

Vorwort	4
---------------	---

Die gruselige Villa

Titelseite	5
Geschichte schwer	6
Die verschwundene Katze	6
Unheimliche Geräusche	7
In der Bibliothek	8
Die Zeit drängt	9
Vampir Vierzahn	10
Chaos im Kleiderzimmer	11
In der Küche	12
Im Garten	13
Geschichte leicht	14
Die verschwundene Katze	14
Unheimliche Geräusche	15
In der Bibliothek	16
Die Zeit drängt	17
Vampir Vierzahn	18
Chaos im Kleiderzimmer	19
In der Küche	20
Im Garten	21
Lösungen und Tipps	22

Gefangen auf der Insel

Titelseite	26
Geschichte schwer	27
Gestrandet	27
Rätselhafte Spuren	28
Der Papagei	29
Am Wasserfall	30
In der Hütte	32
Über dem Abgrund	34
Am Ziel	35
Abschied	36
Geschichte leicht	37
Gestrandet	37
Rätselhafte Spuren	38
Der Papagei	39
Am Wasserfall	40
In der Hütte	42
Über dem Abgrund	44
Am Ziel	45

Abschied	46
Lösungen und Tipps	48

In der Burg

Titelseite	51
Geschichte schwer	52
Der grausame Ludewig	52
Die rätselhafte Truhe	53
Siegel und Adler	54
Der Burgplan	55
Der Geheimgang	57
Im königlichen Schlafzimmer	58
Die Botschaft des Ritters	60
Die Flucht des Königs	61
Geschafft!	62
Geschichte leicht	64
Der grausame Ludewig	64
Die rätselhafte Truhe	65
Siegel und Adler	66
Der Burgplan	67
Der Geheimgang	69
Im königlichen Schlafzimmer	70
Die Botschaft des Ritters	72
Die Flucht des Königs	73
Geschafft!	74
Lösungen und Tipps	76

Liebe Lehrkräfte,

Rätsel zu lösen und sich aus einem scheinbar abgeschlossenen Raum zu befreien, ist für Kinder ein spannendes Abenteuer. Dafür müssen sowohl die Texte als auch Aufgaben genau gelesen und verstanden werden, sonst bleibt man für immer gefangen. Deswegen sind „Escape Room“-Geschichten eine ideale Leseförderung für Deutsch-, Förder- und Vertretungsstunden. Sie können allein, zu zweit oder in einer Gruppe bearbeitet werden.

Dabei erhalten die Kinder die Geschichte nicht im Ganzen, sondern Blatt für Blatt. Um jeweils das nächste Textblatt der Geschichte zu erhalten, müssen die Kinder am Ende jeder Seite zunächst ein Rätsel knacken.

Zu jedem Rätsel gibt es weiterführende Tipps und Lösungen. Diese können kopiert, ausgeschnitten und laminiert werden. Wenn ein Kind nicht weiterkommt, bekommt es eine erste Hilfe. Kann es das Rätsel immer noch nicht knacken, gibt es einen weiteren Hinweis bzw. die Lösung.

Um den unterschiedlichen Lernständen der Kinder gerecht zu werden, sind die vorliegenden Texte zweifach differenziert, wobei lediglich die Länge und Schriftgröße der Geschichte variieren. Die Rätsel und entsprechend auch die Lösungen bleiben gleich.

Die längeren Texte sind mit einem Gewicht , die kürzeren Texte mit einer Feder  gekennzeichnet.

Ich wünsche Ihnen und Ihren Schüler*innen viel Freude und Erfolg mit dem vorliegenden Band!

Annette Neubauer

Die gruselige Villa

Name:

Datum:

Die gruselige Villa





Name:

Datum:

In der Bibliothek

Du gehst zur Tür, hinter der du Lady vermutest, und öffnest sie vorsichtig. Weder kommen dir Ratten noch ein wütender Hund, eine giftige Schlange, Vögel oder Vampire entgegen. Leider ist auch Lady nirgends zu sehen. Dabei warst du dir sicher, dass sie hinter dieser Tür nach Hilfe gerufen hat. Wo hat sie sich jetzt wieder versteckt? Du schaust dir die hohen Regale an, die mit Büchern vollgestopft sind. Offensichtlich bist du in einer Bibliothek gelandet. Du gehst vorsichtig weiter. Als du in der Mitte des Raumes bist, hörst du erneut ein lautes Krachen. Wieder fällt die Tür hinter dir zu. Du bist wirklich ein Idiot! Jetzt hast du denselben Fehler zweimal hintereinander gemacht. Warum hast du nicht besser aufgepasst? Dann entdeckst du auf einem kleinen Tisch ein Blatt Papier, auf dem etwas mit schwarzer Tinte geschrieben steht. Immer noch wütend auf dich selbst nimmst du es in die Hand und liest:

WIR WARTEN SCHON LANGE AUF BESUCH. UM
MITTERNACHT BEIßEN WIR ZU. WIR SIND HUNGRIG
UND GIEREN NACH FRISCHEM BROT. DEINE KLEINEN
FREUNDIN HABEN WIR ÜBRIGENS WIEDER IN DEN
GARTEN GESETZT. KATZENBLUT VERTRAGEN WIR SEHR
SCHLECHT. DAVON BEKOMMEN WIR VERSTOPFUNG.

Du wunderst dich: Warum sind die Kleckse miteinander verbunden? Steckt hinter der Nachricht eine geheime Botschaft?



Du weißt nicht weiter?
Dann hole dir einen Tipp!



Name:

Datum:

Die Zeit drängt

Lady ist also gerettet. Das ist die gute Nachricht. Und immerhin: Auch für dich gibt es einen Weg nach draußen. Aber dir bleibt nicht mehr viel Zeit, um den Vampiren zu entkommen. In wenigen Stunden ist Mitternacht. Bei der Vorstellung, von einem Vampir ausgesaugt zu werden, wird dir kotzübel. Was sollst du nur machen? Die Tür hinter dir ist zu, soviel ist sicher. Du wirst nicht wie ein Dummkopf an der Klinke rütteln, in der Hoffnung, dass die Türe wieder aufgeht.

Stattdessen gehst du zum Fenster und schaust es dir genauer an. Doch das Fenster ist nicht nur vergittert, es hat auch keinen Griff. Wäre auch zu einfach gewesen: Fenster auf und ab in den Garten. Blanke Panik packt dich. Du siehst dich verzweifelt um. Plötzlich fällt dir etwas auf.



☹ = _____

♀ = _____

☉ = _____

◇ = _____

♥ = _____



Du weißt nicht weiter?
Dann hole dir einen Tipp!



Name:

Datum:

Unheimliche Geräusche

Die Tür öffnet sich. Du trittst ein und stehst in der Diele. Von hier führen fünf Türen in weitere Räume. Du hörst das Miauen von Lady. Hinter welcher Tür ist sie? Plötzlich hörst du ein Krachen hinter dir. Die Haustür ist ins Schloss gefallen! Du bist eingesperrt. Wieder hörst du Ladys Rufen.

Jetzt erklingt ein Fiepen. Sind das Ratten? Hinter einer Tür bellt ein Hund. Dann erklingt Flügelschlagen wie von einem riesigen Vogel. Jetzt hörst du ein Zischeln von einer Schlange. Wo ist Lady? Wenn du die falsche Tür aufmachst, stürzt sich ein wildes Tier auf dich. Du denkst scharf nach:

Das Bellen kommt aus der größten Tür.

