

# BreakoutEdu oder der Escape Room im Klassenzimmer

## Was ist BreakoutEdu?

Live Escape Rooms, Exit-Spiele oder Escape-Stories in Buchform – in den letzten Jahren hat sich das zu einem beliebten Trend entwickelt. Gerade Escape Rooms werden von privaten Gruppen oder auch von Unternehmen gerne als Gruppenerlebnis oder teambildende Maßnahme genutzt. Das Prinzip beinhaltet, dass die Gruppe – eingebettet in eine Rahmengeschichte – in einen speziellen Raum einsperrt wird. Dort müssen Hinweise gefunden und Rätsel gelöst werden, damit eine bestimmte Mission erfüllt und der Raum wieder verlassen werden kann. Problemlösendes Denken und Teamwork stehen im Vordergrund.

Diese Grundidee kann als sogenanntes Breakout in die Schule geholt werden. Da Schüler\*innen aber nicht im Klassenzimmer eingesperrt werden dürfen, wurde die Idee angepasst:

Eine (Schatz)Kiste, die mittels einer Schließe, auch Haspe genannt, mit verschiedenen Schlössern verschlossen ist, soll innerhalb einer bestimmten Zeit von den Kindern geöffnet werden. Auch hier gibt es eine Rahmengeschichte, die erklärt, was in der Schatzkiste eingeschlossen ist und warum man sie unbedingt öffnen will.



Mithilfe verschiedener Hinweise und Rätsel, die zum Teil im Klassenzimmer versteckt sind, können die Kinder Zahlencodes herausfinden, mit denen die Schlösser nach und nach geöffnet werden. Dabei arbeiten die Schüler\*innen optimalerweise in Gruppen von 3–5 Kindern zusammen.

Nicht immer ist auf Anhieb ersichtlich, was mit einem Hinweis gemacht werden muss, um den Zahlencode zu erhalten. Von der Lehrkraft erhalten die Gruppen keine Tipps. Teamwork ist also

gefragt. Die Kinder knobeln, beraten sich, denken um die Ecke und müssen auch aushalten, die Lösung nicht direkt auf dem Silbertablett präsentiert zu bekommen. Nur wenn die Gruppe gut zusammenarbeitet, alle Hinweise findet, die Rätsel sinnvoll bearbeitet und die richtigen Kombinationen herausfindet, stellt sich der Erfolg ein und die Schatzkiste kann geöffnet werden. Je nach Art der zu lösenden Aufgaben können bzw. müssen auch Tablets / PCs zur Bearbeitung eingesetzt werden.

In der Schatzkiste finden die Kinder dann zur Einstiegsgeschichte passendes Material. Optimal ist es, wenn dieses Material Möglichkeiten zur weiteren Beschäftigung bietet, da die Gruppen erfahrungsgemäß nicht alle zeitgleich fertig werden.

Bei dieser Unterrichtsidee steht nicht der Erwerb von fachspezifischem Wissen im Vordergrund. Es geht vielmehr um Kommunikation und Kooperation in der Gruppe, um problemlösendes Denken, Durchhaltevermögen, die Fähigkeit zur Selbstreflexion, logisches Denken und zielorientiertes Handeln. Das Breakout ist trotzdem einem bestimmten Lernplanthema zugeordnet und die Rahmengeschichte ist dazu passend gewählt.

## Benötigtes Material (Grundausrüstung)

- Schatzkisten
- Haspe
- mehrere dreistellige Zahlenschlösser mit verstellbarer Kombination, die sich optisch unterscheiden
- ein vierstelliges Zahlenschloss mit verstellbarer Kombination
- UV-Stifte zum Beschriften von Material durch die Lehrkraft
- UV-Lampen (am Deckel von UV-Stiften ist ein Lämpchen) für die Schüler\*innen
- farbige Briefumschläge
- durchsichtige Dokumentenmappen A4 (z. B. für Puzzlestücke) mit einem farbigem Blatt Papier zur Gruppenidentifikation

Je nach Breakout und ausgewählten Aufgaben können noch zusätzliche Materialien benötigt werden. Optional können auch z. B. kleine Einmachgläser verwendet werden, in die ein Hinweis eingeschlossen wird.



