

Ab 8 Jahren

DUDEN

Escape-
Rätsel

DAS RÄTSEL DER STERNWARTE



Decodierscheibe

So bastelst du deine Decodierscheibe:

1. Schneide alle vier Scheiben aus.
2. Entferne mit einer Nagelschere die kleinen weißen Fenster.
3. Befestige die Scheiben der Größe nach mit einer Musterbeutelklammer – die größte Scheibe liegt unten.

Deine Decodierscheibe ist fertig.

✕ Ihr wollt mit mir spielen? ✕

Dann beachtet die SPIELREGELN!

Shirley, John H. und du seid gefangen in einer Sternwarte. Um rauszukommen, müsst ihr alle Rätsel in der richtigen Reihenfolge lösen.

✕
John H. und Shirley haben ihre Detektivausrüstung dabei. Nimm du noch Folgendes mit: einen Stift und eine Schere. Außerdem brauchst du die Decodierscheibe und das Notizbüchlein vom Umschlag. Beides musst du ausschneiden und zusammensetzen.

✕
Jedes Rätsel ergibt ein Lösungswort. Dieses ist ein Hinweis auf einen Gegenstand. Der Gegenstand befindet sich in dem Raum, in dem ihr gerade festsitzt. Er verrät euch einen Buchstaben und führt euch zum nächsten Rätsel. Vergesst nie, den Buchstaben im Notizbuch zu notieren!

✕
Ihr findet bei jedem Rätsel Tipps. Die braucht ihr, falls ihr mal nicht weiterwisst.

✕
Die Lösungen der Rätsel findet ihr ganz hinten im Buch.

✕
Bist du mutig genug, dich auf ein Spiel mit mir einzulassen? Dann los! John H. und Shirley warten schon.

Z Junior



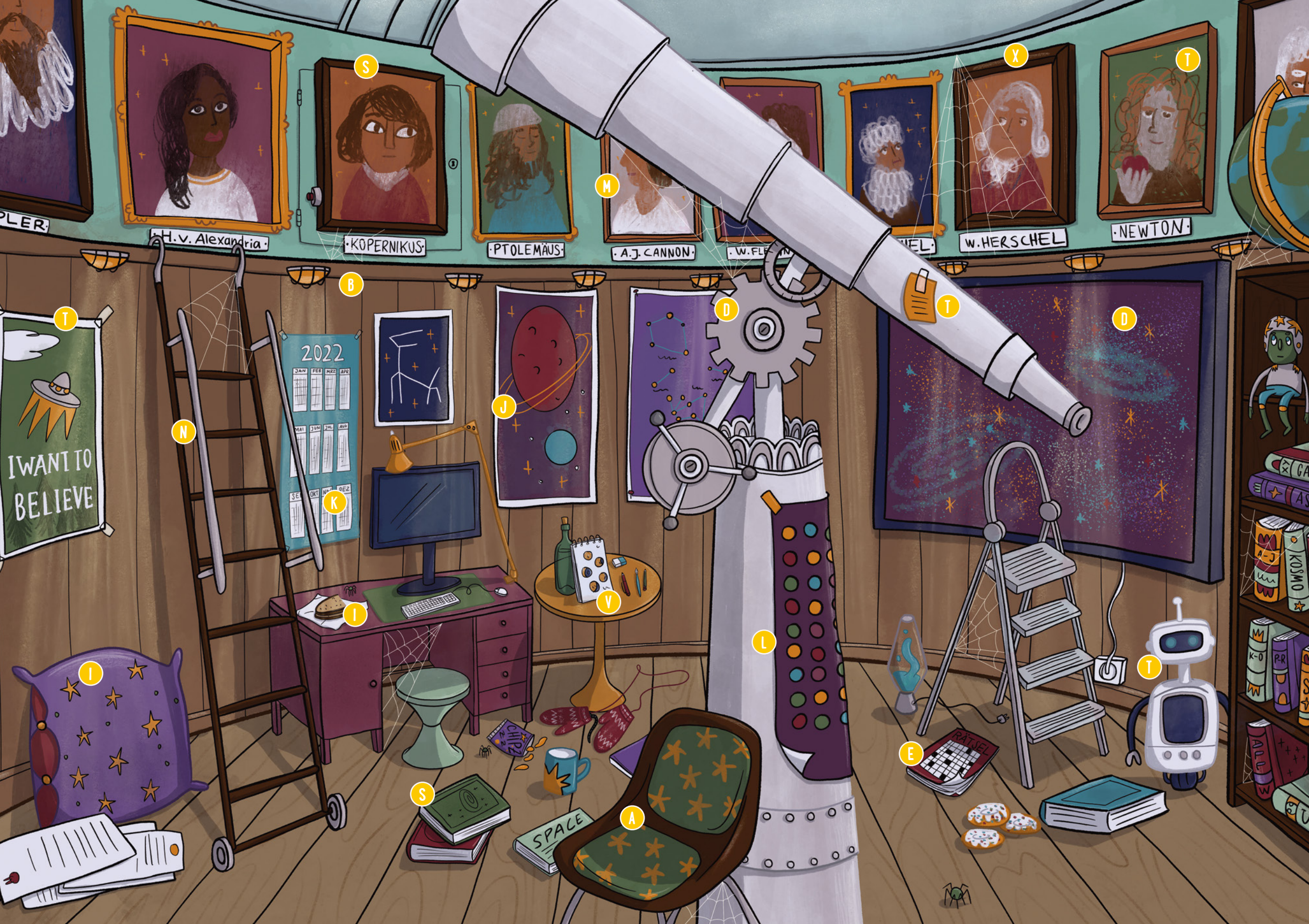
KNARREND BEWEGT SICH DIE SCHWERE HOLZTÜR. Shirley stößt sie ganz auf und betritt als Erste das dunkle Treppenhaus. John H. schaltet seine Taschenlampe ein. An der gegenüberliegenden Wand seht ihr eine Tür ohne Klinke. John H. lässt den Lichtstrahl wandern und bleibt schließlich an einer Wendeltreppe hängen. „Wenn wir nach den Sternen greifen sollen, müssen wir wohl da rauf.“ Entschlossen schreitet Shirley voran.

