

AB DER 8. KLASSE

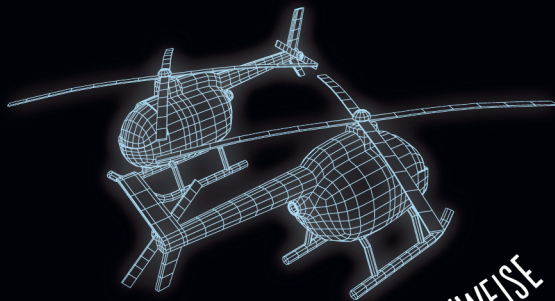
ESCAPE

GAMES

LÖSE DIE RÄTSEL!



VERSCHLÜSSELTE CODES



VERSTECKTE HINWEISE

LEVEL 5
MIT 9 ESCAPE
GAMES

GEHEIME NACHRICHTEN

EMF



INHALT



INHALT NACH KOMPETENZEN GEORDNET

ESCAPE GAME 1 - REISEZIEL TITAN

S. 6

ESCAPE GAME 2 - MISSION IMPOSSIBLE

S. 14

MINI ESCAPE 1

S. 22

ESCAPE GAME 3 - STONEHENGE

S. 24

ESCAPE GAME 4 - AUF EINER VERLASSENEN INSEL

S. 32

MINI ESCAPE 2

S. 40

ESCAPE GAME 5 - ZEITREISE

S. 42

ESCAPE GAME 6 - IN DEN KATAKOMBEN

S. 50

MINI ESCAPE 3

S. 60

LÖSUNGEN

S. 63

Aufgaben mit relativen Zahlen	10, 17, 40–41
Bruchrechnen	18–19, 21, 26, 37
Potenzrechnen: wissenschaftliche Schreibweise	7, 15
Entwickeln und Kürzen von Formeln	17
Lösen einer Gleichung	29, 52, 55–56
Arithmetik: Primzahlen	23, 25, 53
Datenmanagement	44–45
Strahlensatz	11
Proportionalität in einem Dreieck	27, 35–36
Anwenden des Satzes von Pythagoras	29, 51, 61
Zurechtfinden im Raum	8–9, 12, 16, 28, 34, 54
Berechnen von Volumen (Pyramide, Quader)	33, 61
Umrechnungen (Zeit)	18, 47
Tabellenkalkulation	44
Algorithmen: Scratch-Verschiebungen	28
Prozentrechnen	45–46



Alles ist bereit zur Abreise.
Jetzt musst du nur noch herausfinden, welches die richtige Richtung ist!

DAZU MUSST DU DICH ZWISCHEN DEN VIER HIMMELSRICHTUNGEN ENTSCHEIDEN:

- WESTEN? DER WIND STEHT GUT, ABER DIE RIFFS SEHEN GEFÄHRLICH AUS.
- SÜDEN? HIER GIBT ES HERUMSTREUNENDE HAIE.
- NORDEN? DER WIND IST WECHSELHAFT.
- OSTEN? DIE STRÖMUNG KOMMT VON VORNE.



Um die richtige Richtung ausfindig zu machen, löse die folgende Aufgabe, die dir den Weg weist.

MULTIPLIZIERE DIE GERUNDETE ANZAHL AN TAGEN, FÜR DIE DEIN WASSERVORRAT REICHT (S. 33), MIT DER LÄNGE DES BENÖTIGTEN SEILS (S. 36). ZIEHE DIE ZEIT IN MINUTEN AB, DIE DU BENÖTIGT HAST, UM DAS FLOSS ZU WASSER ZU LASSEN (S. 37).

DANN ZIEHE DEN WINKEL AB, DEN DER BOGEN BILDEN SOLLTE (S. 35). ZIEHE ZUM SCHLUSS EIN ZEHNTTEL DES STANDORTS AB, AN DEM SICH DIE FISCH BEFANDEN (S. 34). WÄHLE DIE RICHTUNG, DIE DEM ERGEBNIS AM NÄCHSTEN KOMMT.

DU NIMMST DIR EINEN STOCK UND SCHREIBST DEINE BERECHNUNGEN IN DEN SAND.



DU NIMMST KURS GEN:

ZEITREISE

13. Mai 2035, du bist Ermittler der Behörde M-I-8X in London, die sich seit Jahren damit beschäftigt, die Zeitattentate einer kriminellen Organisation, der Armee Twelve Monkeys von Mr. Balder, zu vereiteln.

Odysseus, einer deiner Teamkollegen, setzt dich darüber in Kenntnis, dass Mr. Balder gerade durch die Zeit reist und vorhat, einen M-I-8X-Ermittler nach dem anderen auszulöschen. Odysseus liegen nur wenige Einzelheiten vor, nur ein paar Niederschriften von Telefongesprächen. Er weist dich auch darauf hin, dass Max nicht zur Arbeit erschienen ist. Ist er etwa den Machenschaften von Mr. Balder zum Opfer gefallen?



DU MUSST MR. BALDER AUFHALTEN, BEVOR ES ZU SPÄT IST!
ABER WO IST ER? UND VOR ALLEM IN WELCHEM ZEITALTER?

RÄTSEL 1

Du liest dir das erste Gespräch von Mr. Balder und Felix, seiner rechten Hand, durch.
„Ich weiß, wir werden abgehört, Felix. Der Plan steht, ich werde heute abreisen. Du findest auf meinem Computer die Anweisungen, um mich wiederzufinden, wenn ich meinen Plan durchgeführt habe. Der Zugangscode lautet 32088844466222444.“

DU RUFST DAS GESAMTE TEAM ZUSAMMEN, UM ZU MR. BALDER ZU FAHREN. NACHDEM DU EINMAL DURCH DIE GANZE STADT GEFAREN BIST, BETRITST DU DAS HAUS DES PROFESSORS. DU STELLST DEN COMPUTER AN, DOCH MAN KANN NUR ACHT ZEICHEN EINGEBEN! DU VERSTEHST DEN TRICK ... ER WUSSTE, DASS ER ABGEHÖRT WURDE, UND HAT DIE SPUREN VERWISCHT. SOLLTEN DIE ZIFFERN VIELLEICHT IN ZUSAMMENHANG MIT DEN TASTEN DES TELEFONS STEHEN? LOS GEHT'S: JETZT BIST DU DRAN!



🔒 CODE: