

<b>Einführung in die Arbeit mit Mini-Escape Rooms</b> .....	4
* Escape Rooms und Breakouts .....	4
* Aufbau eines Mini-Breakouts .....	4
* Einsatz im Unterricht .....	5
* Gestaltung eigener Mini-Breakouts .....	6
<b>Organisationshilfen</b> .....	7
* Checkliste zur Vorbereitung und Durchführung eines Mini-Breakouts .....	7
* Leitfragen Reflexionsrunde .....	7
<b>Mini-Breakouts: Steinzeit</b> .....	8
* Leben in der Altsteinzeit .....	8
* Leben in der Jungsteinzeit .....	12
<b>Mini-Breakouts: Ägypten</b> .....	16
* Bedeutung des Nils für die alten Ägypter .....	16
* Gesellschaftsordnung im alten Ägypten .....	20
<b>Mini-Breakouts: Griechen</b> .....	24
* Leben im antiken Griechenland .....	24
* <i>Online-Breakout</i> : Olympische Spiele .....	28
<b>Mini-Breakouts: Römer</b> .....	30
* Die Gründung Roms .....	30
* Das römische Heer .....	34
<b>Mini-Breakouts: Mittelalter</b> .....	38
* Leben in der Grundherrschaft .....	38
* Ritter im Mittelalter .....	42
<b>Mini-Breakout: Kolumbus auf Entdeckungsreise</b> .....	46
<b>Mini-Breakouts: Absolutismus und Französische Revolution</b> .....	50
* Frankreich in der Krise .....	50
* <i>Online-Breakout</i> : Französische Revolution .....	54
<b>Mini-Breakout: Deutsche streben nach Einheit und Freiheit</b> .....	56
<b>Mini-Breakouts: Deutsches Kaiserreich</b> .....	60
* Bismarck und das deutsche Kaiserreich .....	60
* <i>Online-Breakout</i> : Ausbruch des Ersten Weltkrieges .....	64
<b>Mini-Breakout: Goldene Zwanziger</b> .....	66
<b>Mini-Breakouts: Nationalsozialismus</b> .....	70
* Jugend im Nationalsozialismus .....	70
* <i>Online-Breakout</i> : Holocaust .....	74
<b>Mini-Breakout: Deutschland 1945 bis 1949</b> .....	76
<b>Mini-Breakouts: Leben im geteilten Deutschland</b> .....	80
* Wirtschaftswunder in der BRD .....	80
* Überwachung in der DDR .....	84

## ESCAPE ROOMS UND BREAKOUTS

Seit Jahren erfreuen sich sogenannte Escape Rooms – auch Exit Games oder Exit Rooms genannt – in vielen Großstädten weltweit einer immer größeren Beliebtheit.

Bei diesem Spiel wird eine Gruppe aus mehreren Personen für eine bestimmte Zeit – in der Regel zwischen 45 und 90 Minuten – in einem Raum eingeschlossen. Um die Mission zu erfüllen bzw. um rechtzeitig aus dem Raum zu entkommen, müssen Hinweise gefunden, verschiedene Rätsel gelöst, Gegenstände manipuliert und Schlösser, Geheimgänge und -türen geöffnet werden. Je besser man dabei als Team zusammenarbeitet, Aufgaben verteilt und miteinander kommuniziert, umso höher ist die Wahrscheinlichkeit, erfolgreich zu sein. Problemlösendes Denken und Teamwork stehen im Vordergrund. In der Regel wird dabei jedes Team über Kameras beobachtet, sodass der\*die Spielleiter\*in gegebenenfalls eingreifen und Hinweise geben kann.

Die Grundidee der Escape Rooms kann in abgewandelter und angepasster Form auch auf das Klassenzimmer übertragen werden – natürlich ohne die Schüler\*innen im Klassenzimmer einzusperren. Man spricht dann von einem (Edu-)Breakout, das seinen Ursprung in den USA hat.