Bald kommt ihr ins Schwitzen. Ganz schön hoch geht es. Dann tretet ihr durch eine kleine Tür und steht in einem Raum mit einer hohen Kuppel. Dein Blick fällt auf das riesige Fernrohr. „Wow, eine Sternwarte!“ Klick. Die Tür fällt hinter euch ins Schloss und der Schlüssel wird gedreht. Ihr seid gefangen. „Dann mal ran an den Speck!“, ruft Shirley voller Elan. Bei dem Wort Speck linst Ratte Shadow aus John H.s Pullover. Du tastest nach dem Mondstein in deiner Hosentasche.



TIPP

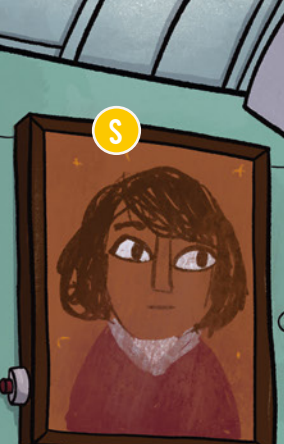
Woher kommt der Stein in deiner Hosentasche vom Namen her angelehnt? Dort beginnt deine Reise.



PLER.



H.v. Alexandria



KOPERNIKUS



PTOLEMAUS



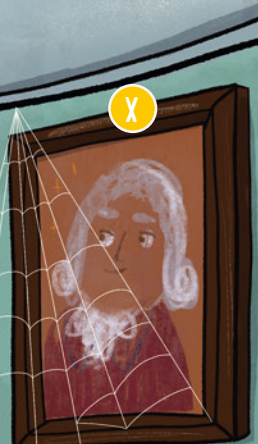
A.J. CANNON



W. FLAMSTEED



GALILEI



W. HERSCHEL



NEWTON



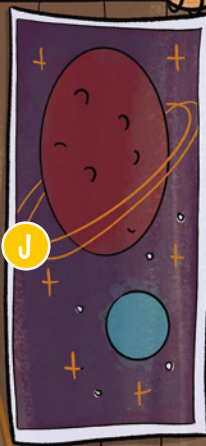
T



N



K



J



D



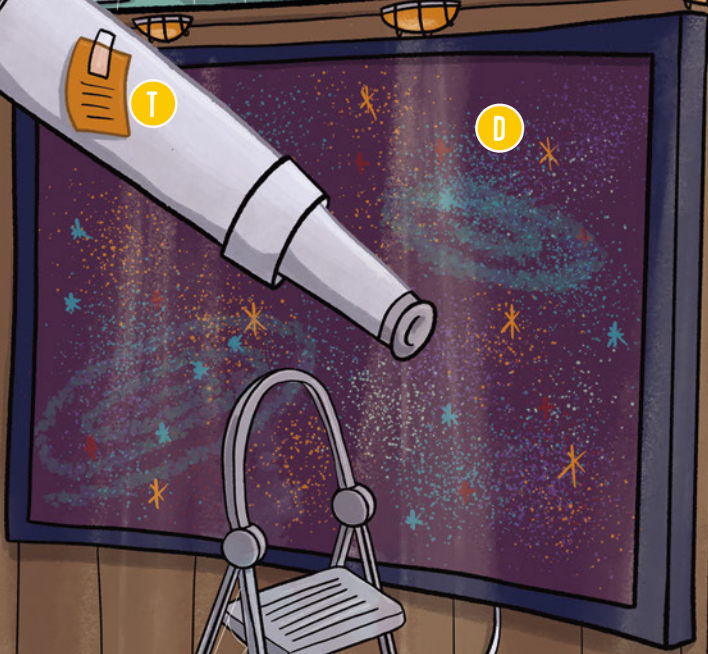
I



V



L



D



I



S



A



E



T

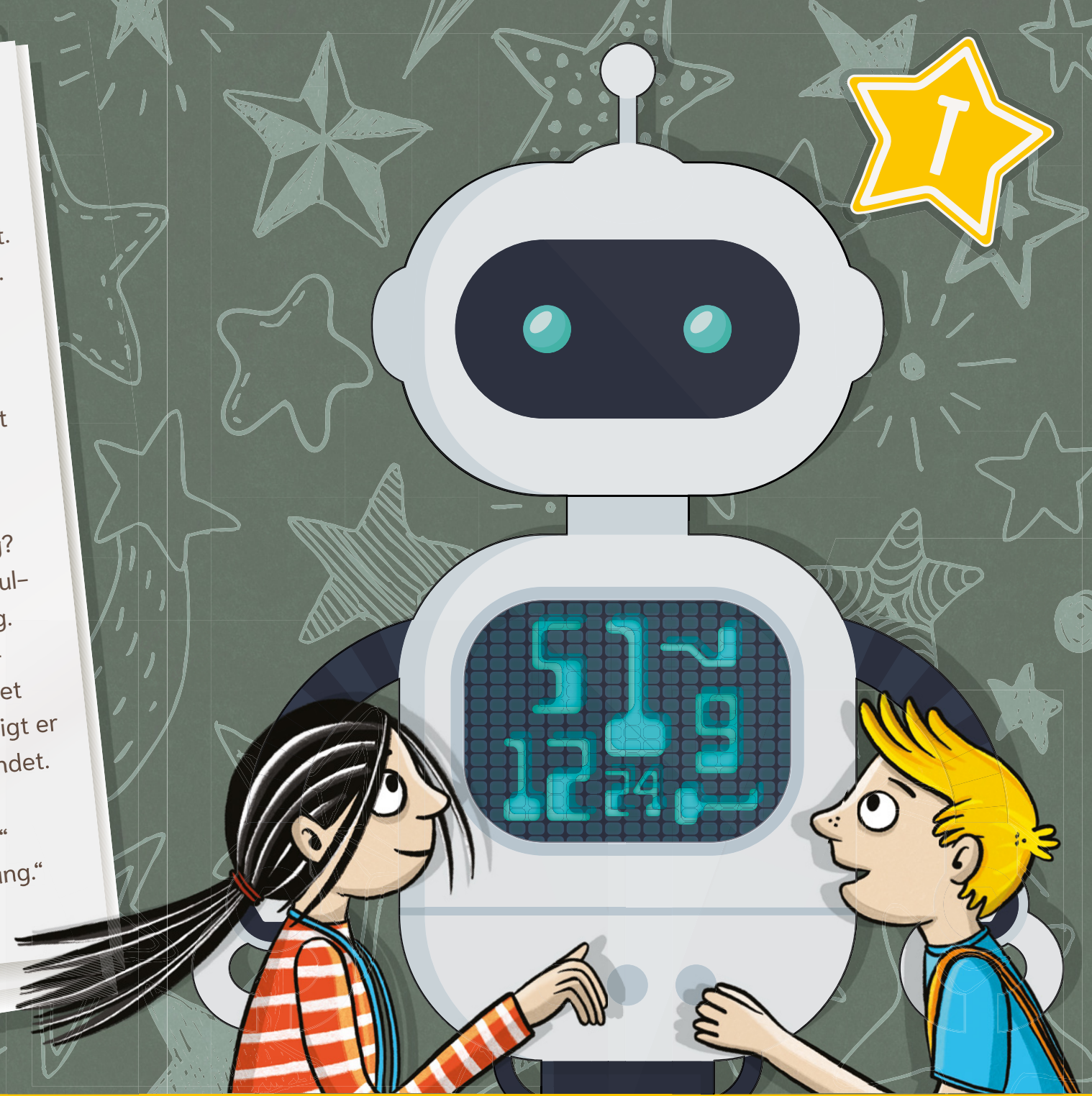




