

Einführung

Die alte Jagdhütte

Einstiegsgeschichte	6
Nachricht Spielbeginn	7
Rätsel	8
Nachricht Spielende	15
Tippkarten	16

Die verhängnisvolle Neugier

Einstiegsgeschichte	17
Nachricht Spielbeginn	18
Rätsel	19
Nachricht Spielende	29
Tippkarten	30

Das Würfelspiel

Einstiegsgeschichte	31
Nachricht Spielbeginn	32
Rätsel	33
Nachricht Spielende	40
Tippkarten	41

Der Notruf

Einstiegsgeschichte	42
Nachricht Spielbeginn	43
Rätsel	44
Nachricht Spielende	52
Tippkarten	53

Der alte Parkwächter

Einstiegsgeschichte	54
Nachricht Spielbeginn	55
Rätsel	56
Nachricht Spielende	64
Tippkarten	65

Endstation Betriebsbahnhof

Einstiegsgeschichte	66
Nachricht Spielbeginn	67
Rätsel	68
Nachricht Spielende	76
Tippkarten	77

Urkunde	78
----------------------	----



Digitales Zusatzmaterial:

alle Kopiervorlagen im veränderbaren Word-Format

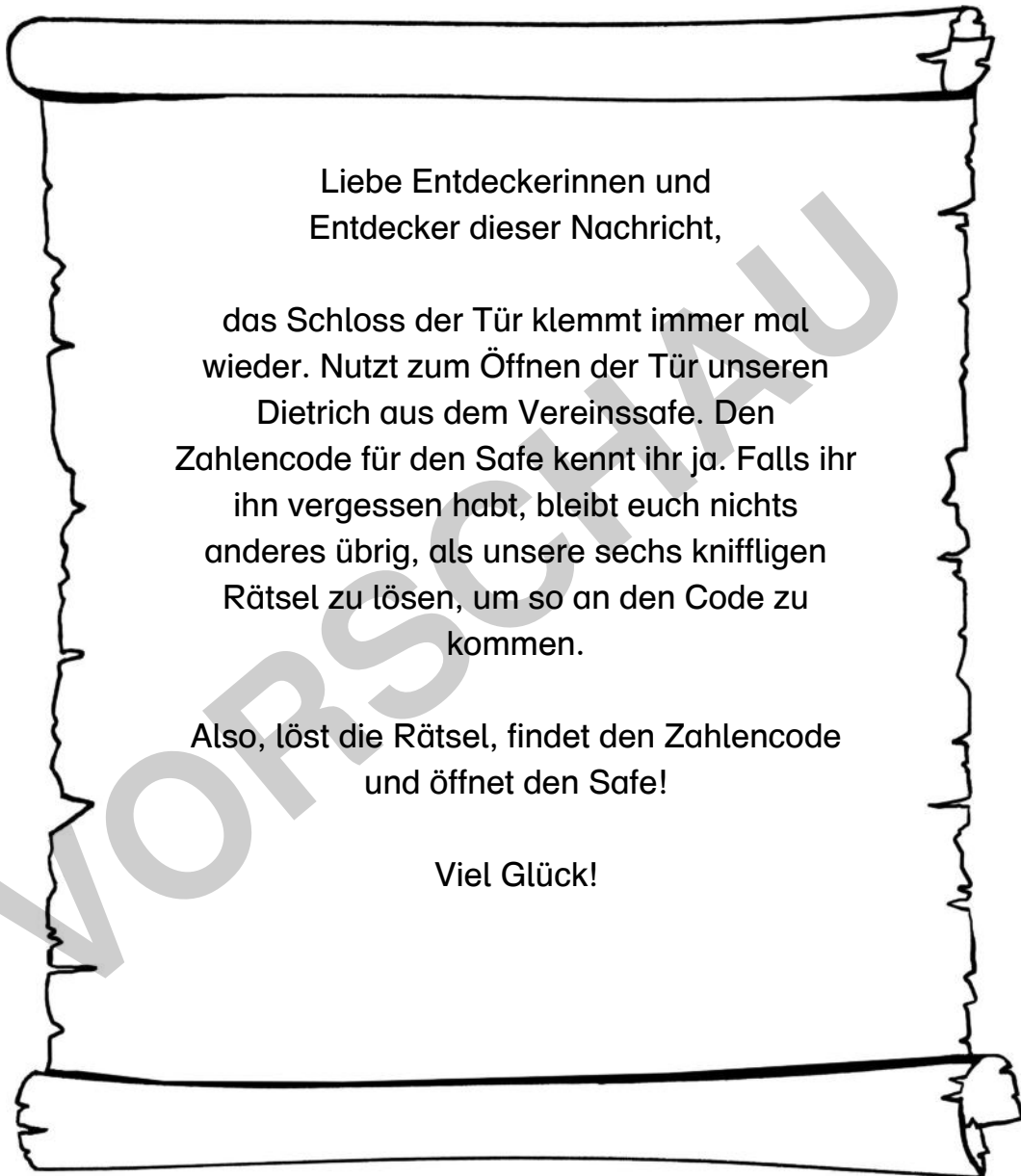
Lösungen

Bild Albert Einstein (*Die verhängnisvolle Neugier*)

Bild Katze (*Der Notruf*)

Die alte Jagdhütte – Nachricht Spielbeginn

Hinweis für die Lehrkraft: Die Nachricht abschneiden, zusammenfalten und den Lernenden am Ende der Einstiegsgeschichte präsentieren. Die Nachricht markiert den Spielbeginn.

