laufen unauffällig durch das Spielfeld und übersehen großzügig die meisten Gruppen. Wenn sich diese aber besonders dumm oder arrogant anstellen, so sollte man diese Gruppe ruhig gefangennehmen. Gefangennahme geschieht durch das Abschlagen eines Gruppenmitgliedes. Daraufhin muß die ganze Gruppe zum Gefängnis (Ausseher). Insgesamt sollten die Feinde jede Gruppe 5-20 mal ins Gefängnis bringen. Die Aufgabe des Feindes verlangt sehr viel Fingerspitzengefühl. Eventuell darf eine Gruppe einem Feind auch mal „entkommen“, so daß sie noch mal mit dem Schrecken davon gekommen sind. Hier sollten die MA so spielen, daß die Kinder immer noch Spaß am Spiel haben, aber trotzdem merken, sie müssen aufpassen und dürfen nicht laut sein oder rumbrüllen.

Außerdem sollen die Feinde darauf achten, daß keine Regelverstöße stattfinden.