## Reflexionsfragen

*Was war bei den einzelnen Aufgaben zu tun und wie seid ihr auf die Lösung gekommen?*

*Wie habt ihr die Aufgaben im Team verteilt?*

*Welche Aufgaben waren besonders leicht, welche waren besonders schwer und warum?*

*Konntet ihr gut und zielgerichtet zusammenarbeiten?*

*Gab es Probleme? Welche?*

*Was würdest du beim nächsten Mal wieder genauso oder anders machen?*

# Breakout: Willkommen in der 3. Klasse

Schwierigkeit: leicht

Dieses Breakout wurde für einen Einsatz zu Beginn der 3. Klasse konzipiert. Thematisch drehen sich die Aufgaben um die vergangenen Sommerferien und Stoff aus der vergangenen Klasse wird wiederholt. Das Breakout eignet sich deshalb gut als Einstieg nach den Sommerferien, um als Klasse wieder zusammenzufinden, sich auf das neue Schuljahr einzustimmen und spielerisch Unterrichtsinhalte der 2. Klasse wieder ins Gedächtnis zu rufen.

Wer neu eine Klasse übernimmt, kann das Breakout auch gut nutzen, um die Kinder zu beobachten und kennenzulernen.

## Einstiegs Geschichte + Inhalt der Schatzkiste

Die Kinder kommen aus den Sommerferien zurück und auf ihrem Platz steht eine Schatzkiste, die mit vielen Schlössern verschlossen ist. Die Kinder erfahren, dass sie die Schatzkiste nur im Team öffnen können.

In der Schatzkiste befindet sich für jedes Kind eine Karte (*Meine Ferien*), auf die Ferienerlebnisse geschrieben und gemalt werden können. Die Karte könnte im Anschluss auch Grundlage sein, um über die Ferien zu erzählen und sich auszutauschen.

## Buchstabensalat

Typ: analog

Material: Auftragskarte *Buchstabensalat*

Aufgabenbeschreibung:

In einem Suchsel müssen alle Zahlwörter gefunden und anschließend addiert werden. Das Ergebnis ist der Zahlencode (12 + 7 + 10 + 11 + 1 = 41).

Z	V	Y	N	T	S	Y	Ö	U	Ä
W	E	F	W	Z	I	C	Z	D	O
Ö	Ä	Ä	Ö	T	E	E	E	A	E
L	T	Ö	V	P	B	Y	H	T	I
F	F	M	W	B	E	J	N	E	N
Ä	E	W	T	J	N	Z	Ä	P	S
R	O	G	M	N	V	C	Y	K	D
G	I	A	Ö	Y	I	L	G	B	P
H	Ö	H	J	I	W	Y	W	F	Z
Y	B	G	L	G	E	L	F	G	H

Zahlencode: 0-4-1

## Puzzle

Typ: analog

Material: Puzzlestücke und ein UV-Stift in einer Dokumentenmappe oder in einem Umschlag

Aufgabenbeschreibung:

Zur Vorbereitung wird das Bild mit einem UV-Stift mit einem dreistelligen Zahlencode beschriftet, dann auf Pappe und Tonpapier geklebt und in Puzzleteile (nach Bedarf) zerschnitten. Das Puzzle muss von den Kindern zusammengesetzt werden. Mithilfe der UV-Lampe am Deckel des UV-Stifts kann der Zahlencode gelesen werden. Dass der UV-Stift auf diese Weise benutzt werden soll, müssen die Kinder selbst herausfinden.

Zahlencode: je nach eigener Beschriftung

## Hieroglyphen

Typ: analog

Material: Auftragskarte *Hieroglyphen*, Hinweiskarte

Aufgabenbeschreibung:

Die Hieroglyphen müssen mithilfe der Hinweiskarte entziffert werden. Das verschlüsselte Wort lautet *ehundertacht*. Aufgabe und Hinweiskarte können gemeinsam oder getrennt voneinander versteckt oder bereitgestellt werden, sodass die Kinder dann noch die Verbindung zwischen Aufgabe und Hinweis selbst herstellen müssen.

