

Die verhängnisvolle Neugier – Einstiegsgeschichte

Hinweis für die Lehrkraft: Die Hintergrundgeschichte den Lernenden zu Stundenbeginn vorlesen.

An einem schönen, aber sehr heißen Tag im Hochsommer erkunden Timon und Mitja mit ein paar Freunden die Innenstadt von Hamburg. Der Schweiß rinnt ihnen von der Stirn. Allen ist furchtbar heiß und sie sind schon richtig k. o. vom Umherlaufen in der Hitze. Wie großartig wäre jetzt eine Abkühlung! Da kommen sie an einer Kirche vorbei. Timon erinnert sich an Besuche in der Kirche als er noch klein war. Dort ist es immer schön kühl. Also beschließen die Jungen in die Kirche zu gehen und sich dort kurz auszuruhen.

In der Kirche bestaunen sie die hohen Steinpfeiler und die kunstvollen Glasfenster. Mitja entdeckt in einer dunklen Nische am Ende des Kirchenschiffs ein flackerndes Leuchten. Neugierig betreten die Jungen einen spärlich erhellen Gang und laufen durch eine offenstehende Gittertür. Timon geht am Schluss. Als er aus Versehen auf einen lockeren Pflasterstein tritt, fällt plötzlich die Tür mit einem metallischen Scheppern hinter ihnen ins Schloss. Alle Versuche sie wieder zu öffnen scheitern. Also schauen sich die Jungen erst einmal genauer um.

Vor ihnen geht es nicht weiter. Sie sind in einem Raum gelandet. Die Wände sind mit Spinnenweben bedeckt und in einer Ecke entdecken sie eine alte Holztruhe. Auf ihr klebt ein Zettel ...

Spezifische Hinweise zum Escape-Room „Die verhängnisvolle Neugier“

Rätsel 1 besitzt keinen eigenen Zahlencode. Dieses wird an einem beliebigen Ort im Klassenraum platziert oder direkt an die Gruppen verteilt.

Zahlencode für Umschlag/Zahlenschloss **Rätsel 2:** 4958

Am Ende von Rätsel 2 scannen die Lernenden einen QR-Code, der ihnen einen Hinweis auf das nächste Rätsel gibt. Der Hinweis lautet **ALBERT EINSTEIN**. Das heißt: Bitte ein Bild von Albert Einstein im Klassenraum aufhängen oder auslegen und dort einen beliebigen Zahlencode für **Rätsel 3** oder das Rätsel selbst verstecken. Ein passendes Bild von Albert Einstein finden Sie im digitalen Zusatzmaterial.

Zahlencode für Umschlag/Zahlenschloss **Rätsel 4:** 9823

Zahlencode für Umschlag/Zahlenschloss **Rätsel 5:** 5310

Zahlencode für Umschlag/Zahlenschloss **Rätsel 6:** 1152

Zahlencode für Umschlag/Zahlenschloss **Spielende:** 5826

Die verhängnisvolle Neugier – Rätsel

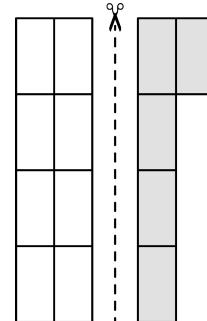
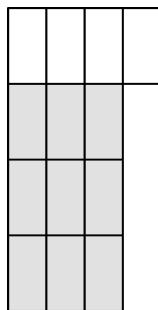
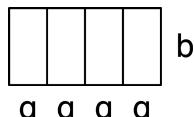
Terme aufstellen



Ihr habt das erste Rätsel gefunden. Löst das Rätsel, um an das nächste Rätsel zu kommen. Erst wenn ihr alle sechs Rätsel erfolgreich gelöst habt, könnt ihr den Raum wieder verlassen.



Übersetzt die Abbildungen in die Sprache der Algebra.