„Der gefällt mir!“ John H. steht vor dem Roboter, der ihm bis zum Bauchnabel reicht. Ja, irgendwie ist der Kerl knuffig. „Was ist das für ein Knopf?“

Ohne die Antwort abzuwarten, drückst du darauf und der Roboter erwacht zum Leben. Ein Motor springt an. Der Kerl brummt, dreht sich im Kreis und sagt: „Willkommen in der Sternwarte. Die Führung beginnt um 14 Uhr.“

Shirley dreht sich einmal um sich selbst. „Welche Führung? Ist das unser nächstes Rätsel?“ Ratlos zuckst du die Schultern. Ob der Roboter die Führung macht? Das wäre lustig. Du drückst erneut den Knopf. „Willkommen in der Sternwarte. Die Führung beginnt um 14 Uhr.“ John H. betrachtet den Roboter mit zur Seite gelegtem Kopf. Schließlich zeigt er auf den Bauch des Kerls, auf dem sich ein Monitor befindet. Shirley tippt mit ihrem Zeigefinger an den Bildschirm. Augenblicklich leuchtet er auf. „Was sollen die Zahlen?“ Shirley kratzt sich am Kopf. „Ich habe da so eine Ahnung.“ John H. zückt sein Notizbuch.



TIPP 1
Jede Zahl steht für einen Buchstaben.

TIPP 2
Schreibe das Alphabet auf und dann zähle.

UND WOHIN JETZT?

--	--	--	--	--	--	--	--



„Das sieht so genial aus!“ John H. steht vor dem Bildschirm mit den funkelnden Sternen drauf. Eine Galaxie. „Habt ihr schon mal den Sternenhimmel gesehen, als ihr irgendwo wart, wo es keine Straßenlaternen und Leuchtreklamen gibt?“

Du warst vor einiger Zeit mit deinen Eltern zelten. Nachts haben sie dich geweckt und dir den Sternenhimmel gezeigt. So viele Sterne. Und alle gehörten zu eurer Heimatgalaxie, der Milchstraße. „Ja, das sieht genial aus!“ John H.s Augen leuchten. „Übrigens liegt das Paranal-Observatorium, die größte Sternwarte der Welt, deshalb in der Atacamawüste in Chile. Denn dort ist einer der dunkelsten Orte der Welt. Da würde ich supergerne mal hin. Oder wenigstens in einen der vielen Sterneparks, die es in Deutschland gibt.“ Shirley dreht sich zu euch: „Können wir darüber reden, wenn wir wieder zu Hause sind? Ich würde lieber das nächste Rätsel lösen.“ Du zuckst die Schultern. „Kein Problem. Ich habe da schon eine Idee. Schließlich leuchtet der eine Stern nicht umsonst am hellsten.“



TIPP 1

Die Zahl 4 scheint wichtig zu sein.

