

# Roter Faden durch das Rätsel

Nur für die Spielleitung

## Story

### Eine Reise ins Unbekannte...

Die drei befreundeten Jugendlichen Carl Stern, Melanie Singer und Barbara Schar haben etwas Besonderes in den Weihnachtsferien vor. Die Eltern der drei Jugendlichen fahren gemeinsam in den Ski-Urlaub, aber darauf haben sie keine Lust. Sie möchten die freien Tage lieber zuhause verbringen – das erzählen sie zumindest ihren Eltern.

Viel lieber wollen sie einen Kurztrip in den Süden machen. Und das ohne der Zustimmung der Erwachsenen, denn die Jugendlichen vermuten, dass ihre Eltern eine solche Reise nicht erlauben würden. Allerdings sind sie noch sehr unerfahren, was das Reisen betrifft.

Sehr schnell stecken sie in großen Schwierigkeiten. Kannst du ihnen helfen, ihr Schlamassel zu lösen. Und am besten noch bevor ihre Eltern etwas davon mitbekommen?

Also, die Zeit läuft..

Hier findest du ein Video zur Story!



## Spielablauf

### So funktioniert das Spiel

Das folgende Dokument enthält Aufgabenstellungen, sowie Hinweise und Tipps für den Aufbau und auch die Lösungen der einzelnen Rätsel. Es **soll also nur von der Spielleitung angesehen werden**.

Das Rätsel ist in **Stationen** (jeweils ein Tisch) aufgebaut. **6 Rätsel** bzw. Aufgaben müssen **nacheinander** gelöst werden, dabei findet man jeweils einen Teil eines QR-Codes. Hat man alle **6 Teile** gefunden und setzt den **QR-Code** richtig zusammen, kommt man zu einem **Video** – der **Lösung des Spiels**.

Grundsätzlich ist das **Spielalter ab 10 Jahren**. Es können auch jüngere Kinder spielen, entweder mit mehr Hilfestellungen der Spielleitung oder gemeinsam mit älteren Kindern. Ideal ist eine **Gruppengröße von 4 Kindern**. Da das Rätsel in Stationen aufgebaut ist, können mehrere Gruppen parallel spielen. Ein Tipp: Wenn die größeren bzw. rätselaffinen Kinder beginnen, kommt kein Stau zusammen.

Jede Station läuft im Grunde gleich ab. Man liest den **Einstiegstext**, auf dem das Rätsel bzw. die Aufgabe beschrieben ist. Dann ist es Zeit zum Rätseln. Kommt man gar nicht weiter, kann man sich einen Tipp von der **Hinweiskarte** holen, die bei jeder Station zu finden ist.

Hat man dann eine Lösung gefunden, sucht man diese aus einer **Box mit 30 beschrifteten Kuverts** heraus.

- ⇒ Ist die **Lösung falsch**, findet man entweder kein passendes Kuvert oder man entdeckt einen vollständigen QR-Code mit dem Text: *Upps, hier ist etwas falsch gegangen! Versuch es nochmal!*
- ⇒ Ist die **Lösung richtig**, befindet sich darin ein Teil des QR-Codes, der für den Schluss relevant ist und deshalb mitgenommen werden muss. Es sollten deshalb genügend Kopien in den Kuverts vorhanden sein.

Bei den Stationen finden sich alle zur Lösung notwendigen Gegenstände und Hinweise. Diese bleiben bei der Station und werden nicht zur nächsten mitgenommen. Es gibt aber auch einige Deko-Gegenstände, die nichts zur Lösung beitragen.

Der Ablauf im Überblick

- Allgemeine Erklärung zum Escape-Spiel
- Video zum Einstieg / Story lesen
- 6 Stationen:
  - Text lesen – Rätsel lösen – Lösung in Box suchen – QR-Code Teil sammeln
  - Nächste Station – Text lesen – Rätsel... usw.
- 6 QR-Codes richtig zusammensetzen und Video zur Lösung ansehen.