Zahlencode: 1-0-8

## Simons Tagebuch

Typ: analog

Material: Auftragskarte *Simons Tagebuch*

Aufgabenbeschreibung:

Der Tagebucheintrag muss gelesen werden. Einige Buchstaben sind groß und dick geschrieben. Diese Buchstaben ergeben das Zahlwort *siebenhundertdreiundsechzig*.

Zahlencode: 7-6-3

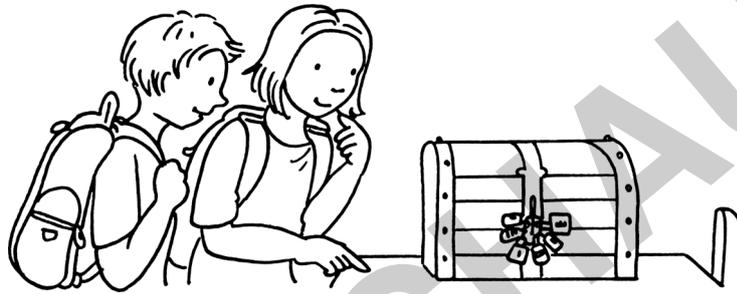


# Einstiegsgeschichte

## Eine Schatzkiste im Klassenzimmer

Nach den Sommerferien kommst du gespannt und auch etwas aufgeregert wieder in die Schule. In den Ferien hast du viel erlebt. Aber jetzt geht die Schule wieder los. Du fragst dich, was die anderen in den Ferien erlebt haben, mit wem du in diesem Schuljahr gut zusammenarbeiten kannst und auch, ob du noch alles kannst, was du im letzten Schuljahr gelernt hat.

Aber was ist das? Dort auf deinem Platz steht eine Schatzkiste, die mit vielen Schlössern verschlossen ist. Alleine wirst du es nicht schaffen, sie zu öffnen. Aber zum Glück sind die anderen aus deiner Klasse auch da und ihr könnt im Team arbeiten. Schafft ihr es, die Schatzkiste zu öffnen?



## Inhalt der Schatzkiste

### Meine Ferien

So haben mir meine Ferien gefallen	Mein schönstes Ferienerlebnis	An diesem Tag war ich besonders lange wach	Hier habe ich Urlaub gemacht
Das habe ich gerne gespielt	Mit diesen Personen habe ich gerne gespielt	Diesen Film habe ich gesehen	Das möchte ich noch erzählen



## Simons Tagebuch

LiebeS Tagebuch,  
heute war ein toller Tag! Ich  
haBE mit andereN Kindern  
vom Campingplatz eine  
riesige Sandburg am Strand  
gebaut. Die Burg hatte viele  
Türme UND sogar einen  
Echten Wassergraben.  
Am STRAND haben wir  
dann Muscheln und StEiNe

gesUcht, um die MauerN  
der Sandburg zu verzieren.  
Danach waren wir noch im  
Meer baden und haben ein  
EiS gEgessen.  
Morgen maCHen wir einen  
Ausflug Zu einem  
Wasserfall. Darauf freue  
ich mich schon unGlaublich!  
Dein Simon



## Rechnen

Rechne. Die Ergebnisse sind dein neuer Hinweis!

$$2 \cdot 5 - 7 = \underline{\quad}$$

$$5 \cdot 9 - 37 = \underline{\quad}$$

$$4 \cdot 5 - 12 = \underline{\quad}$$

# Breakout: Feuer und Feuerwehr

Schwierigkeit: mittelschwer

## Einstiegsgeschichte + Inhalt der Schatzkiste

Zur Einstimmung wird den Kindern die Einladung zum Probetraining der Jugendfeuerwehr gezeigt. Das kann per PowerPoint, über die Dokumentenkamera oder in ausgedruckter Form geschehen. Die Kinder lesen die Einladung. Anschließend befinden sie sich am Ort des Probetrainings und werden von einer Stimme begrüßt. Dies erfolgt entweder über die zweite PowerPoint-Folie oder alleine über eine vorher aufgenommene Tonspur, die den Kindern vorgespielt wird:

„Herzlich willkommen zum Probetraining der Jugendfeuerwehr.  
Ich freue mich, dass so viele Kinder gekommen sind.  
Bei der Feuerwehr muss man nicht nur viel über Feuer und wie man es löschen kann, wissen, es gehört noch einiges mehr dazu. Feuerwehrleute müssen schnell und logisch denken. Außerdem können sie sehr gut im Team zusammenarbeiten. Denn nur gemeinsam ist man stark.  
Bist du bereit? Beweise deine Fähigkeiten!  
Ich wünsche dir viel Spaß und viel Erfolg!“

In der Schatzkiste befindet sich für jedes Kind eine Urkunde. Diese können von den schnelleren Gruppen angemalt werden.