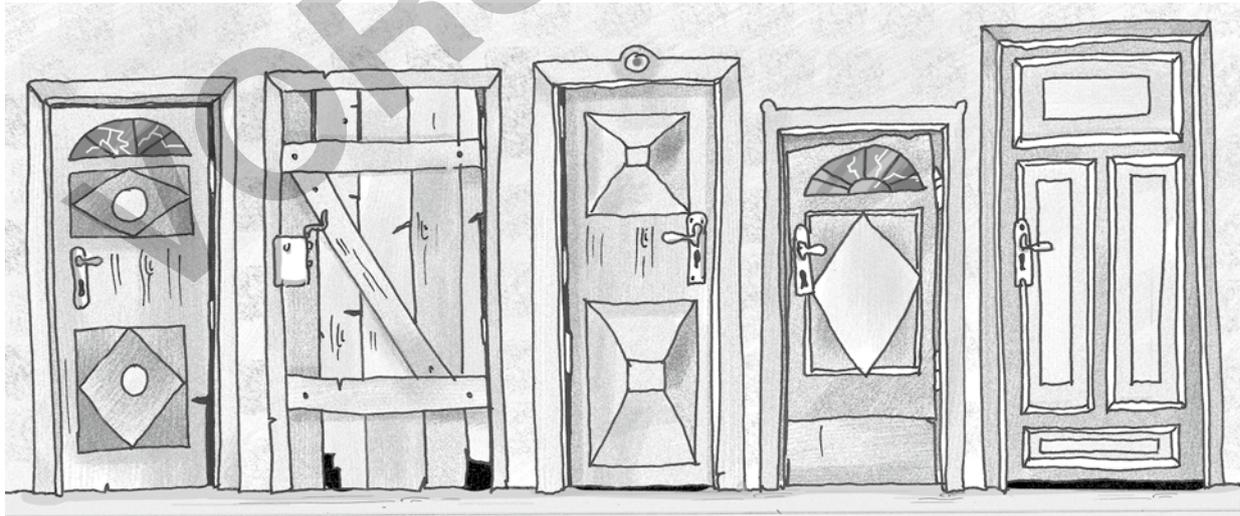
Die Schlange ist in einer der mittleren Türen.

Das Miauen kommt nicht aus einer der beiden äußeren Türen.

Das Wesen mit den Flügeln ist in der mittleren Tür.

Die Ratten müssen hinter der linken Tür sein.

Lady ist nicht neben dem Zimmer, aus dem das Bellen kommt.



Du weißt nicht weiter?
Dann hole dir die Lösung!



Name:

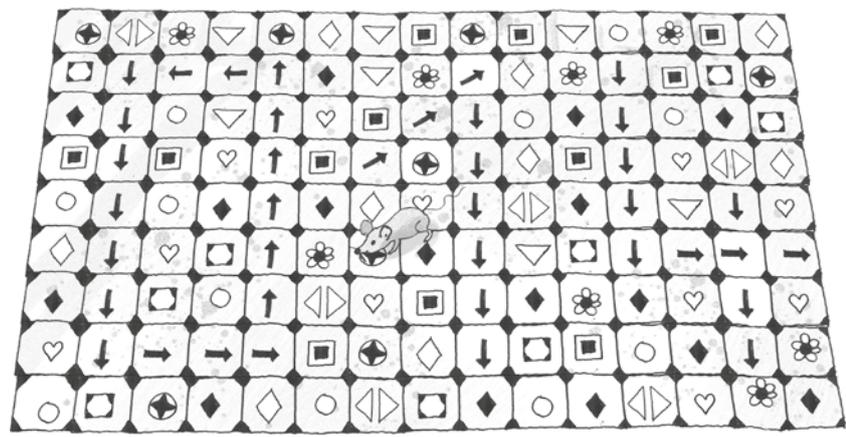
Datum:

In der Küche

Du steckst den Schlüssel ins Schloss und drehst ihn um. Dann öffnest du die Tür der Standuhr. Du bückst dich und schaust zwischen den Pendeln hindurch ins Nebenzimmer. Dann kriechst du durch die Uhr. Kurz darauf stehst du in einer Küche. Du gehst an Töpfen, Pfannen und Messern vorbei zu einer Tür mit einem Glasfenster. Du schaust hinaus und siehst in den Garten. Dann betrachtest du die Tür genauer. Sie hat keinen Griff. Irgendwo hier in der Küche muss es wieder einen geheimen Ausgang geben. Dein Blick fällt auf den Boden. Du entdeckst eine runde Falltür. Du willst sie öffnen, aber sie bewegt sich nicht. Am Rand der Falltür stehen kreisförmig einige Zahlen. Du brauchst wieder den richtigen Code.



Du siehst dich in der Küche um. Plötzlich entdeckst du etwas.