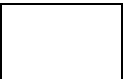



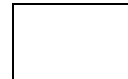



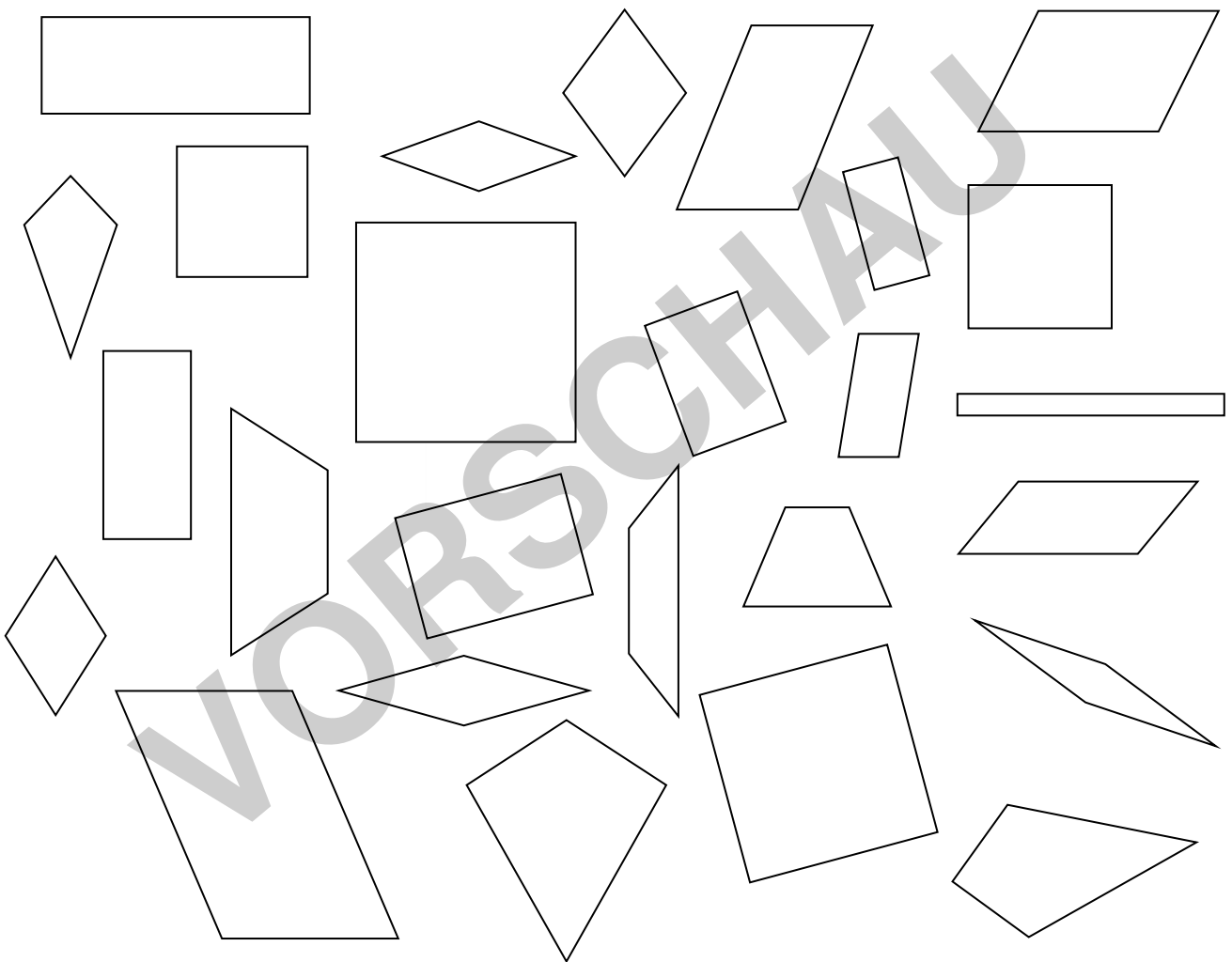


Löst das erste Rätsel, um an das nächste Rätsel zu kommen. Erst wenn ihr alle sechs Rätsel erfolgreich gelöst habt, kommt ihr an den Code für den Safe.

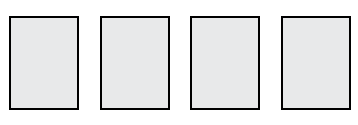


Gebt an, wie viele Quadrate, Rechtecke, Rauten, Drachenvierecke, Trapeze und Parallelogramme abgebildet sind.

- | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |  |
| Quadrat | Raute | Trapez | Rechteck | Drachenviereck | Parallelogramm |



Die grau markierten Felder ergeben den Zahlencode, der euch zum nächsten Rätsel führt.