Start

→

addiere

→

subtrahiere

→

es bleiben



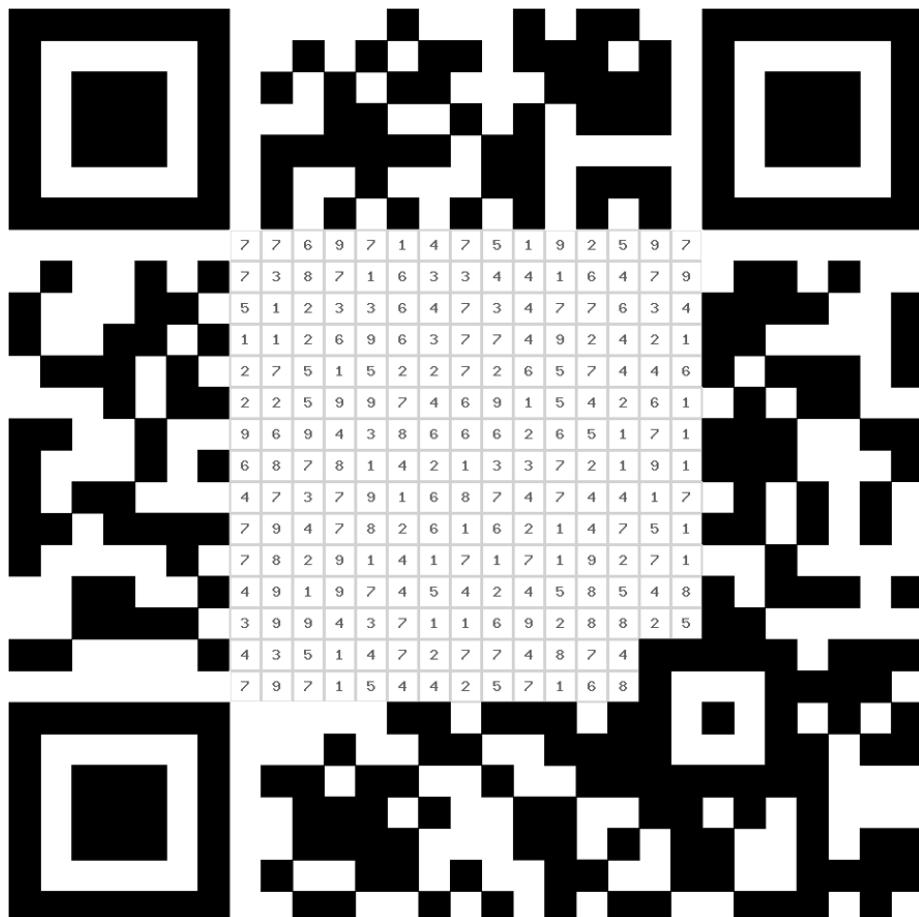
Die Ziffern in deinem Term ergeben den Code, der dich zum nächsten Rätsel führt.

Die verhängnisvolle Neugier – Rätsel

Terme aufstellen und vereinfachen



Scannt den ausgemalten QR-Code mit einem Handy oder Tablet. Der Hinweis verrät euch, wo das nächste Rätsel zu finden ist.



Die verhängnisvolle Neugier – Rätsel



Fast geschafft, hier kommt Rätsel Nummer 5.



Löst die Rätsel, indem ihr eine geeignete Gleichung aufstellt und diese Gleichung löst.

a)

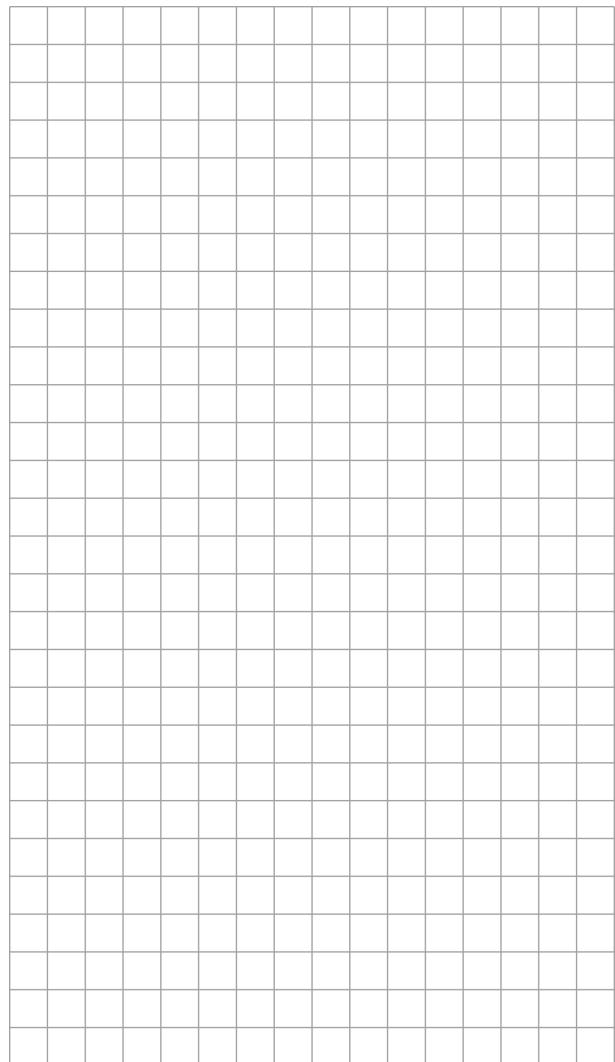
Ein Rechteck hat einen Umfang von 48 cm. Die eine Seite ist 4 cm kürzer als die andere. Wie lang sind die Seiten?

b)

Wenn man eine Zahl mit 7 multipliziert und dann 10 addiert, erhält man Dasselbe, als wenn man die Zahl mit 9 multipliziert. Wie heißt die Zahl?

c)

Finn denkt sich eine Zahl,
addiert erst 2 und dividiert dann
durch 3. Er erhält – 6.



Die erste Ziffer aller vier Ergebnisse ergeben zusammen den Zahlencode, der euch zum letzten Rätsel führt.