TIPP 2

Verbinde alle Zahlen, die durch vier teilbar sind, der Reihe nach.



WEITER GEHTS HIER



Ihr habt etwas gebraucht, bis ihr kapiert habt, dass es sich bei den Planeten um dieses Poster handelt. Aber jetzt ist alles klar. Beziehungsweise eigentlich ist nichts klar. Denn wo soll hier das Rätsel versteckt sein?

Schulter an Schulter steht ihr vor dem Poster mit den bunten Planeten. Shadow nutzt die Gelegenheit und macht einen Ausflug von deiner linken Schulter über Shirley bis zu John H.s rechter Schulter. Als sie wieder umdreht, hast du es. „Super-Top-Checker!“, rufst du. Shadow bekommt einen Riesenschreck und verschwindet in John H.s Pullover. „Ist ja schon gut“, Shirley tätschelt dir beruhigend die Schulter und grinst. „Dann erklär mal“, John H. grinst auch, „du Top-Checker!“

TIPP 1

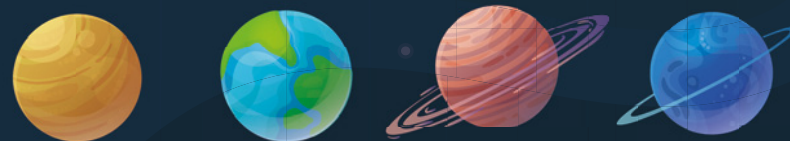
Besuche alle Planeten, die am Rand aufgeführt sind, und streiche die Buchstaben, die unten aufgeführt sind, durch.

TIPP 2

Einige Planeten werden nicht besucht. Sagen dir die Buchstaben etwas?



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



UND WOHN JETZT?



Notizbuch

So bastelst du dein Notizbuch:

1. Schneide den Notizbuchdeckel aus und falte ihn in der Mitte.
2. Schneide die Seite, die sich ganz hinten im Buch befindet, an dieser Linie - - - - - aus.
3. Falte die Seite erst an dieser Linie und danach an dieser Linie _____.
4. Schneide den Überstand an dieser Linie - - - - - ab.
5. Lege die Notizbuchseiten in den Notizbuchdeckel.

Dein kleines Notizbuch ist fertig.

Bildquellennachweis:

Shutterstock.com: ADELART; Aleksandr Bryliaev; antoninaart; chuhastock; concept w; denvitruk; drawkman; Elina Li; Eroshka; fajarbudi86; Flas100; GabrielJose; GOLDMAN99; GooseFrol; graphixmania; halimqd; Hulinska Yevheniia; Irina Kryvets; Kate Demyanovska; KENG MERRY paper art; Lars Poyansky; LHF Graphics; Linusy; Macrovector; Marish; Miguel Abad; Mihai Maxim; Naci Yavuz; Nadya Galanicheva; Natasha Pankina; Neizu; NISHMAN; Olga Utchenko; olllikeballoon; rangsan paidaen; Rodin Anton; Roman Bykhalov; SaidAuita; Sapunkele; seasoning_17; Sebestyen Balint; skutiherra; Tartila; TashaNatasha; Tom and Kwikki; Transia Design; Trifonenkolvan; Undergroundarts.co.uk; Valentin Agapov; Vector_Up; vityaforat; vovan; Vstockphoto; WinWin artlab; ysclips design

Ich glaube, das Sonnensystem
spielt verrückt!

Einige seltsame Koordinaten führen Shirley, John und die Ratte Shadow zu einer geheimnisvollen Sternwarte. Was hat der Rätselschurke Z Junior dieses Mal geplant? Zum Glück bist du an ihrer Seite, um ihnen zu helfen, alle Rätsel zu lösen und aus dem Gebäude zu entkommen. Stift, Schere und Decodierscheibe helfen dabei.

Löse Rätsel, entziffere Geheimschriften und trainiere nebenbei Rechtschreibung, Grammatik und Rechnen!



Lernen
als Escape-
Abenteuer!

ISBN 978-3-411-77067-0

9 € (D) - 9,30 € (A)



9 783411 770670

www.duden.de

Aufgepasst!

Dieses interaktive Buch lässt sich nur ein Mal enträtseln.