CREW-HANDBUCH

DIE VERLORENE TRUHE VON RIXDORF

ANNO 1737 · BÖHMISCHES DORF · BERLIN-NEUKÖLLN

Für die ganze Crew. Die Kapitel 4 bis 7 sind für die Begleitpersonen, also die Erwachsenen, die mitgehen.



2,5 KM | 120 BIS 180 MIN | KINDER 8 BIS 12 | CREW 2 BIS 6 | DEUTSCH & ENGLISCH | GPS-GEFÜHRT

WEB-APP IM BROWSER · 10 STATIONEN UND EINE BONUS-STATION · IN 5 MINUTEN STARTKLAR

KAPITEL 1 · DIE MISSION

1737. EURE TRUHE IST WEG.

Ihr seid gerade aus Böhmen in Rixdorf angekommen. Auf dem Wagen lag eure Holztruhe mit Werkzeug, Büchern, Liedern und kleinen Erinnerungen. Im Trubel der Ankunft ist sie vom Wagen gefallen und verschwunden. Jetzt heißt es: los. Durch das Böhmische Dorf, von Station zu Station, bis ihr sie wiederhabt.

Ein Bote des Königs heißt euch willkommen und gibt euch einen Lehrlingsbrief mit zehn leeren Siegelfeldern. An jeder Station sammelt ihr ein Siegel für etwas, das ihr zusammen gut könnt. Am Abend feiert das Dorf ein Fest, dann kommt er wieder.

WO UND WIE

Treffpunkt · **Richardplatz**, mit Cafés, WCs und Spielplatz. Von dort führt euch das Navi im Spiel zu Station 1.

Ende · **Alfred-Scholz-Platz**. Von dort sind es wenige Minuten zur U-Bahn Karl-Marx-Straße oder zur S-Bahn Sonnenallee.

Anreise · U7 Karl-Marx-Straße (rund 8 Minuten zu Fuß) · S-Bahn-Ring Sonnenallee (rund 9 Minuten) · Bus 171 und M41. Fahrräder am besten rund um Richardplatz oder Alfred-Scholz-Platz abstellen.

Dauer · 120 bis 180 Minuten mit Einführung und Pausen, davon 15 bis 20 Minuten für Technik und Spiel-Setup

Crew · 2 bis 6 Kinder pro Gerät, ideal 3 bis 5 · eine Begleitperson geht mit oder spielt mit

Gerät · ein Smartphone oder Tablet pro Team, mit Internet, Kamera und Ton



Crew unterwegs in Rixdorf. Das Navi im Spiel führt euch zu jeder Station.

10 Stationen. 10 Rätsel. 1 Ziel. An jeder Station findet ihr einen Buchstaben. Zusammen ergeben sie das Lösungswort, das die Truhe öffnet.

Das Spiel ist kooperativ, es gibt keinen Highscore und keine Stoppuhr. Ihr gewinnt nur zusammen.



DAS IST NAUTI

Nauti begleitet euch durch Raum und Zeit. An jeder Station meldet sich Nauti per Funkspruch, erzählt die Geschichte, stellt die Aufgaben und gibt Tipps, wenn ihr feststeckt.

DER FUNKSPRUCH REICHT

Kinder, die nicht gern oder noch nicht sicher lesen, verstehen über Nautis Funkspruch mit Audio alles allein. Die Chronik und der Tiefen-Scan sind freiwillig, für alle, die mehr wissen wollen.

MEHR WISSEN?

Alle Adressen der Stationen stehen in Kapitel 6.
Route ansehen und die 9 Lehrlinge kennenlernen:

localnauts.com/de/routen/rixdorf

Auch auf Englisch spielbar · Also playable in English: localnauts.com/en/routes/rixdorf

KAPITEL 2 · VOR DEM START

IN 5 MINUTEN STARTKLAR.

Ein kurzer Check am Vortag oder am Morgen, dann läuft der Spieltag von selbst. Sobald ihr den Spielcode eingebt, führt euch das Navi im Spiel direkt zu Station 1.