Breakouts können durchaus unterschiedlich gestaltet sein, das zugrundeliegende Prinzip entspricht jedoch immer der Grundidee der Escape Rooms: Die Schüler\*innen verfolgen in ihren Teams ein gemeinsames Ziel, das hier letztlich darin besteht, sich durch das erfolgreiche Lösen des Breakouts, das sich aus verschiedenen Aufgaben und Rätseln zusammensetzt, von einer anderen Aufgabe zu befreien. Die Lösung der anderen Aufgabe verbirgt sich in einer mit einem Zahlenschloss gesicherten Schatzkiste. Diesen Code gilt es zu knacken.

## AUFBAU EINES MINI-BREAKOUTS

Das Mini-Breakout beginnt mit einer **Rahmengeschichte** bzw. einem **Einstieg**, der eine doppelte Funktion hat. Zum einen sollen die Schüler\*innen zum Thema hingeführt werden, zum anderen definiert der Einstieg eine Lücke, die es zu schließen gilt: entweder durch das Erledigen einer für die Schüler\*innen meist eher „unangenehmen“ Aufgabe oder aber durch das Lösen der verschiedenen Aufgaben und Rätsel des entsprechenden Mini-Breakouts.

So kann als Einstieg beispielsweise eine rätselhafte Frage gewählt werden, deren Antwort man recherchieren und vor der Klasse vortragen muss. Von dieser Aufgabe können sich die Teams „befreien“, indem sie die Aufgaben und Rätsel des Mini-Breakouts erfolgreich meistern. Knacken die Schüler\*innen auch den letzten Code, erfahren sie die Antwort auf die Frage.

Die Idee der „Befreiung“ von Aufgaben ist dem Grundgedanken der Escape Rooms und der Befreiung daraus geschuldet. Natürlich aber sollte dies nur als kleiner Anreiz gelten. Die Grundmotivation der Schüler\*innen sollte schon allein aus der Rätselspannung sowie ggf. dem Wettbewerb entstehen.

Im Anschluss an den Einstieg erhält jedes Team jeweils alle **Rätselblätter** als Kopie (z. B. in einem geschlossenen Umschlag).

Die Teams beginnen mit dem **Starträtsel**, dem als einziges Rätselblatt kein Code zugeordnet ist. Das Starträtsel ist verhältnismäßig leicht zu lösen und will so den Schüler\*innen ein erstes Erfolgserlebnis verschaffen und ihre Motivation erhöhen.

Beim Starträtsel – wie auch bei allen anderen Rätselblättern – geht es darum, einen **Code** zu ermitteln, durch den das nächste Rätselblatt identifiziert werden kann. Der Code ist auf den Rätselblättern jeweils in einem grauen Kasten neben der Schatzkiste angegeben.

Das **vorletzte Rätselblatt** ist so aufgebaut, dass neben dem Code (der im Grunde nicht mehr zwingend erforderlich ist, da nun schon feststeht, welche



## CHECKLISTE ZUR VORBEREITUNG UND DURCHFÜHRUNG EINES MINI-BREAKOUTS

### Benötigte Materialien:

- Schatzkiste (ggf. je Team)
- dreistelliges Zahlenschloss mit verstellbarer Kombination (ggf. je Team)
- ggf. Smartphone / Tablet (je Team)
- ggf. Umschlag für die Rätselblätter (je Team)
- ggf. Taschenrechner (je Team)
- „Belohnung“ für das schnellste Team
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

### Kopiervorlagen (je Team):

- ggf. Einstieg
- Starträtsel
- Rätsel \_\_\_\_\_
- Rätsel \_\_\_\_\_
- Rätsel \_\_\_\_\_
- Abschlussrätsel
- Lösung des Einstiegs für die Schatzkiste



