# Inhaltsverzeichnis

Eintunrung	4	Die vertallene walanutte	
		Einstiegsgeschichte	39
Das Museum des Grauens		Spielbeginn	40
Einstiegsgeschichte	6	Rätsel	41
Spielbeginn	7	Pflanzenfamilien	4
Rätsel	8	Aufbau und Funktion von	
Blutbestandteile	8	Blütenpflanzen	42
Blutfluss im Herz	9	Blütenpflanzen im Jahresgang	43
Körper- und Lungenkreislauf	10	Bestäubung und Befruchtung	44
Aufbau von Herz und Lunge	11	Verbreitungsformen von Samen	45
Aufbau der Lunge	12	Spielende	46
Spielende	13	Hinweiskarten	47
Hinweiskarten	14	Lösungen	48
Lösungen	15		
B 1 5		Mysteriöses Gewitter	
Der verlassene Freizeitpark		Einstiegsgeschichte	49
Einstiegsgeschichte	18	Spielbeginn	50
Spielbeginn	19	Rätsel	5
Rätsel	20	Laubzersetzung	5
Nährstoffnachweis Fett	20	Stockwerke des Waldes	52
Weg der Nahrung	21	Nahrungsnetz	53
Verdauung	22	Bäume des Waldes	54
Nährstoffe und Nahrung	23	Stoffkreislauf/Nahrungspyramide	55
Ernährung und Verdauung	24	Spielende	56
Spielende	25	Hinweiskarten	57
Hinweiskarten	26	Lösungen	58
Lösungen	27		
Dan sisist Caldesda Han		Geisterzug ins Ungewisse	
Der eisige Schlosskeller		Einstiegsgeschichte	60
Einstiegsgeschichte	29	Spielbeginn	6
Spielbeginn	30	Rätsel	62
Rätsel	31	Aufbau und Funktion des Auges I	62
Skelett und Skelettteile	31	Adaptation und Akkommodation	63
Wirbelsäule	32	Aufbau und Funktion des Auges II	64
Skelett und Gelenke I	33	Sehfehler – "Von kurz zu weit,	
Skelett und Gelenke II	34	von klein nach groß!"	65
Muskeln	35	Schutzeinrichtungen	66
Spielende	36	Spielende	67
Hinweiskarten	37	Hinweiskarten	68
Lösungen	38	Lösungen	69
		Urkunde	70



## Der verlassene Freizeitpark – Einstiegsgeschichte

*Hinweis für die Lehrkraft:* Die Einstiegsgeschichte den Schülerinnen und Schülern zu Beginn des Spiels vorlesen.

Yipppieee, ihr könnt es kaum erwarten, endlich seid ihr im Freizeitpark angekommen. Er steht euch den ganzen Tag mit all seinen Attraktionen zur freien Verfügung und ihr könnt tun und lassen, was ihr möchtet. Schnell ist klar, mit wem aus eurer Klasse ihr in einer Gruppe durch den Park laufen wollt.

Auf der Fahrt hierher habt ihr euch schon ausgemalt, was ihr als Erstes machen wollt: Achterbahn fahren, einen Burger essen, ins Labyrinth gehen und dann direkt zum Autoscooter, bevor ihr in die Geisterbahn geht. Aufgeregt habt ihr schon alles zusammengepackt und seid bereit, den Bus zu verlassen, der gerade auf dem großen Parkplatz einparkt. In der Ferne könnt ihr bereits die hohe Achterbahn erkennen.

Da fällt euch auf, dass der Parkplatz vor dem Freizeitpark komplett leer ist. Seid ihr etwa die Einzigen, die schon da sind? "Was für ein Glück!", denkt ihr. So müsst ihr nicht lange irgendwo in der Schlange anstehen. Da hat sich das frühe Aufstehen doch gelohnt.

