

Auf einen Blick

1.–3. Stunde

Thema:	Einführung, Durchführung und Bewertung des Escape Games
M 1	Escape Game: Die Irrfahrten des Odysseus – Es geht los!
M 2	Eine magische Zeitreise – der Beginn
M 3	Die mystische Landkarte – Rätsel 1
M 4	Die mystische Landkarte – Lösung 1
M 5	Insel des Aiolos – Rätsel 2
M 6	Insel des Aiolos – Lösung 2
M 7	Die Insel von Aiaia – Rätsel 3
M 8	Die Insel von Aiaia – Lösung 3
M 9	Wiedersehen in der Unterwelt – Rätsel 4
M 10	Wiedersehen in der Unterwelt – Lösung 4
M 11	Insel Ogygia – Rätsel 5
M 12	Insel Ogygia – Lösung 5
M 13	Das Land Scheria – Rätsel 6
M 14	Das Land Scheria – Lösung 6
M 15	Die Heimat – Rätsel 7
M 16	Die Heimat – Lösung 7
M 17	Eine magische Zeitreise – das Ende
M 18	Escape Game: Die Irrfahrten des Odysseus – Wie war es?
Inhalt:	Die Schülerinnen und Schüler bekommen eine Einführung ins Escape Game, lesen den Einstiegstext und spielen das Escape Game. Sie lesen das Abschlusskapitel und bewerten den Verlauf des Escape Games.

Die mystische Landkarte – Rätsel 1

M 3

Um die Route festzulegen, holt Odysseus eine Karte heraus, die ihn und seine Besatzung wieder zurück in die Heimat bringen soll. Ihr schaut euch die Karte ein bisschen näher an. Irgendwie erinnert sie euch an die Karte aus Vaters Kabine. Nur dass diese hier nicht so schimmert wie die andere. Trotzdem scheint auch diese hier magisch zu sein, denn sie verändert sich und am Rand erscheint ein Text. Ihr versucht, den Text zu entziffern.

Aufgabe

Notiert den richtig geschriebenen Text auf ein Blatt.



Wa sí ste in ePol is?

Al s,„Pol is“ (Plur al:Pol eis) wir dei ngrie chis cherSta dtst aatbe z eichn et.E ine Pol isb esta nda usein ers ta dtu ndi hre mumm and.E swa re ineG emein so haft vo njew ei lsmeh re renT aus endBü rge ri nnenu ndB ürge rn,di eein Mi tbestim mu ngsrech tbe iEntsc hei dun genhat ten.A nde rSpí tzege bes ke inenK öni g,s onder weine nÄlt est enr atbz w.Sta dträ te.D ieSta dtsta atenh att enih reeig ene nGes etze, Fe ste, eigen eKa lend erun dSch utzg ötte r.Die Pole is, diesi chals eige nstā nd igeGeb ildeen twickel ten,ware nbemü ht,ihr eFr eih eit,S elbstst ān digkei tun dwi rtsch aftli cheu nab hāngi gkeitz ubew ahre n.Z u de nw ichti gsten Po le isg ehör tenA the n,Sp art aun dD elp hi.

© Karte: Lencer/Uwe Dederling/Wikimedia cc by sa 3.0.

Insel des Aiolos – Rätsel 2

M 5

Nach einiger Zeit auf dem Wasser und zwei kurzen Zwischenstopps zum Auffüllen der Wasservorräte legt ihr an einer abgeschiedenen und mysteriösen Insel an. Vielleicht gibt es dort jemanden, der euch helfen kann, schneller den Weg nach Hause zu finden. Die Insel wirkt vollkommen anders als die anderen Inseln. Sie ist von unzähligen Steilklippen und einer stählernen, bronzefarbenen

5 Mauer umgeben. Außerdem wirkt es, als würde sie auf dem Wasser treiben. Ihr bemerkt, dass Odysseus neben euch getreten ist:

„Wisst ihr, wem diese Insel gehört? Es ist die Insel von Aiolos, dem Gott der Winde. Und da kommt er ja auch schon.“

Wie bitte – das soll ein Gott sein?

10 „Willkommen!“, ruft der ältere Mann. Er empfängt euch herzlich und stellt euch seine Gattin und seine sechs Söhne und Töchter vor, die etwa in eurem Alter

15 sein müssen.