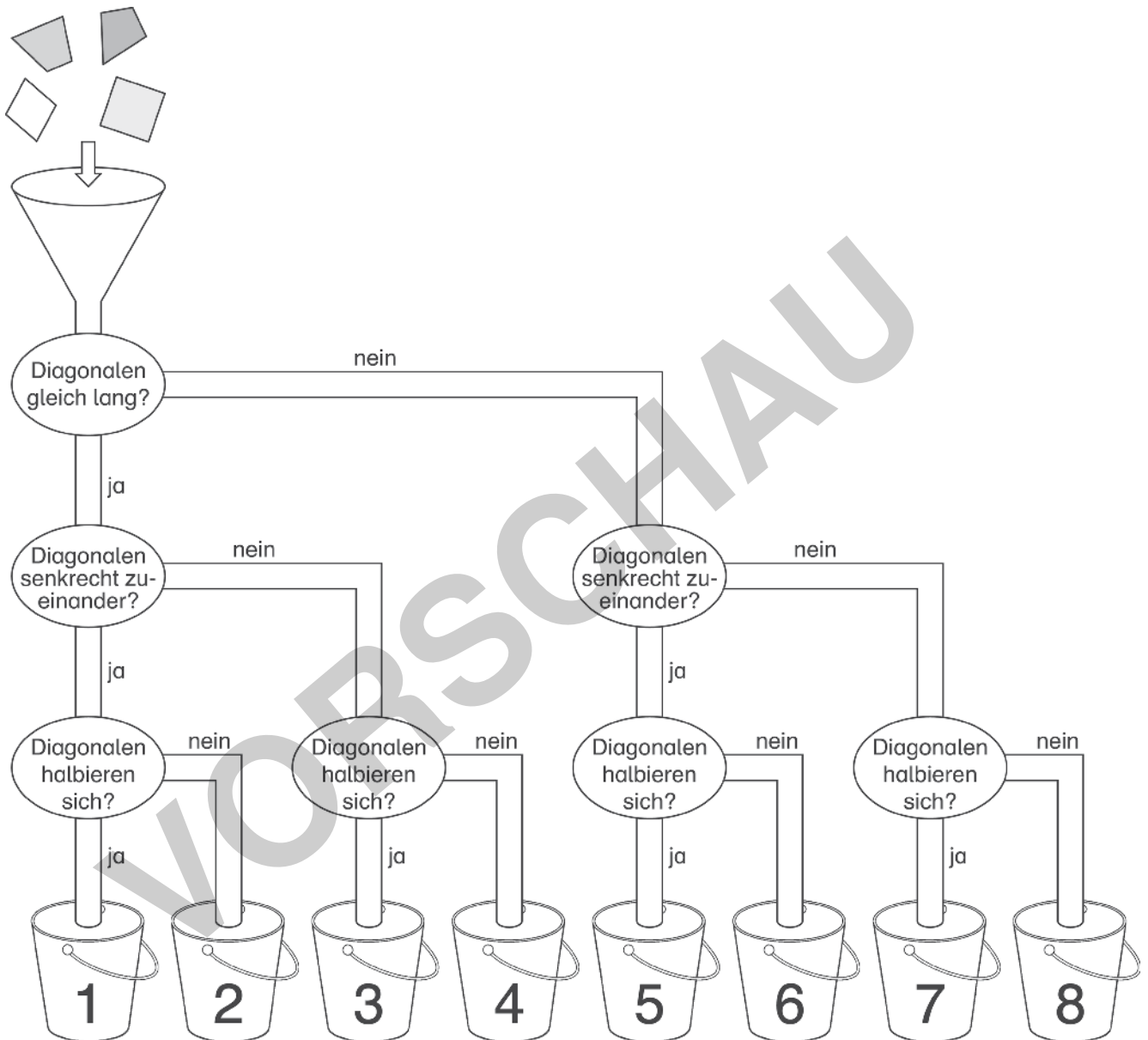




Weiter geht es. Hier kommt Rätsel Nummer 2.



In welchen Behältern landen die einzelnen Vierecke. Ordnet sie anhand ihrer allgemeinen Eigenschaften zu.



Die Zahlen auf den Lösungseimern ergeben von rechts