## LEITFRAGEN REFLEXIONSRUNDE

### Mögliche Leitfragen:

- ★ Wie habt ihr als Team zusammengearbeitet?
- ★ Wie habt ihr die Aufgaben in eurem Team aufgeteilt?
- ★ Warum seid ihr beim Mini-Breakout (nicht) erfolgreich gewesen?
- ★ Wie sieht gute Teamarbeit aus?
- ★ Was habe ich über mich und mein Team beim Mini-Breakout gelernt?
- ★ Was würde ich beim nächsten Mini-Breakout wieder genauso machen, was würde ich anders machen?
- ★ Welche Aufgabe(n) war(en) für mich besonders leicht, welche war(en) besonders schwer? Begründe.
- ★ Was habe ich inhaltlich gelernt? Fasse den Inhalt in wenigen Sätzen zusammen.
- ★ Welche Erfahrungen aus dem Mini-Breakout könnt ihr auch auf andere Situationen übertragen?

## HINWEISE FÜR DIE LEHRKRAFT

### Übersicht über die Rätsel und Lösungen

★ Klasse: 5/6  
★ Dauer: 20 Minuten

#### LEBEN IN DER ALTSTEINZEIT: STARTRÄTSEL

benötigte Materialien	★ Starträtzel	★ ggf. Taschenrechner
Lösung	Gesuchtes Wort: Evolution Anzahl der Buchstaben des gesuchten Wortes: 9 Rechnung: $9 \cdot 20 = 180$	

#### LEBEN IN DER ALTSTEINZEIT: CODE 180

benötigte Materialien	★ Rätsel Code 180	★ ggf. Taschenrechner
Lösung	Nacheinander eingesetzt werden müssen: Altsteinzeit (4), Horde (2), Jäger (3), Nahrung (5), Nomaden (1) Zahlen hinter den eingesetzten Wörtern: 4, 2, 3, 5, 1 Rechnung: $25 \cdot 30 = 750$	

#### LEBEN IN DER ALTSTEINZEIT: CODE 750

benötigte Materialien	★ Rätsel Code 750	★ ggf. Taschenrechner
Lösung	Zahlenkombinationen: 8 und 5, 4 und 7, 10 und 2, 1 und 3, 9 und 6 Rechnung: $85 + 47 + 102 + 13 + 96 = 343$	

#### LEBEN IN DER ALTSTEINZEIT: CODE 343

benötigte Materialien	★ Rätsel Code 343	★ ggf. Taschenrechner
Lösung	Tiere im Suchrätsel: WILDPFERD, WOLLNASHORN, STEINBOCK, MAMMUT, HASE, HIRSCH, BISON Anzahl der Buchstaben der beiden längsten Wörter: 11 und 9 Rechnung: $11 \cdot 9 = 99$ ; $99 \cdot 7 = 693$	

#### LEBEN IN DER ALTSTEINZEIT: CODE 693

benötigte Materialien	★ Rätsel Code 693	★ ggf. Taschenrechner
Lösung	Lösungswort: RENTIERE Anzahl der Buchstaben des Lösungswortes: 8 Rechnung: $8 \cdot 23 = 184$ Der Abschlusscode lautet also <b>184</b> .	



### Für die Schatzkiste

Das Feuer wurde für die Menschen der Altsteinzeit überlebenswichtig. Am Lagerplatz förderte das Feuer nicht nur den Zusammenhalt der Horde. Rauchzeichen dienten der Verständigung untereinander. Es spendete aber vor allem Licht und Wärme. Dies war besonders notwendig, wenn die Urmenschen in kältere Regionen wanderten. In der Nacht schützte das offene Feuer vor wilden Raubtieren. Mit dem Feuer konnte der Urmensch auch Tiere jagen oder vertreiben sowie Höhlen austrücheln. Auch die Ernährung der Steinzeitmenschen verbesserte sich. Nun konnte gekocht und gebraten werden. Fleisch und Fisch konnten geräuchert und somit haltbar gemacht werden.

Manchmal gerieten in der Altsteinzeit trockene Pflanzen durch einen Blitzeinschlag oder lange Sonneneinstrahlung in Flammen. Die Steinzeitmenschen mussten schreckliche Angst vor dem Feuer gehabt haben. Mit der Zeit überwandten sie ihre Furcht und lernten, mit dem Feuer umzugehen.