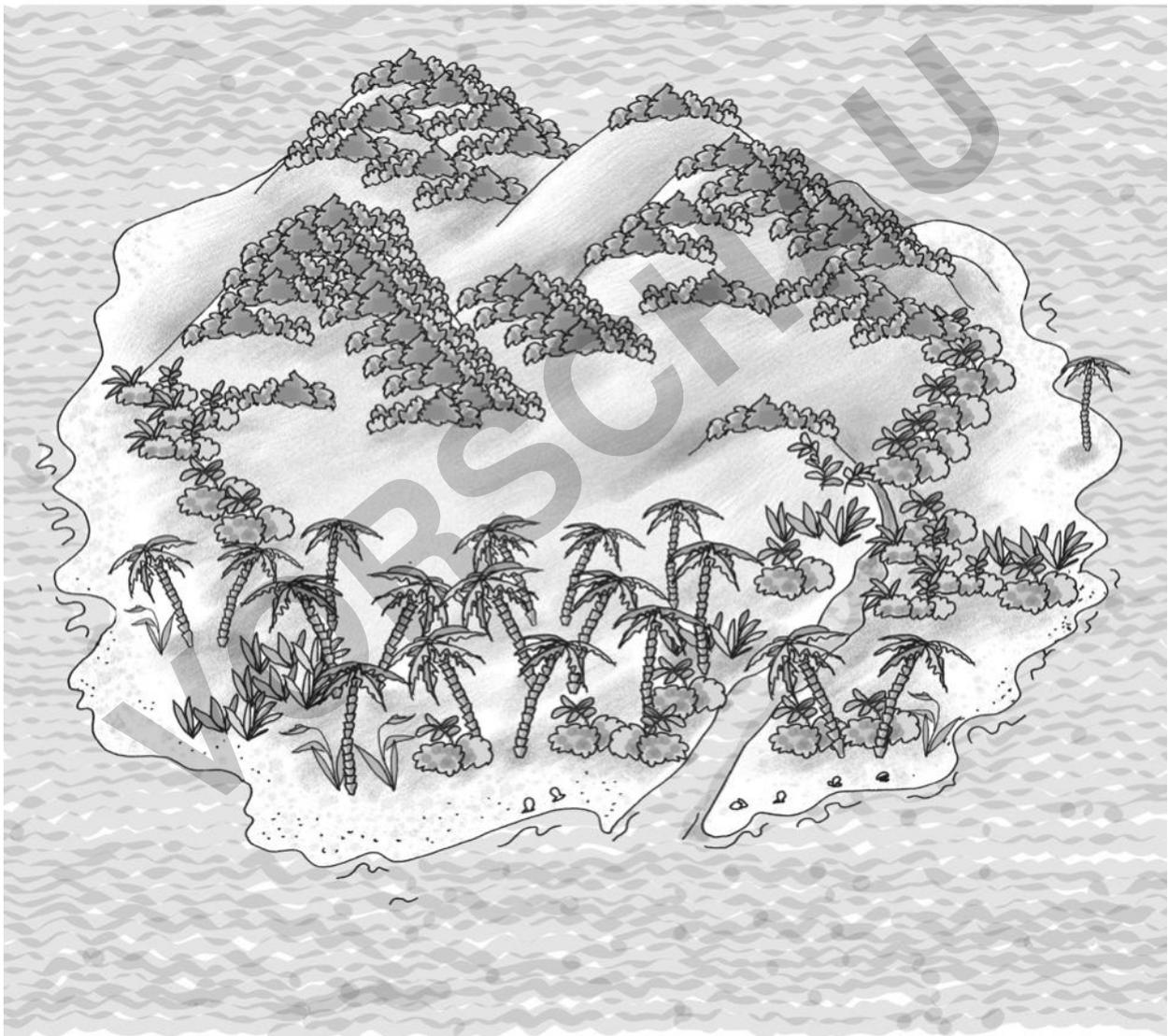
Du weißt nicht weiter?
Dann hole dir einen Tipp!