MEHRERE TEAMS UND SCHULKLASSEN

Wer mit mehreren Teams kommt, braucht keine gestaffelten Startzeiten. Alle Teams starten gemeinsam am Treffpunkt. Jedes Team braucht unterwegs unterschiedlich lange, dadurch entstehen von selbst Abstände, und die Teams verteilen sich auf der Route. Am besten lasst ihr sie frei laufen. Bei Schulgruppen entscheidet die Schule, ob Teams allein laufen dürfen, zusammen mit dem Einverständnis der Eltern. Den Termin für Schulklassen und Gruppen stimmen wir im Vorgespräch ab.

TECHNIK-CHECK, 3 MINUTEN

- **Spiel-Link und Spielcode** kommen nach der Buchung per E-Mail. Den Code gebt ihr am Spieltag auf dem Startbildschirm ein.
- **Aktueller Browser:** Chrome oder Samsung Internet aus den letzten zwei Jahren, auf iPhone und iPad Safari ab Version 15.
- **Smartphone findet die Orte am genauesten.** Ein Tablet geht auch und hat den größeren Bildschirm zum gemeinsamen Schauen.
- **Standort an:** iPhone und iPad: Einstellungen → Datenschutz & Sicherheit → Ortungsdienste → Safari-Websites → „Beim Verwenden“. Android: Schloss neben der Adresse → Standort erlauben. Danach die Seite neu laden.
- **Kamera und Mikrofon erlauben:** für die Fotos, zwei Lehrlings-Proben und den Crew-Ruf im Finale.
- **Ton an:** Nauti spricht. Kopfhörer nach Wunsch.
- **Akku voll, Powerbank dabei.** Automatische Sperre auf „Nie“, Helligkeit draußen ganz hoch.
- **Wenig Netz unterwegs?** Im WLAN im Technik-Check einmal „Spiel herunterladen“ tippen und am Spieltag morgens aktualisieren. Safari löscht diese Fassung, wenn die Seite sieben Tage nicht geöffnet wurde.

Schritt für Schritt und Fehlerhilfe: localnauts.com/de/technik-setup · Hilfe: hilfe@localnauts.com

SETUP IN RUHE VOR STATION 1

1. **Crew anlegen**
   Spielcode eingeben, der Crew einen Namen geben.
2. **Lehrlinge wählen**
   Jedes Kind sucht sich einen von 9 Lehrlingen aus Böhmen aus und gibt sich einen Spitznamen.
3. **Auftrag erhalten**
   Mission, Rollen und der Lehrlingsbrief vom Boten des Königs.
4. **Codex bestätigen**
   Sechs Crew-Regeln, gemeinsam lesen und jede antippen.

Sucht euch dafür einen ruhigen Platz. Ihr könnt **jederzeit pausieren**. Der Spielstand bleibt auf dem Gerät, auch wenn der Browser zwischendurch zu ist. Nur: kein Inkognito-Modus und keine Browserdaten löschen.

© 2026 Localnauts by PLURI Edutainment

KAPITEL 2 · VOR DEM START

MIT DEN KINDERN BESPRECHEN.

Zwei Minuten vor dem Start, vier Sätze.

1

„Ihr seid eine Crew.“

Niemand ist der Boss. Bei Entscheidungen stimmt ihr ab.

2

„Ihr gewinnt nur zusammen.“

Die Truhe öffnet sich, wenn ihr alle 10 Buchstaben habt. Tempo ist egal.

3

„Wenn ihr feststeckt, fragt Nauti.“

Nauti gibt Tipps, die Lösungen findet ihr selbst.

4

„Wir bleiben zusammen.“

Die Navigator:in führt, alle folgen. Vor jeder Station sucht ihr euch eine sichere Stelle zum Stehen.

RUCKSACK AUF. LOS.

MUSS DABEI SEIN

- ein Smartphone oder Tablet pro Team, voll geladen, und eine Powerbank
- Wasser, mindestens ein halber Liter pro Kind, und Snacks
- wetterfeste Kleidung in Schichten, Schuhe für 2,5 km, Cap oder Regenschirm, Sonnencreme

SCHÖN ZU HABEN

- Kopfhörer, wenn es laut ist
- Mini-Erste-Hilfe
- Zettel und Stift
- ein Becher oder eine Flasche für Station 7
- ein Beutel für Fundstücke: Kastanien, Steine, Federn



Smartphone · Wasser · Snack · Cap. Mehr braucht es nicht.