„Was können wir für euch tun?“, fragt Aiolos.

20 „Wir benötigen Hilfe, um nach Hause zu kommen. Mein Name ist Odysseus, dies sind meine Kameraden und es scheint, als wären die See und die Winde gegen uns!“

„Gewiss, da kann ich helfen. Ihr müsst nur eins für mich tun: Meine Kinder sind unentwegt auf dieser Insel und ohne Kontakt zur restlichen Welt. Sie würden gerne erfahren, wie die Griechen leben.

25 Erzählt ihnen ein bisschen von eurer Welt.“

Gut, das kann ja nicht so schwer sein. Ihr seid überrascht, wie schnell Odysseus eine Idee hat. Er hat sich ein Spiel ausgedacht.

© ifis/adobe stock



Aufgabe

Wie gehören die Dominokarten zusammen? Spielt das Spiel und findet die richtige Lösung.

Die olympischen Göttinnen und Götter



Zeichnungen: Julia Lenzmann

M 11

Insel Ogygia – Rätsel 5

Erneut legt ihr einen Zwischenstopp auf einer Insel ein. Am Strand entdeckt euch eine wunderschöne junge Frau.

„Mein Name ist Kalypso, ich bin eine Nymphe. Willkommen auf meiner Insel“, empfängt euch die Frau freundlich. „Kommt, ich zeige euch die Schönheiten meines Zuhauses.“

Die Natur ist wunderschön und es duftet herrlich nach Zypressen. Erschrocken stellt ihr fest, wie schnell die Zeit vergangen ist. Acht Stunden haben sich angefühlt wie 30 Minuten. Als ihr wieder zurück zu eurem Schiff wollt, könnt ihr es nicht mehr finden. Nachdem ihr überall gesucht habt, wendet ihr euch an die Nymphe. Diese lächelt nur geheimnisvoll und sagt:

„Ich habe Gefallen an eurer Gesellschaft gefunden und wünsche sie auch künftig zu genießen. Aus diesem Grund werdet ihr diese Insel nicht verlassen. Im Gegenzug biete ich euch die Unsterblichkeit an, wenn ihr bei mir bleibt.“

Aber ihr wollt doch einfach nur nach Hause!

„Was müssen wir tun, damit du uns unser Schiff zurückgibst?“ fragt ihr und seid voller Hoffnung, dass es einen Weg gibt, um von dieser Insel zu entkommen.

Die Nymphe überlegt: „Gebt mir etwas, was ihr über alles schätzt, und ich werde euer Schiff zurückholen.“

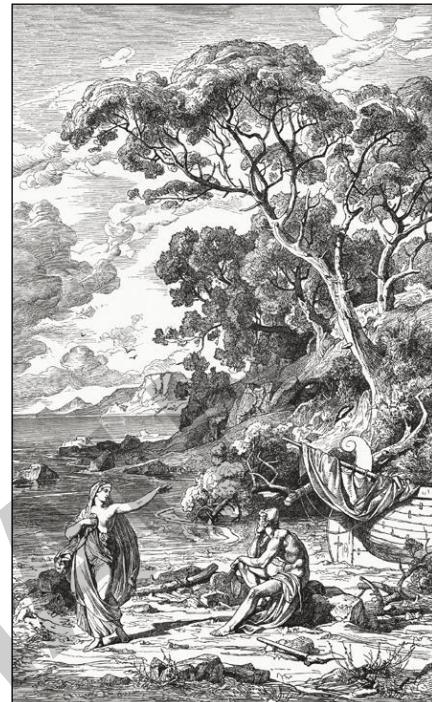
Oh je, was könnte das sein? Es will euch nichts einfallen.

„Warte, ich habe etwas. Wir müssen es nur reparieren“, ruft Odysseus. „Wir geben dir das Geschenk des Wissens.“

Odysseus holt Teile einer zerbrochenen Steintafel hervor.

„Sie ist während der Begegnung mit dem Meeresungeheuer Charybdis zerbrochen und bedeutet mir alles. Die Weisheiten der Philosophen haben mir stets sehr geholfen und es wird mir schwer fallen, sie abzugeben. Aber ich will endlich nach Hause.“

© ZU_09/DigitalVision Vectors



Aufgabe

Setzt die Tafel der Weisheit wieder zusammen und erhaltet euer Schiff zurück.