## Vor dem Beginn

### Wichtige Vorbereitungen – vor allen, wenn das Spiel downgeloadet wird

Wenn du dir das Spiel downloadest und ausdruckst, brauchst du noch ein paar Gegenstände und musst noch ein paar Sachen vorbereiten.

Für das erste Rätsel brauchst du einen **UV-Stift** und eine **UV-Taschenlampe**. Hast du diese Gegenstände nicht zur Verfügung, dann kannst du die Markierung auf dem Flugticket auch mit einem anderen Stift machen (siehe erstes Rätsel).

Für das vierte Rätsel brauchst du **1kg Reis** oder ähnliches (es soll Fischfutter symbolisieren), **3 gleich große Gurkengläser** und eine leere **Mineralwasserflasche** aus Kunststoff mit 1,5l. Schneide die Flasche oben auf, damit du den Reis gut hineinleeren kannst. Wiege dann 777g ab und gib sie in die Flasche. Markiere die Höhe und schreibe zu der Linie **LPSA**. Zeichne dann auch noch weitere Linien jeweils 2-3 cm unterhalb und oberhalb der Linie ein und schreibe 4 beliebige Buchstaben dazu (siehe Foto).

Bei den Rätseln sind auch Deko-Gegenstände angegeben. Diese sind nicht unbedingt notwendig, sondern sorgen nur für eine schöne Atmosphäre.

Nun die Rätsel im Überblick...



# Erstes Rätsel

## Wo sind wir?

Der Flug dauert unendlich lange, schön langsam machen sich die Jugendlichen große Sorgen. Am Flughafen hatten sie es so eilig, dass sie nicht genau nachgefragt haben, wie lange der Flug dauert. Und überhaupt hatten sie nicht viel verstanden. Ihr Ticket hatten sie gleich direkt bei der spanischen Fluglinie gekauft.

Doch irgendetwas kann da nicht stimmen. War es doch keine so gute Idee? So ganz ohne Eltern zu verreisen? Nach einer gefühlten Ewigkeit landen sie am Flughafen, aber nicht wie gewollt in Spanien, sondern in einem fernen, unbekanntem Land.

**Eure Aufgabe: Findet heraus, in welchem Land und in welcher Stadt die drei Jugendlichen gelandet sind!**

## Checkliste:

Flugticket – Markierung mit UV-Stift (siehe Abbildung)

UV-Taschenlampe (kann man auch verstecken)

Liste mit Abkürzungen der Länder

Flughafen-Bild mit Hinweis auf die Stadt

**Deko:** Weltkugel, Reisekoffer oder ähnliches



**Lösung: Guatemala – San Pablo**

# Zweites Rätsel

## Wie spät ist es?

Völlig übermüdet und mit den Nerven blank stellen Carl, Melanie und Barbara fest, dass sie in San Pablo in Guatemala gelandet sind. Es war wohl wirklich keine gute Idee alleine zu reisen. Den Tränen nahe fragt Barbara: „Wie spät ist es eigentlich?“ Carl sieht auf seine Uhr und sagt: „Keine Ahnung. Meine Uhr zeigt etwas Falsches an. Denn sonst müsste es stockdunkel sein.“

Melanie gibt den entscheidenden Hinweis: „Deine Uhr zeigt die Uhrzeit von zuhause an. Aber hier haben wir bestimmt eine Zeitverschiebung von mehreren Stunden. Kommt, sehen wir uns an, welche Zeit auf dem Flugticket steht.“ Barbara entdeckt eine sonderbare Landkarte. Kann diese vielleicht helfen?