Ihr seid bereits online eingebucht und könnt direkt durch das Eingangstor eintreten. Sofort fällt euer Blick auf eine große Übersicht. Da stehen vermutlich die ganzen Attraktionen drauf. Sogleich lauft ihr hin und studiert den Parkplan.

Als ihr gerade die ersten Stationen eurer Tour plant, bemerkt ihr, dass sich das schwere Eisentor hinter euch automatisch schließt. Mit einem lauten metallischen Knall ist es verschlossen. Ihr schaut euch erstaunt um. In dem Moment ertönt aus den Lautsprechern das fiese Lachen eines Grusel-Clowns, der euch im Freizeitpark als seine einzigen Gäste begrüßt: "Als meine einzigen Gäste, die sich als lebenslange Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter in diesem wunderbaren verlassenen Freizeitpark beworben haben, freue ich mich, euch in der Geisterbahn für den Rest eures Lebens begrüßen zu dürfen." Alle sind mucksmäuschenstill. Man hätte eine Stecknadel fallen hören können.

Da ruft Amir: "Das will ich nicht! Ich will sofort wieder nach Hause!" "Hahaha! Es gäbe nur einen Weg hier raus! Ihr müsst fünf Rätsel richtig lösen, nur so öffnet sich am hinteren Ende des Parks das Eisentor. Aber freut euch nicht zu früh! Noch nie hat es eine Klasse rausgeschafft. Oder was habt ihr gedacht, woher die vielen Gruselgestalten in der Geisterbahn kommen?! Hahaha!"

Ihr beschließt, euch in Gruppen aufzuteilen. Um euch zu orientieren und den richtigen Weg einzuschlagen, seht ihr euch die Übersicht der Attraktionen des Freizeitparks noch einmal genauer an. Da entdeckt ihr einen Briefumschlag mit folgender Nachricht:

## Der verlassene Freizeitpark - Spielbeginn

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



Hallo, liebe Besucherinnen und Besucher des verlassenen Freizeitparks!

Habt ihr wirklich geglaubt, es sei normal, dass ihr die einzigen Gäste eines so großen Freizeitparks seid?! Hahaha! Wie blauäugig von euch!

Ihr habt gehört, was der Clown gesagt hat, fünf Rätsel müsst ihr lösen und am Ende den korrekten Zahlencode in das schwere Eisentor eingeben.

Nur damit könnt ihr das letzte Schloss öffnen und in eure Leben zurückkehren.

Gelingt es euch nicht, die Zahlencodes herauszubekommen, werdet ihr den Rest eures Lebens als Gruselgestalten in der Geisterbahn verbringen!

Viel Erfolg, hahaha!



# Der verlassene Freizeitpark – Rätsel

## Nährstoffnachweis Fett



Und nun? Ihr tastet die Übersichtstafel noch einmal ab. Moment, was versteckt sich da auf der Rückseite? Ihr zieht eine weitere Übersicht hervor.



Löst das Rätsel.

Ach du Schreck, ein durchsichtiger Fettfleck! Fett wird durchscheinend, das will berechnet und von klein nach groß eingegeben werden.

Х	1	2	3
1	© Katharina Reichert-Scarborough	Joghurt @ Alexandra Hanneforth	© Stefan Lucas
2	Borbora Gerth	© Barbara Gerth	© Jennifer Sprey
3	© Barbara Gerth	○ Julia Flasche	© Wolfgang Slawski

Und wo ist nun ein Schloss? Hm, vielleicht das Schloss, mit dem der Übersichtskasten zugeschlossen ist?



