



Gerade beim Detektiv - Kindergeburtstag weiß man oft nicht so recht, was man spielen soll.

Hier sind ein paar tolle Tipps für passende Geburtstagsspiele

Detektive müssen oft Gesichter gut beschreiben können und Phantombilder anfertigen.

Mit diesem Geburtstagsspiel wird die Merkfähigkeit der jungen Detektive getestet.

Packt verschiedene Dinge, die zu einer guten Detektivausrüstung gehören, auf den Tisch. Das sind zum Beispiel Dinge wie eine Lupe, eine Perücke, ein Fotoapparat, ein Notizblock, ein Diktiergerät, ein Stift, Handschellen, eine Taschenlampe, eine Pinzette, ein Handy, ein Maßband, Handschuhe, ein Hut, ein Fernglas oder eine Zeitung. Die Kinder sollen sich die Sachen eine halbe Minute lang einprägen, dann verlassen alle Kinder den Raum. Dann nehmt Ihr einen oder mehrere Utensilien vom Tisch und alle Kinder sollen auf Ihrem Notizblock vermerken, welcher Gegenstand fehlt. Das Spiel kann mehrere Runden lang gespielt werden.

Schnitzeljagd für Detektive - Wer löst den Fall?

Der wertvolle Schmuck der Baronin "Von Fürstenberg" ist verschwunden (oder der wertvolle Rassehund oder der Schatz mit den Leckereien) und es wird eine unvorstellbare Lösegeldsumme gefordert. Die anwesenden Detektive müssen den vorhandenen Hinweisen nachgehen um den Fall aufzuklären. Entweder die Detektive werden von Hinweis zu Hinweis geschickt (auf jedem gefundenen Zettel steht wieder ein kleines Rätsel, wo der nächste Hinweis versteckt ist und auf dem letzten Zettel steht wo die Beute versteckt ist) oder in der Wohnung oder im Garten sind Buchstaben versteckt, die erst gefunden werden müssen um dann zum richtigen Lösungswort zusammengesetzt zu werden.

Wenn der Fall aufgeklärt ist, gibt es eine kleine Belohnung für die Detektive Und zum guten Schluss, weil alle Aufgaben so gut bestanden wurden, gibt es für jedes Kind den fertigen Detektivausweis.

Die Alarmanlage

Durch den Raum werden Fäden kreuz und quer gespannt und kleine Glöckchen daran befestigt. Dies ist praktisch eine Alarmanlage mit Laserüberwachung, die die kleinen Detektive überwinden müssen. Um die Fäden zu spannen, können Stühle und Tischbeine, die im Raum stehen benutzt werden.

Wenn im Raum verstreut noch kleine Spielzeuge oder Süßigkeiten liegen die gesammelt werden müssen, ist das ein spannendes Agentenspiel. Die Detektive müssen über die Fäden steigen und eventuell hindurch kriechen um die Beute einzusammeln. Sobald ein Glöckchen klingelt ist der nächste Detektiv mit dem Spiel an der Reihe.

Eine Bombe entschärfen

Sicher kennen Sie das traditionelle Topf schlagen Spiel für Kindergeburtstage. Für Detektivpartys gibt es eine viel spannendere und lustigere Variante des Spiels.

Unter dem Topf den der Spieler mit verbundenen Augen und Kochlöffel finden muss, ist ein Wecker oder eine Eieruhr versteckt. Auf dem Wecker wird immer eine kurze Zeit eingestellt, z. B eine Minute. Der Detektiv muss die Bombe finden und entschärfen, also den Wecker abstellen, bevor dieser losgeht.

Bombendrohung

Auf der Party geht ein unheimlicher Anruf ein. In der Detektivzentrale ist eine Bombe versteckt. Damit die Detektive die Bombe finden können und wissen wie diese aussieht, kann man vorher ein Bild von der Bombe (ein Wecker) in einem mysteriösen Umschlag im Briefkasten deponieren. Die Kinder müssen den vorher versteckten Wecker finden, bevor dieser schellt (also bevor die Bombe explodiert)

Das ist ein schönes Spiel, das die Gästeschar gemeinsam spielen kann.

Ein verwickelter Fall

Das Spiel findet in einem Raum statt der abgedunkelt werden kann.

Für dieses Spiel benötigen wir je 1 Zettel mit der Aufschrift „Mörder“, „Detektiv“ und noch Zettel mit der Aufschrift „Zeuge“ in der Anzahl der restlichen Mitspieler. Durch diese Zettel wird die Rolle zugewiesen, die die Kinder im Spiel haben. Des weiteren benötigen wir Zettel mit einem kurzen Alibitext. Von diesenzetteln benötigen wir einen mehr als Kinder am Spiel teilnehmen.

Die Texte sollen kurz sein, aber vom Inhalt her deutlich voneinander abweichen.

Beispielalibi 1: Ich war mit meiner Freundin einen Burger essen.

Beispielalibi 2: Ich war mit dem Fahrrad in der Stadt um mir neue Schuhe zu besorgen.

Beispielalibi 3: Ich war im Krankenhaus, meine Oma besuchen.

Als erstes ziehen alle Kinder einen Rollen-Zettel. (Detektiv, Mörder oder Zeuge). Die Rolle ist geheim und darf den anderen Kindern nicht verraten werden.

Dann zieht jedes Kind noch einen Alibizettel

Nun wird das Zimmer abgedunkelt, der Detektiv verlässt den Raum und die Musik spielt. Alle Kinder fangen an zur Musik zu tanzen

Der „Mörder“ tanzt sich langsam zu einem der Mitspieler heran und zwickt diesen vorsichtig in die Hüfte.

Der Ermordete schreit einmal kurz auf und fällt zu Boden.

Der Detektiv hört den Schrei, eilt ins Zimmer und sieht den Mord.

Noch am Tatort beginnt der Detektiv sofort mit der Befragung der Verdächtigen, was sie zum Tatzeitpunkt gemacht haben.

Aber - Oh Schreck, jeder der Verdächtigen hat ein Alibi. (Jedes Kind liest seine Alibikarte vor)

Jetzt verlässt der Detektiv nochmals den Raum um danach noch mal die gleiche Befragung durchzuführen.

Jeder „Tänzer“ liest wieder seinen Alibizettel vor. Der „Mörder“ hat sich, als der Detektiv draußen war, einen neuen Zettel genommen und erzählt die andere Variante.

Der Detektiv muss also aufpassen, wer sich widerspricht und wessen Alibi also nicht stimmen kann.

Dann ist der Fall geklärt und ein neues Spiel kann beginnen