WETTER

LEICHTER REGEN

Jacke an, Schirm über das Gerät, weiter geht’s.

STARKER REGEN ODER GEWITTER

Pausieren, ins Café, später weiterspielen oder einen anderen Tag nehmen. Der Spielcode gilt weiter. Bitte das Gerät nicht wechseln, der Spielstand liegt darauf.

ÜBER 28 GRAD

Vor 11 Uhr oder am späten Nachmittag starten, Schatten suchen, doppelt so viel Wasser.

© 2026 Localnauts by PLURI Edutainment

SO LÄUFT EINE STATION.

An jeder Station geht es Screen für Screen weiter, immer im gleichen Rhythmus. Nauti führt, ihr macht.

1. **Funkspruch**
   Nauti erzählt die Szene, mit Audio.

2. **Spurenscan**
   Vor Ort genau hinschauen und ein Detail fotografieren, am Denkmal, an der Mauer, am Schild. Es führt zum Rätsel.

3. **Rätsel-Knacker**
   Ihr knackt das Rätsel, ein Buchstabe wird frei.

4. **Logbuch**
   An vier Stationen zuerst eine Lehrlings-Probe. Dann kommen Team-Entscheid und Crew-Foto. Der kurze Logbuch-Eintrag ist freiwillig.

Station geschafft? Ein Siegel kommt auf euren Lehrlingsbrief, dann geht es weiter. Rechnet mit rund 10 Minuten pro Station.

NAUTI FÜHRT PER GPS

Das Spiel zeigt, wie viele Meter es noch sind. Zwischen Häusern ist GPS manchmal ungenau. Deshalb bestätigt ihr vor jeder Station kurz selbst, dass ihr am richtigen Ort steht.

BONUS-STATION · FREIWILLIG

Nach Station 7 bietet Nauti einen Abstecher zum **Karl-Marx-Platz** an, zum Böhmischen Gottesacker und zur Windmühle. Die Bonus-Station ist freiwillig, ohne Buchstaben, mit bis zu 40 Sternenstaub. Wer müde ist, lässt sie aus.

DIE LEHRLINGE

An den Stationen erzählen die Lehrlinge von ihrem Handwerk. Hat ein Kind in der Crew den Lehrling dieser Station gewählt, sagt Nauti das an: „Das ist die Station von Jarka! Wer von euch ist Jarka?“ Dann liest das Kind seinen ersten Satz selbst vor, und Jarka erzählt mit ihrer Stimme weiter. Wer nicht vorlesen mag, hört einfach zu.

LEHRLINGS-PROBEN UND TEAM-ENTSCHEIDE

An den Stationen 2, 4, 5 und 7 zeigt die Crew mit Stimme und Händen, was sie zusammen kann: Tschechisch verstehen, Heu heben, summen, pumpen. Zwei Proben nutzen das Mikrofon, für beide gibt es auch einen Weg ohne. Niemand fällt durch.

Sechsmal entscheidet die Crew gemeinsam, mal per Abstimmung, mal mit einer Reihenfolge. Es gibt kein Richtig oder Falsch.

© 2026 Localnauts by PLURI Edutainment

KAPITEL 3 · SO LÄUFT EINE STATION

ALLE SIND NAUT:INNEN.

Die Rollen wechseln an jeder Station, so ist jedes Kind mal dran.

NAVIGATOR:IN

Führt die Crew per GPS zur nächsten Station und hält das Gerät unterwegs.

WECHSELT JEDE STATION

CHRONIST:IN

Liest vor, leitet die Abstimmung und macht die Fotos.

WECHSELT JEDE STATION

NAUT:INNEN

Das sind alle: rätseln, entdecken, entscheiden.

ALLE MACHEN MIT

Zu zweit? Dann ist eine Person Navigator:in, die andere Chronist:in, und ihr löst alles gemeinsam.

