

BibTipp!

ESCAPE THE LIBRARY

Ausbruch aus der Schulbibliothek



 Bundesministerium
Bildung, Wissenschaft
und Forschung

PSO

PORTAL
SCHULBIBLIOTHEKEN
ÖSTERREICH



Buch.Zeit

Kompetenzzentrum Lesen, Schreiben, Rechnen

ESCAPE THE LIBRARY

Ausbruch aus der Schulbibliothek

„Escape Games“ gehören zum Genre der Adventuregames. Das Spielprinzip wird weltweit als Gruppenspiel umgesetzt, bei dem Spielteilnehmer*innen in einer vorgegebenen Zeit in einem realen Raum Aufgaben und Rätsel lösen müssen, um das Spiel zu meistern.

„Escape the library – Ausbruch aus der Schulbibliothek“ verwandelt dieses Spielprinzip in einen Geschichte-des-Telefons-Escape-Room, der in der Schulbibliothek stattfindet.

Es muss nicht extra ein Raum erschaffen bzw. gestaltet werden, sondern die bestehende Schulbibliothek dient als Spielort und Kulisse. Die Rätsel des Spiels „Escape the library“ haben in erster Linie mit Lesen (Bezug zur Bibliothek) und mit der Geschichte des Telefons (Bezug zur Geschichte) zu tun. Wichtig ist, dass die Arbeitsaufträge genau und mehrmals gelesen werden, denn „Überlesen“ von Informationen führt zu Fehlern.



Das Sachbuch von Patrick Henßler: „**100 Sachen, die Geschichte machten. Von der Bronzezeit bis zum Roboter**“, ars edition, 2019 ist die Grundlage für dieses Escape-Spiel.

Beim Spiel arbeiten die Kinder mit kurzen Sachtexten zum Thema „**Mit dem Telefon durch die Zeit**“. Beim ersten Rätsel wird direkt mit dem Buch gearbeitet, in weiterer Folge mit Textkopien, die in die von Bibliothekar*innen oder Lehrer*innen ausgewählten Bücher eingeklebt werden (zum Beispiel mit einem Post-it).

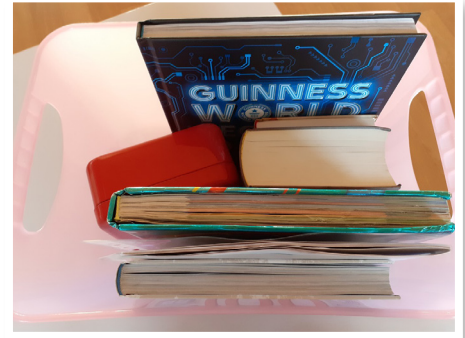
Anmerkungen zum Spiel:

- Das Spiel wurde für 40 min. konzipiert. Es ist also in einer Unterrichtseinheit machbar.
- Geeignet ist das Spiel für eine Gruppe von 4-6 Schüler*innen.
- Die Schüler*innen sollen zum Spiel ihre Handys mitbringen. 😊
- Stift und Papier sollen ebenfalls mitgebracht werden.
- Geeignet ist das Spiel ab Ende 3. Klasse VS bis 4. Klasse Sek I.
- Die Rätsel sind durchaus anspruchsvoll, eine gute Lesekompetenz ist notwendig.
- Das Spiel bietet sich entweder als Teil eines Stationenbetriebs (Geschichte, Deutsch, Methodentrainings-/ SAM-/LeseAktions-Tag ...) an oder auch – nach Anmeldung – außerhalb der Unterrichtszeit (z.B. in Mittagspausen NMS/Sek I).
- Bücher kommen als Rätselorte zum Einsatz – werden aber nicht beschädigt; sofern man alte Bücher hat, kann man diese verwenden.
- Für die Rätselkarten des Spiels wurde bewusst die Du-Anrede gewählt. Schüler*innen sind dies aus dem Unterricht gewöhnt und jedes Kind fühlt sich angesprochen.

- Es empfiehlt sich, dass die Kinder zum Arbeiten und Rätseln immer an einen Ort in der Bibliothek zurückkommen. Somit ist dann auch das Material gleich wieder zum Wegräumen an einer Stelle.
- Tipp: Am Ende des Spiels unbedingt die Notizzettel einsammeln, damit nicht die Lösungen in der Bibliothek herumliegen!