## Notruf!

Typ: analog  
Material: Auftragskarte *Notruf!*

### Aufgabenbeschreibung:

Die Nummer der Feuerwehr muss gekannt werden.

Zahlencode: 1-1-2

## Löschen

Typ: analog  
Material: Auftragskarte *Löschen*

### Aufgabenbeschreibung:

Die Kärtchen, beginnend mit dem Glas, in/unter dem die Kerze am längsten brennt, sollen in die richtige Reihenfolge gebracht werden.

Zahlencode: 9-2-6-1

## Morsealphabet

Typ: analog  
Material: Auftragskarte *Morsealphabet*,  
Hinweiskarte

### Aufgabenbeschreibung:

Eine gedruckte Morsenachricht soll mithilfe des Morsealphabets auf der Hinweiskarte entschlüsselt werden. Aufgabe und Hinweiskarte können gemeinsam oder getrennt voneinander versteckt oder bereitgestellt werden, sodass die Kinder dann noch die Verbindung zwischen Aufgabe und Hinweis selbst herstellen müssen.

Zahlencode: 3-3-3

Typ: digital  
Material: Auftragskarte *Morsealphabet*,  
Tablet mit QR-Code-Reader  
Hinweiskarte

### Aufgabenbeschreibung:

Durch Scannen des QR-Codes hören die Kinder das Wort SIEBEN als Morsecode (<https://www.auer-verlag.de/media/wysiwyg/auer-verlag/Morse.mp4>). Mithilfe der Hinweiskarte muss das Wort erkannt werden.

Zahlencode: 7-7-7

## Finde den Weg durch den Rauch!

Typ: analog  
Material: Auftragskarte *Finde den Weg durch den Rauch!*

### Aufgabenbeschreibung:

Der Weg aus einem verrauchten Haus muss gefunden werden.

Leichte Variante: Im Labyrinth sind Ziffern eingetragen. Die drei auf dem Weg liegenden Ziffern ergeben den Zahlencode.

Schwere Variante: Die Ziffern werden mit UV-Stift in die Blankovorlage des Labyrinths eingetragen.



Zahlencode:

zur Vollversion



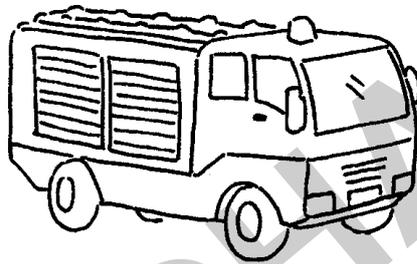
## Einstiegsgeschichte

### Großes Probetraining

Die Jugendfeuerwehr braucht Nachwuchs!

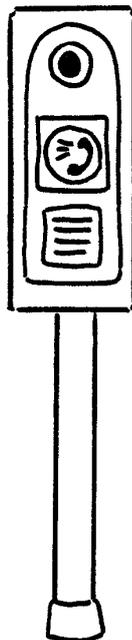
Komm am Wochenende zum Probetraining und stelle dein **Wissen** über Feuer, deinen **Mut**, dein **Geschick** und deine **Teamfähigkeit** unter Beweis!

Bist du bereit dafür?



