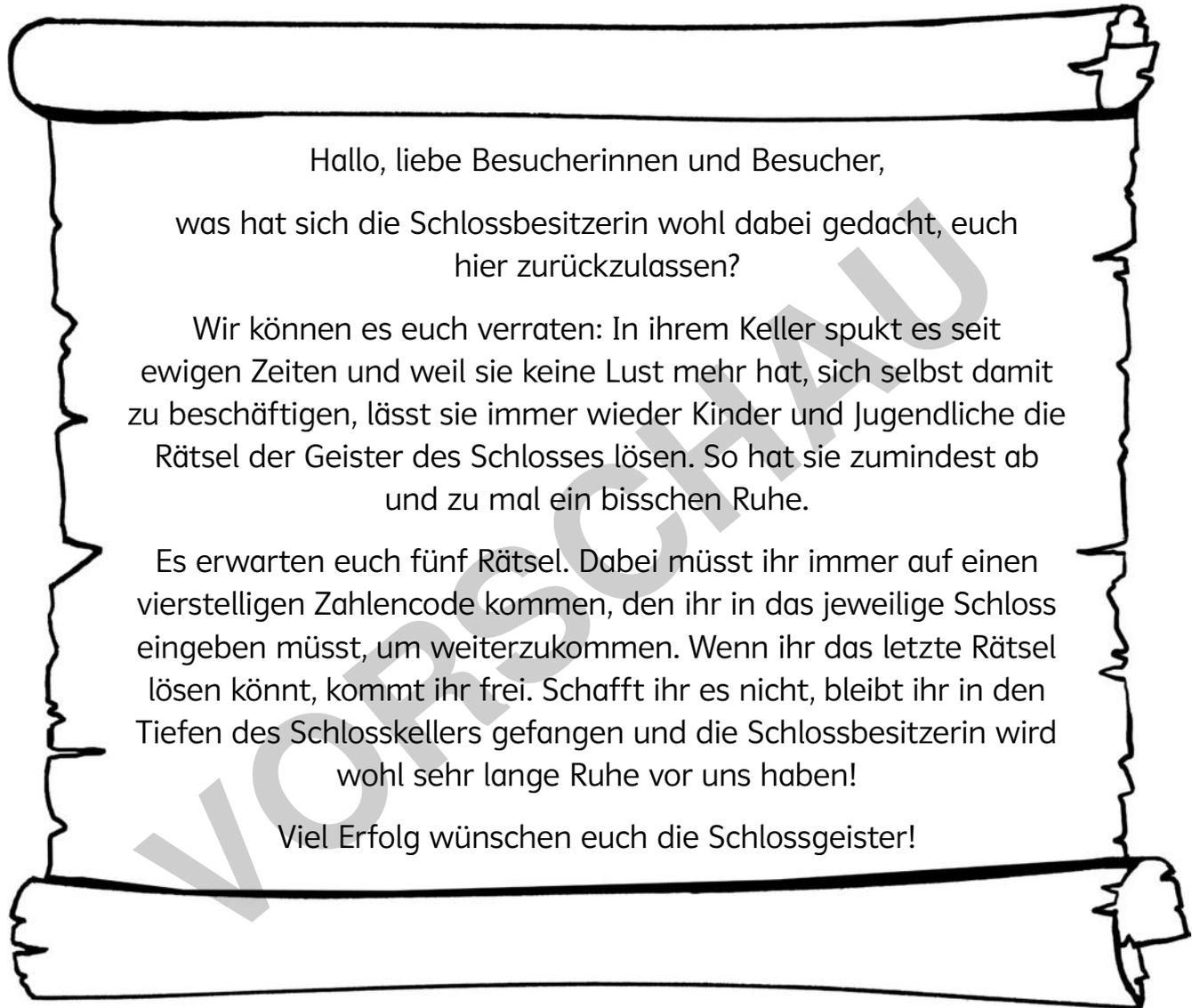
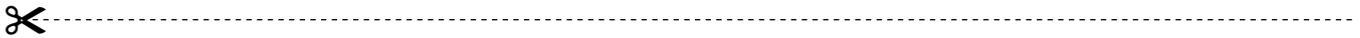


Der eisige Schlosskeller – Spielbeginn

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





Die Tür öffnet sich und ihr tretet in einen schmalen länglichen Gang. Nach einem geraden Stück macht der Gang einen Bogen nach links. Am Ende des Ganges stoßt ihr auf ein schweres Eisentor. Es ist natürlich verschlossen. Diesmal hängt aber keine Nachricht direkt an der Tür. Ihr sucht überall nach einem Hinweis.

