

Das Geheimnis des Krapfenbäck's

Hörspiel-Abenteuer im Wolschartwald

Zusammenfassung der Räuberspiele



Das Geheimnis des Krapfenbäck's

Hörspiel-Abenteuer im Wolschartwald

Inhaltsverzeichnis:

Räubernamen	3
Räuberschwur	4
Zinken setzen	5
Gekasper mit Grifflingen	6
Klopfzeichen	7
Kawure legen	8
Kutsch Überfall	9
Geheime Tinte	12



Hier geht's
zum Abenteuer:



Räubernamen

Damit die Räuber einer Bande sich vor einer Verfolgung schützen konnten, legten sie zuallererst ihren bürgerlichen Namen ab und wählten einen Räubernamen. Dabei konnte der ausgeübte Beruf oder der Beruf der Eltern im Namen erscheinen, eine bestimmte Charakterart, ja selbst die Haarfarbe konnte bei der Namensgebung eine Rolle spielen. Auch der Hofname bzw. Geburtsort war namensgebend. Historische Räuber und Räuberfrauen hatten zum Beispiel folgende Räubernamen: Der gefährliche Vagant, Die Schwarze Liesl, Den Drasendorfer Franz ...

Das hier ist deine Räuber Taufe! Was ist dein Räuber Name? Nennt euch das gesamte Spiel über nur noch bei euren Räubernamen! Wenn du deinen Namen hast, ist deine Räuber Taufe vollzogen!



Räuberschwur

Das schlimmste Vergehen war, wenn Räuber sich gegenseitig bei der Obrigkeit verrieten.

Räuber müssen zusammenhalten. Von daher ist es nicht mehr als recht, wenn die Räuber-lehrlinge nach der Räuber Taufe erst mal einen Räuber Schwur ablegen:

„Einer für alle und alle für einen!“

Überlege dir einen eigenen Räuberschwur!



Zinken setzen

Zinken sind graphische Zeichen und dienten einige hundert Jahre fahrenden Handwerksburschen, Bettlern und Räubern zur Verständigung untereinander. Nichteingeweihte sahen diese Zeichen zwar an Gartenzäunen und Haustüren, verstanden aber ihre Bedeutung nicht.

Überlegt euch ein eigenes Zeichen, gemeinsam mit euren Eltern. Dann wisst nur ihr Bescheid, was es mit diesen Zeichen auf sich hat!

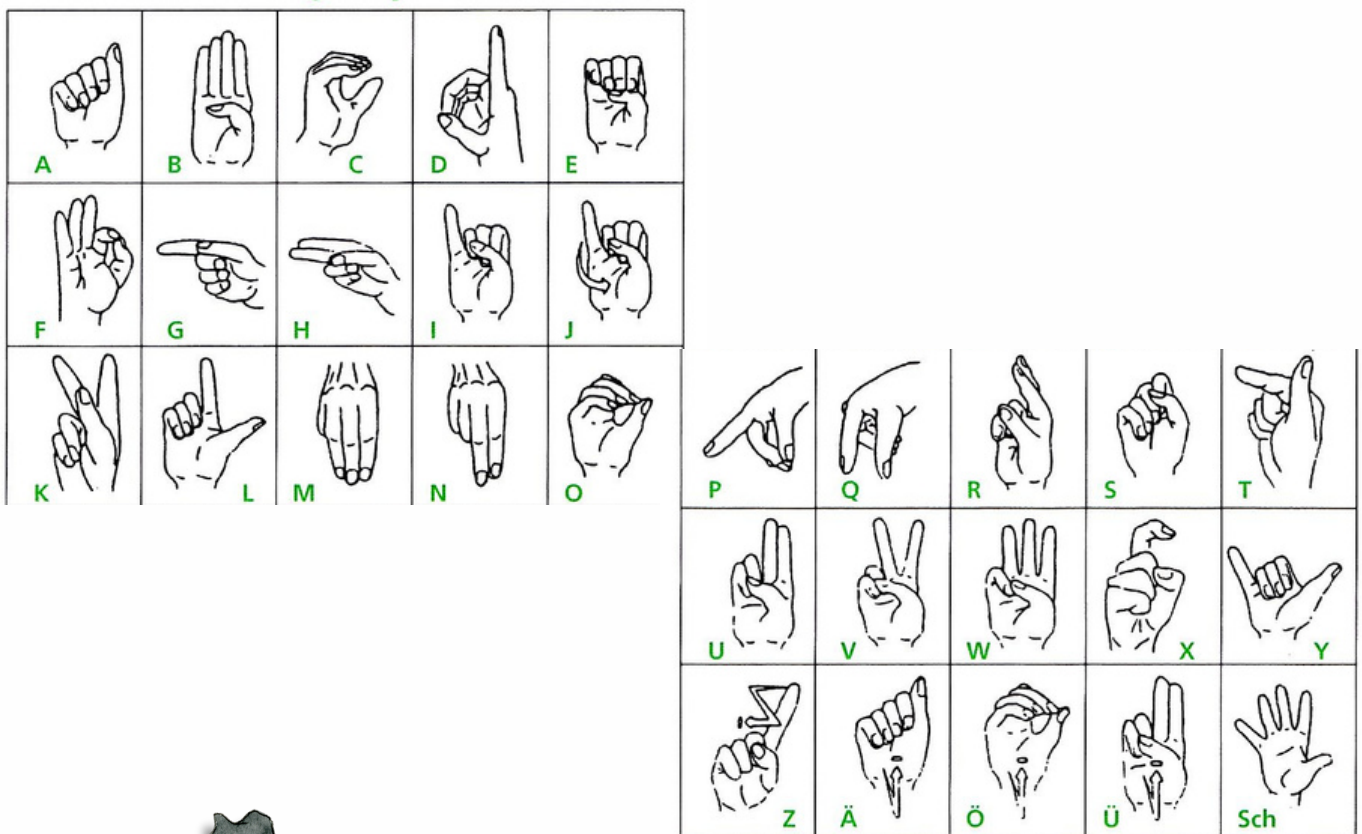


Gekasper mit Grifflingen

Leute waren voller Erfindungsreichtum, wenn es darum ging, geheime Verständigungsmöglichkeiten zu erfinden. So bedienten sie sich der Fingersprache, die der Gehörlosensprache ähnelt. Mit diesem „Gekasper mit Grifflingen" konnten sie sich unauffällig im Gedränge der Straßen unterhalten.

Hier hast du das ABC in Grifflingen abgebildet: Schaffst du es deinen Namen zu deuten?

Das Fingeralphabet



Von Landesverband Bayern der Gehörlosen e. V. -
Infokarte des Landesverband Bayern der Gehörlosen e. V., CC BY-SA 4.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=53190516>



Klopfzeichen Verständigung

Die Gefangenen in Gefängnissen haben sich früher über Klopfzeichen miteinander verständigt. Das ist wie eine Geheimsprache! Diese Klopfzeichen basieren auf dem Morsealphabet. Das Morsealphabet hat kurze und lange Zeichen, die man sich als Punkte (kurz) und Striche (lang) vorstellen kann. Damit kann man Buchstaben und Wörter „schreiben“, ohne etwas zu sagen oder zu schreiben. Ein Mann namens Samuel Morse hat dieses Alphabet erfunden, und die Gefangenen nannten das Klopfen „hakesen“. Probier es doch mal aus: Klopfe kurze und lange Zeichen, und jemand anderes versucht zu raten, was du sagst!

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



Kawure legen

„Kawure legen“ bedeutet, etwas zu verstecken. „Kawure heben“ heißt, das Versteckte zu finden und herauszuholen – wie ein Schatz! Die Räuber haben früher ihre Beute oft in hohlen Baumstämmen, Felsspalten oder in Ecken von verlassenem Häusern versteckt.

So funktioniert das Spiel:

1. Die Spielleitung versteckt einen Gegenstand (die „Kawure“) an einem geheimen Ort, z. B. in einem hohlen Baum oder hinter einem Felsen.
2. Die Spieler bilden zwei Räuberbanden. Jede Bande wählt einen „Kundschafter“ (Baldower).
3. Die Spielleitung zeigt den beiden Kundschaftern, wo die Kawure versteckt ist. Danach kehren alle zurück zum Startpunkt.
4. Die Kundschafter beschreiben ihrer Bande, wo das Versteck ist – aber sie gehen nicht mit zur Suche!
5. Jetzt suchen die beiden Banden gleichzeitig nach der Kawure. Wer sie zuerst findet, gewinnt!



Kutsch Überfall

Wie funktioniert es?

1. Vorbereitung

- Ein Spielleiter erzählt die Geschichte.
- Die Mitspieler werden auf verschiedene Rollen aufgeteilt, die im Text vorkommen, z. B. Kutsche, Räuber, Pferde, Räder, etc.
- Jedes Wort (z. B. "Kutsche", "Räder") hat eine bestimmte Aktion, die die Person bei Erwähnung dieses Wortes ausführen muss (z. B. aufspringen, wiehern, klatschen).