STERNENSTAUB UND RÄNGE

Punkte gibt es nur für freiwillige Vertiefung: **Chronik +10** · **Tiefen-Scan +10** · **Logbuch-Eintrag +5** · **Bonus-Station bis +40**. Die Pflichtaufgaben bringen ein Siegel und keine Punkte, so entsteht kein Wettrennen. Der Rang sperrt nichts, er steht am Ende auf dem Diplom.

JUNIOR · 0 BIS 60 → CREW · 61 BIS 125 → PILOTS · 126 BIS 169 → LEGENDS · AB 170

WAS DIE KINDER GLEICH RUFEN WERDEN

BEGRIFF	WAS ES IST
Funkspruch	Nautis Nachricht mit Audio zu Beginn jeder Station
Spurenscan	Vor Ort beobachten und fotografieren
Rätsel-Knacker	Das Rätsel der Station, die Lösung gibt einen Buchstaben
Team-Entscheid	Die Crew stimmt ab oder legt eine Reihenfolge fest
Lehrlings-Probe	Eine kurze Aufgabe mit Stimme oder Händen, sie bringt ein Siegel
Logbuch	Kurzer Eintrag und Crew-Foto
Zeittor	Der Übergang zwischen heute und 1737
Chronik, Tiefen-Scan	Freiwillige Vertiefung, bringt Sternenstaub

Falls ihr das Lösungswort unterwegs erkennt: Bitte nicht verraten. Die Kinder freuen sich, wenn es Buchstabe für Buchstabe entsteht.

© 2026 Localnauts by PLURI Edutainment

BEGLEITEN. NAUTI FÜHRT.

Ihr moderiert nicht, das macht Nauti. Eure Mission: Die Crew kommt sicher durch den Kiez, und alle werden gehört. Mitspielen dürft ihr gern, mit eigener Rolle und eigenem Lehrling. Die Aufgaben lösen aber zuerst die Kinder.

01 · SICHERE WEGE

Verkehr, Ampeln, Hauseingänge frei. Beim Straßenverkehr habt ihr immer das letzte Wort. Fotos nur, wenn alle sicher stehen.

02 · HÄNDE IN DEN TASCHEN

Rätsel sind Sache der Crew. Steckt sie fest, fragt zuerst: „Welche zwei Möglichkeiten seht ihr?“ Dann helfen Nautis drei Tipps im Rätsel-Knacker. Der dritte führt fast bis zur Lösung und kostet nichts.

03 · MITFREUEN

Sternenstaub feiern, Crew-Fotos genießen, den Codex mitbesprechen. Ihr seid Publikum und Anker.

NAUTI-TIPP

Kommt ein Kind frustriert zu euch, gebt ihm nicht die Antwort. Fragt zurück: „Was hat Nauti gerade gesagt?“ Das reicht meistens.



HIER GREIFT IHR EIN

Verkehr: immer. Ihr seht früher, dass ein E-Scooter kommt.

Streit: eine Minute Pause, jedes Kind sagt einen Satz, dann abstimmen.

Energie weg: Schlagt selbst eine Pause vor. Kinder merken das oft zu spät.

Ein Wort ist unklar: Begriffe erklären ist in Ordnung, Aufgaben lösen nicht.

IM BÖHMISCHEN DORF

Hier wohnen Menschen. An Häusern und Höfen leise sein, nichts anfassen, Wege freihalten. Die Navigator:in hebt beim Gehen den Kopf. Unterwegs gilt: Bildschirm aus, an der Station an.

© 2026 Localnauts by PLURI Edutainment

WENN ETWAS DAZWISCHENKOMMT.

GPS hakt.
Geht in Sichtweite zum Ort, dann öffnet sich die Station. Ganz ohne GPS beschreibt die Peilung Weg und Ziel, und der Orts-Check fragt, ob ihr richtig steht. Hilft das nicht, die Seite einmal neu laden.

Rätsel klemmt, Ort nicht gefunden, Technik spinnt.
Oben rechts auf jeder Station sitzt der Hilfe-Knopf (?) mit Wegbeschreibung, Tipps und Technik-Hilfe. Alle Adressen stehen in Kapitel 6.

Der Bildschirm flackert.
Das ist die Zeitmatrix nach einer falschen Antwort, sie kostet nichts. Ist es zu aufregend, im Pause-Menü „sanft" wählen.