**Eure Aufgabe: Findet heraus, wie spät es ist!**

## Utensilien:

Flugticket, Bild Armbanduhr, Graphik Zeitverschiebung

**Deko:** Uhr mit drehbaren Zeigern



**Lösung: 15:10 Uhr**

# Drittes Rätsel

## Verstehst du mich?

Es ist 15:10 Uhr. Carl, Melanie und Barbara stehen vor dem Flughafengebäude. Die Hitze macht ihnen zu schaffen. Es sind nur wenige Menschen unterwegs. Und scheinbar keiner von ihnen spricht Englisch. Carl spricht mutig ein paar an: „Can you help me?“ Aber keiner beachtet ihn. Barbara versucht ein paar Wörter auf Spanisch: „¿Me puedes ayuda?“

Plötzlich kommt eine junge Dame auf sie zu. Sie hat die verzweifelten Hilferufe der Jugendlichen gehört. „Hello! My name is Dina! Can I help you?“ Endlich jemand, der ihnen weiterhelfen kann. Sie erzählen Dina, dass sie in große Schwierigkeiten stecken. Beim Erklären verwenden sie Hände, Füße, englische und spanische Wörter.

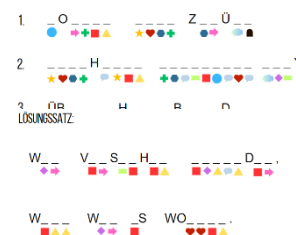
Nach einigen Minuten haben sie das Gefühl, Dina hat verstanden, worum es geht. Dina möchte ihnen helfen. Leider verstehen sie nicht, was sie ihnen sagen möchte. Dina hat eine Idee. Sie beginnt etwas in den sandigen Boden zu zeichnen. Doch was hat das zu bedeuten?

### Eure Aufgabe: Entschlüsselt die Zeichnungen von Dina und findet einen Lösungssatz!

#### Utensilien:

Zeichnungen von Dina, Entschlüsselung und Lösungssatz

Deko: Wörterbücher



**Lösung: Wir verstehen einander, wenn wir es wollen.**

# Viertes Rätsel

## Kannst du mir helfen?

„Wir verstehen einander, wenn wir es wollen!“, ruft Barbara begeistert. Der Flug geht morgen von der Hauptstadt Guatemala City und über Nacht können sie bei Dina bleiben. „Das sind doch erstmals gute Nachrichten, da sind wir dann vor unseren Eltern zuhause!“, freut sich Carl.

Nach einiger Zeit kommen sie bei Dina zuhause an. Da fragt Melanie, warum Dina so hilfsbereit und gastfreundlich ist. Mittlerweile können sie sich mit Händen, Füßen und Zeichnungen gut unterhalten.

Dina erzählt von ihrer Fischzucht, die sie mit Unterstützung der Dreikönigsaktion aufgebaut hat. Damit wurde das Überleben für sie und ihre ganze Familie gesichert. Und dafür ist sie unendlich dankbar. Melanie fragt: „Wir waren schon ein paar Mal Sternsingen. Hat das etwas damit zu tun?“ Dinas Augen beginnen zu leuchten. Ja klar! Sternsingen ist eine super Sache, denn damit können viele Projekte in ihrem Land mit dem gesammelten Geld vom Sternsingen umgesetzt werden und so vielen Kindern und Jugendlichen geholfen werden kann.

Am Abend muss Dina die Fische füttern. Sie brauchen exakt 777g Futter. Zu wenig oder zu viel darf es nicht sein. Plötzlich stellt Dina fest, dass ihre Waage kaputt ist. Was soll sie jetzt machen? Wie kann sie die Futtermenge feststellen? Das Futter ist nämlich in 1kg-Packungen abgefüllt.

Carl sieht sich um und entdeckt drei gleich große Gläser. Können sie Dina damit helfen?

