

# KIPF AGENTENSPIEL 007

4 Spionagevereinigungen	15 Kinder	4 Agenten	4 TOP-Spione	Währung	4 internationale Profikiller *	Ort + Farbe Anreisefragen	
Amerika	4	Jessy	003 = Kim	Dollar	Uli	Stadtparkwiese grün	Gifftiere
Russland	4	Saskia	006 = Sheila	Rubel	Sophia	Glockenspielplatz rot	X-Akten
Asien	3	Tamala	004 = Elke	Gold	Inge	Stadtbushof orange	Bombe
Europa	4	Ina	005 = Julia	DM	Andre	Altstadtbrunnen blau	Brunnengift

\* Die internationalen Profikiller sind nicht fest einem Land zugeordnet, sondern stammen nur aus diesem

## Vorbereitung Material

- ▶ Vier Umschläge mit den Fragen zum jeweiligen Land in einem Umschlag mit dem Name des Landes. Hinten auf den Umschlägen steht die Parole für das Land
- ▶ Je einer der Umschläge ist für den Start, die anderen drei kommen zu den Top-Spionen und zwar so, dass der Laufplan stimmt

## Spielphasen

- ▶ Phase 1 - Die Suche nach den Topspionen
- ▶ Phase 2 - Rettet Altensteig!
- ▶ Spielverlauf - Phase 3. Außerdem müssen die internationalen 4 Profikiller abgeworben werden. Dazu bekommen die Kinder Geld von ihrem TOP-Spion und einen Zettel der internationalen Profikillervereinigung mit dem Schwören, dass niemand mehr umgebracht wird -> den müssen die Profi-Killer unterschreiben
- ▶ Am Ende bekommen die Kinder eine Urkunde, dass sie TOP-Spion sind + Dank für die Rettung von Altensteig

## Weitere Erbstücke

- ▶ Aktien: Bayer, Crimeler, WURC, Original
- ▶ Heiliger Gral, Schmuckschatulle, Goldbesteck, Diamanten 2x, Perlenketten, Perlentruhe
- ▶ Silberkiste, Silbersack klein, Silbersack groß, Edelsteine 3x

# KIPF AGENTENSPIEL 001

Einmal alle vier Jahre findet die wichtigste internationale Geheimkonferenz statt, die die Welt kennt.

Dort treffen die vier größten Spionagevereinigungen der Erde aufeinander:

Asien, Russland, Europa und Amerika

Und um ja nicht entdeckt zu werden, findet dieses Treffen jedesmal in einem anderen kleinen unauffälligen Ort in dieser weiten Welt statt.

So dieses Jahr in Altensteig ...

Die zentrale Veranstaltung des Agententreffens ist der Abschlusswettkampf der Absolventen.

Bei diesem treten die Besten der Besten gegeneinander an, um den trispionischen Agentenpokal für ihre Vereinigung zu gewinnen.

Teilnehmen können alle Jungagenten, die in den vergangenen vier Jahren Ihre Agentenausbildung absolviert haben.

**DAS SEID IHR !!!**

Der Wettkampf ist gleichzeitig die Aufnahmeprüfung, um ein 00X-Agent zu werden - ein Agent mit der Lizenz, zu KIPFen

Jede Gruppe von Jungagenten wird dabei von ihrem Ausbildungsagenten unterstützt.

Und da für alle Länder dieser Wettkampf so wichtig ist, hat zudem jedes Land insgeheim einen seiner 00X Top-Spione inkognito nach Altensteig geschickt.

Der soll den eigenen Jungagenten zum Sieg verhelfen

Eure erste Aufgabe ist es daher, euren eigenen 00X-Agenten zu finden.

Dazu hat Euch die Zentrale einen Umschlag mit Hinweisen geschickt - natürlich alles verschlüsselt ...

Sobald ihr glaubt, euren 00X-Agenten gefunden haben, müsst ihr ihn mit der Parole auf Eurem Umschlag identifizieren.

Das geht so: Ihr sagt euren ersten Satz - der 00X-Agent sagt seinen Satz (wenn er es ist!) - ihr antwortet mit eurem zweiten Satz (damit der Agent weiß, dass Ihr die richtigen seid)

Ach ja, noch was ganz wichtiges: um die Aufnahmeprüfung zu bestehen, dürft ihr während der gesamten Prüfung NICHT von den anderen Ländern gesehen werden.