Bald war es ihnen auch möglich, Feuer selbst zu entzünden. Dies war schwierig und auch ziemlich gefährlich. Dafür benötigten sie einen Feuerstein und einen anderen eisenhaltigen Stein. Schlagen die Steinzeitmenschen beide Steine aneinander, lösten sich Funken. Diese wurden mit einem brennbaren Material, wie einem Baumpilz, aufgefangen. Vorsichtig musste nun gepustet und Stroh und Holz mussten dazugegeben werden. Schließlich war ihnen das Feuer so wichtig, dass sie es gut bewachten und die Glut mitnahmen, wenn sie auf große Wanderungen gingen.



Bestimmt fragt auch ihr euch, warum das Feuer für die Menschen der Altsteinzeit so wichtig war. Natürlich könnt ihr dies auch selbst recherchieren und darüber einen Vortrag vor der Klasse halten. Ihr könnt der Aufgabe aber auch entfliehen, indem ihr durch das Lösen der folgenden Rätsel den dreistelligen Abschlusscode ermittelt, der euch zu der gesuchten Information führt.

Viel Spaß dabei!



### LEBEN IN DER ALTSTEINZEIT: STARTRÄTSEL

**Schritt 1:** In dem folgenden Text haben sich Buchstaben versteckt, die dort nicht hingehören. Findet diese und kreist sie ein.

**Schritt 2:** Setzt die Buchstaben der Reihe nach auf der Schreiblinie im Text ein und ihr erhaltet das gesuchte Wort.

**Schritt 3:** Ermittelt, wie viele Buchstaben das Wort hat und multipliziert die Anzahl mit den ersten zwei Stellen der Zahl, die im Text vorkommt.

Seit über 2000000 Jahren leben Menschen auf der Erde. In dieser Zeit veränderten sich nicht nur das Aussehen und der Körperbau. Auch die geistigen Fähigkeiten entwickelten sich stetig fort. Die Urmenschen waren durch die ständige Veränderung des Lebensraumes gezwungen, ihre Lebensweise anzupassen. Diese allmähliche Entwicklung der Lebewesen wird auch als \_\_\_\_\_ bezeichnet.

Die Steinzeit ist der älteste Abschnitt in der Menschheitsgeschichte. Dieser Abschnitt wird so bezeichnet, da die Menschen damals hauptsächlich Werkzeuge aus Stein herstellten.

Die Steinzeit wird unterteilt in Altsteinzeit, Mittelsteinzeit und Jungsteinzeit.

Anzahl der Buchstaben des gesuchten Wortes: \_\_\_\_\_

Rechnung: \_\_\_\_\_ • \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_





### LEBEN IN DER GRUNDHERRSCHAFT: CODE 110

**Schritt 1:** Bildet aus den vorgegebenen Wörtern zusammengesetzte Nomen und ergänzt diese im Lückentext.

**Schritt 2:** Bildet aus den Zahlen, die hinter den Silben stehen und zusammen ein Wort bilden, jeweils zwei- oder dreistellige Zahlen. Die Zahl der ersten Silbe ist immer an erster Stelle.

**Schritt 3:** Ersetzt in der Rechnung die Symbole jeweils durch den Zahlenwert des Wortes, das in dem Lückentext bei dem entsprechenden Symbol steht. Rechnet dann das Ergebnis aus.