## Notruf!

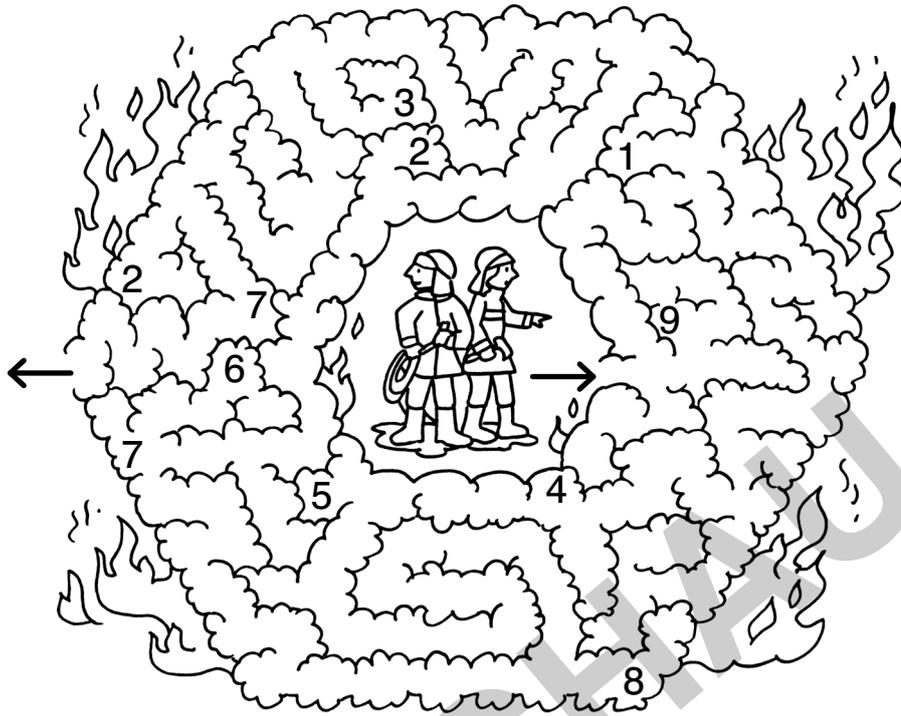
Die Telefonnummer der Feuerwehr sollte jeder kennen!  
Sie ist deshalb auch ein Zahlencode für ein Schloss.





## Finde den Weg durch den Rauch!

Hilf den Feuerwehrleuten, einen Weg durch das verrauchte Gebäude zu finden. Merke dir die Ziffern, die auf deinem Weg liegen!



## Finde den Weg durch den Rauch!

Hilf den Feuerwehrleuten, einen Weg durch das verrauchte Gebäude zu finden. Merke dir die Ziffern, die auf deinem Weg liegen!





# Die Geschichte der Feuerwehr

Vor vielen tausend Jahren entdeckten die Menschen das Feuer. Diese Entdeckung brachte Wärme und Licht. Aber Feuer war schon immer gefährlich und schwer kontrollierbar. Schnell entstand aus einem kleinen Feuer ein großer Brand, der sich unaufhaltsam ausbreitete. Früher brannte es oft, denn es gab viele offene Feuerstellen, die Gebäude waren aus Holz gebaut und in den Scheunen lagerte trockenes Stroh und Heu. Heutzutage kann man bei einem Brand die Feuerwehr alarmieren, die mit professioneller Ausrüstung sehr schnell am Brandort ist.



Früher mussten alle Menschen mit Eimern und einfachen Pumpen beim Löschen helfen. Lange Zeit zogen in der Nacht die Nachwächter durch die Straßen. Eine ihrer Aufgaben war es, die Menschen bei Feuer möglichst früh zu warnen.

## Wahr oder falsch?

	Wahr	Falsch
Vor einigen hundert Jahren entdeckten die Menschen das Feuer.	1	7
Früher brannte es nicht besonders oft.	8	5
Der Nachtwächter warnte auch vor Bränden.	9	2



# Die Geschichte der Feuerwehr

VORVIELENTAUSENDJAHRENTENTDECKTENDIEMENSCHENDASFEUER.DIESEENTDECKUNGBRACHTE WÄRMEUNDLICHT.ABERFEUERWARSCHONIMMER GEFÄHRLICHUNDSCHWERKONTROLLIERBAR. SCHNELLENTSTANDAUSEINEMKLEINENFEUEREIN GROSSERBRAND,DERSICHUNAUFHALTSAMAUSBREITETE.FRÜHERBRANNTESOFTE, DENN ES GAB VIELE OFFENE FEUERSTELLEN, DIE GEBÄUDE WAREN AUS HOLZ GEBAUT UND IN DEN SCHEUNEN LAGERTETROCKENESSTROHUNDHEU. HEUTZUTAGE KANN MAN BEI EINEM BRAND DIE FEUERWEHR ALARMIEREN, DIE MIT PROFESSIONELLER AUSRÜSTUNG SEHR SCHNELL AM BRANDORT IST. FRÜHER MUSSTEN ALLE MENSCHEN MIT EIMERN UND EINFACHEN PUMPEN BEIM LÖSCHEN HELFEN. LANGE ZEIT ZOGEN IN DER NACHT DIE NACHTWÄCHTER DURCH DIE STRASSEN. EINE IHRE AUFGABEN WAR ES, DIE MENSCHEN BEI FEUER MÖGLICHST FRÜH ZU WARNEN.