Gefangen auf der Insel

Name:

Datum:

Gefangen auf der Insel





Name:

Datum:

Rätselhafte Spuren

Das kann ja lustig werden! Immerhin, das erste Rätsel hast du bereits gelöst. Und der Unbekannte hat dir sogar eine Kokosnuss vom Baum geholt. Durstig stürzt du dich auf die Frucht. Du schüttelst sie heftig. Wie kommst du an den Saft? Du bist so durstig, dass du halb wahnsinnig wirst. Warum hat dir dein Helfer die Kokosnuss ohne Werkzeug zum Öffnen hingelegt? Robinson Grausam trägt seinen Namen zu Recht. Dann entdeckst du Spuren im Sand. Sie führen zu einem Waldrand. Mit der Kokosnuss unter dem Arm folgst du ihnen. Du kriechst durch dichtes Gestrüpp. Außer Blättern und Zweigen vor deinem Gesicht kannst du nichts erkennen. Du hast keine Ahnung, wohin dich der Unbekannte führt. Eine Schlange kriecht direkt vor deinen Füßen, zischelt und verschwindet wieder im Dickicht.

Nach einigen Metern, die dir endlos vorkommen, enden die Spuren vor einem Baumriesen. Staunend betrachtest du den mächtigen Stamm und entdeckst fremde Zeichen. Zwischen den Wurzeln liegt eine Holzkiste. Du nimmst sie hoch und willst den Deckel öffnen. Aber die Kiste ist zu. Vorne ist ein Schloss. Dein neuer Freund hat nicht zu viel versprochen. Offenbar warten noch viele Rätsel auf dich.



Du weißt nicht weiter?
Dann hole dir einen Tipp!



Name:

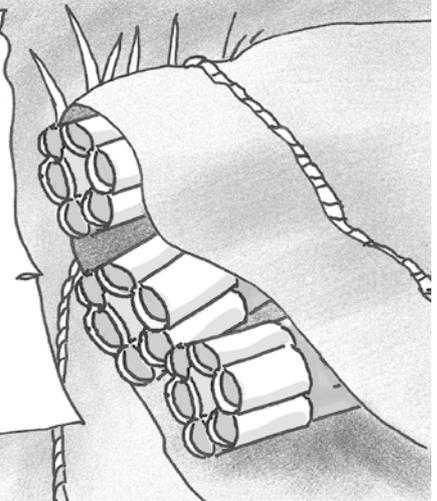
Datum:

Am Ziel

Du atmest tief durch. Dann hältst du dich links und rechts an den Seilen fest und schwankst über die Hängebrücke. Das Äffchen hat sich geschickt an den Seilen entlangehangelt und erwartet dich bereits am anderen Ende. Die Landschaft wird immer karger. Hier wachsen keine Bäume und keine Sträucher mehr. Bald geht es noch steiler bergauf als vorhin. Das Äffchen springt von Stein zu Stein, als ob es dir den leichtesten Weg zeigen wollte. Du bist sicher, dass das flinke Tier alleine viel schneller den Gipfel erreichen würde. Aber es wartet in regelmäßigen Abständen auf dich und kreischt wild, wenn du auf einen lockeren Stein treten willst. Als du mit seiner Hilfe oben angelangt bist, wirst du von dem Ausblick überwältigt. Unter dir liegt im Licht des Sonnenuntergangs die Sandbucht. Am Horizont verliert sich das Meer in der Unendlichkeit. Doch halt! In der Ferne erkennst du ein Schiff. Du winkst und schreist. Dabei weißt du genau, dass das Schiff viel zu weit entfernt ist, um dich zu sehen. Das Äffchen schlägt sich mit der Hand vor die Stirn, als es dich wie wild herumhüpfen sieht. Erschöpft gibst du auf und setzt dich auf einen Stein. Das Äffchen verschwindet und kommt kurz darauf wieder. Dabei schleift es einen Sack über den Boden. Vor dir lässt es ihn fallen und springt weg. Du öffnest den Sack und entdeckst deine Leuchtraketen und einen Zettel.

HXXXe NXXXt, wXXn dXr MXXd ☾ hXXXXr
dXn WXXXXn 🌀 vXXXXXXXXXXt, zXXXe dXe
LXXXXXXXXXXn 🗺️ .DXs SXXXXf 🚢 wXXd
zXr IXXXI ☁️ kXXXXn uXd dXXh aXXXXn.

PS: Mir hat unser kleines Spiel Spaß gemacht.
Bitte verrate niemandem, dass ich auf dieser Insel
lebe. Ich will mit meinen Tieren ungestört bleiben
und in Frieden alt werden.



Du weißt nicht weiter?
Dann hole dir einen Tipp!

Kannst du das Rätsel lösen?
Dann schreibe die Botschaft auf die Linien.