ZUCHT (1)    LAND (2)    VIEH (3)    WIRTSCHAFT (4)    ARBEIT (5)  
 BAU (6)    HALT (7)    ACKER (8)    FELD (9)    HAUS (10)

Die meisten Menschen lebten auf dem Land und arbeiteten in der \_\_\_\_\_ (●).  
 Ihre Lebensgrundlage bildeten \_\_\_\_\_ (■) und \_\_\_\_\_ (▲).  
 Der Bauer war für die schwere \_\_\_\_\_ (∞) zuständig. Zunächst bearbeitete er die Böden und bereitete so die Felder für die Aussaat vor. Schließlich folgten die Heu- und Getreideernte, das Dreschen des Korns und das Schlachten des Viehs. Die Bäuerin war nicht nur für den \_\_\_\_\_ (◆) zuständig. Sie kümmerte sich auch um die Kinder und die Tiere. Nebenbei spann sie Wolle zu Garn oder nähte Kleidung. In den Sommermonaten half sie dem Bauern bei der Ernte.

Rechnung: ● + ■ + ▲ - ∞ + ◆ = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_



### LEBEN IN DER GRUNDHERRSCHAFT: CODE 153

**Schritt 1:** Findet heraus, wie die Bauern im Hochmittelalter die Dreifelderwirtschaft nutzten, indem ihr die vorgegebenen Wörter jeweils richtig in die Tabelle eintragt.

**Schritt 2:** Bildet je Zeile mit den Zahlen hinter den hinzugefügten Wörtern zweistellige Zahlen.

**Schritt 3:** Addiert die drei zweistelligen Zahlen miteinander und ihr erhaltet den nächsten Code.

Brache (8)    Sommergetreide (4)    Wintergetreide (2)

	Feld 1	Feld 2	Feld 3
1. Jahr	Wintergetreide		
2. Jahr		Brache	
3. Jahr			Sommergetreide



### LEBEN IN DER GRUNDHERRSCHAFT: CODE 172

**Schritt 1:** Lest den Text und findet im Suchrätsel drei Begriffe, die euch helfen, den Lückentext zu ergänzen. Tipp: Die gesuchten Wörter sind senkrecht und waagrecht versteckt.

**Schritt 2:** Ermittelt, wie viele Buchstaben die drei Wörter haben.

**Schritt 3:** Multipliziert die beiden größeren Zahlen miteinander und addiert anschließend die kleinste Zahl.

Seit dem Hochmittelalter waren die meisten Bauern nicht mehr frei und besaßen auch kein eigenes Land mehr. Das Problem war nämlich, dass die Bauern zum Kriegsdienst verpflichtet waren und somit ihre Felder nicht bewirtschaften konnten. Durch die zunehmende Verarmung mussten sie sich einem \_\_\_\_\_ unterstellen. Dieser übernahm für sie die Wehrpflicht und bot ihnen Schutz und Unterstützung. Dadurch verloren die Bauern aber nicht nur ihr Eigentum, sondern mussten \_\_\_\_\_ und \_\_\_\_\_ leisten.

F	D	S	W	D	H	E	I	R	G	R	A
B	K	M	A	H	K	A	Z	E	M	B	S
O	V	R	H	N	I	E	H	J	L	U	S
I	U	C	G	D	F	N	C	B	A	H	D
F	R	O	N	D	I	E	N	S	T	E	T
U	E	A	S	P	G	M	I	X	D	B	H
A	E	B	M	I	3	E	M	Z	W	N	H
I	U	G	R	U	N	D	H	E	R	R	N
B	P	A	U	T	E	R	C	V	B	M	O
M	L	B	D	F	G	O	E	R	U	P	K
M	X	E	C	E	G	I	A	Q	E	R	Z
A	J	N	E	T	U	L	W	A	L	F	H

Anzahl der Buchstaben der drei Wörter: \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ und \_\_\_\_\_

Rechnung: \_\_\_\_\_ • \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_



### LEBEN IN DER GRUNDHERRSCHAFT: CODE 117

**Schritt 1:** Ergänzt in dem Text die drei fehlenden Wörter. Tipp: Die Silben sind verrutscht.

**Schritt 2:** Die hinter den eingefügten Wörtern angegebenen Zahlen ergeben von oben nach unten gelesen den gesuchten Zahlenwert.