**Eure Aufgabe: Versucht 777g vom Fischfutter in das Glas mit den bunten Markierungen zu leeren!**

**Utensilien:**

1kg Reis in einem Glas, 3 leere Gurken-Gläser, Flasche mit Markierungen

**Deko:**

Fische, Netze



**Lösung: LPSA**

## Fünftes Rätsel

**Wo geht es weiter?**

Carl leert das Fischfutter in den Behälter und entdeckt die Buchstaben LPSA. Dina ruft freudig: „Los peces son alimentados!“ Dafür stehen nämlich die Buchstaben. Barbara erinnert sich an den Spanisch-Unterricht und übersetzt: „Die Fische werden gefüttert!“ Das bedeutet, die Jugendlichen haben alles richtig gemacht.

Am nächsten Morgen erklärt ihnen Dina den Weg zum Flughafen in Guatemala City. In der Nähe wohnt eine befreundete Familie, die ihnen beim Ticketkauf helfen kann. Die Hausnummer haben sie leider nicht verstanden.

„Können wir dir auch irgendwie helfen und uns so für deine Unterstützung bedanken?“ fragt Carl. Ja, das können sie. Dina bittet sie frische Fische und Gemüse ihrer Eltern auf ein paar Märkte zu bringen. Da wäre ihr sehr geholfen. Die Wegbeschreibung klingt ziemlich kompliziert. Dina gibt ihnen aber eine Karte und einen Notizzettel mit. Damit sollen sie klarkommen.

Dankbar nehmen Carl, Melanie und Barbara die Fische und Gemüseboxen und machen sich auf den Weg. Doch wo geht's nochmal lang? Und wie war nochmal die Hausnummer von dieser Familie? Die Zeit drängt schon ein bisschen. Auf keinen Fall dürfen sie den Flug versäumen!

**Eure Aufgabe: Findet den Weg zum Flughafen und entdeckt dabei eine dreistellige Zahl!**

**Utensilien:**

Wegbeschreibung, Karte

**Deko:**

Gemüseboxen, Fische, Kompass



**Lösung: 516**

# Sechstes Rätsel

## Können wir es noch schaffen?

„Hier ist es!“, ruft Melanie und läuft zum Haus mit der Nummer 516. Eilig klopfen Carl, Melanie und Barbara an und hoffen, dass ihnen jemand die Tür öffnet. Es dauert nicht lange, da werden sie freundlich von einer Frau und einem Mann begrüßt, die die Jugendlichen schon erwartet haben.

Dina hat der Familie bereits mitgeteilt, dass sie Hilfe beim Ticketkauf brauchen. Und sie hat auch weitererzählt, dass es sich um drei Sternsinger handelt. Das freut auch die beiden Erwachsenen sehr.

Im Hintergrund tauchen zwei Kinder auf. „Hi! I´m Christofer! And she is Linsi! We are twelve years old.“ Die Jugendlichen erfahren, dass auch diese Familie von Projekten der Dreikönigsaktion unterstützt werden. „Can you help me?“, fragt Christofer und zieht Carl in das Haus hinein. Auf dem Tisch liegen die Schulsachen der beiden Kinder. Sie lernen gerade über die Dreikönigsaktion und könnten die Unterstützung von echten Sternsingern brauchen.

Barbara blickt etwas nervös auf die Uhr. Melanie bemerkt es und sagt: „Wir müssen ihnen helfen, das geht sich bestimmt noch aus!“ Sie folgen Carl in das Haus und helfen den Kindern bei der Aufgabe. Aber die Fragen sind ganz schön knifflig. Ob sie überall die richtige Antwort finden?

**Eure Aufgabe: Beantwortet die Fragen zum Sternsingen und findet den Lösungssatz!**

### Utensilien:

Sternsinger-Rätsel (A4)

### Deko:

Federpenal, Stifte, Schulsachen, DKA-Werbung



# Ende

„Daumen hoch für eine gerechtere Welt“ – So lautet der Lösungssatz der Aufgabe. Ob Carl, Melanie und Barbara den Flug erreicht haben und vor ihren Eltern nach Hause gekommen sind, erfährt ihr, wenn ihr die bisherigen Lösungsteile in der richtigen Reihenfolge zusammenlegt.