2. Ablauf

- Der Spielleiter liest die Geschichte vor.
- Immer wenn eine Rolle genannt wird, müssen die zugeordneten Mitspieler ihre Aktion ausführen.
- Wer seine Aktion vergisst oder zu spät ist, erhält einen Punkt (oder muss z. B. einen kleinen Auftrag erfüllen).

3. Ziel

- Möglichst aufmerksam sein und keine Fehler machen.
- Am Ende kann es einen Gewinner geben oder einfach nur viel Gelächter, wenn die Geschichte voller Wiederholungen und unerwarteter Wendungen steckt.



Kutsch Überfall

Rollenideen für das Spiel:

- Kutsche: Aufstehen und "Rumpel, rumpel!" rufen.
- Räder: Hände drehen wie ein Rad und "Quietsch!" sagen.
- Pferde: Mit den Füßen aufstampfen und wiehern.
- Räuber: "Hände hoch!" rufen.
- Kutscher: "Schneller, Pferde!" rufen.



Kutsch Überfall

Die Geschichte vom Kutschenüberfall

Es war einmal eine prächtige **Kutsche**, die an einem sonnigen Morgen die Straße entlangfuhr. Die **Pferde** schnaubten fröhlich und galoppierten über den staubigen Weg. Die großen **Räder** der **Kutsche** quietschten ein wenig, als sie über die holprigen Steine rollten.

In der **Kutsche** saßen ein reicher Kaufmann und seine Familie. Sie hatten Kisten voller Gold und funkelnder Edelsteine dabei, die sie in die Stadt bringen wollten. Doch auf halber Strecke, mitten im dunklen Wald, tauchten plötzlich die **Räuber** auf! "Halt, bleibt stehen!" rief der Anführer der **Räuber** mit lauter Stimme.

Die **Pferde** hielten abrupt an, und die **Räder** der **Kutsche** kamen mit einem Quietschen zum Stillstand. Der Kaufmann war sehr erschrocken. Die **Räuber** umzingelten die **Kutsche** und verlangten: "Gebt uns all euer Gold!"

Doch da hatte der Kutscher eine Idee. "Schneller, **Pferde**!" rief er. Die **Pferde** wieherten laut und galoppierten los, so schnell sie konnten. Die **Kutsche** raste durch den Wald, die **Räder** drehten sich immer schneller, und die Räuber konnten nicht hinterherkommen.

Am Ende erreichte die **Kutsche** sicher die Stadt, und der Kaufmann war überglücklich. "Zum Glück haben wir so schnelle **Pferde** und so starke **Räder**!", sagte er. Die **Räuber** blieben mit leeren Händen zurück und lernten, dass man die falsche **Kutsche** besser nicht überfällt!



Geheime Tinte

In diesem Spiel könnt ihr geheime Botschaften schreiben, die nur euer Verbündeter lesen kann. Es ist wie ein magischer Trick – niemand außer euch beiden kann die Nachricht sehen, bis sie mit einem kleinen Zauber sichtbar gemacht wird!

Was ihr braucht:

- Zitronensaft oder Milch (das wird eure Tinte)
- Einen Pinsel, eine Feder oder einen feinen Pinselstift (zum Schreiben oder Malen)
- Weißes Papier
- Ein Bügeleisen, ein Glätteisen, evtl. ein Föhn (für den Empfänger, um die Schrift sichtbar zu machen)
+ eine erwachsenen Person



Geheime Tinte

So funktioniert's:

- Die geheime Nachricht schreiben:
 - Taucht die Feder oder den Pinsel in Zitronensaft oder Milch.
 - Schreibt oder malt damit auf das weiße Papier. Die Tinte ist unsichtbar, wenn sie trocknet!
- Das Papier vorbereiten
 - Lasst das Papier gut trocknen. Wenn es fertig ist, bindet ihr die Nachricht an die „Kutsche“ (z. B. eine kleine Kiste oder ein Spielzeugauto) und schickt sie los zu eurem Verbündeten.
- Die geheime Botschaft entschlüsseln
 - Der Empfänger nimmt das Papier und hält es vorsichtig über eine warme Glühbirne oder bügelt es bei niedriger Temperatur.
 - Durch die Hitze wird die Schrift sichtbar, und die Botschaft erscheint wie durch Magie!

