

INHALT

INHALT	3
VORWORT	4
EINFÜHRUNG	5
SPIELIDEE UND SPIELZIEL	5
EDUBREAKOUTS IN DER SCHULE	5
VORBEREITUNG DER PRINT-AND-PLAY-SPIELE	5
DURCHFÜHRUNG DER PRINT-AND-PLAY-SPIELE	6
SPIELREGELN	7
VORBEREITUNG UND DURCHFÜHRUNG DER DIGITALEN SPIELE	7
DIE FRÜHZEIT	9
MYSTERIUM IM MUSEUM	9
FLUCHT AUS DEM HÖHLENLABYRINTH	17
DAS ALTE ÄGYPTEN	30
GEFAHR IM TAL DER KÖNIGE	30
DER FLUCH DER PYRAMIDE	39
DAS ANTIKE GRIECHENLAND	53
TATORT TEMPEL	53
GEFANGEN IN DER ALTEN BIBLIOTHEK	62
DAS ALTE ROM	74
KEIN ENTKOMMEN IM KOLOSSEUM	74
DER KATAKOMBEN-KRIMI	84
ANHANG	89
BILDNACHWEISE	92