

# Zorro - Spiel



- Das Zorro-Spiel geht über die ganze Lagerwoche
- Es gibt einen Spielleiter (Leiter) und einen Zorro, der Rest ist das Volk (Bei grossen Gruppen evtl. 2 Zorros)
- Am ersten Lagerabend, bekommen die Kinder ein Loos für ihre Rolle
- Zorro muss sich beim Spielleiter unbemerkt melden, damit dieser weiss, wer der Zorro ist und ihm die Aufgabenkarte geben kann.
- Zorro hat Aufgaben, welche er über die ganze Woche erfüllen muss. Wann er die Aufgaben erledigt entscheidet er. Hauptsache er bleibt unbemerkt. Somit winkt ihm nämlich am Ende der Woche einen Preis.
- Zorro darf sich einen Gehilfen aussuchen (ein Kind aus dem Lager), welcher ihm bei seinen Aufgaben hilft. Dazu muss er dem auserwählten Kind einfach seine Karte zeigen und ihm sagen, dass er es zum Gehilfen erwählt.
- Das Volk muss die ganze Woche wachsam sein und sobald ein Kind irgendwo eine erledigte Zorro-Aufgabe sieht, dies dem Volk mitteilen. Vielleicht hat ja jemand was verdächtiges gesehen?
- Das Volk kann jeweils zu gegebener Zeit seinen Verdacht zu Zorro/Gehilfe beim Spielleiter notieren lassen oder auf der Verdachtsliste eintragen. Seinen Verdacht muss er aber begründen können. Jeder Bürger hat nur 2 Versuche den Zorro zu entlarven. Bei jedem Fehlverdacht gibt es eine kleine Strafe (einem Leiter was helfen z.B.). Sind beide Versuche fehlgeschlagen, darf dieser Bürger nicht mehr mitmachen.
- Der Bürger, welcher Zorro als erstes richtig gemeldet hat, bekommt am Schluss eine Belohnung
- Für jeden weiteren richtigen Zorro-Tipper, gibt es auch was kleines zur Belohnung

## Zorro-Aufgaben

- Ein „Z“ mit Besteck auf den Tisch schreiben
- Ein „Z“ auf ein WC Papier schreiben (der Finder muss es sofort melden)
  - Einem Leiter einmal das Essen servieren
  - Einen Stuhl mit WC Papier einwickeln
  - Ein Blumensträusschen in den Esssaal stellen

Zorro	Bürger	Bürger	Bürger	Bürger	Bürger
Bürger	Bürger	Bürger	Bürger	Bürger	Bürger
Bürger	Bürger	Bürger	Bürger	Bürger	Bürger
Bürger	Bürger	Bürger	Bürger	Bürger	Bürger

## Zorro-Aufgaben

- Ein „Z“ mit Besteck auf den Tisch schreiben
- Ein „Z“ auf ein WC Papier schreiben (der Finder muss es sofort melden)
- Einem Leiter einmal das Essen servieren
- Einen Stuhl mit WC Papier einwickeln
- Ein Blumensträusschen in den Essaal stellen



## Zorro-Aufgaben

- Ein „Z“ mit Besteck auf den Tisch schreiben
- Ein „Z“ auf ein WC Papier schreiben (der Finder muss es sofort melden)
- Einem Leiter einmal das Essen servieren
- Einen Stuhl mit WC Papier einwickeln
- Ein Blumensträusschen in den Essaal stellen





# Zorro-Verdachts-Liste



Name des Bürgers	Verdacht 1	Verdacht 2	Punkte	Disqualifiziert

### Wertung

- Zorro als erstes richtig erraten: →3 Punkte
- Zorro richtig erraten → 1 Punkt
- Gehilfe richtig erraten → ½ Punkt
- Zorro Falsch geraten → kleine Strafe
- Gehilfe falsch geraten → kleine Strafe