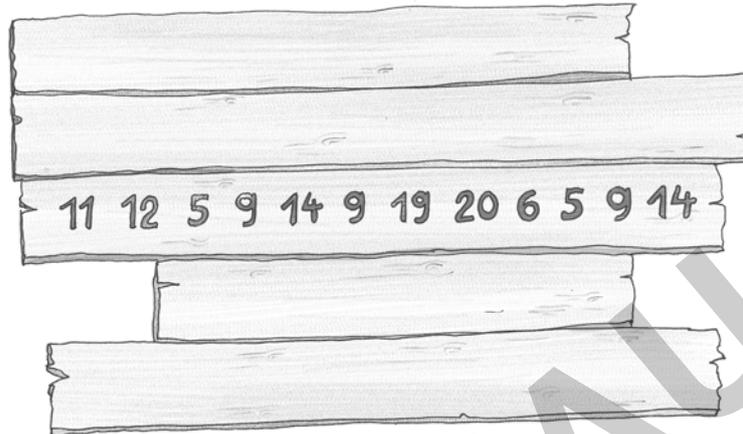
Gefangen auf der Insel



Name:

Datum:

Du siehst nach unten und entdeckst Holzbretter. Plötzlich siehst du noch etwas anderes. Was sollen diese Zahlen bedeuten?



Wieder blätterst du im Heft und findest, was du gesucht hast:

A = 1	F = 6	K = 11	P = 16	U = 21	Z = 26
B = 2	G = 7	L = 12	Q = 17	V = 22	
C = 3	H = 8	M = 13	R = 18	W = 23	
D = 4	I = 9	N = 14	S = 19	X = 24	
E = 5	J = 10	O = 15	T = 20	Y = 25	

Schreibe die Lösung auf.



Du weißt nicht weiter?
Dann hole dir einen Tipp!



Name:

Datum:

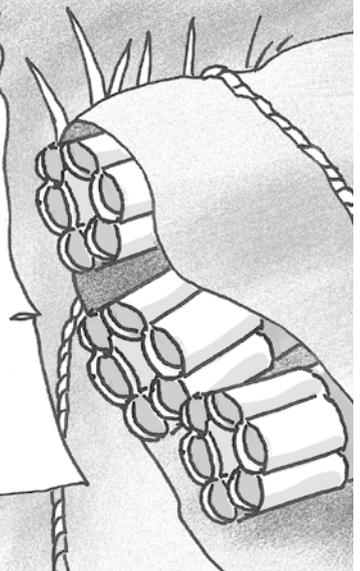
Am Ziel

Du schwankst über die Hängebrücke und gelangst auf die andere Seite. Das Äffchen erwartet dich bereits und hüpf dir wieder voraus. Bald geht es steil bergauf. Das Äffchen springt von Stein zu Stein, als ob es dir den leichtesten Weg zeigen wollte. Es kreischt wild, wenn du auf einen lockeren Stein treten willst. So erreichst du die Bergspitze. Unter dir liegt im Licht des Sonnenuntergangs die Sandbucht. In der Ferne erkennst du ein Schiff. Du winkst und schreist. Dabei weißt du genau, dass es viel zu weit entfernt ist, um dich zu sehen.

Jetzt verschwindet das Äffchen und kommt kurz darauf wieder. Dabei schleift es einen Sack über den Boden. Vor dir lässt es ihn fallen und springt weg. Du öffnest den Sack und entdeckst deine Leuchtraketen und einen Zettel.

HXXXe NXXXt, wXXn dXr MXXd ☾ hXXXXr
dXn WXXXXn 🍌 vXXXXXXXXXXt, zXXe
dXe LXXXXXXXXXXn 🗑️. DXs SXXXXf
🚢 wXXd zXr IXXXI 🐾 kXXXXn uXd dXXh
aXXXXn.

PS: Mir hat unser kleines Spiel Spaß gemacht.
Bitte verrate niemandem, dass ich auf dieser Insel lebe. Ich will mit meinen Tieren ungestört bleiben und in Frieden alt werden.



Kannst du das Rätsel lösen?
Dann schreibe die Botschaft auf die Linien.