## Wahr oder falsch?

	Wahr	Falsch
Vor einigen hundert Jahren entdeckten die Menschen das Feuer.	1	7
Früher brannte es nicht besonders oft.	8	5
Der Nachtwächter warnte auch vor Bränden.	9	2

Rätsel	Kurzbeschreibung	Schloss	Zahlencode	Sonstiges /Zubehör
<b>Kreuzwörterrätsel</b>	Das Kreuzwörterrätsel muss gelöst werden. Variante analog: Arbeitsblatt Variante digital: <a href="https://learningapps.org/watch?v=phnohsan520">https://learningapps.org/watch?v=phnohsan520</a>		1-1-1	Arbeitsblatt Kreuzwörterrätsel, QR-Code, Tablet mit QR-Code-Reader
<b>Puzzle</b>	Ein Puzzle, das mit UV-Stift beschriftet wurde, muss gelöst werden.			Puzzle, UV-Stift
<b>Erkennst du die Weihnachtslieder?</b>	Weihnachtslieder sind durch Bilder dargestellt. Variante analog: Arbeitsblatt Variante digital: <a href="https://learningapps.org/watch?v=p4vdjkk00k20">https://learningapps.org/watch?v=p4vdjkk00k20</a>		3-4-1	Arbeitsblatt <i>Erkennst du die Weihnachtslieder?</i> , Hinweiskarte, QR-Code, Tablet mit QR-Code-Reader
<b>Selbst musizieren</b>	Die Noten eines Liedes sind in Buchstabenform angegeben. Die Kinder sollen die Noten nachspielen und heraushören, um welches Lied es sich handelt. Variante analog: Das Nachspielen erfolgt mit einem Glockenspiel/Xylophon. Variante digital: <a href="https://www.apronus.com/music/flashpiano.htm">https://www.apronus.com/music/flashpiano.htm</a>		7-0-2	Auftragskarte <i>Selbst musizieren</i> , Glockenspiel/Xylophon, QR-Code mit QR-Code-Reader
<b>Weihnachtsbräuche in Europa</b>	Vier Fragen müssen beantwortet werden: Variante 1: Arbeitsblatt Variante 2: Fragen verbergen sich hinter QR-Codes.		4-5-4-8	Arbeitsblatt <i>Weihnachtsbräuche in Europa</i> , QR-Codes in Umschlag, Tablet mit QR-Code-Reader
<b>Englische Weihnachtswörter</b>	Bilder müssen den englischen Wörtern zugeordnet werden. Variante analog: Domino Variante digital (geschriebenes Wort): <a href="https://learningapps.org/watch?v=psky0guh220">https://learningapps.org/watch?v=psky0guh220</a> Variante digital (gesprochenes Wort): <a href="https://learningapps.org/watch?v=pmmnbdy220">https://learningapps.org/watch?v=pmmnbdy220</a>		9-9-2	Arbeitsblatt <i>Englische Weihnachtswörter</i> , QR-Code, Tablet mit QR-Code-Reader
<b>Rezept</b>	Alle Zahlen eines Rezepts müssen addiert werden (2 Schwierigkeitsstufen).		5-6-4/ 0-6-4	Auftragskarte <i>Rezept: Haselnuss-Taler</i> , Auftragskarte <i>Rezept: Nougat-Taler</i>
<b>Löse die Aufgabe!</b>	Eine Sachaufgabe muss gelöst werden.		0-6-6	Arbeitsblatt <i>Löse die Aufgabe!</i>



## Puzzle



## Hinweiskarte

*Oh du fröhliche, oh du selige*

*Leise rieselt der Schnee*

*In der Weihnachtsbäckerei*



## Rezept: Haselnuss – Taler

### Zutaten:

115 g	Mehl
100 g	Butter
50 g	Zucker
75 g	gemahlene Haselnüsse
1	Eigelb

### Zubereitung:

- Aus den Zutaten Teig kneten und den Teig ca. 45 Minuten kühl stellen.
- Vom Teig walnussgroße Stücke abreißen und in der Handinnenfläche nochmals kneten und dann zur Kugel formen.
- Auf das mit Backpapier ausgelegte Blech legen und mit einer Gabel leicht eindrücken.
- Im vorgeheizten Backofen bei 160 Grad Heißluft ca. 8–10 min backen.

