

**DIE FRÜHZEIT****MYSTERIUM IM MUSEUM**

Art: Print-and-Play

Gesamtdauer: 45 Min.

davon Rätselphase: 30 Min.

Vorbereitung: siehe Seite 2

- Bei Rätsel 1 müssen Sie die Puzzleteile nicht ausschneiden, das können die Lernenden selbst übernehmen.

Durchführung: siehe Seite 7**Hilfen:***Rätsel 1*

1. Habt ihr schon gepuzzelt und den Text sowie den Hinweis genau gelesen?
2. Nicht die Zahlen selbst sind von Bedeutung, sondern wo sie im Text stehen. Verbindet sie doch mal mit einer Linie.

Rätsel 2

1. Von den Buchstaben fehlt ein Stück.
2. Spiegelt das erste Wort nach oben, dann könnt ihr es lesen. (Achtung: Nicht alle Buchstaben müssen gespiegelt werden, aber alle müssen nach oben ergänzt werden.)

Rätsel 3

1. Sieht die Zeichnung im Notizbuch genau so aus wie das Original?
2. Wie viele Fehler findet ihr?

Rätsel 4

1. Findet heraus, welche Wörter in die Lücken passen. Dafür müsst ihr die Beschriftung vom Bild teilweise umformulieren.
2. Beachtet die markierten Buchstaben in den Lückenwörtern. Kann man sie von vorne nach hinten lesen? Nein? Dann vielleicht ...?



Ein Ausflug zu Mammuts und Säbelzähntigern – das klingt doch spannend, oder? Kein Wunder, dass ihr richtig aufgeregt seid, als ihr das Steinzeit-Museum betretet. Es ist ein riesiger, moderner Kasten aus Glas und Beton. Heute hat er nur für euch geöffnet.

Eine Archäologin führt euch durch das Museum. Sie zeigt euch Modelle von Steinzeitmenschen und längst ausgestorbenen Tieren. Ihr dürft die Nachbildungen uralter Waffen ausprobieren und wie ein Urmensch Korn zwischen Steinen mahlen. Viel zu schnell ist die Führung vorbei.

„Das macht Spaß!“, sagen viele von euch. „Es wäre echt cool, noch länger in der Steinzeit zu bleiben!“ Als die Führerin das hört, starrt sie euch lange und durchdringend an. Ein bisschen merkwürdig sieht sie dabei aus.

Was hat sie denn bloß? Ihr werdet unruhig. Plötzlich grinst die Frau. „Das könnt ihr haben!“, sagt sie. „Mal sehen, wie es auch gefällt, wirklich in der Steinzeit gefangen zu sein! Ihr könnt gleich hier übernachten. Es sei denn, ihr findet den Code für die Tür heraus ...“

Die Frau läuft die paar Schritte zu den großen Flügeltüren des Ausstellungssaals und wirft sie hinter sich zu. Ein Mechanismus im Schloss surrt und klickt. Ihr rüttelt an der Tür, aber sie ist fest verschlossen! Die Lampen gehen aus, nur an der

Tür schimmert eine Notbeleuchtung und ihr erkennt ein paar Leuchtfelder an einem Display. Ihr seid gefangen – gefangen im Museum!

Ihr versucht, ruhig zu bleiben, und überlegt. Die schlechte Nachricht: In 30 Minuten fährt euer Bus nach Hause ab – der letzte Bus des Tages! Ihr müsst also in 30 Minuten hier raus. Die gute Nachricht: Die Frau hat gesagt, dass es einen Code für die Tür gibt. Den müsst ihr bei dem leuchtenden Display eintippen. Doch vorher müsst ihr ihn erst mal herausfinden! Ihr fangt sofort an, nach Hinweisen zu suchen.