Und wenn ihr jemand von den anderen sieht, dann macht ihr ein Beweisfoto von den anderen - aber natürlich OHNE dass die Euch sehen ...

Und nun: VIEL ERFOLG !!!!

# KIPF AGENTENSPIEL 002

Gut dass ihr mich gefunden habt ...

Uns Agenten droht eine unglaublich große Gefahr!

Soeben haben wir erfahren, dass eine unbekannte gemeingefährliche bösartige dunkle grausamgraue Macht uns an den Kragen will.

Diese unbekannte Macht hat vier internationale Profi-Killer angeheuert, um die Bevölkerung von Altensteig zu terrorisieren.

Ihr Plan ist, dies dann den vier Spionagevereinigungen in die Schuhe zu schieben - denn bekanntermaßen tagen diese ja gerade in Altensteig.

Sobald etwas Schlimmes passiert, soll die Polizei dann uns ins Gefängnis werfen - anstelle der wahren Täter.

Um dies zu verhindern, haben wir vier Top-Spione, die 00X-Agenten, beschlossen, für begrenzte Zeit zusammenzuarbeiten, um die Bevölkerung von Altensteig zu schützen.

Jeder von uns hat sich einem der Profi-Killer an die Fersen geheftet - und herausbekommen, was dieser vorhat.

Nun brauchen wir eure Hilfe, um diese schlimmen Schandtaten zu verhindern.

Aber denkt daran - alle anderen müssen denken, dass ihr immer noch die Aufnahmeprüfung macht - und euch entsprechend verhalten: ihr dürft NICHT von den anderen Ländern gesehen werden. Und wenn ihr jemand von den anderen seht, dann macht ihr ein Beweisfoto - aber natürlich OHNE dass die Euch sehen ...

In diesem Umschlag findet ihr einen Hinweis, wo Eure Hilfe von einem meiner Kollegen am dringendsten benötigt wird.

Sobald ihr glaubt, diesen 00X-Agenten gefunden zu haben, müsst ihr ihn mit folgender Parole identifizieren:

*Siehe Zettel: den Kinder die ROT MARKIERTE Parole sagen - die Kinder sollen diese Parole aber nicht aufschreiben, sondern sie sich merken!*

Wie das geht, wisst ihr ja schon.

Und nun: SCHNELL SCHNELL - RETTET ALTENSTEIG UND SEINE KINDER !!!

# KIPF AGENTENSPIEL 003

Das habt ihr SUPER gemacht!!!

Die Bevölkerung von Altensteig ist jetzt erst einmal außer Gefahr - Dank Euch.

Allerdings ... laufen ja die vier internationalen Profikiller noch frei hier in der Stadt herum - und könnten jederzeit erneut zuschlagen.

Um einen wirklichen Sieg zu erlangen - und nicht nur einen Waffenstillstand - müssen wir nun noch die vier Profikiller aus dem Verkehr ziehen.

Dazu haben wir vier Topspione, die 00x-Agenten, vereinbart, dass jedes Land einen der vier Killer aus dem Verkehr ziehen muss.

Leider kann man so einen Profi-Killer nicht einfach kalt machen - das ist viel zu gefährlich ...

Daher müssen wir eben einem der Profi-Killer so viel Geld oder Gold bieten, dass er schwört, nie wieder einem Menschen etwas zuleide zu tun.

Dazu bekommt ihr nun von mir:

1. diese Riesenmenge an Geld / Gold
2. diesen Umschlag mit dem vom Profikiller zu unterschreibenden Gelöbnis, keine Menschen mehr zu profikillen.

Geht nun also in Richtung Stadtmitte (wo der Brunnen und die Sparkasse sind) - und sucht dort in der Gegend nach einem Profikiller.

Überzeugt, überredet oder bestecht diesen, damit er euch dieses Gelöbnis unterschreibt. Hat einer unterschrieben, dann seid IHR die GRÖSSTEN und dürft Euch auch TOP-SPIONE nennen und bekommt eine 00X-Nummer!

Da wir die Aufnahmeprüfung nun so gut wie abgeschlossen haben, dürft ihr dabei ruhig gesehen werden - und sogar mit den anderen zusammenzuarbeiten.