nach links gelesen den Code, um zum nächsten Rätsel zu gelangen.



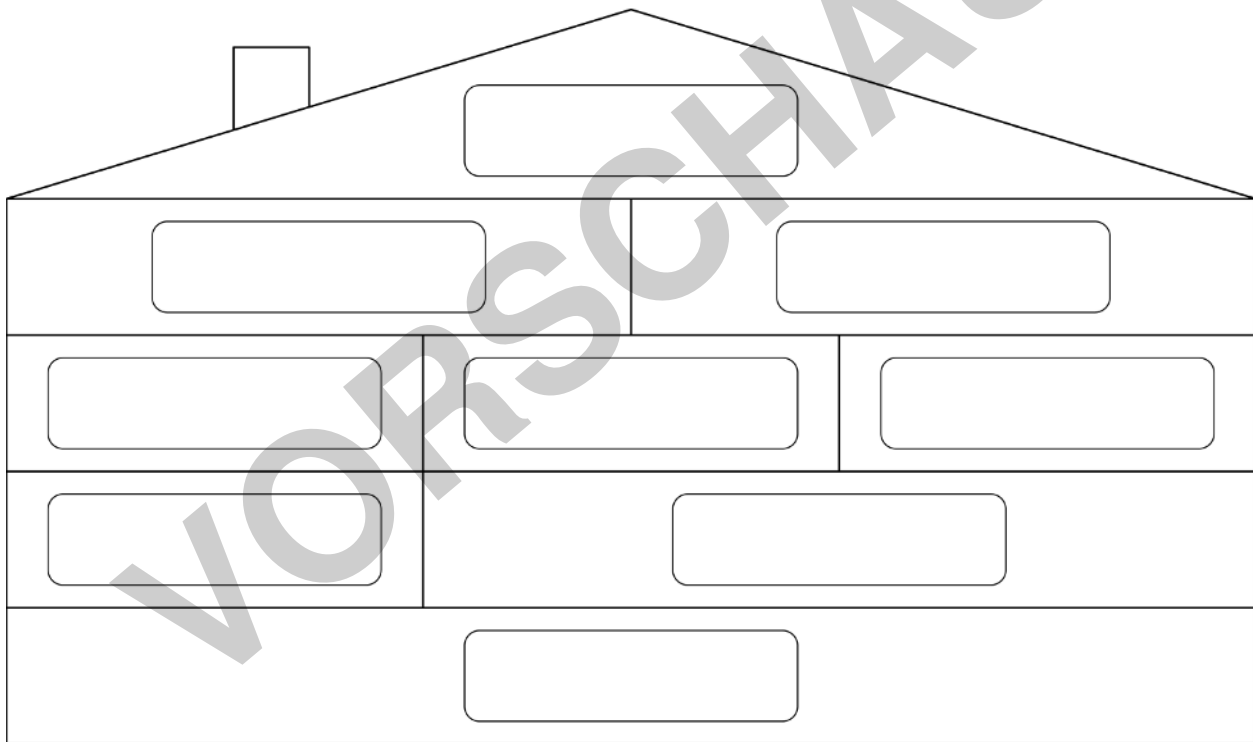
Wenn ihr euer Moonlight-Geocaching noch zuende machen wollt, dann beeilt euch. Es ist schon spät und vor euch liegen noch vier Rätsel!



