

**DAS ANTIKE GRIECHENLAND****TATORT TEMPEL**

Art: Print-and-Play

Gesamtdauer: 45 Min.

davon Rätselphase: 30 Min.

Vorbereitung: siehe Seite 2**Durchführung:** siehe Seite 3

- Rätsel 1 bis 4 müssen von allen Teams in der richtigen Reihenfolge bearbeitet werden, denn es gibt kein zusätzliches Rätsel für die Reihenfolge der Einzellösungen.
- Ist ein Team sehr früh fertig, kann es als Zusatzaufgabe herausfinden, welche beiden olympischen Götter in Rätsel 1 abgebildet, aber nicht im Text erwähnt sind (Athene und Ares).

Hilfen:*Rätsel 1*

1. Vergleicht Text und Bild genau.
2. Welche beiden Götter fehlen im Text?

Rätsel 2

1. Alle Antworten für die Quizfragen findet ihr in Rätsel 1 und 2. Lest genau!
2. Hinter den Antworten stehen Zahlen und im magischen Gitter auch. Was hat das Orakel von „ausmalen“ gesagt?

Rätsel 3

1. Das runde Wandbild solltet ihr euch sehr genau ansehen.
2. Nehmt den Hinweis im Wandbild (jedes 2. Wort) und wendet ihn auf die Sätze des Orakels an.

Rätsel 4

1. Beachtet den Hinweis des Orakels. Lest nur das, was es **betont!**
2. Nehmt den betonten Hinweis des Orakels wörtlich: **Zahlworte** (die findet ihr im Text) sollt ihr **zusammenrechnen**.



Im Geschichtsunterricht habt ihr euch mit dem antiken Griechenland beschäftigt. Nun wollt ihr eine große Landkarte dazu angucken, aber der Beamer ist kaputt! Es bleibt euch nichts anderes übrig, als in den Kartenraum im Keller zu laufen. Hier gibt es jede Menge uralte Wandkarten.



Ihr seht euch verschiedene an. Da, das scheint die richtige zu sein! Darauf zu sehen sind Athen, Olympia und ... was heißt das da? Delphi?
Ihr nehmt die Karte und öffnet die Tür zum Flur. Doch euer Schulflur ist verschwunden. Ihr steht plötzlich mitten in einem uralten Tempel. Säulen aus Stein ragen empor. In einer Ecke ist ein Loch im Boden, aus dem seltsame Dämpfe aufsteigen. Darüber sitzt eine verschleierte Gestalt.

*Kommt nicht näher, Kinder! Ich bin das Orakel von Delphi! Ich gebe euch Botschaften der Götter.
Meine erste lautet: Sie sind wütend über eure Unwissenheit.
Deswegen halten sie euch hier gefangen. Ihr könnt nicht hinaus,
bis ihr das gefunden habt, was die Götter haben wollen!
Aber ich werde euch dabei helfen zu entkommen. Ich verrate euch: Ihr müsst vier Rätsel lösen. Die Lösung ist immer eine zweistellige Zahl oder auch mal zwei. Am Ende müsst ihr die Zahlen in Buchstaben umwandeln. Ihr habt 30 Minuten Zeit. Viel Glück!*



Ihr betrachtet den Fußboden des Tempels. Was für ein interessantes Muster aus ... Rechtecken und Zahlen! Als ihr noch überlegt, was das sein soll, hört ihr wieder die Stimme des Orakels.

Hört auf meine Fragen! Könnt ihr sie beantworten, so seid ihr dem Entkommen wieder ein Stück näher. Macht dafür die richtigen Felder in meinem magischen Gitter aus!



Rätsel 2



1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54



Rätsel 2



Lösungszahl:

--	--



Nun sitzt ihr schon eine ganze Weile hier drinnen fest. Zwei Zahlen habt ihr zwar, aber angeblich sollen es doch mindestens vier werden!

„Orakel?“, ruft ihr. „Hey, Orakel von Delphi! Kannst du uns nicht noch einmal helfen?“
Stille. Und dann rauscht es plötzlich und die wohlbekannte Stimme des Orakels erklingt.



Rätsel 3



*Das göttliche Orakel hier ruft Delphi man lieber nicht.
Denn nun es spricht, fortan es rätselt in orakelnden Rätseln.*

Wie bitte? Na, super, jetzt ist nicht mal mehr die helfende **Stimme** des Orakels zu **verstehen!**
Aber ihr hört trotzdem weiter zu. Vielleicht sagt es ja doch noch etwas Hilfreiches ...

*Und die olympische Lösung und des wertlosen Rätsels Glück rückt immer
näher. Suchende, merkt ihr euch forschend nun: Götter ein, hier und da, zwanzig Mal
sowie nur fünf durch zehn!*

Das Orakel schweigt. Dafür leuchtet plötzlich ein rundes Wandbild auf. Ihr seht es euch genau an.



Rätsel 3



Lösungszahl:

--	--



Ihr habt alle Rätsel gelöst und fünf Zahlen gefunden? Welche denn? Doch die Götter verlangen keine Zahlen von euch, sondern etwas ganz anderes. Zum Glück war der Geschichtsschreiber Polybios auch schon mal hier. Er hat euch ein letztes Rätsel hinterlassen: Sein Name lautet 35 34 31 54 12 24 34 43.

 Ausgang



	1	2	3	4	5
1		B			
2				I/J	
3	L			O	P
4			S		
5				Y	

 Ausgang
 Ausgang



Sicher wisst ihr nun, was die Götter von euch verlangen, damit ihr wieder freikommt!