Wichtig ist aber, dass IHR einen Killer findet und dass IHR eines der Gelöbnisse unterschrieben bekommt.

Und nun: HOLT EUCH DIE KILLER !!!

# **KIPF AGENTENSPIEL 00X GIFTTIERANSCHLAG - AMERIKA -**

Gut dass Ihr gekommen seid, um mir zu helfen - und mich auch gefunden habt.

Wie ihr ja wisst, haben vier Profi-Killer Anschläge auf die Bevölkerung von Altensteig vorbereitet - und die wollen wir nun verhindern.

Ich habe einen der Profikiller unauffällig verfolgt und dabei folgendes herausbekommen:

**Dieser bösartige Killer hat hier im Park eine Unmenge von Gifftieren versteckt, die in Zuckerglasdosen eingeschlossen sind.**

**Wenn es das nächste Mal regnet - und das kann schon sehr bald sein - löst der Regen den Zucker auf - und die gräulichen Gifftiere kommen frei und überfallen die unschuldigen lieben Kinder, die hier im Park arglos spielen.**

**Durch meine geschickte Beschattung bin ich an die Unterlagen des Profikillers gelangt und weiß so, welche Gifftiere genau hier auf die Kinder lauern.**

## **EURE AUFGABE:**

**Findet die auf den Fotos abgebildeten Gifftiere und rettet so den Kindern von Altensteig das Leben !!!**

-----

**\*\*\* Wenn die Aufgabe gelöst ist: \*\*\***

In diesem Umschlag findet ihr einen Hinweis, wo Eure Hilfe von einem meiner Kollegen als nächstes benötigt wird.

Sobald ihr glaubt, diesen 00X-Agenten gefunden zu haben, müsst ihr ihn mit folgender Parole identifizieren:

*Siehe Zettel: den Kinder die ROT MARKIERTE Parole sagen - die Kinder sollen diese Parole aber nicht aufschreiben, sondern sie sich merken!*

Wie das geht, wisst ihr ja schon

Aber denkt daran - alle anderen müssen denken, dass ihr immer noch die Aufnahmeprüfung macht - und euch entsprechend verhalten: ihr dürft NICHT von den anderen Ländern gesehen werden. Und wenn ihr jemand von den anderen sieht, dann macht ihr ein Beweisfoto - aber natürlich OHNE dass die Euch sehen ...

# **KIPF AGENTENSPIEL 00X VERSEUCHTES-WASSER - EUROPA -**

Gut dass Ihr gekommen seid, um mir zu helfen - und mich auch gefunden habt.

Wie ihr ja wisst, haben vier Profi-Killer Anschläge auf die Bevölkerung von Altensteig vorbereitet - und die wollen wir nun verhindern.

Ich habe einen der Profikiller unauffällig verfolgt und dabei folgendes herausbekommen:

**Dieser gemeine Killer will das Trinkwasser von Altensteig vergiften!**

**Dazu hat er diesen Brunnen verseucht - und es dauert höchstens noch einige Stunden, bis das Wasser von hier ins Grundwasser - und von da ins Trinkwasser gelangt.**

**Um das zu verhindern, müssen wir den Brunnen möglichst schnell entseuchen.**

**Da ich den Killer beobachtet habe, habe ich gesehen, dass er das übrige Gift und die leeren Giftbehälter hier beim Brunnen versteckt hat.**

## **EURE AUFGABE:**

**Sucht möglichst viele hier versteckte Gifte - und überlegt Euch immer ein Gegenmittel!**

**Organisiert dieses Gegenmittel (z.B. bei den Nachbarn hier in der Gegend) - und entgiftet damit den Brunnen...**

-----

**\*\*\* Wenn die Aufgabe gelöst ist: \*\*\***

In diesem Umschlag findet ihr einen Hinweis, wo Eure Hilfe von einem meiner Kollegen als nächstes benötigt wird.

Sobald ihr glaubt, diesen 00X-Agenten gefunden zu haben, müsst ihr ihn mit folgender Parole identifizieren:

*Siehe Zettel: den Kinder die ROT MARKIERTE Parole sagen - die Kinder sollen diese Parole aber nicht aufschreiben, sondern sie sich merken!*

Wie das geht, wisst ihr ja schon

Aber denkt daran - alle anderen müssen denken, dass ihr immer noch die Aufnahmeprüfung macht - und euch entsprechend verhalten: ihr dürft NICHT von den anderen Ländern gesehen werden. Und wenn ihr jemand von den anderen sieht, dann macht ihr ein Beweisfoto - aber natürlich OHNE dass die Euch sehen ...