Ein Kind hat keine Lust mehr.
Snack, Spielplatz, durchatmen. Nach Station 5 passt eine Halbzeitpause. Wenn die Energie ganz weg ist: Bonus-Station und Chronik weglassen und gleich den dritten Tipp nehmen. Über den Hilfe-Knopf lässt sich jede Station überspringen, ab Station 7 auch direkt auf dem Weg-Screen. Den Buchstaben bekommt ihr trotzdem, nur kein Foto und keinen Sternenstaub. So kommt ihr bis zum Finale.

Ein Kind rennt vor.
Ruhig die Regel wiederholen: „Die Navigator:in führt, wir bleiben zusammen." Gebt diesem Kind als Nächstes die Navigator-Rolle.

Akku unter 20 %.
Powerbank dran oder ein Café mit Steckdose am Richardplatz oder in der Richardstraße. Der Spielstand bleibt gespeichert. Bitte nicht das Gerät wechseln.

Regen.
Siehe Kapitel 2.

Kamera blockiert, oder ihr wollt nicht fotografieren.
Im Browser „Kamera erlauben" wählen. Jedes Foto lässt sich auch überspringen, das Spiel läuft normal weiter.

Lesen fällt schwer.
Der Funkspruch erklärt alles per Audio.

„Ich muss mal."
Die Cafés am Richardplatz haben WCs, meist für ein Getränk oder rund 50 Cent, fragt vorher. Öffentliche Toiletten gibt es am Richardplatz und am Alfred-Scholz-Platz. Tipp: vor dem Start alle einmal aufs Klo.

Notfall.
Mission abbrechen, Erste Hilfe, im Zweifel 112. Der Spielstand bleibt gespeichert.

HILFE — hilfe@localnauts.com · Häufige Fragen: localnauts.com/de/faq

© 2026 Localnauts by PLURI Edutainment

ZEHN STATIONEN. EINE RUNDE.

Das Navi im Spiel führt euch von Station zu Station. Die Liste ist für euch: zum Planen von Anreise und Rückweg, wenn das GPS hakt, wenn ihr euch kurz trennt oder wenn ihr die Runde vorher einmal ablaufen wollt.

Los geht es am Richardplatz, das Finale ist am Alfred-Scholz-Platz. Von dort sind es wenige Minuten zur U7 Karl-Marx-Straße und zur S-Bahn Sonnenallee.

NR.	STATION	ADRESSE	WORAN IHR SIE ERKENNT
START	**Treffpunkt**	Richardplatz, 12055 Berlin	Platz mit Cafés, WCs und Spielplatz
1	**König-Denkmal**	Kirchgasse, am Böhmischen Denkmal	Hohes Denkmal: eine Bronzefigur auf einem großen Stein
2	**Alte Schule**	Kirchgasse 5	Helles Haus ganz in der Nähe. Stellt euch vor die Hausfront.
3	**Streuobstwiese**	Richardplatz 3K (Karma Kultur Gemeinschaftsgarten)	Versteckter Garten voller Obstbäume. Der schmale Pfad geht in der Kirchgasse links neben einem Tor ab.
4	**Scheune**	Richardplatz, Böhmisches Dorf (Scheunen-Hof)	Alter Hof mit großen Holztoren
5	**Bethlehemskirche**	Richardplatz 22	Kleiner Kirchturm am Platz
6	**Schmiede**	Richardplatz 28	Schild mit Schwert
7	**Wasserpumpe**	Richardplatz 16	Grüne Pumpe auf dem Platz. Becher oder Flasche bereithalten.
+	**Gottesacker und Windmühle, freiwillig**	Karl-Marx-Platz 10	Tor zum Böhmischen Gottesacker
8	**Comenius**	Richardstraße 35 (Eingang Comenius-Garten)	Tor mit der Garten-Karte, hinein müsst ihr nicht. Für Foto 2 geht ihr über die Straße: etwas rechts, neben dem Straßenschild, steht der Comenius-Stein. Achtet auf die Autos.
9	**Brüdergemeine**	Kirchgasse 14	Gläserner Schaukasten am Wegesrand
10	**MeinStein · Finale**	Alfred-Scholz-Platz, 12043 Berlin	Steinmosaik am großen Platz. Hier ist auch das Finale.

