



≡ DER KATAKOMBEN-KRIMI ≡

Art: digital

Gesamtdauer: 75 Min.

davon Rätselphase: 60 Min.

Vorbereitung: siehe Seite 3

- Machen Sie sich mit dem Spielablauf vertraut. Sie finden diesen in der Geschichte beschrieben.
- Kopieren Sie nach Wunsch das Labyrinthrätsel in der Anzahl der Teams (siehe Datei *Labyrinth.pdf*). Es kann etwas leichter sein, dieses Rätsel auf Papier zu bearbeiten.

Durchführung: siehe Seite 3

- Die Geschichte vorlesen. Sie enthält am Ende einen Hinweis darauf, welche Datei zuerst geöffnet werden muss: *Anfang.pdf*
- Alternativ können die Teams die Geschichte auch selbst lesen. Für einen konzentrierten und stimmungsvollen Anfang des Escape-Spiels ist das Vorlesen aber besser geeignet.
- Geben Sie nach Wunsch das Rätsel Labyrinth auf Papier aus.
- Sie müssen bei diesem Spiel kein Ende der Geschichte vorlesen. Dieses lesen die Spieler in der Datei *Ausgang.pdf* selbst.

Hilfen:

Rätsel „Anfang“

1. Verschafft euch einen „Überblick“ in der Datei mit dem entsprechenden Namen.
2. Immer wenn ihr ein Paar aufgedeckt habt, bekommt ihr ein Wort. Baut daraus einen Lösungssatz. Der verrät euch etwas über die nächste Datei und das Passwort.

Rätsel „Knochen“

1. Lest den Sachtext und findet das Quiz.
2. Beachtet die Buchstaben bei den richtigen Antworten! Sie bilden das nächste Passwort.

Rätsel „Stein“

1. Angenommen, ihr schreibt L, E und I als Monogramm. Dann kommt das heraus: È. Versteht ihr nun, wie sehr sich die Buchstaben verstecken können?
2. Das erste Wort hat etwas mit der Stadt zu tun, in der ihr euch befindet. Das zweite Wort ist ein kämpferischer Beruf.

Rätsel „Legionär“

1. Findet auf der Internetseite die deutschen Begriffe für die lateinischen Ausrüstungsteile. Und dann beachtet den Hinweis ganz unten.
2. Im Spiel Ausrüstung müsst ihr die sieben Gegenstände und einen weiteren, das Extra, anklicken. Was sieht hier besonders rätselhaft aus?



Rätsel „Labyrinth“

1. Es gibt mehrere Wege durch das Labyrinth? Dann beachtet die Buchstaben!
2. Der richtige Weg beginnt mit den Worten „Der Weg“.

Rätsel „Großstadt“

1. Wie viele Minuten ihr das Video ansehen sollt, erfahrt ihr, wenn ihr im Video gut aufpasst. Das solltet ihr sowieso ...
2. Wissen überprüfen geht nur in dem Spiel mit dem passenden Namen.

Rätsel „Tür“

1. Seht noch mal in allen Textdateien nach und sucht nach den sechs Zahlen – in der Reihenfolge der Rätsel!
2. Ihr sollt die Zahlen wie die Römer schreiben. Guckt doch mal auf die Uhr!

VORSCHAU



Geschichtsunterricht! Ihr freut euch schon, denn das Fach ist spannend und eure Lehrerin echt nett. Doch heute erscheint eine fremde Person im Raum. Eine Vertretung – und noch dazu eine, die ihr noch nie gesehen habt. „Wir behandeln heute die Katakomben in Rom“, erklärt sie euch.

Kata-was? Viele von euch machen ratlose Gesichter. Ihr habt ja schon einiges über die alten Römer gehört, aber dieses Wort ist euch neu. Die Vertretung runzelt die Stirn. „Katakomben“, wiederholt sie. „Wisst ihr etwa nicht, was das ist?“ Die Vertretung sieht euch etwas merkwürdig an. So, als würde sie über etwas Gruseliges nachdenken. Dann sagt sie: „Dann solltet ihr meinen Spezialfilm ansehen. Passt gut auf!“



Cool, ein Film! Gespannt seht ihr euch den Anfang an. Da gehen ein paar Leute Treppen hinunter und in unterirdische Gänge hinein. Das sieht alles ganz schön echt aus ... ihr riecht sogar den modrigen Geruch da unten ... kalt ist es auch ... Staub knirscht unter euren Füßen ... Plötzlich wird es euch klar: Das ist kein Film mehr – das ist Wirklichkeit! Ihr seid in den Katakomben von Rom, ganz in echt! Von der Vertretung, vom Filmteam oder von anderen Besuchern ist nichts zu sehen. Ihr seid ganz allein und der Ausgang hinter euch ist fest verschlossen.

Nur eine Uhr tickt vor sich hin. Daneben hängt ein Zettel:

Wer nicht hören will, muss fühlen! Und wer nicht lernen will, muss selbst erleben! Daher seid ihr nun für eine Stunde in den Katakomben Roms eingesperrt. Eine Stunde! So lange habt ihr Zeit, die Rätsel zu lösen und jede Menge Neues zu lernen.

Wie das geht? Passt gut auf:

- Ihr öffnet immer die Datei mit dem Namen des Rätsels. Dieses erfahrt ihr durch **fett gedruckte Hinweise**. Steht im Text also „Sucht nun beim **Grabstein**“, heißt die richtige Datei: *Grabstein.pdf*
- Löst das Rätsel. Dafür müsst ihr manchmal noch weitere Dateien öffnen, die ihr wieder über **Hinweise** auf den Dateinamen findet.
- Die richtige Lösung des Rätsels verrät euch den Namen der nächsten Datei und das Kennwort, das ihr braucht, um die Datei zu öffnen. Um Namen und Kennwort zu verstehen, müsst ihr sehr genau lesen und manchmal ein bisschen um die Ecke denken, zum Beispiel:
Lösungssatz: Mit eurem Grips findet ihr sicher das nächste Rätsel bei den Särgen.
Datei: Säрге.pdf
Kennwort: Grips
- Lest immer alles ganz genau, denn überall können sich Hinweise verstecken; bei den digitalen Spielen und Rätseln zum Beispiel immer, wenn ihr auf „Check“ klickt.

Wollt ihr den Katakomben entkommen? Dann passt gut auf, hier kommt der erste Hinweis: Öffnet die Datei, mit der alles **anfängt**. Viel Glück!

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



**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).