

01.

EIN GESPALTENES LAND

ERNST IST DAS LEBEN	5
HEITER DIE KUNST	7
KINDHEIT IN WESTDEUTSCHLAND	8
FREIZEIT	11
AUF DER MATTSCHIEBE	11
DIGITALE ANFÄNGE	12
DIE DDR UND EIN MÖGLICHER LOOP IM OSTEN	13
DIE DDR IN DEN 80ERN	13
BAD FRANKENHAUSEN - KLEINSTADT AM KYFFHÄUSER	16
EIN MYSTERIUM IN DIE DDR ADAPTIEREN	17

02.

DER TAUNUS-LOOP

WILLKOMMEN IM TAUNUS	19
EIN LOOP IN DEUTSCHLAND	19
DIE REGION	24
ORTSCHAFTEN AUSSERHALB DES LOOPS	26
DIE MYSTERIENLANDSCHAFT	28
SPIELWARENLADEN SCHMITZ SPIEL & SPASS	28
MUSIK-CLUB VOX	29
DER TOTE BRIEFKASTEN VON OBERREIFENBERG	30
DER BOLZPLATZ VON WALDEMS	32
DER VERLASSENE BAUERNHOF NAHE SCHMITTEN	34
DER ZIGARETTENAUTOMAT AM SCHLOSSBORNER WEG	34
DER GEHEIMNISVOLLE WALDWEG	36
KAISERSPIEL	38
DIE KAISER-KI	38
HERR ASSELMANN	40
DIE ABENTEUER IN KÜRZE	41

03.

NEUE DEUTSCHE WELLE

DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYSTERIUM	43
VORSTELLUNG DER KINDER	45
EINFÜHRUNG DES MYSTERIUMS	45
LÖSUNG DES MYSTERIUMS	47
SCHAUPLATZ 1: DER CRASH	48
SCHAUPLATZ 2: HOBBYFUNKER	49
SCHAUPLATZ 3: DIE TANKSTELLE	52
SCHAUPLATZ 4: EIN ROWDY RASTET AUS	53
SCHAUPLATZ 5: SPORT IST MORD	54
SCHAUPLATZ 6: UNDER PRESSURE	55
SHOWDOWN	55
NACH DEM SHOWDOWN	59
NACHSPIEL	59
VERÄNDERUNG	59
NSC	60
HANDOUTS: ZEITUNGSARTIKEL	61

O4.

IM BANN DER BÄRCHIS

DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYSTERIUM	63
VORSTELLUNG DER KINDER	64
EINFÜHRUNG DES MYSTERIUMS	64
LÖSUNG DES MYSTERIUMS	66
SCHAUPLATZ 1: SPIELWARENLADEN	66
SCHAUPLATZ 2: TOR DES LOOPS	69
SCHAUPLATZ 3: INSEKTOMOBIL	71
SCHAUPLATZ 4: SCHREBER- GARTEN DER BIOLEHRERIN	73
SCHAUPLATZ 5: HORNISSFELSEN	74
SHOWDOWN	75
NACH DEM SHOWDOWN	77
NACHSPIEL	77
VERÄNDERUNG	77
NSC UND KREATUREN	77

O5.

DER RISS IM SCHLEIER

DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYSTERIUM	81
VORSTELLUNG DER KINDER	84
EINFÜHRUNG DES MYSTERIUMS	85
LÖSUNG DES MYSTERIUMS	87
SCHAUPLATZ 1: PHASENVERSCHOBENES TRÜMMERSTÜCK	87
SCHAUPLATZ 2: ZENIT SYSTEME	88
SCHAUPLATZ 3: SCHRENKS UNTERSCHLUPF	89
SCHAUPLATZ 4: DAS VERSCHWUNDENE HAUS	91
SCHAUPLATZ 5: DER SCHUTZKORDON	92
SCHAUPLATZ 6: DIE BERGWERKSANLAGE	93
SHOWDOWN	94
NACH DEM SHOWDOWN	95
NACHSPIEL	96
VERÄNDERUNG	96
NSC UND KREATUREN	96

O6.

WENN DIE SIRENE SCHWEIGT

DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYSTERIUM	99
VORSTELLUNG DER KINDER	100
EINFÜHRUNG DES MYSTERIUMS	102
LÖSUNG DES MYSTERIUMS	102
SCHAUPLATZ 1: DAHEIM	103
SCHAUPLATZ 2: RECHERCHE	104
SCHAUPLATZ 3: AUF ZUM KAISER!	105
SCHAUPLATZ 4: DIE STRASSENSPERRE	106
SCHAUPLATZ 5: DURCH DEN WALD	106
SCHAUPLATZ 6: DER WISSENSCHAFTLER	107
SCHAUPLATZ 7: DAS KÖNGISKRON-GEBÄUDE	108
SHOWDOWN	109
NACH DEM SHOWDOWN	111
NACHSPIEL	111
VERÄNDERUNG	112
NSC UND KREATUREN	112