Material für das Spiel:

- eine Box für das Material
- (lamierte) Rätselkarten
- das Buch von Patrick Henßler: „100 Sachen, die Geschichte machten“ (2019) und Textkopien zum Thema (Kopien laminieren)
- ausgewählte Bücher und ein altes Buch
- alte Buchseiten
- Tixo, Stanley-Messer, Uhu oder Kleberoller, Post-it-Block
- Schere, Zahlenschloss und Permanentstift zum Beschriften der Schere
- verschließbare Box/Schatztruhe/Handkassa, Handy-Käfig ...



Das Material wurde bewusst einfach gewählt und wird (bis auf Zahlenschloss und verschließbare Box) wahrscheinlich in jeder Bibliothek vorhanden sein.

Bücher können auch völlig frei gewählt werden – abgesehen vom ersten Buch, das der Ausgangspunkt für das gesamte Spiel ist.

Bücher- sowie Rätselfundorte müssen jeweils an die eigene Bibliothek angepasst werden. Für die Spielleiter*innen gibt es die Materialkarten mit Lösung.

Anmerkungen zur Bücherauswahl:

- Buch 1: Patrick Henßler: „100 Sachen, die Geschichte machten“ (2019)
- Buch 2: „Guinness World Records 2019“ (2018)
- Buch 3: Sofie Cramer: „SMS für dich“ (2016)
Alternative Buchtitel mit Bezug zum Telefon-Thema oder ein altes Buch mit der Farbkopie eines passenden Titels zu bekleben wären ebenfalls mögliche Varianten.
- Buch 4: J.K. Rowling: „Harry Potter und der Orden des Phönix“ (2003)
Alternativ kann ein anderes dickes Buch verwendet werden.
- Buch 5: Fabian Lenk: „Die Zeitdetektive – Der letzte Ritter von Füssen“ (2019)
- Buch 6: „Guinness World Records 2020“ (2019)
- Buch 7: altes Buch nach eigener Wahl 😊

Viel Spaß beim Ausprobieren!

ESCAPE THE LIBRARY – Spielablauf

Nr.	Was?	Beschreibung	Material
1.	Einstieg	Abgabe der Smartphones bei der Spielleiter*in. Karte 0 - von Bibliothekar*in bzw. Lehrer*in (ACHTUNG – hier gibt es zwei Varianten, je nachdem, wer das Spiel begleitet)	Smartphones der Schüler*innen, „Schatzkiste“ Karte 0 (zwei Varianten)
2.	1. Rätsel	von Lehrer*in/Bibliothekar*in Rätsel 1: Morse-Code (Der Buchtitel für den Start wird enthüllt)	Karte 1
3.	Buch „100 Sachen“ von Patrick Henßler	Buch „100 Sachen, die Geschichte machten“ in der Physik/Erfindungen-Abteilung in der Bibliothek Karte 2/Rätsel 2 ist auf dem Buchdeckel befestigt	Buch „100 Sachen, die Geschichte machen“ Karte 2 Tixo
4.	Buch „Guinness 2019“	Buch „Guinness World Records 2019“ in der Geschichte-Abteilung in der Bibliothek Karte 3/Rätsel 3 befindet sich auf Seite 94, außerdem Text 2 „Die erste Fernsprechverbindung“ (→ beides auf Post-its geklebt und damit im Buch befestigt)	Buch „Guinness World Records 2019“ Karte 3 Textkopie Post-its
5.	Buch „SMS für dich“ von Sofie Cramer	Buch „SMS für dich“ in der Biologie/Tiere/Haustiere-Abteilung in der Bibliothek Karte 4/Rätsel 4 befindet sich auf Seite 31, außerdem Text 3 „Das erste Telefon“ (→ beides auf Post-its geklebt und damit im Buch befestigt)	Buch „SMS für dich“ Karte 4 Textkopie Post-its
6.	Buch „Harry Potter und der Orden des Phönix“ von J.K. Rowling	Buch „Harry Potter und der Orden des Phönix“ in der Mathematik-Abteilung in der Bibliothek Karte 5/Rätsel 5 befindet sich auf Seite 725, außerdem Text 4 „Die automatische Telefonvermittlung“ (→ beides auf Post-its geklebt und damit im Buch befestigt) Karte 6/Rätsel 6 befindet sich auf Seite 825 (→ auf Post-it geklebt und damit im Buch befestigt)	Buch „Harry Potter 5“ Karte 5 Textkopie Post-its Karte 6 Post-it

