

Meerjungfrauen-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.

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



3. Zahlensuche

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

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

- ☐ 434
- ☐ 662
- ☐ 2292
- ☐ 2846
- ☐ 3027
- ☐ 4146
- ☐ 5802
- ☐ 5986



4. Folge den Pfeilen

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

M ↓	F ←	V →	N ↓	E →	W ←
M ↑	Q ↓	G ←	F ↓	S ↑	O ↑
E →	G ↑	I ↓	S →	C ↑	Z ↓
S →	E ↓	P ↓	K ↓	Q ↓	F ←
S ↓	E ←	K ↑	O →	A ↑	B ↑
T →	E →	R →	N ★	N ←	V ↑



5. Wörter-Labyrinth

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

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

☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

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.

55	666	777	2	555	555	33

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.

32	45	43	13	23	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.

4	5	12	6	9	14

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

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



2. Zahlen-Sudoku

2. Zahlen-Sudoku

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

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

3. Zahlensuche

3. Zahlensuche

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

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

- ☐ 434
- ☐ 662
- ☐ 2292
- ☐ 2846
- ☐ 3027
- ☐ 4146
- ☐ 5802
- ☐ 5986

4. Folge den Pfeilen — SEESTERN

4. Folge den Pfeilen

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

M ↓	F ←	V →	N ↓	E →	W ←
M ↑	Q ↓	G ←	F ↓	S ↑	O ↑
E →	G ↑	I ↓	S →	C ↑	Z ↓
S →	E ↓	P ↓	K ↓	Q ↓	F ←
S ↓	E ←	K ↑	O →	A ↑	B ↑
T →	E →	R →	N ★	N ←	V ↑

S E E S T E R N

5. Wörter-Labyrinth — MEER + PERLE

5. Wörter-Labyrinth

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

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

M E E R P E R L E

6. Bilder-Code — KARTE

6. Bilder-Code

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

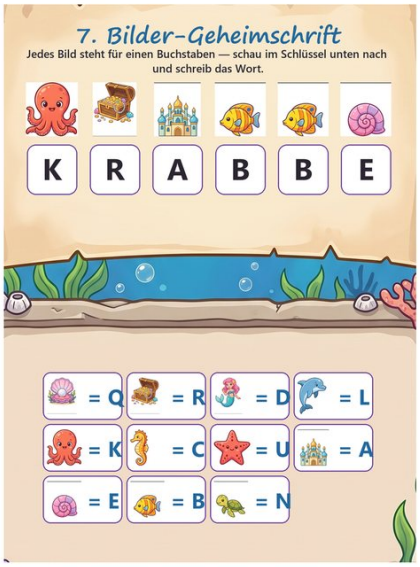
K R A K E
P A L A S T
T R U H E
S C H I L D K R O E T
S E E P F E R D C H E

K A R T E

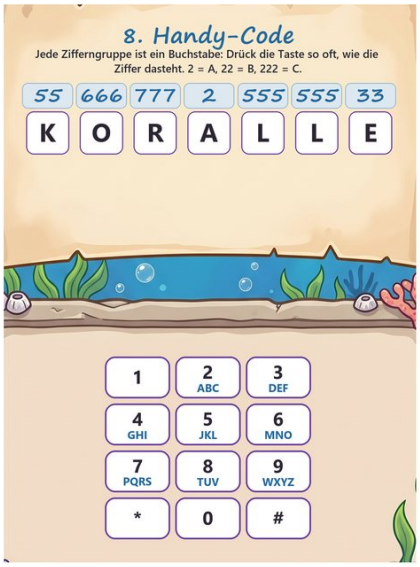
Lösungen

Für Erwachsene — nicht den Spielern zeigen!

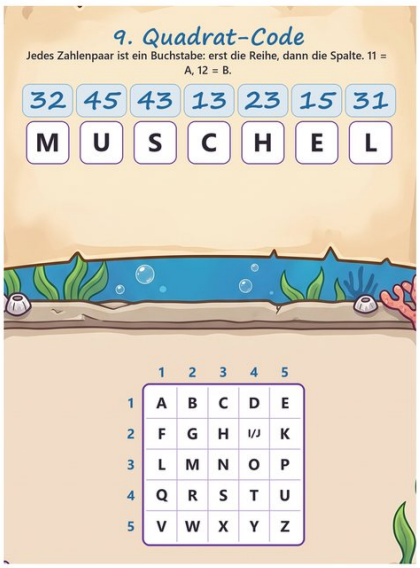
7. Bilder-Geheimschrift — KRABBE



8. Handy-Code — KORALLE



9. Quadrat-Code — MUSCHEL



10. Zahlen-Code — DELFIN