Schließlich setzt ihr euch entmutigt auf den Boden. Geschafft und seufzend lehnt ihr die Köpfe an die Wand und schaut gegen die Decke. Ihr reißt die Augen auf – steht da nicht etwas an der Decke?

WER BIN ICH?

STABIL HALTE ICH DAS GEWICHT, SODASS ICH EINEN RUCKSACK TRAGEN KANN. ICH BESTEHE AUS VIELEN EINZELNEN TEILEN, DIE SICH FAST IMMER MIT WEICHEREN TEILEN MIT EINEM GALLERTARTIGEN KERN ABWECHSELN.

AM ABEND BIN ICH KÜRZER ALS MORGENS, DA ICH GESTAUCHT WERDE UND WASSER VERLIERE, WENN ICH MICH VIEL BEWEGE.

INSGESAMT BIN ICH SEHR BEWEGLICH, KANN MICH BIEGEN, OBWOHL ICH UNTEN VERKNÖCHERT BIN. GANZ OBEN AM HALS BESTEHE ICH AUS ?? BAUSTEINEN. DANN FOLGEN GANZE ?? BAUSTEINE. BEVOR ICH UNTEN VERKNÖCHERE, HABE ICH NOCH EINMAL ?? BAUSTEINE.

VIELE DER BAUSTEINE HABEN FORTSÄTZE IN DREI RICHTUNGEN. VON DER SEITE SEHE ICH AUS WIE EIN BUCHSTABE IN DOPPELTER FORM. ICH BESTEHE AUS KNOCHEN UND VON OBEN BIS UNTEN VERLÄUFT EINE WICHTIGE VERBINDUNGSBAHN – EIN SOGENANNTES MARK.



Löst das Rätsel.



Gebt die Zahlen der Reihe nach ins Schloss ein und gelangt so zum nächsten Rätsel.

Der eisige Schlosskeller – Rätsel

Skelett und Gelenke I



Das schwere Eisentor lässt sich zwar nur schwer aufschieben, aber schließlich gelangt ihr in einen weiteren Raum. Der Raum hat sehr hohe Decken und ist rund. Ziemlich weit oben seht ihr ein kleines Fenster. Die Wände bestehen aus großen alten Steinen und es ist eiskalt, sodass ihr eure Jacken noch fester zuzieht. Rundherum befinden sich steinerne Sitzgelegenheiten. Ihr geht näher an die Wände und entdeckt dort eingeritzte Strichlisten. Ist das hier vielleicht im Mittelalter das Verlies gewesen? Es wird euch ein bisschen mulmig. Ihr schaut euch aufmerksam weiter um. Dann entdeckt ihr Buchstaben auf einzelnen Steinen der Wand.



Außerdem entdeckt ihr auf dem Boden überall Knochen. Ihr wollt euch gar nicht ausmalen, von wem die sein könnten ...



© stockdevil_stock.adobe.com

Was bewegt sich wie? Zähle durch!



Löst das Rätsel.



Gebt die Zahlen ins Schloss ein und gelangt so zum nächsten Rätsel.

Der eisige Schlosskeller – Rätsel

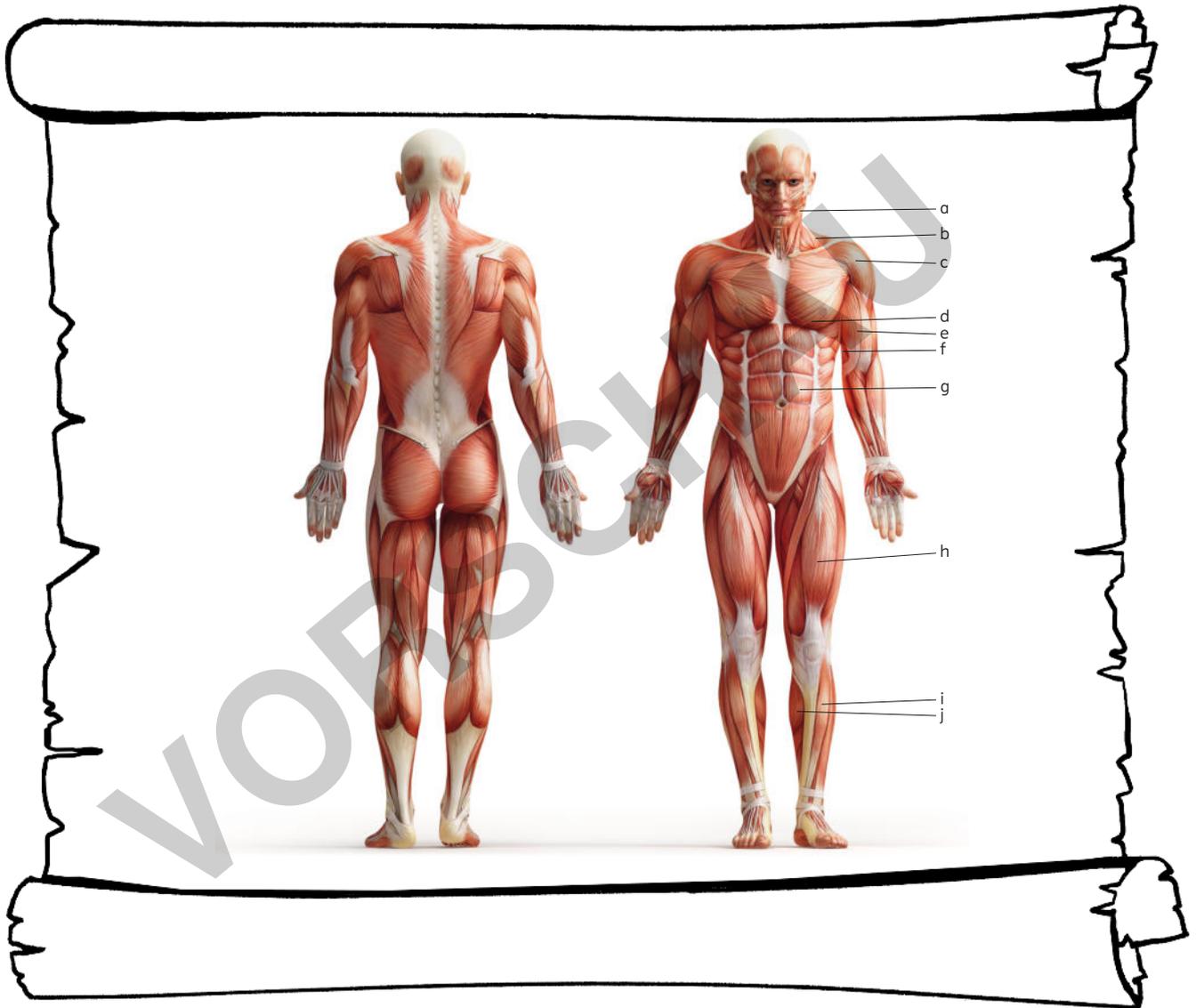
Muskeln



Mit einem hörbaren Knack öffnet sich eine geheime Tür in der Wand. Gemeinsam drückt ihr die schwere Tür auf und steht sogleich in einem riesigen Raum ohne Fenster. Aber am Ende des Raumes seht ihr eine vergitterte Tür. Zu eurer Erleichterung könnt ihr erkennen, dass sie ins Freie führt. Das muss der Ausgang sein!

Plötzlich ertönt über einen Lautsprecher eine Stimme, die immer wieder denselben Text sagt: „Hallo, ich sehe die Gegenspieler: Rücken, Beinbeuger, rückwärtige Schultermuskulatur und Trizeps. Wer sind meine Spieler?“

Ihr erkennt, dass an der Tür eine Schriftrolle hängt. Ihr lauft rüber und öffnet sie:



© adimas_stock.adobe.com



Löst das Rätsel.



Gebt die Zahlen nach dem bekannten 26er-System ins Schloss ein und gelangt so zurück in die Freiheit.