Hilfen:

Rätsel 1
1. Dr. Hera Delta hat Städtenamen verschlüsselt. Welche Stadt könnt ihr (fast) lesen? Wo könnt ihr nun noch mehr Buchstaben ersetzen oder erraten?
2. Eine Karte könnte euch helfen, damit ihr wisst, wie die Städte heißen.

Rätsel ◯
1. Der Text wirkt völlig unleserlich? Die Buchstaben sind aber alle richtig! Etwas anderes ist falsch.
2. Die Leerzeichen zwischen den Buchstaben sind nicht an der richtigen Stelle. Verschiebt sie so, dass man den Text lesen kann.

Rätsel △
1. Alle Antworten auf die Fragen könnt ihr im Video erfahren. Manchmal sind mehrere Antworten richtig!
2. Das Schulfach kennt ihr bestimmt. Es beginnt mit M und endet mit K.

Rätsel □
1. Betrachtet immer nur die drei Fliesen einer Reihe. So findet ihr heraus, wie sich die fehlende Fliese aus den beiden links davon ergibt.
2. Die beiden Fliesenmuster folgen nicht dem gleichen Prinzip! Und dieses hat übrigens wieder etwas mit Mathematik zu tun: addieren und subtrahieren.

Rätsel ✚
1. Vergesst nicht den Zettel mit der Reisebeschreibung. Verfolgt sie auf dem Kompass genau nach!
2. Zeichnet die Kompassnadel ein, wie sie am Ziel stehen müsste. Worauf zeigt sie?

Rätsel ⬭
1. „Zwei Kerzen heißt E“, weil E der zweite Buchstabe von „Kerzen“ ist. So könnt ihr fünf Buchstaben finden!
2. Die zweite Strophe verrät euch die Reihenfolge der fünf Buchstaben. Den ersten Hinweis könnt ihr erst ganz zuletzt verstehen.

Rätsel ✡
1. Probiert aus: Was passiert, wenn Tisch 1 die Wahrheit sagt?
2. Versucht es doch mal mit Tisch 3 als „Wahrsager“.

VORSCHAU

netzwerk lernen
© PERSEN Verlag
zur Vollversion

In Geschichte beschäftigt ihr euch gerade mit dem alten Griechenland. Nun sollt ihr in einer kleinen Gruppe einen Vortrag halten. Am besten geht ihr dafür in die Bücherei, um Texte, Bilder, Landkarten und andere spannende Infos herauszusuchen. Leider findet ihr nur wenige passende Bücher. Also fragt ihr am Ausleihtresen nach.
„Griechenland … Antike … mmmh?“, murmelt der Bibliothekar. „Da geht ihr am besten in den Altbau. Der ist für Besucher sonst nicht geöffnet, aber für euch mache ich eine Ausnahme. Ihr müsst nur dort am Ende des Ganges durch die Tür gehen. Aber seid in 60 Minuten zurück, dann schließen wir.“

Die Tür, auf die der Bibliothekar gezeigt hat, habt ihr noch nie bemerkt. Ist die da wirklich schon immer gewesen? Wie dem auch sei, ihr braucht wirklich dringend Material für euren Vortrag. Also geht ihr mutig hindurch.
Whoa! Euch bleibt der Mund offen stehen, als ihr die Tür hinter euch geschlossen habt. Altbau passt gar nicht, Uraltbau schon eher. Dieser Teil des Gebäudes muss ja schon ewig stehen! Säulen, Kuppeln, bunte Glasfenster und natürlich unzählige dicke Lederbücher mit goldener Schrift! *Geheime Bibliothek der Antike* steht in schnörkeligen Buchstaben an einer Wand. Super, hier seid ihr richtig!
Dummerweise sind überhaupt keine Schilder an den Regalen. Wie sollt ihr hier etwas finden? Ihr wollt noch einmal den netten Bibliothekar fragen – doch die Tür hinter euch ist verschlossen. Ihr rüttelt daran. Ihr klopft und ruft, aber nichts rührt sich, keiner kommt euch zur Hilfe.
Dafür fällt euch auf, dass ein Zettel an der Tür hängt. Ihr tretet näher.

VORSCHAU

Ist die Tür verschlossen? Natürlich ist sie das! Wie sollte die *Geheime Bibliothek* sonst auch geheim bleiben? Aber jeder, der schlau ist, kommt auch wieder hinaus. Ihr müsst nur die Rätsel lösen! Und das geht so:

- Die Rätsel findet ihr immer auf Papier. Mit **Nummer 1** geht es los.
- Habt ihr die Lösung? Dann nutzt sie als Kennwort für die passende Datei am Bibliotheks-Computer: **Bibliothek.pdf**
- In der Datei findet ihr ein Symbol. Dieses ist auch auf dem nächsten Rätsel (wieder auf Papier).
- Rätsel gelöst? Nutzt wieder die Lösung als Kennwort zum Öffnen der nächsten Datei. Sie enthält im Namen das Symbol des Rätsels, das ihr gerade gelöst habt, zum Beispiel: **Kreis.pdf**
- Macht immer so weiter!

Nach sieben Rätseln und 60 Minuten solltet ihr den Schlüssel für die Tür gefunden und die Geheime Bibliothek der Antike verlassen haben. Sonst schafft ihr es vielleicht nie mehr …

Tipp: Wenn ein Passwort nicht funktioniert, versucht verschiedene Groß- und Kleinschreibungen, also *Passwort*, *passwort* oder *PASSWORT*.

netzwerk lernen
© PERSEN Verlag
zur Vollversion

An einer Wand findet ihr eine Inschrift aus Buchstaben, die euch an die griechischen erinnern. Die sind wirklich interessant: Manche sehen genauso aus wie unsere Buchstaben, andere ganz anders. Aber noch interessanter findet ihr die Zeichen in dem Buch, das in einem Regal liegt. Leider sind einige **Zeichen** völlig unleserlich. Hoffentlich könnt ihr sie trotzdem **entschlüsseln**!

Rätsel 1

Rätsel 1

Das griechische Geheimalphabet

Dr. Hera Deltas Spezial-Abc ist noch völlig unbekannt und unter Forschern umstritten.
Dr. Hera Delta hat ihr griechisches Alphabet entwickelt, während sie antike Städte untersuchte.
Diese nennt man **}O+ΣI&**
oder auch ☐☐☐☐☐☐☐
(**Passwort**).

Von Dr. Delta untersuchte Städte waren:

A#§O&

KO#INT[

T[ΣBΣN

T[A&O&

/Σ+}[I

AT[ΣN

&}A#TA

MI+ΣT

Σ}[Σ&O&

VORSCHAU

netzwerk lernen
© PERSEN Verlag
zur Vollversion

Ihr habt das Rätsel mit dem Dreieck gefunden. Es liegt auf einem Stuhl vor einem Computer. Komisch, der passt irgendwie gar nicht in die alte Bibliothek. Aber cool, vielleicht könnt ihr als kleines Päuschen ja etwas gucken oder spielen!
Fröhlich lasst ihr euch auf die Stühle fallen und klickt auf den Link, den Ihr bekommen habt. Anschließend guckt ihr euch die Fragen unten an.

Rätsel △

Was heißt oikos?
☐ Ökonomie ☐ Wirtschaft ☐ Haus

Was hatte ein typisches Haus im antiken Griechenland?
☐ offene Räume ☐ einen offenen Innenhof ☐ Räume in der Mitte

Wer gehörte nicht zum Haushalt?
☐ Familie ☐ Sklaven ☐ Tiere

Was war nicht Aufgabe der Frauen?
☐ Kleidung ☐ Politik ☐ Nahrung

Was war nicht Aufgabe der Männer?
☐ Haushalt ☐ Handwerk ☐ Feldarbeit

Wie wurde man Sklave?
☐ Kriegsgefangenschaft ☐ Piraterie ☐ Urlaub

Was arbeiteten Sklaven?
☐ Diener im Haus ☐ Lehrer ☐ Musiker

VORSCHAU

Rätsel △

Rätsel △

Mmmh, was hat es wohl mit den markierten Buchstaben auf sich? Ihr sortiert sie in der richtigen Reihenfolge und bekommt ein Schulfach heraus:

Passwort: | | | | | | | | | | |

netzwerk lernen
© PERSEN Verlag
zur Vollversion

Im hinteren Teil der Bibliothek findet ihr lauter Bücher, die mit Schiffen und Seefahrt zu tun haben. An der Wand hängt auch eine Landkarte und mittendrin befindet sich ein Kompass. Ihr seht euch den Kompass genauer an. Da ist eine feine Inschrift auf seinem Rand:
Die Nadel weist euch den Weg.
Total schräg, der Kompass hat nämlich gar keine Nadel! Dafür habt ihr aber den gefundenen Zettel. Wenn ihr den richtig verstanden habt, könnt ihr die **Nadel richtig einsetzen**.

Rätsel

Rätsel

Passwort:

netzwerk lernen
© PERSEN Verlag
zur Vollversion

Spielziel: Innerhalb der Zeit aus dem Raum entkommen!

Dafür müsst ihr die Rätsel lösen.

Lösungen: Alle sind wichtig!

Die einzelnen Lösungen ergeben zusammen einen Zahlencode oder ein Passwort für den Ausgang. Tragt die Gesamtlösung auf dem Lösungszettel ein.

Gut zuhören, was die Lehrkraft vorliest!

Alles könnte wichtig sein.

Rätsel genau lesen!

Alle Texte und Bilder können Hinweise für das Rätsel enthalten.

Neue Rätsel abholen!

Wenn ihr ein Rätsel gelöst habt, dann holt euch bei der Lehrkraft ein neues ab.

Neue Rätsel suchen!

Durchkämmt den Klassenraum nach Rätseln mit Bild in eurer Gruppenfarbe.

Reden nur im Flüsterton!

Oder wollt ihr den anderen Gruppen eure Ergebnis verraten?

Im Team arbeiten!

Jeder soll mitmachen und kann eine Aufgabe übernehmen, z. B.

- Schreiber (schreibt alle Ergebnisse auf),
- Sprecher (holt neue Rätsel von der Lehrkraft),
- Tippgeber (holt Tipps von der Lehrkraft),
- Sammler (sortiert und verwaltet die Rätselmaterialien).

VORSCHAU

netzwerk lernen
© PERSEN Verlag
zur Vollversion

URKUNDE

hat am _____.

das Rätsel

NAME DES BREAKOUTS

erfolgreich gelöst.

BENÖTIGTE TIPPS

ZEIT BIS ZUM ENTKOMMEN

STRAFMINUTEN
(EINE PRO TIPP)

ENDZEIT

VORSCHAU

netzwerk lernen
© PERSEN Verlag

zur Vollversion