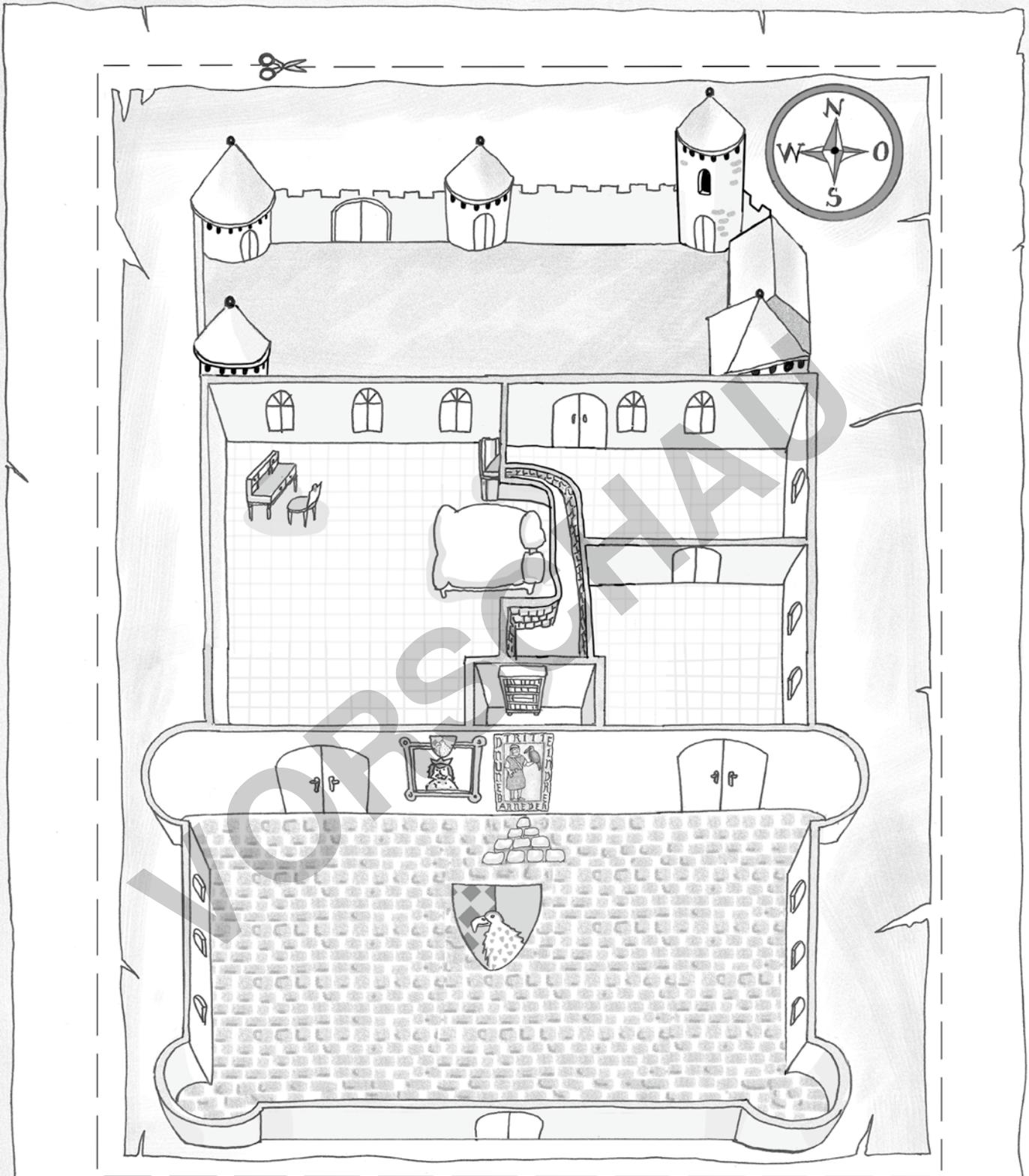
Du weißt nicht weiter?
Dann hole dir einen Tipp!

In der Burg



Name:

Datum:



Du weißt nicht weiter?
Dann hole dir die Lösung!



