

Bienen-Escape-Room

6–10 Jahre · ca. 60 Minuten · 1–6 Kinder

So wird gespielt

1. Alle Seiten auf A4 drucken. Die letzten zwei Seiten sind die Lösungen — die behalten die Erwachsenen.
2. Die Rätsel in beliebiger Reihenfolge lösen, allein oder im Team. Die meisten verraten ein Geheimwort.
3. Mit Bleistift arbeiten: Manche Rätsel brauchen ein paar Versuche.
4. Jede Lösung auf den Lösungsseiten prüfen — oder die Geheimwörter als Hinweise für eine Schatzsuche verstecken.

1. Bilder-Sudoku
2. Zahlen-Sudoku
3. Zahlensuche
4. Folge den Pfeilen
5. Wörter-Labyrinth
6. Bilder-Code
7. Bilder-Geheimschrift
8. Handy-Code
9. Quadrat-Code
10. Zahlen-Code

1. Bilder-Sudoku

Jedes Bild einmal in jeder Reihe, jeder Spalte und jedem dicken Kasten. Male die fehlenden Bilder.





2. Zahlen-Sudoku

Schreibe 1 bis 6 so, dass jede Reihe, jede Spalte und jeder dicke Kasten jede Zahl einmal hat.

		2			
5	4				
	5	3		4	
				1	3
6	3				5
	2	5		6	

3. Zahlensuche

Finde alle 8 Zahlen im Gitter — waagerecht oder senkrecht — und hake sie ab.

3	2	9	1	8	7	8	3	4
6	2	4	2	0	4	5	8	1
2	1	2	2	8	0	4	7	7
4	8	6	7	1	2	7	5	8
8	3	0	3	4	1	5	3	6
5	0	2	3	4	1	6	0	8
1	2	5	7	5	9	6	5	7
5	0	6	3	5	5	4	2	8
1	9	3	8	3	3	0	9	9

- [ ] 1786
- [ ] 1878
- [ ] 3309
- [ ] 3373
- [ ] 3624
- [ ] 4455
- [ ] 6712
- [ ] 7530

4. Folge den Pfeilen

Beginne im grünen Kästchen. Schreib den Buchstaben auf, folge dem Pfeil und mach weiter bis zum Stern.

S →	R →	C ↓	U →	E ←	J ←
I ↓	N ←	X ←	C ↑	R ↓	B ←
M →	A ↑	P ↓	O ↓	L ←	U ↑
Y ↓	Q →	Q ←	O ←	U ↓	R ↓
I ↓	G ←	E ↓	O ←	K ←	Y ↑
N ★	I ↑	N ←	D ←	P ←	P ↑

5. Wörter-Labyrinth

Beginne im grünen Kästchen. Geh nach oben, unten, links oder rechts — nie schräg. Der richtige Weg ergibt zwei Wörter.

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



6. Bilder-Code

Schreib zu jedem Bild sein Wort, ein Buchstabe pro Kästchen. Die farbigen Kästchen ergeben den Code.









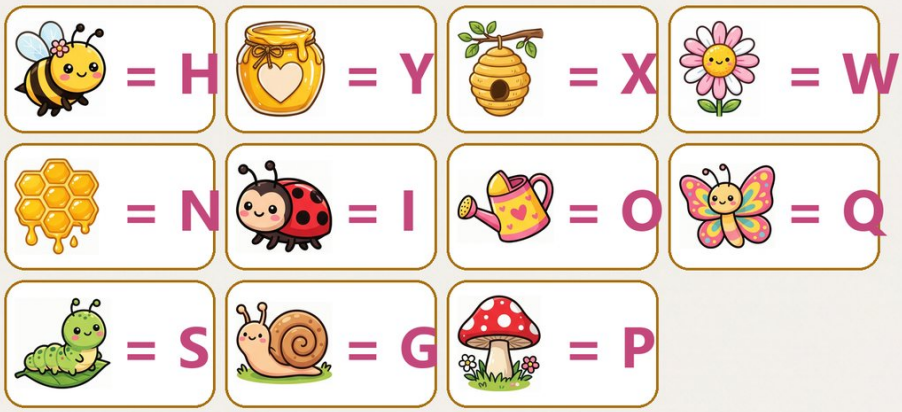




7. Bilder-Geheimschrift

Jedes Bild steht für einen Buchstaben — schau im Schlüssel unten nach und schreib das Wort.







8. Handy-Code

Jede Zifferngruppe ist ein Buchstabe: Drück die Taste so oft, wie die Ziffer dasteht. 2 = A, 22 = B, 222 = C.

7	666	555	555	33	66

1	2 ABC	3 DEF
4 GHI	5 JKL	6 MNO
7 PQRS	8 TUV	9 WXYZ
*	0	#



9. Quadrat-Code

Jedes Zahlenpaar ist ein Buchstabe: erst die Reihe, dann die Spalte. 11 = A, 12 = B.

21	31	45	15	22	15	31

	1	2	3	4	5
1	A	B	C	D	E
2	F	G	H	I/J	K
3	L	M	N	O	P
4	Q	R	S	T	U
5	V	W	X	Y	Z



10. Zahlen-Code

Jede Zahl ist ein Buchstabe: A = 1, B = 2 … Z = 26.

14	5	11	20	1	18

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

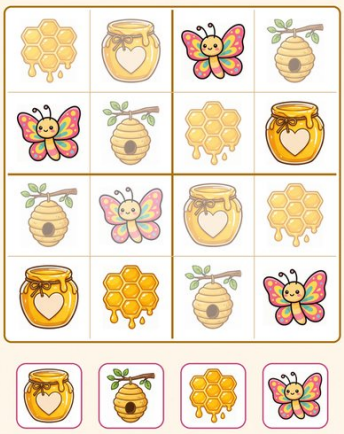
Lösungen

Für Erwachsene — nicht den Spielern zeigen!

1. Bilder-Sudoku

1. Bilder-Sudoku

Bild einmal in jeder Reihe, jeder Spalte und jedem dicken Kasten. Male die fehlenden Bilder.



2. Zahlen-Sudoku

2. Zahlen-Sudoku

ibe 1 bis 6 so, dass jede Reihe, jede Spalte und jeder dicke Kasten jede Zahl einmal hat.

3	1	2	6	5	4
5	4	6	1	3	2
1	5	3	2	4	6
2	6	4	5	1	3
6	3	1	4	2	5
4	2	5	3	6	1

3. Zahlensuche

3. Zahlensuche

e alle 8 Zahlen im Gitter — waagerecht oder senkrecht — und hake sie ab.

3	2	9	1	8	7	8	3	4
6	2	4	2	0	4	5	8	1
2	1	2	2	8	0	4	7	7
4	8	6	7	1	2	7	5	8
8	3	0	3	4	1	5	3	6
5	0	2	3	4	1	6	0	8
1	2	5	7	5	9	6	5	7
5	0	6	3	5	5	4	2	8
1	9	3	8	3	3	0	9	9

- ☐ 1786
- ☐ 1878
- ☐ 3309
- ☐ 3373
- ☐ 3624
- ☐ 4455
- ☐ 6712
- ☐ 7530

4. Folge den Pfeilen — KOENIGIN

4. Folge den Pfeilen

ne im grünen Kästchen. Schreib den Buchstaben auf, folge dem Pfeil und mach weiter bis zum Stern.

S →	R →	C ↓	U →	E ←	J ←
I ↓	N ←	X ←	C ↑	R ↓	B ←
M →	A ↑	P ↓	O ↓	L ←	U ↑
Y ↓	Q →	Q ←	O ←	U ↓	R ↓
I ↓	G ←	E ↓	O ←	K ←	Y ↑
N ★	I ↑	N ←	D ←	P ←	P ↑

K O E N I G I N

5. Wörter-Labyrinth — WABE + BIENE

5. Wörter-Labyrinth

inne im grünen Kästchen. Geh nach oben, unten, links oder rechts — nie schräg. Der richtige Weg ergibt zwei Wörter.

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

W A B E B I E N E

6. Bilder-Code — SCHATZ

6. Bilder-Code

hreib zu jedem Bild sein Wort, ein Buchstabe pro Kästchen. Die farbigen Kästchen ergeben den Code.

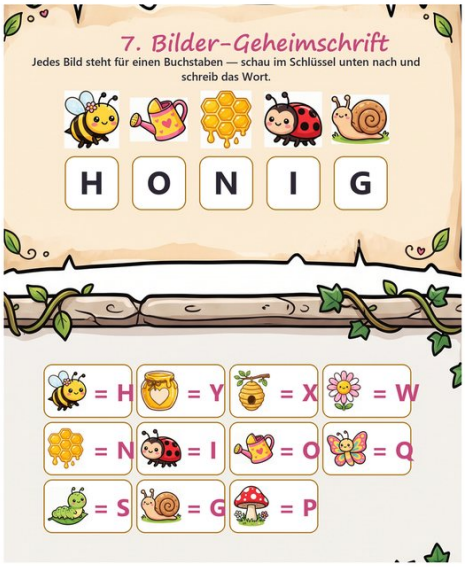


S C H A T Z

Lösungen

Für Erwachsene — nicht den Spielern zeigen!

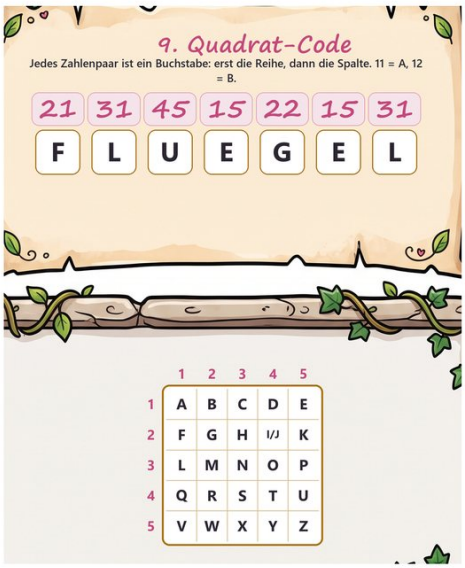
7. Bilder-Geheimschrift — HONIG



8. Handy-Code — POLLEN



9. Quadrat-Code — FLUEGEL



10. Zahlen-Code — NEKTAR