# KIPF AGENTENSPIEL 00X DIE BUSBUSBOMBE - ASIEN -

Gut dass Ihr gekommen seid, um mir zu helfen - und mich auch gefunden habt.

Wie ihr ja wisst, haben vier Profi-Killer Anschläge auf die Bevölkerung von Altensteig vorbereitet - und die wollen wir nun verhindern.

Ich habe einen der Profikiller unauffällig verfolgt und dabei folgendes herausbekommen:

**Dieser Mistkerl will einen Bus mit einer Bombe in die Luft jagen.**

**Da ich den Killer vor wenigen Minuten in der Wirtschaft belauscht habe, weiß ich, dass er die Bombe hier am Busbahnhof versteckt hat. Heute abend will er sie an einem Bus anbringen, der dann morgen früh bei seiner ersten Fahrt in die Luft fliegen soll.**

## **EURE AUFGABE:**

**Sucht die Bombe, untersucht sie gründlich - und baut sie hier auf.**

**Erklärt mir dann, wie die Bombe funktionieren könnte - denn nur wenn wir das herausbekommen, können wir die Bombe auch gemeinsam entschärfen ...**

-----

**\*\*\* Wenn die Aufgabe gelöst ist: \*\*\***

In diesem Umschlag findet ihr einen Hinweis, wo Eure Hilfe von einem meiner Kollegen als nächstes benötigt wird.

Sobald ihr glaubt, diesen 00X-Agenten gefunden zu haben, müsst ihr ihn mit folgender Parole identifizieren:

*Siehe Zettel: den Kinder die ROT MARKIERTE Parole sagen - die Kinder sollen diese Parole aber nicht aufschreiben, sondern sie sich merken!*

Wie das geht, wisst ihr ja schon

Aber denkt daran - alle anderen müssen denken, dass ihr immer noch die Aufnahmeprüfung macht - und euch entsprechend verhalten: ihr dürft NICHT von den anderen Ländern gesehen werden. Und wenn ihr jemand von den anderen sieht, dann macht ihr ein Beweisfoto - aber natürlich OHNE dass die Euch sehen ...

# KIPF AGENTENSPIEL 00X 00X-AKTEN-PANIK - RUSSLAND -

Gut dass Ihr gekommen seid, um mir zu helfen - und mich auch gefunden habt.

Wie ihr ja wisst, haben vier Profi-Killer Anschläge auf die Bevölkerung von Altensteig vorbereitet - und die wollen wir nun verhindern.

Ich habe einen der Profikiller unauffällig verfolgt und dabei folgendes herausbekommen:

**Dieser raffinierte Mensch will die Bevölkerung in Panik versetzen, indem er gefälschte X-Akten in Umlauf bringt. Die Altensteiger sollen dann denken, dass Außerirdische, tödliche Gefahren und andere undenkbbare Grausamkeiten hier geschehen - und nur darauf warten, über die Bevölkerung herzufallen.**

## **EURE AUFGABE:**

**Sammelt möglichst viele X-Akten wieder ein, bevor Sie Schaden anrichten können. Fragt dazu die Menschen hier auf dem Platz nach den Akten ... Sind keine Menschen da, dann kann ich Euch vielleicht helfen.**

**Wenn Ihr eine Akte gefunden habt, dann transportiert sie möglichst unauffällig zu eurem Ausbildungsagenten. Damit die Gefahr für den einzelnen nicht so hoch ist, muss immer jeder von Euch die Akte ein Stück transportieren - und dann so unauffällig wie möglich an den nächsten Agenten übergeben.**

-----

*\*\*\* Wenn die Aufgabe gelöst ist: \*\*\**

In diesem Umschlag findet ihr einen Hinweis, wo Eure Hilfe von einem meiner Kollegen als nächstes benötigt wird.