Vervollständigt das Haus der Vierecke anhand der Anzahl von Eigenschaften der einzelnen Vierecksarten.

Hinweis: Ein Viereck in einem höheren Stockwerk besitzt mehr Besonderheiten als die Vierecke in den darunterliegenden Stockwerken.

symm. Trapez ¹	Parallelogramm ³	Raute ³
Kreis ⁹	allg. Trapez ¹	allg. Viereck ⁹
Quadrat ³	Rechteck ⁴	Drachenviereck ⁴



Jedes Viereck ist mit einer kleinen Zahl versehen. Berechnet daraus die Summe in jedem einzelnen Stockwerk. Die fünf Ergebniszahlen geben vor, welche Ziffern des QR-Codes **schwarz** ausgemalt werden müssen.

--	--	--	--	--

Die alte Jagdhütte – Rätsel

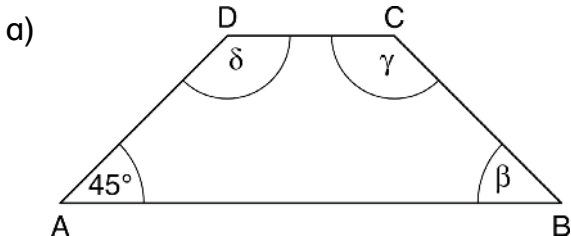
Winkelsummen von Vierecken



Hier kommt Rätsel Nummer 5. Hoffentlich kennt ihr euch mit Winkelsummen aus.



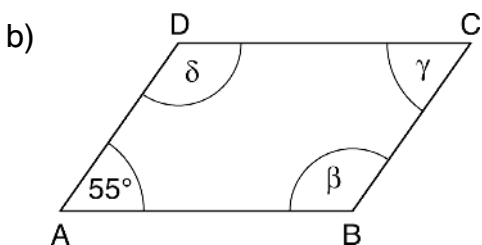
Bestimmt die Größe der gesuchten Winkel. Tragt die Lösung in die vorgegebenen Felder ein (pro Feld eine Zahl).



$$\beta = \text{---} \text{---} \text{---}^\circ$$

$$\gamma = \text{---} \text{---} \text{---}^\circ$$

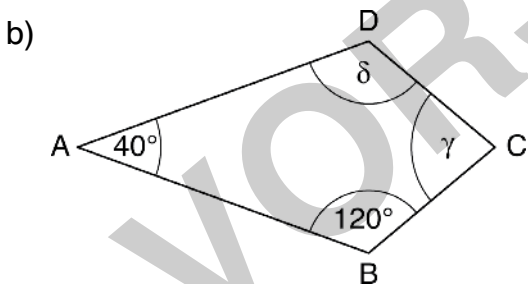
$$\delta = \text{---} \text{---} \text{---}^\circ$$



$$\beta = \text{---} \text{---} \text{---}^\circ$$

$$\gamma = \text{---} \text{---} \text{---}^\circ$$

$$\delta = \text{---} \text{---} \text{---}^\circ$$



$$\gamma = \text{---} \text{---} \text{---}^\circ$$

$$\delta = \text{---} \text{---} \text{---}^\circ$$



Die markierten Felder ergeben den Zahlencode, der euch zum nächsten Rätsel führt.

--	--	--	--



Tipp 1



Markiert die verschiedenen Vierecksarten in unterschiedlichen Farben. Das verschafft euch eine bessere Übersicht.

Tipp 2



Achtet auf die Eigenschaften der einzelnen Vierecke.

Tipp 1



Fertigt eine ordentliche Zeichnung der einzelnen Figuren an und vergleicht die Aussagen damit.

Tipp 2



Nutzt das Haus der Vierecke.

Tipp 1



Eigenschaften:

1. Anzahl gleich langer Seiten
2. Anzahl paralleler Seiten
3. Anzahl gleich großer Winkel
4. Anzahl der Symmetrien

Tipp 2



Das Quadrat bildet das oberste Geschöß, da es die meisten Eigenschaften besitzt.

Tipp 1



Nutzt das Haus der Vierecke.

Tipp 1



Die Winkelsumme in einem Viereck beträgt 360° .

Tipp 2



Nutzt die Winkelbeziehungen in den einzelnen Vierecken.

Tipp 1



Zerlegt die Figur in bekannte Teilfiguren.