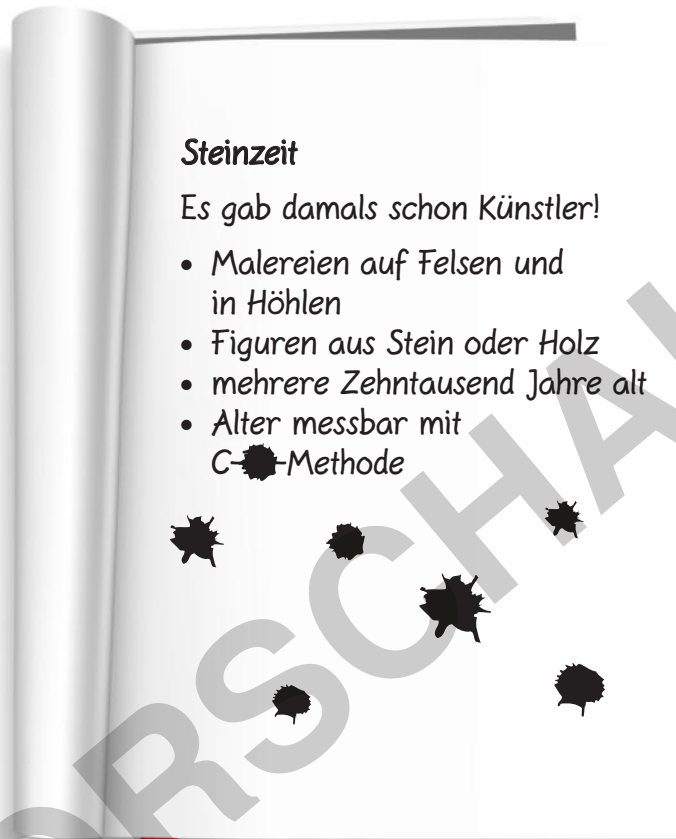
VORANSCHAU





Was für ein Glück, neben der Tür hat eure Führerin ihr Notizbuch liegen gelassen! Leider ist es fast leer, nur ein paar Kritzeleien und Stichworte stehen drin. Und schmutzig ist es auch! Dann ist da noch etwas in **Geheimschrift** geschrieben. Könnt ihr sie **entschlüsseln**?

Rätsel 2



Rätsel 2



DIE LÖSUNGSZAHL IST DIE VIERZEHN

Rätsel 2



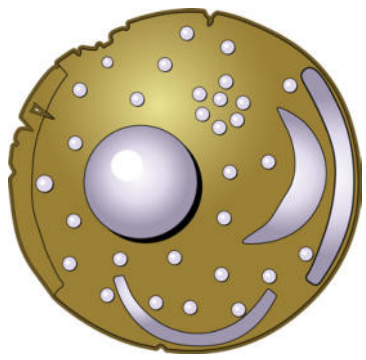
Lösungszahl:

--	--



Im Museum wird auch eine alte Scheibe aus Bronze und Gold ausgestellt. Sie stellt den Himmel dar und ist viele Tausend Jahre alt. Hat eure Führerin diese Scheibe nicht auch in ihr Notizbuch gemalt? Und hat sie da alles richtig gemacht? **Wie viele Fehler** enthält die Kopie?

 Rätsel 3



VORSCHAU

 Rätsel 3



Lösungszahl:



In einer Ecke des Museums – zwischen einem ausgestopften Wolf mit staubigem Fell und einer klapprigen Steinzeitmenschfigur – findet ihr einen Zeitungsartikel. Leider ist er voller Flecken und einige Wörter sind nicht zu lesen. Aber mithilfe des Bildes findet ihr sicher heraus, was in die **Lücken** gehört.

Rätsel 4

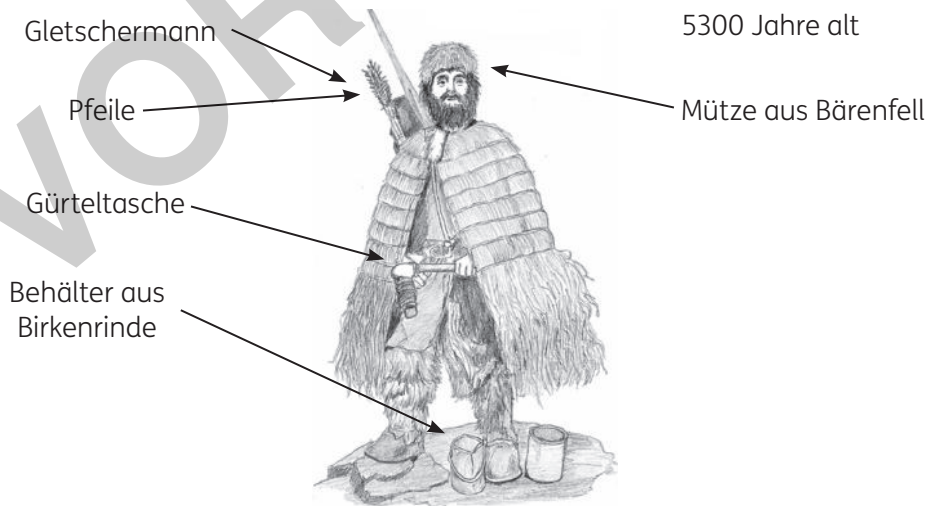


Der Tote aus dem Eis

Ein toter Mann in den Alpen mit einer Wunde in der Schulter: Das klingt nach einem Fall für die Polizei, es ist aber einer für Geschichtsforscher.

Ötzi, wie der genannt wird, ist schon vor etwa gestorben. Für die Forscher ist das ein Glück, denn der Mann und seine Ausrüstung haben sich im Gletschereis sehr gut erhalten. Sie fanden heraus: Ötzi hatte Kleidung aus Fell und Leder, seine Mütze war aus . Er trug Glut zum Feuermachen in einem Behälter aus bei sich. Als Waffen hatte er Bogen und und ein wertvolles Kupferbeil. Praktisch war sicher die . Nur warum Ötzi mit einem Pfeil in die Schulter geschossen wurde, wird wohl für immer ein Geheimnis bleiben.

Rätsel 4



Rätsel 4



Lösungszahl: