



HINWEISE UND GESCHICHTE

Benötigte Materialien:

- ▶ Stoppuhr
- ▶ Geschichte zum Vorlesen
- ▶ Rätselmaterialien in der Anzahl der Gruppen
- ▶ Umschläge

Vorbereitung:

- ▶ Rätsel in der Anzahl der Teams kopieren und an den Trennlinien auseinanderschneiden
- ▶ in der Klasse die Informationen für die Spielteams aufhängen und zu Beginn noch einmal darauf hinweisen

- ▶ nach Wunsch als Belohnung einen Gutschein vorbereiten oder eine weiterführende Aufgabe aus der Unterrichtseinheit vergeben

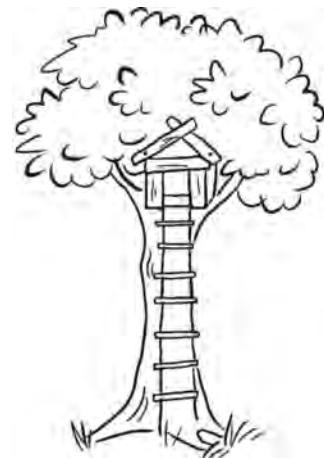
Durchführung:

- ▶ Gruppen mithilfe der Karten einteilen
- ▶ Geschichte vorlesen
- ▶ jedem Team die Rätselmaterialien in einem Umschlag überreichen
- ▶ die Zeit starten



GESCHICHTE ZUM VORLESEN

Mit eurer Klasse macht ihr heute einen spannenden Ausflug: Es geht zu einer Ausstellung rund um das Thema „Wald“. In den letzten Wochen habt ihr viel zu Wäldern gelernt und freut euch nun auf die Zeit im „Haus des Waldes“. Ihr werdet nicht enttäuscht, es gibt viel zu entdecken! Ihr könnt auf Schatzsuche mit der Eule Edda gehen, verschiedene Baumrinden und Moose ertasten und Ameisen in ihrem Bau beobachten. Am Ende des Vormittags entdeckt ihr in einem Ausstellungsraum sogar ein Baumhaus hoch oben unter der Decke. Eine Strickleiter hängt herunter. An ihr hängt ein Zettel: „Betreten verboten!“ Eigentlich solltet ihr euch so langsam zum Treffpunkt mit dem Rest der Klasse begeben, eine Gruppe von euch ist jedoch in Abenteuerlaune und klettert die Leiter empor. Oben angekommen, betretet ihr das Baumhaus durch eine Holztür. Was ist das? Hier befinden sich eine Menge Computer, scheinbar wird die Ausstellung von hier oben gesteuert. Mit einem lauten *Rums* fällt plötzlich die Tür hinter euch ins Schloss. Alles Rütteln ist vergeblich – sie bleibt verschlossen. Das Baumhaus hat keine Fenster. Wie sollt ihr hier nur wieder herauskommen? Ihr tretet an einen Computerbildschirm und entdeckt einen Klebezettel, der auf einem Briefumschlag neben der Tastatur liegt: „Ein Verbotsschild sollte nicht ignoriert werden! Da ihr es doch getan habt, müsst ihr euch die Freiheit verdienen. Mit dem Computer kann die Tür geöffnet werden. Vier Ziffern für das Passwort sind schon vorgegeben, die letzte muss enträtselt werden. Das schaffen aber nur echte Waldprofis!“ Ihr nehmt euch den Briefumschlag – nun aber schnell, in 15 Minuten geht der Bus zurück zur Schule.

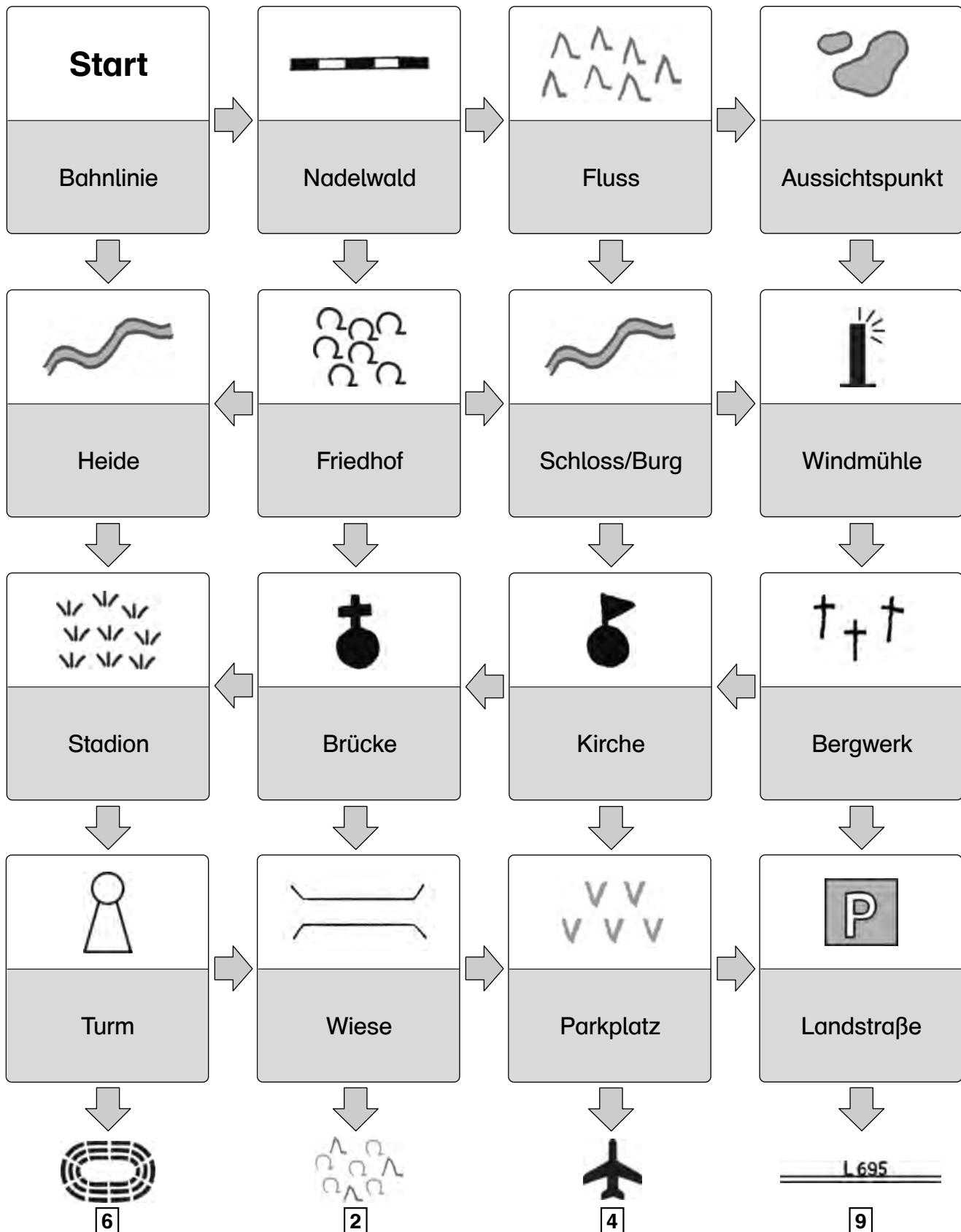


ENDE DER GESCHICHTE

Aufgeregt tippt ihr auf der Tastatur die 5 ein. Juhu – es hat funktioniert! Die Eingabemaske verschwindet und ihr habt Zugriff auf den Computer. Mit einem *Klick* könnt ihr die Tür des Baumhauses öffnen. Nun eilt ihr zum Rest euer Klasse – genug Abenteuer für einen Vormittag!

KARTENLESEN

• • • • •  RÄTSEL • • • • •



RITTER UND BURGEN



Schaut euch das Plakat an.

Welche Bilder und Wörter gehören zusammen?

Verbindet sie.

Die gekreuzten Linien verraten euch die Lösungsziffer für den Türcode.

Die Ziffer für den Türcode:



	4	Zugbrücke	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	Burgherrin	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	9		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Schmied	<input type="radio"/>
1			3		<input type="radio"/>	Wasserburg	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>		Bergfried	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	Höhenburg	<input type="radio"/>
6			5		<input type="radio"/>		7
<input type="radio"/>			8		<input type="radio"/>	Wappen	<input type="radio"/>
				<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	2
				<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	Knecht
				<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	