Sobald ihr glaubt, diesen 00X-Agenten gefunden zu haben, müsst ihr ihn mit folgender Parole identifizieren:

*Siehe Zettel: den Kinder die ROT MARKIERTE Parole sagen - die Kinder sollen diese Parole aber nicht aufschreiben, sondern sie sich merken!*

Wie das geht, wisst ihr ja schon

Aber denkt daran - alle anderen müssen denken, dass ihr immer noch die Aufnahmeprüfung macht - und euch entsprechend verhalten: ihr dürft NICHT von den anderen Ländern gesehen werden. Und wenn ihr jemand von den anderen sieht, dann macht ihr ein Beweisfoto - aber natürlich OHNE dass die Euch sehen ...

# **PAROLEN**

## **RUSSLAND:**

**Gibt es auch Fische in der Nagold?**

**Haifische hat man schon oft gesehen.**

**Mit Brille wär das nicht passiert.**

## **ASIEN:**

**Ist das nicht eine himmlische Ruhe hier?**

**Mir fehlen ein paar Schüsse und Kanonen.**

**Kinder würden es auch tun.**

## **EUROPA:**

**Was gibts heute zu essen?**

**Noch hab ich keinen Hunger.**

**Gut, ich weiß es auch nicht**

## **AMERIKA:**

**Was für schönes Wetter.**

**Ja, die Vögel fliegen heute hoch.**

**Höher als jeder andere Fisch.**

# AGENTENSPIEL-FRAGEN

## GRÜN = 14 = Stadt-Park-Wiese

- Stadt-Park-Wiese;1; S; Die Sauschwänzebahn beginnt damit und es steckt mitten im Wasser;
- Stadt-Park-Wiese;1; T; Die Engländer lieben es und man braucht einen Beutel und heißes Wasser
- Stadt-Park-Wiese;1; A; Stadt in der wir uns befinden; erster Buchstabe
- Stadt-Park-Wiese;1; D; Anderes Wort für Elefant; erster Buchstabe
- Stadt-Park-Wiese;1; T; Anderes Wort für Leiche; erster Buchstabe
- Stadt-Park-Wiese;1; P; Darauf schreibt man; erster Buchstabe
- Stadt-Park-Wiese;1; A; Welcher Verein organisiert KIPF?; erster Buchstabe
- Stadt-Park-Wiese;1; R; Hat langes Haar und lässt es herunter; erster Buchstabe
- Stadt-Park-Wiese;1; K; Buchstabe mit dem Vor- und Nachname eines Helfershelfers beginnen
- Stadt-Park-Wiese;1; W; Obelixens Lieblingsessen; erster Buchstabe
- Stadt-Park-Wiese;1; I; Zwei Betreuerinnen fangen mit diesem Buchstaben an
- Stadt-Park-Wiese;1; E; Männliche Ente; erster Buchstabe
- Stadt-Park-Wiese;1; S; Welchen Buchstaben hat die rote Bank?
- Stadt-Park-Wiese;1; E; Wen sucht Ihr?; letzter Buchstabe der Mehrzahl

## ORANGE = 15 = Stadt-Bus-Bahnhof

- Stadt-Bus-Bahnhof; 2; S; Welcher Buchstabe kommt in unserem Wort nach Alten?
- Stadt-Bus-Bahnhof; 2; T; Friedensvogel; erster Buchstabe
- Stadt-Bus-Bahnhof; 2; A; Was für ein Tier ist ein Schimpanse?; erster Buchstabe
- Stadt-Bus-Bahnhof; 2; D; In welchem Land leben wir?; erster Buchstabe
- Stadt-Bus-Bahnhof; 2; T; Kindergetränk ohne Milch zum Frühstück; erster Buchstabe
- Stadt-Bus-Bahnhof; 2; B; Mittlerer Buchstabe von ABC
- Stadt-Bus-Bahnhof; 2; U; Ohne diesen Buchstaben klingt einer der Betreuernamen chinesisch
- Stadt-Bus-Bahnhof; 2; S; Kann man auslöffeln; erster Buchstabe
- Stadt-Bus-Bahnhof; 2; B; Kann man drin blättern; erster Buchstabe
- Stadt-Bus-Bahnhof; 2; A; Männlicher Betreuer mit einem E am Ende; erster Buchstabe
- Stadt-Bus-Bahnhof; 2; H; Das Wort Hühnchen hat ganz viele davon
- Stadt-Bus-Bahnhof; 2; N; Das Gegenteil von Tag; erster Buchstabe
- Stadt-Bus-Bahnhof; 2; H; Achter Buchstabe im Alphabet
- Stadt-Bus-Bahnhof; 2; O; Hat man das man an den Beinen; zweiter Buchstabe
- Stadt-Bus-Bahnhof; 2; F; Was löst ein Detektiv?; erster Buchstabe