7.	Buch „Die Zeitdetektive“ von Fabian Lenk	<p>Buch „Die Zeitdetektive – Der letzte Ritter von Füßen“ in der Fantasy-Abteilung</p> <p>Karte 7/Rätsel 7 befindet sich auf Seite 40, außerdem Text 5 „Das Mobiltelefon“ (→ beides auf Post-its geklebt und damit im Buch befestigt)</p> <p>Drei eingelegte alte Buchseiten: die Erste auf Seite 60, die Zweite auf Seite 57, die Dritte auf Seite 53;</p> <p>Karte 8/Rätsel 8 befindet sich auf Seite 42 (→ auf Post-it geklebt und damit im Buch befestigt)</p>	<p>Buch „Zeitdetektive“</p> <p>Karte 7 Textkopie Post-its</p> <p>3 alte Buchseiten</p> <p>Karte 8 Post-it</p>
8.	Schere	<p>Schere – mit Schloss abgesperrt – in der Werken-/Basteln-Abteilung.</p> <p>Das Schloss lässt sich mit dem Code 742 öffnen.</p> <p>Auf der Schnittfläche der Schere befindet sich ein Hinweis auf den Titel des nächsten gesuchten Buches (= Guinness 2020).</p>	<p>Schere</p> <p>Zahlenschloss</p> <p>Permanentstift</p>
9.	Buch „Guinness 2020“	<p>Buch „Guinness World Records 2020“ befindet sich in der Bücherei ganz vorne bei den Neuerscheinungen.</p> <p>Karte 9/Rätsel 9 befindet sich auf der 1. Seite, außerdem Text 6 „Das Smartphone“ (→ beides auf Post-its geklebt und damit im Buch befestigt)</p> <p>Seite 69 – eingelegte alte Buchseite</p>	<p>Buch „Guinness World Records 2020“</p> <p>Karte 9 Textkopie Post-it</p> <p>1 alte Buchseite</p>
10.	altes Buch	<p>Ein altes Buch befindet sich bei den Buchobjekten auf einem Fensterbrett.</p> <p>Im Buch befindet sich ein Schlüssel und Karte 10. (Achtung: hier gibt es wieder 2 Varianten, je nachdem, wer das Spiel begleitet)</p> <p>Bei der Bibliothekar*in oder Lehrer*in befindet sich eine Schatztruhe, die die Smartphones der Kinder enthält – samt Aufkleber 😊! Während des Spiels hat der Spielleiter*in alle abgegebenen Handys mit einer Einladung-zum-Lesen-Anmerkung versehen. (→ Schild auf Post-its geklebt)</p>	<p>altes Buch</p> <p>Schlüssel Karte 10 (2 Var.)</p> <p>„Schatztruhe“ Smartphones „Aufkleber“</p> <p>Post-its</p>



WELCOME TO ESCAPE THE LIBRARY

Da du in den letzten Wochen viel zu wenig Zeit mit Lesen, dafür aber umso mehr Zeit mit deinem Handy verbracht hast, haben Cyber-Spione (Cyber-Spione) dafür gesorgt, dass du dich von deinem Smartphone trennen musst. Du hast 40 Minuten Zeit, um dich lesend durch alle Rätsel in der Bibliothek zu arbeiten – wenn du das schaffst, gehört dein Handy wieder dir.

Wenn du das Spiel spielen willst, geh zu deiner Bibliothekarin/deinem Bibliothekar und hol dir die erste Rätselkarte.

Sammele alle verwendeten Bücher und Materialien an einem Ort deiner Wahl in der Bibliothek!

ANMERKUNG: Stift + Papier sind erforderlich.

WICHTIG: Du kannst dir während des gesamten Spiels Tipps/Hilfe bei deiner Bibliothekarin/deinem Bibliothekar holen.



WELCOME TO ESCAPE THE LIBRARY

Da du in den letzten Wochen viel zu wenig Zeit mit Lesen, dafür aber umso mehr Zeit mit deinem Handy verbracht hast, haben Cyber-Spione (Cyber-Spione) dafür gesorgt, dass du dich von deinem Smartphone trennen musst. Du hast 40 Minuten Zeit, um dich lesend durch alle Rätsel in der Bibliothek zu arbeiten – wenn du das schaffst, gehört dein Handy wieder dir.

Wenn du das Spiel spielen willst, geh zu deiner Lehrerin/deinem Lehrer und hol dir die erste Rätselkarte.

Sammele alle verwendeten Bücher und Materialien an einem Ort deiner Wahl in der Bibliothek!

ANMERKUNG: Stift + Papier sind erforderlich.

WICHTIG: Du kannst dir während des gesamten Spiels Tipps/Hilfe bei deiner Lehrerin/deinem Lehrer holen.



»»» RÄTSEL 1:

Decodiere folgenden Text! Es handelt sich um den Beginn eines Buchtitels.

Morse-Code

. - - . - - . - / - - . - - . - .