### Tipp:

Zähle ALLE Zahlen aus dem Rezept zusammen, um den Zahlencode zu erhalten.



## Rezept: Nougat – Taler

### Zutaten:

250 g	Mehl	1 Teelöffel	Backpulver
75 g	Zucker	200 g	Butter
1 Esslöffel	Vanillezucker	1	Ei
150 g	Haselnüsse, gemahlene	200 g	Nougat

### Zubereitung:

- Das Mehl sieben und Mulde eindrücken.
- Den Zucker, den Vanillezucker, die Haselnüsse, das Backpulver, das Ei und die Butter in Flöckchen in die Mulde geben, alles rasch verkneten und den Teig 1 Stunde kühl stellen.
- Teig ausrollen und mit Schnapsglas kleine Taler ausstechen.
- Im Backofen bei 175 Grad ca. 10 Minuten backen.
- Die Nougatmasse schmelzen.
- Die Hälfte der erkalteten Taler auf der Unterseite damit bestreichen und die anderen mit der Unterseite darauf setzen.

### Tipp:

Zähle ALLE Zahlen aus dem Rezept zusammen und ziehe dann von dieser Zahl 1 000 ab. Jetzt hast du den Zahlencode!



## Einstiegsgeschichte

### *Einladung zur Aufnahmeprüfung*

*Du erhältst diesen Brief, weil du in der Vergangenheit bereits bewiesen hast, dass du zu den besten Spionen des Landes gehörst.*



*Wir laden dich hiermit zur Aufnahmeprüfung an unserer Schule ein.*

*Beweise, dass du für die Ausbildung zur Meisterschnüffelnase geeignet bist.*

*Sind deine Sinne geschärft? Du hast 30 Minuten Zeit, um alle Schlösser zu öffnen.*



## Inhalt der Schatzkiste

### *Herzlichen Glückwunsch!*

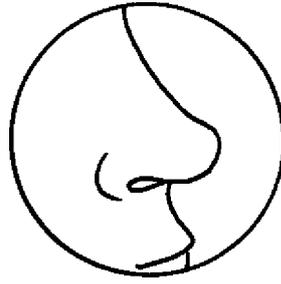
*Deine Sinne sind scharf, du lässt dich nicht unterkriegen, kannst logisch denken und im Team arbeiten!*

*Mit Freude laden wir dich deshalb zur Ausbildung an unsere Schule ein.*

*Du kannst schon jetzt eine Packliste schreiben, was du alles für die Schule brauchst.*



## Hinweiskarte



Dein Hinweis lautet:

Eukalyptus – Orange – Kaugummi



## Schau genau!

**S**

**I E N**

**B E N**

**H U N D**

**E R T E U**

**E N F U N D**

**N E U N Z I G**



## Einstiegsgeschichte

### Der Schatz im Wald

Du bist mit deinen Freunden zum Spielen im Wald unterwegs.