Name:

Datum:

Der Geheimgang

Du steckst die Karte in deine Jackentasche. Als du die Truhe wieder ins Regal stellen willst, weht dir von vorne ein Windhauch ins Gesicht. Du streckst deine Hand durchs Regal und tastest. Doch da ist keine Wand. Ob sich hinter dem Regal ein Geheimgang verbirgt? Mit deiner ganzen Kraft schiebst du es zur Seite. Es ist verdammt schwer. Langsam bewegt es sich. Als dir der Schweiß bereits am ganzen Körper herunterrinnt, erscheint vor dir ein langer, dunkler Gang. Du leuchtest hinein.

Zögernd gehst du vorwärts. Der Gang ist so eng, dass du mit deinen Schultern die kalten, feuchten Wände berührst. Du streckst die Arme aus und leuchtest mit dem Handy in die Finsternis. Bald macht der Gang eine starke Kurve und wird noch enger und niedriger. Du musst dich bücken. Nach wenigen Metern steckst du dein Handy in die Hosentasche und krabbelst auf allen Vieren in die Dunkelheit, bis du mit dem Kopf an eine Mauer stößt. Der Gang ist zu Ende.

Du ziehst das Handy wieder heraus und leuchtest die Wand vor dir ab. Dein Lichtstrahl fällt auf drei unheimliche Köpfe. Sie starren dich an. Anstelle von Mündern haben sie schwarze Löcher. Sie sind so groß, dass du deine Hand hineinstecken kannst. Du überlegst, was du tun sollst. Zurück kannst du nicht mehr. Die Tür in der Kammer ist zu.

Finde die Reihenfolge und greife hinein.



Du weißt nicht weiter?
Dann hole dir einen Tipp!

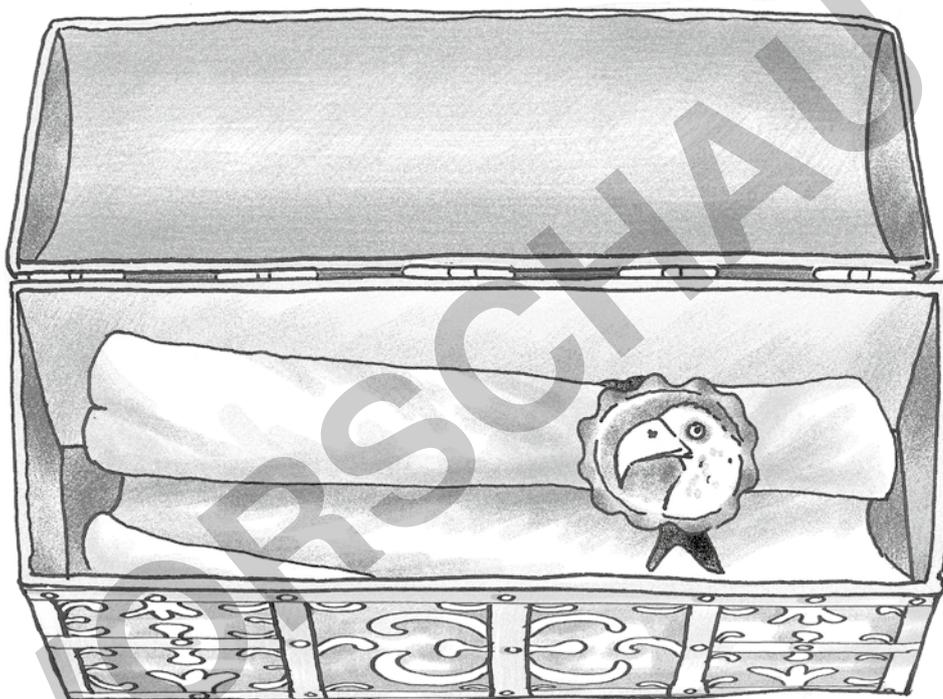


Name:

Datum:

Siegel und Adler

Du drückst auf die Zahlen. Vielleicht findest du einen wertvollen Schatz. Bingo! Der Deckel springt auf! In der Truhe liegt eine alte Papierrolle mit einem Siegel, auf dem ein Adlerkopf abgebildet ist. Wo hast du das Siegel nur schon einmal gesehen? Plötzlich fällt es dir ein.



Woher kennst du das Siegel? _____

Von wem ist die Botschaft? _____



Du weißt nicht weiter?
Dann hole dir einen Tipp!