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





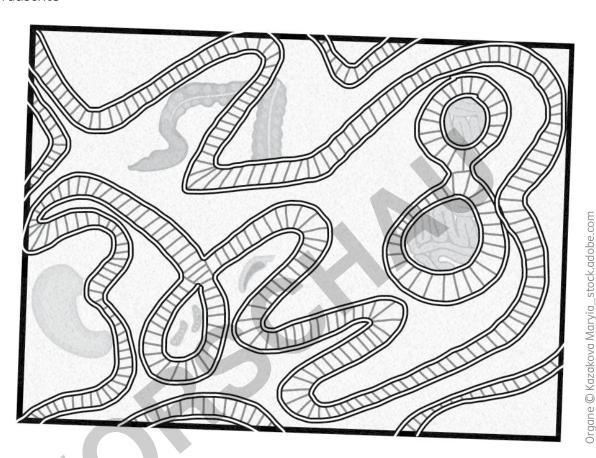
## Der verlassene Freizeitpark – Rätsel

Weg der Nahrung



Knarzend öffnet sich der Kasten der Übersichtstafel und ein Pfeil klappt herunter, der nach rechts zeigt. Auf ihm steht außerdem *Achterbahn*. Schnell rennt ihr los und springt in die Wagen. Als sich die Bahn schon in Bewegung setzt, entdeckt ihr im Augenwinkel noch den Hinweis: "Schaut vom höchsten Punkt der Bahn nach unten auf die gefahrene Strecke!"

Puh, das war eine wilde Fahrt! Ihr könnt euch kaum an die Details erinnern. Zum Glück hat einer von euch am höchsten Punkt der Bahn ein Foto gemacht, bevor die Achterbahn fast senkrecht in die Tiefe rauschte:





Löst das Rätsel.

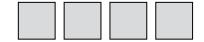
Ihr wollt gerade aussteigen, da merkt ihr, dass sich die Verriegelung eurer Sitze nicht lösen. Ihr entdeckt überall an den Riegeln Zahlenschlösser. Um aus der Bahn rauszukommen, müsst ihr vermutlich erst einmal die Zahlencodes knacken.

Da erscheint auf dem Monitor vor euch plötzlich folgende Nachricht:

Die Achterbahn ergibt rundherum Zahlen, ob es immer eine Acht ist, ist ungewiss. Was aber gewiss ist: Es ist der Weg der Nahrung. Beeilt euch, in ein paar Minuten startet die nächste Fahrt!



Gebt die Zahlen ins Schloss ein und befreit euch so aus der Achterbahn.





## Der verlassene Freizeitpark – Hinweiskarten

### **Hinweis 1**

Manche Nahrungsmittel haben einen besonders hohen Fettanteil und hinterlassen nach dem Kleckern und Trocknen einen sichtbaren Fettfleck.

### **Hinweis 2**

Was könnten die Zahlen und das x in der ersten Zeile und Spalte bedeuten?

### Hinweis 1

Sind da etwa Organe im Bild versteckt? Überlegt mal, welche Stationen passiert die Nahrung auf ihrem Weg durch den Körper nacheinander?

#### **Hinweis 2**

Die Schienen um die Organe herum ergeben Zahlen. Sortiert sie in der richtigen Reihenfolge.

#### **Hinweis 1**

Rund um das Ziffernblatt stehen vier Verdauungsorgane: Mund, Magen, Dünndarm und Dickdarm. Startet jeweils bei diesen Wörtern.

### **Hinweis 2**

Wenn ihr den richtigen Weg pro Organ gefunden habt, entstehen aus den Linien mit etwas Fantasie vier Zahlen.

#### **Hinweis 1**

Die Nahrungsmittel lassen sich zu vier Kategorien gruppieren: Kohlenhydrate, Fette, Proteine und Vitamine/Mineralstoffe.

### Hinweis 2

Die Anzahl der zugeordneten Lebensmittel ergibt die Zahl für das Schloss. Die Sortierung für den Code richtet sich nach dem Anfangsbuchstaben der Kategorie entsprechend dem Alphabet.

#### **Hinweis 1**

Notiert die Zahlen aus den Antworten und verrechnet sie entsprechend der Zeichen miteinander.

#### Hinweis 2

Das sind die gesuchten Zahlen: 1, 2, 3, 4, 5, 12, 20, 32. Ordnet sie richtig zu und rechnet aus.