

Pferde-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.

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



3. Zahlensuche

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

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

- ☐ 1152
- ☐ 2785
- ☐ 4004
- ☐ 4265
- ☐ 4440
- ☐ 4624
- ☐ 5312
- ☐ 6255



4. Folge den Pfeilen

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

I ↓	I →	S →	E ↓	K ↓	Y ←
P ↑	E ↑	F ←	N ★	A →	Z ↑
D →	A ↑	U ↑	H ←	R ↓	P ←
G →	Y →	D →	Q →	G ↑	I ↑
Q →	Q ↓	M ↑	U →	W →	X ←
X →	A →	R ↑	B ←	M ↑	Q ↑



5. Wörter-Labyrinth

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

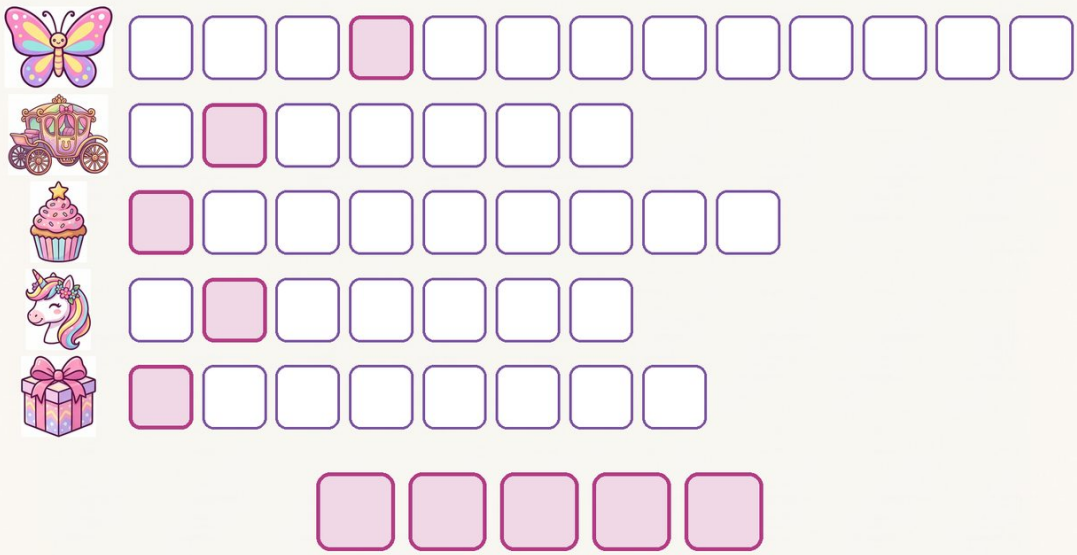
H	N	Y	F	I	I	N
E	O	K	Z	S	Y	R
U	P	A	P	U	A	A
Z	Y	W	D	A	A	X
P	R	I	P	C	G	H
Y	C	D	V	D	Q	Z
A	G	S	M	I	Q	Q





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.



= V	= G	= A	= L
= O	= J	= P	= H
= T	= F	= Y	



8. Handy-Code

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

333	666	44	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.

25	11	42	34	44	44	15

	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.

19	1	20	20	5	12

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

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



2. Zahlen-Sudoku

2. Zahlen-Sudoku

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

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

3. Zahlensuche

3. Zahlensuche

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

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

- ☐ 1152
- ☐ 2785
- ☐ 4004
- ☐ 4265
- ☐ 4440
- ☐ 4624
- ☐ 5312
- ☐ 6255

4. Folge den Pfeilen — HUFEISEN

4. Folge den Pfeilen

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

I ↓	I →	S →	E ↓	K ↓	Y ←
P ↑	E ↑	F ←	N ★	A →	Z ↑
D →	A ↑	U ↑	H ←	R ↓	P ←
G →	Y →	D →	Q →	G ↑	I ↑
Q →	Q ↓	M ↑	U →	W →	X ←
X →	A →	R ↑	B ←	M ↑	Q ↑

H U F E I S E N

5. Wörter-Labyrinth — HEU + PONY

5. Wörter-Labyrinth

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

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

H E U P O N Y

6. Bilder-Code — MUTIG

6. Bilder-Code

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



S C H M E T T E R L I N G



K U T S C H E



T O E R T C H E N



E I N H O R N



G E S C H E N K

M U T I G

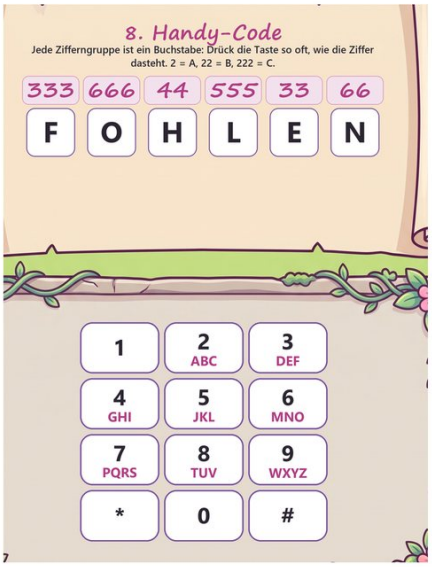
Lösungen

Für Erwachsene — nicht den Spielern zeigen!

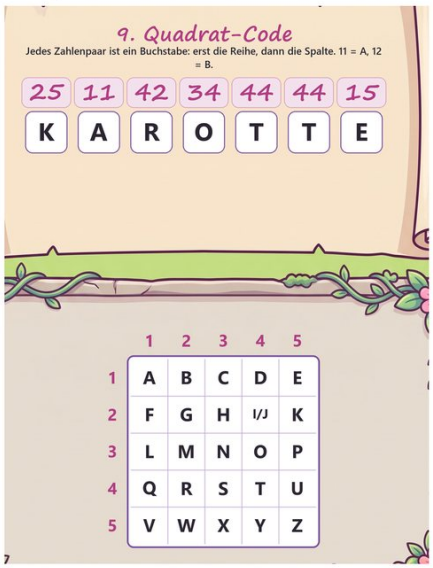
7. Bilder-Geheimschrift — GALOPP



8. Handy-Code — FOHLEN



9. Quadrat-Code — KAROTTE



10. Zahlen-Code — SATTEL