AM SPIELTAG

Am Spieltag morgens im WLAN einmal „Offline-Fassung aktualisieren“ im Technik-Check tippen.

© 2026 Localnauts by PLURI Edutainment

KAPITEL 7 · DAS FINALE

DAS FINALE MAGISCH MACHEN.

Nach Station 10 am Alfred-Scholz-Platz führt Nauti die Crew durch drei Screens: **Siegel · Truhe · Fotos**. Auf jedem Screen machen die Kinder etwas gemeinsam, und daraus entsteht ein Andenken. Plant 20 bis 30 Minuten ein.

1 SIEGEL

Stellt euch im Kreis auf oder setzt euch zusammen auf eine Bank. Alle legen gleichzeitig einen Finger aufs Gerät: das zehnte Siegel, Mitgestalten. Klappt das nicht, haltet zusammen einen Knopf. Dann gratuliert der Bote des Königs.

→ Der besiegelte Lehrlingsbrief

2 TRUHE

Die zehn Buchstaben der Reihe nach antippen, von Station 1 bis 10, dann steht das Lösungswort da. Alle halten den Finger auf die Truhe, sie geht auf: zehn Funde. Der Sternenstaub zeichnet euren Weg als Sternbild, dann kommt der Crew-Titel. Crews, die jeden Tiefen-Scan geschafft haben, finden in der Truhe ein geheimes Extra. Zum Schluss ruft die Crew ihren Crew-Ruf, so laut sie kann.

→ Das Orbit-Diplom

3 FOTOS

Die Diashow zeigt eure Crew-Fotos. Dann gestalten die Kinder ihre Collage selbst: Rahmen wählen, Fotos hineinziehen, Filter und Sticker dazu. Zum Schluss verabschiedet sich Nauti.

→ Die Crew-Collage

EURE ANDENKEN UND WIE IHR SIE SICHERT

Jede Crew bekommt vier Andenken: den besiegelten Lehrlingsbrief, das Orbit-Diplom mit Rang, die selbst gestaltete Crew-Collage und das Crew-Logbuch als PDF mit allen Team-Entscheiden. Dazu kommen alle Crew-Fotos einzeln.

- **Alles auf einmal:** Unten auf dem Foto-Screen „Für die Erwachsenen" aufklappen → „Alles auf einmal sichern" → „Sichern / teilen" oder „Herunterladen". Alles bleibt auf eurem Gerät, nichts wird hochgeladen.
- **Erst sichern, dann „Mission beenden".** Danach sind die Fotos vom Gerät gelöscht.
- **Zum Ausdrucken:** Collage, Diplom und Lehrlingsbrief passen auf ein Foto im Format 20 × 30, zum Beispiel bei Rossmann (Karl-Marx-Str. 114 bis 116) oder dm (Karl-Marx-Str. 92 bis 98). Das Logbuch druckt ihr auf A4.
- Wer mag, legt zu Hause alles in eine Schachtel, mit einem Fundstück vom Weg: eure Truhe von heute.

AUF DEM HEIMWEG

Fragen, die mehr bringen als „Wie war's?"

- „Welche Station fandet ihr am spannendsten, und warum?"
- „Die Familien von 1737 konnten nur mitnehmen, was auf einen Karren passte. Was hättet ihr eingepackt?"
- „Welcher Lehrling hat euch am besten gefallen?"
- Reihum: „Heute war ich stolz auf unsere Crew, weil …"

Feiert ihr einen Kindergeburtstag? Zeitplan und Tipps stehen auf **localnauts.com/de/kindergeburtstag**. Für Schulklassen gibt es zusätzlich Mission Control, das Begleitheft für Lehrkräfte.

VIEL FREUDE DA DRAUSSEN.
NAUTI ÜBERNIMMT AB HIER.

Christine Möllers & Nauti



PLURI Edutainment

Localnauts ist ein Projekt von PLURI Edutainment.
hello@pluri.world · localnauts.com · Impressum: localnauts.com/de/impressum

© 2026 Localnauts by PLURI Edutainment · Alle Rechte vorbehalten