



## 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:

- 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?

Dem Museum für Erdgeschichte in der Stadt fehlt immer noch das Skelett eines Wassertiers in seiner Sammlung. Die Museumsmitarbeiter warten bereits darauf, dass das Skelett eines gestrandeten Tiers gefunden wird, das sie für ihre Ausstellung präparieren können. Bis jetzt haben sie aber noch keine Nachricht von der Küste erhalten. Schließlich entscheiden sich die Mitarbeiter dazu, nicht mehr länger zu warten, bis irgendein Wassertier stirbt, damit sie es präparieren können. Sie möchten nun ein Skelett aus Kunststoff basteln. Es stellt sich jedoch die Frage, welches Tierskelett sie nachbilden sollen. Werden sie sich für ein kleineres Tier entscheiden, das schnell nachzubilden ist und weniger Kosten verursacht, oder wird es ein großes Tier sein, um die Besucher richtig zu beeindrucken? Die Journalisten der Stadtzeitung versuchen dies herauszufinden, aber die Museumsmitarbeiter halten die Information streng geheim.

Wenn ihr vor allen anderen wissen wollt, für welches Tier sich die Museumsmitarbeiter entschieden haben, müsst ihr die folgenden Rätsel lösen. Durch das Lösen der Rätsel gelangt ihr zu einem dreistelligen Abschlusscode, mit dem ihr das Geheimnis schließlich lüften könnt.



### EIN WASSERTIER FÜRS MUSEUM: STARTRÄTSEL

**Schritt 1:** Im folgenden Wortgitter haben sich zehn Wassertiere versteckt (→, ↓). Findet die gesuchten Wassertiere und kreist sie ein.

**Schritt 2:** Multipliziert die Buchstabenanzahl des längsten Lösungsworts mit der Buchstabenanzahl des kürzesten Lösungsworts. Hinter das Ergebnis setzt ihr eine 0, dann habt ihr einen Code.

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

Buchstabenanzahl des längsten Lösungsworts: \_\_\_\_\_

Buchstabenanzahl des kürzesten Lösungsworts: \_\_\_\_\_

Rechnung: \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_, dahinter eine „0“ setzen



netzwerk  
lernen



### EIN WASSERTIER FÜRS MUSEUM: CODE 440

**Schritt 1:** Streicht alle Wörter durch, die nicht in die Sätze gehören.

**Schritt 2:** Multipliziert die Anzahl falscher Wörter mit der Anzahl der Buchstaben des längsten falschen Worts und ihr habt einen Code.

- ★ Orcas verwenden eine Vielzahl von kunterbunten Klicklauten, um miteinander zu kommunizieren und sich süß zu verständigen.
- ★ Delfine sind dunkelgrün intelligente Tiere und gelten wunderbar als eine der klügsten Arten im römischen Tierreich.
- ★ Fünfhunderttausend Schweinswale sind vor allem für ihre scheue und zurückgezogene Verhaltensweise bekannt.
- ★ Ein Merkmal von Pottwalen ist ihre Elefant beeindruckende Tauchfähigkeit. Sie können ohnmächtig in die Tiefen des Ozeans abtauchen nachmittags und dabei außergewöhnliche Tiefen von bis zu 3 000 m erreichen.

Anzahl falscher Wörter: \_\_\_\_\_

Buchstabenanzahl des längsten falschen Worts: \_\_\_\_\_

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



### EIN WASSERTIER FÜRS MUSEUM: CODE 162

**Schritt 1:** Bildet aus den Silben Wörter und setzt die Wörter an den richtigen Stellen in den Text ein. Tipp: Alle gesuchten Wörter haben zwei Silben.

**Schritt 2:** Addiert jeweils die Zahlen, die hinter den Silben stehen, die zusammen ein Wort bilden. Schreibt diesen Zahlenwert hinter das gebildete Wort zum jeweiligen Symbol.

**Schritt 3:** Ersetzt in der Rechnung die Symbole durch ihren jeweiligen Zahlenwert und rechnet das Ergebnis aus. Dann habt ihr einen Code.

te (9) - er (6) - ser (3) - Kör (4) - sche (5) - säu (2) - Ei (7) - per (8)  
 Fi (10) - glat (1) - gen (12) - Was (11)

Wale und Delfine sind keine \_\_\_\_\_, (● = \_\_\_\_\_) obwohl sie Ähnlichkeiten mit ihnen haben. Sie haben genauso wie Fische einen stromlinienförmigen \_\_\_\_\_, (■ = \_\_\_\_\_) was zu weniger Verwirbelungen und einem geringeren Widerstand im Wasser führt. Wale und Delfine haben aber keine Schuppen wie Fische, sondern eine \_\_\_\_\_ (◆ = \_\_\_\_\_) Haut. Sie legen keine \_\_\_\_\_, (▲ = \_\_\_\_\_) sondern bringen lebende Junge zur Welt. Als Säugetiere \_\_\_\_\_ (○ = \_\_\_\_\_) sie diese auch. Während Fische mit Kiemen unter \_\_\_\_\_ (□ = \_\_\_\_\_) atmen, haben Wale und Delfine Lungen und müssen deshalb immer wieder auftauchen, um Luft zu holen.

Rechnung: ● • ■ + ◆ + ▲ - ○ + □ = \_\_\_\_\_ • \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_

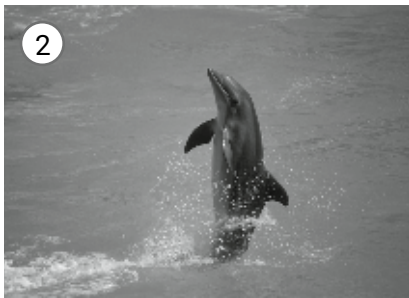


### EIN WASSERTIER FÜRS MUSEUM: CODE 203

**Schritt 1:** Welcher Steckbrief gehört zu welchem Wassertier? Verbindet jedes Bild mit dem dazugehörigen Steckbrief.

**Schritt 2:** Multipliziert die Zahlen der zusammengehörenden Bilder und Steckbriefe miteinander. Ihr erhaltet vier Zahlen. Addiert diese.

**Schritt 3:** Addiert zum Ergebnis aus Schritt 2 den Zahlenwert des ersten Lückenworts aus einem vorherigen Rätsel. Ihr bekommt einen Code.



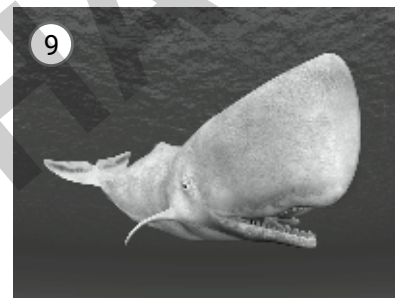
© MEV-Verlag



© Scheidle-Design - stock.adobe.com



© aiArtDesign - stock.adobe.com



© Michael Roskoth - stock.adobe.com

**Finnwal 4**  
 Länge 22 m  
 Gewicht 80 t  
 Tauchtiefe 450 m / 15 min  
 Merkmale am Rücken grau, die Seiten und der Bauch sind hell

**Delfin 8**  
 Länge 2,3 m  
 Gewicht 135 kg  
 Tauchtiefe 200 m / 8 min  
 Merkmale dreieckige Rückenflosse, zwei Vorderflossen und eine Schwanzflosse

**Pottwal 6**  
 Länge 18 m  
 Gewicht 50 t  
 Tauchtiefe 3000 m / 80 min  
 Merkmale großer, fast quadratischer Kopf

**Orca 3**  
 Länge 10 m  
 Gewicht 9 t  
 Tauchtiefe 250 m / 15 min  
 Merkmale am Rücken schwarz, der Bauch und ein Fleck hinter dem Auge sind weiß

Zahl 1: \_\_\_\_\_, Zahl 2: \_\_\_\_\_, Zahl 3: \_\_\_\_\_, Zahl 4: \_\_\_\_\_

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

Zahl 2    Zahl 3    Zahl 4    Zahl aus vor



**netzwerk lernen**

Michael

Ich freue mich so sehr auf das Picknick am Samstag.

Das wird nichts ... Wir müssen das leider verschieben. Jemand hat den Rasen in unserem Garten so umgegraben, dass man da nicht mehr picknicken kann.










Sarah

Michael

Oh nein, wer war das? Ich komme und wir finden das heraus. Der wird was erleben!

Michael und Sarah planen schon seit Langem, gemeinsam zu picknicken. Doch nun wird das nichts. Die beiden sind sauer, wollen den Übeltäter finden und ihm eine Lektion erteilen. Ihr habt sicherlich schon eine Idee, wer als Täter in Frage kommt.

Recherchiert darüber, wer der Übeltäter sein könnte, und was die Kinder machen dürfen, wenn sie ihn gefunden haben. Ihr könnt dieser Aufgabe aber auch entfliehen, indem ihr die folgenden Online-Rätsel löst und den dreistelligen Abschlusscode ermittelt, der euch zu einer Antwort führt.

 <b>QR-Code Starträtsel</b>	 <b>QR-Code Code 341</b>
	
 <b>QR-Code Code 145</b>	 <b>QR-Code Code 572</b>
	
 <b>QR-Code Code 580</b>	