**Schritt 3:** Multipliziert diesen mit der Zahl, die sich im Suchrätsel des letzten Rätsels befindet.

geträErnteer (2)      kürWill (3)      eigenerLeib (4)

Die Bauern waren weitgehend der \_\_\_\_\_ ihres Grundherrn unterworfen. Sie waren von ihm abhängig. Der Grundherr legte nicht nur die Höhe der Steuern und \_\_\_\_\_ fest, sondern auch die zu leistenden Arbeiten, die sogenannten Frondienste. Ohne seine Zustimmung durfte ein Bauer weder heiraten noch in ein anderes Dorf oder gar eine Stadt umziehen. Er war dessen \_\_\_\_\_. Um dieser Abhängigkeit zu entfliehen, blieb ihm nur die Flucht.

Rechnung: \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_

**netzwerk lernen**

**zur Vollversion**



## HINWEISE FÜR DIE LEHRKRAFT

### Übersicht über die Rätsel und Lösungen

★ Klasse: 7  
★ Dauer: 20 Minuten

#### RITTER IM MITTELALTER: STARTRÄTSEL

benötigte Materialien	★ Starträtsel	★ ggf. Taschenrechner
Lösung	Reihenfolge: Ritter (7), Page (5), Knappen (9), Schwertleite (6), Sporen (8) Zahlen hinter dem ersten, dritten und fünften Wort: 798 Rechnung: $798 - 14 = 784$	

#### RITTER IM MITTELALTER: CODE 784

benötigte Materialien	★ Rätsel Code 784	★ ggf. Taschenrechner
Lösung	Redewendung: PECH GEHABT! Anzahl der Buchstaben der beiden Wörter: 4 und 6 Zusammengesetzter Zahlenwert: 46 Rechnung: $46 \cdot 13 = 598$	

#### RITTER IM MITTELALTER: CODE 598

benötigte Materialien	★ Rätsel Code 598	★ ggf. Taschenrechner
Lösung	(1) Helm, (2) Visier, (3) Kragenplatte, (4) Brustharnisch, (5) Schulterpanzer, (6) Ellenbogenkachel, (7) Stahlhandschuh, (8) Schenkelstück, (9) Bauchreifen, (10) Kniestück, (11) Schienbeinschützer, (12) Sporen Rechnung: $(2 \cdot 4) + (9 \cdot 10) - 12 = 86$ ; $86 \cdot 7 = 602$	

#### RITTER IM MITTELALTER: CODE 602

benötigte Materialien	★ Rätsel Code 602	★ ggf. Taschenrechner
Lösung	Waffen im Suchrätsel: STREITAXT, ARMBRUST, SCHILD, LANZE Anzahl der Buchstaben der beiden längsten Wörter: 9 und 8 Rechnung: $9 \cdot 8 = 72$ ; $72 \cdot 4 = 288$	

#### RITTER IM MITTELALTER: CODE 288

benötigte Materialien	★ Rätsel Code 288	★ ggf. Taschenrechner
Lösung	Zahlen in Buchstaben übersetzt: SCHNKEARN Redewendung: „Jemanden in die SCHRANKEN weisen.“ Zahlenwert des zweiten, dritten und achten Buchstabens: 385 Rechnung: $385 \cdot 2 = 770$ Der Abschlusscode lautet also <b>770</b> .	



### Für die Schatzkiste

Um sich im Kampf zu beweisen, kamen die Ritter auch von weit her. Tjost war ein sehr beliebtes Turnier, bei dem zwei Ritter gegeneinander antraten. In voller Rüstung ritten sie aufeinander zu und versuchten mit der Turnierlanze, den Gegner aus dem Sattel zu stoßen und nicht gleichzeitig vom Pferd zu fallen. Die Redewendung „Etwas im Schilde führen“ bezieht sich vermutlich darauf, dass die Ritter hinter ihrem Schild eine Waffe verstecken und anfangs freundlich wirken konnten, bevor sie später angriffen. Andererseits erkannte man aus der Ferne bereits anhand des Wappens auf Helm und Schild, ob die sich nähernde Person ein Freund oder Feind war.





### RITTER IM MITTELALTER: CODE 784

**Schritt 1:** Entschlüsselt den Schlangentext. Setzt hinter jedes Wort einen senkrechten Strich.

**Schritt 2:** Im Schlangentext sind zusätzliche Buchstaben versteckt. Markiert diese. Der Reihe nach gelesen ergeben sie eine Redewendung, die aus dem Mittelalter stammt.

**Schritt 3:** Ermittelt, wie viele Buchstaben beide Wörter haben und setzt die Zahlen zusammen.

**Schritt 4:** Multipliziert den Zahlenwert mit der Zahl, die sich im Text versteckt hat.

ZUNÄCHST PWAREN RITTER NICHTS ANDERE SEALSSCHWERBEWAFFNETE, GUT  
 AUSGEBILDETE CUNDTRAINIERTE REITER. DAHER HBEDEUTET DAS WORT RIT  
 TERAUCH REITER. GEIN RITTER WARNICHT SEANDERES ALSEINKRIEGER HZU  
 PFERD. ANFANGS KONNTENNUR ADELIGE GRUNDHERRN RITTER WERDEN. ABDEM  
 13. JAHRHUNDERT BBILDETENDANN DIERITTEREINE NEIGENEN STAND IN DER  
 MITTELALTERLICHEN GESELLSCHAFT.

Redewendung: „\_\_\_\_\_!“

Anzahl der Buchstaben der beiden Wörter: \_\_\_\_\_ und \_\_\_\_\_

Zusammengesetzter Zahlenwert: \_\_\_\_\_

Rechnung: \_\_\_\_\_ • \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_



### RITTER IM MITTELALTER: CODE 598

**Schritt 1:** Ordnet die Bestandteile der Ritterrüstung den Zahlen zu.

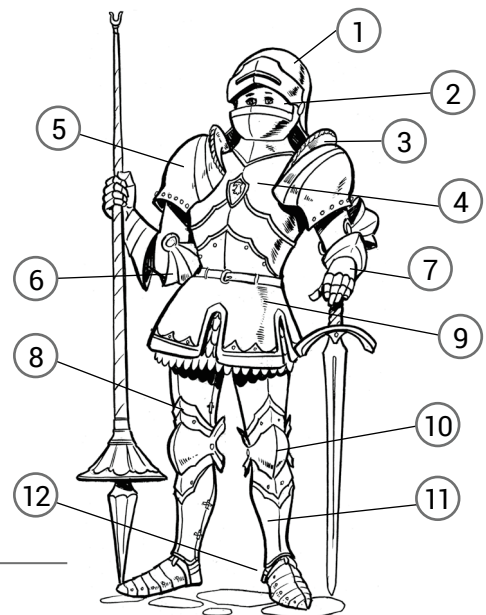
**Schritt 2:** Tragt die Zahlen von Visier, Brustharnisch, Bauchreifen, Kniestück und Sporen der Reihenfolge nach in die Rechnung ein.

**Schritt 3:** Multipliziert das Ergebnis mit der ersten Zahl, die im Text des Starträtsels vorkommt.

Kragenplatte, Bauchreifen, Brustharnisch, Ellenbogenkachel, Schulterpanzer, Helm, Visier, Sporen, Kniestück, Stahlhandschuh, Schenkelstück, Schienbeinschützer

- |          |          |
|----------|----------|
| 1 _____  | 2 _____  |
| 3 _____  | 4 _____  |
| 5 _____  | 6 _____  |
| 7 _____  | 8 _____  |
| 9 _____  | 10 _____ |
| 11 _____ | 12 _____ |

Rechnung: ( \_\_\_\_\_ • \_\_\_\_\_ ) + ( \_\_\_\_\_ • \_\_\_\_\_ ) - \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_ • \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_



Melika Kaufhold: Mini-Escape Rooms für den Geschichtsunterricht  
 Auer Verlag