### **BLAU = 15 = Alt-Stadt-Brunnen**

- Alt-Stadt-Brunnen; 3; A; Jüngster männlicher Betreuer; erster Buchstabe
- Alt-Stadt-Brunnen; 3; L; So nennt man ein Loch in der Strupfhose; erster Buchstabe
- Alt-Stadt-Brunnen; 3; T; Was bekommt ihr morgens außer Kaba noch zu trinken?; erster Buchstabe
- Alt-Stadt-Brunnen; 3; S; Anderes Wort für Agent; erster Buchstabe
- Alt-Stadt-Brunnen; 3; T; Da können Autos durchfahren und es ist ganz dunkel; erster Buchstabe
- Alt-Stadt-Brunnen; 3; A; Vier der Betreuer hören damit auf
- Alt-Stadt-Brunnen; 3; D; In welchem Land fand die Fußball-WM 2006 statt; erster Buchstabe
- Alt-Stadt-Brunnen; 3; T; Rhythmische Bewegung zu Musik; erster Buchstabe
- Alt-Stadt-Brunnen; 3; B; Hauptstadt von Deutschland; erster Buchstabe
- Alt-Stadt-Brunnen; 3; R; Wird auf dem Weg zur Oma von einem Wolf belästigt; erster Buchstabe
- Alt-Stadt-Brunnen; 3; U; Nicht oben sondern...; erster Buchstabe
- Alt-Stadt-Brunnen; 3; N; Gegenteil von Ja; erster Buchstabe
- Alt-Stadt-Brunnen; 3; N; Anderes Wort für Keiner; erster Buchstabe
- Alt-Stadt-Brunnen; 3; E; Gibts morgens mittags und abends; erster Buchstabe
- Alt-Stadt-Brunnen; 3; N; Fluss der durch Altensteig fließt; erster Buchstabe

### **ROT = 17 = Glocken-Spiel-Platz**

- Glocken-Spiel-Platz;4;G; Anderes Wort für Hahn; erster Buchstabe
- Glocken-Spiel-Platz;4;L; Buchstabe in der Mitte des ältesten Betreuers
- Glocken-Spiel-Platz;4;O; Welchen Hasen gibt es nicht?; erster Buchstabe
- Glocken-Spiel-Platz;4;C; Erster Buchstabe von \_hamäleon
- Glocken-Spiel-Platz;4;K; Frucht die meist einen Zwilling hat und rot ist; erster Buchstabe
- Glocken-Spiel-Platz;4;E; Erster Buchstabe eines Landes das mit e anfängt
- Glocken-Spiel-Platz;4;N; 1. So kann man Musik aufschreiben 2. Bekommt man in der Schule; erster Buchstabe
- Glocken-Spiel-Platz;4;S; Wen befragt die Stiefmutter in Schneewittchen nach der Schönsten im Land?; erster Buchstabe
- Glocken-Spiel-Platz;4;P; Vogel der reden kann; erster Buchstabe
- Glocken-Spiel-Platz;4;I; Fliegende Hexe mit Kartoffelbrei; zweiter Buchstabe
- Glocken-Spiel-Platz;4;E; Der Anfang vom Ende
- Glocken-Spiel-Platz;4;L; Der Buchstabe der häufigsten in Lirum-Larum-Löffelstiel vorkommt
- Glocken-Spiel-Platz;4;P; Sechzehnter Buchstabe des Alphabets
- Glocken-Spiel-Platz;4;L; Leuchtet ganz hell abends an der Straße; erster Buchstabe
- Glocken-Spiel-Platz;4;A; Was kommt vor BC?
- Glocken-Spiel-Platz;4;T; Tier mit fünf Buchstaben das mit Briefen rumfliegt; erster Buchstabe
- Glocken-Spiel-Platz;4;Z; Name in "Ach wie gut dass niemand weiss dass ich ... heiß", elfter Buchstabe