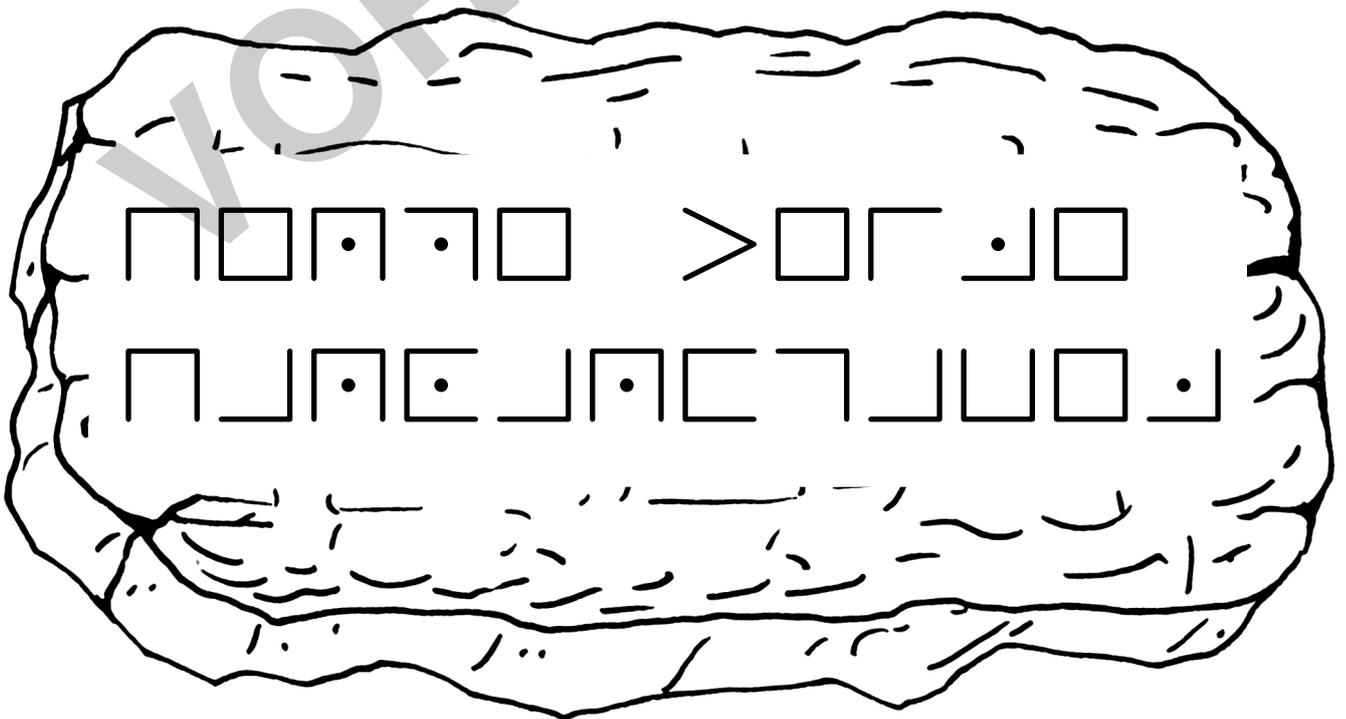
Beim Klettern entdeckt ihr in einem alten, abgestorbenen Baum eine Schatzkiste, die im morschen Holz steckt. Ihr zieht daran und schafft es mit vereinten Kräften, die Schatzkiste aus dem Baum zu befreien, und stellt fest, dass sie mit vielen verschiedenen Schlössern geschützt ist. Was verbirgt sich wohl in ihr?

Es beginnt schon zu dämmern, aber ihr wollt unbedingt heute noch herausfinden, was in der Schatzkiste eingeschlossen ist. Nun müsst ihr gut zusammenarbeiten.

Viel Erfolg!



## Inhalt der Schatzkiste





## Das wächst im Wald

Setze die Silben zu Bäumen oder Pilzen zusammen und ordne sie in die Tabelle ein.

BU – NE – TAN – PILZ – CHE – EI – PI – FICH – STEIN – FLIE – CHE –  
TE – PILZ – BIR – GNON – KIE – FER - GEN – KE – CHAM

Laubbäume	Nadelbäume	Pilze

*Tipp: Die Anzahl der Wörter pro Spalte ergibt den neuen Zahlencode.*



## Das wächst im Wald

Setze die Silben zu Bäumen oder Pilzen zusammen und ordne sie in die Tabelle ein.

BU – NE – TAN – PFIF – PILZ – CHE – EI – PI – LING –  
FICH – STEIN – FLIE – CHE – KAS – NIE  
FER – CHE – TE – PILZ – LÄR – DE – BIR – GNON –  
KIE – FER – GEN – LIN – KE – TA – CHAM

Laubbäume	Nadelbäume	Pilze

*Tipp: Die Anzahl der Wörter pro Spalte ergibt den neuen Zahlencode.*