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

TIPP:

Buchstaben sind durch Abstände voneinander getrennt und Wörter haben einen Schrägstrich dazwischen.

Und weil fast nichts so wäre, wie wir es heute kennen, wenn es nicht hartnäckige und ideenreiche Erfinder*innen gegeben hätte, findest du das dazugehörige Buch in der Abteilung „Physik/Erfindungen“ in der Bibliothek.



»»» RÄTSEL 2:

Schlag das Buch auf Seite 168 auf und lies Punkt 1 „Morsetelegraf“ durch! Beantworte anschließend folgende Frage:

In welchem Jahr wurde der nach William Morse benannte Telegraf erfunden?

Notiere die Jahreszahl! Addiere nun zur 1. Ziffer die Zahl 2, subtrahiere von der 2. Ziffer die Zahl 3, zähle nun zur 3. Ziffer die Zahl 6 und von der 4. Ziffer subtrahierst du die Zahl 1 – so erhältst du eine 4-stellige Zahl, die gleichzeitig die Mediennummer jenes Buches ist, in dem sich das nächste Rätsel befindet.

Nun brauchst du die Jahreszahl noch einmal: Addiere die 1. + 2. Ziffer und subtrahiere dann die 3. Ziffer von der 4.!

Du erhältst nun eine 2-stellige Zahl, die dir angibt, auf welcher Seite im Buch du den nächsten Hinweis findest.

Das Thema deines Spiels „Mit dem Telefon durch die Zeit“ hat mit Geschichte zu tun, darum findest du das Buch in der Geschichte-Abteilung deiner Bibliothek.



»» RÄTSEL 3:

Lies Text 2 „Die erste Fernsprechverbindung“!

Wie lautet der erste Satz, der angeblich übermittelt wurde?

Du findest das nächste Rätsel in der Abteilung des genannten Säugetieres und zwar ist es jenes Buch, das nicht in die Reihe passt.

Wenn du alle Buchstaben deines Lösungssatzes zählst, weißt du, auf welcher Seite du das nächste Rätsel findest.



»» RÄTSEL 4:

Lies Text 3 „Das erste Telefon“!

Wem ist die entscheidende Weiterentwicklung des Telefons gelungen?

Notiere den 2. Vornamen und den Nachnamen sowie den Beruf (in dieser Reihenfolge)!

Aus diesen drei Wörtern kannst du nun eine Ziffernkombination herauslesen! Nimm jeweils den Anfangsbuchstaben der Lösungswörter und notiere die Zahl, an deren Stelle der Buchstabe im Alphabet vorkommt!

TIPP 1: Schreib das Alphabet auf!

TIPP 2: Achte auf die Reihenfolge, in der du die Lösungswörter aufgeschrieben hast.

Da das nächste Rätsel mit Mathematik zu tun hat, geh in die entsprechende Abteilung in deiner Bibliothek! Finde dort jenes Buch, das nicht in die Reihe passt und schlage es bei der von dir gefundenen Seitenzahl für den nächsten Hinweis auf!



»» RÄTSEL 5:

Lies den Text 4 „Die automatische Telefonvermittlung“!

Worüber wurde der Nummernschalter, über den man eine Rufnummer direkt wählen konnte, bedient? Welcher geometrischen Figur entspricht dies?

Zähle weitere geometrische Figuren auf, die du kennst. Gesucht wird jene, die mit einem „Q“ beginnt. Nimm den letzten Buchstaben des Lösungswortes! Überlege, an welcher Stelle im Alphabet er kommt und multipliziere diese Zahl mit 5. Das Ergebnis zählst du zur Seitenzahl jener Seite, auf der du gerade liest – schlage das Buch an dieser Stelle auf! Du findest dort den nächsten Hinweis!

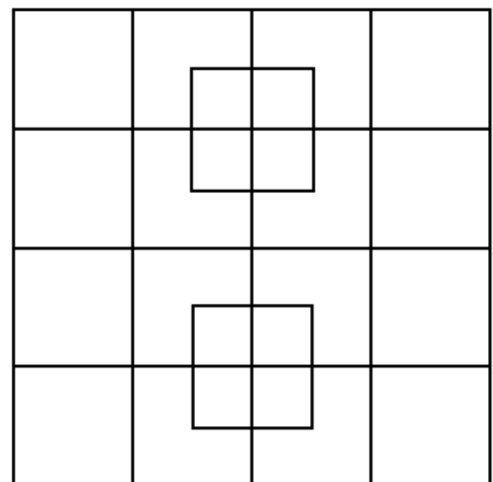


»» RÄTSEL 6:

Wie viele Quadrate siehst du auf diesem Bild?

Die Lösungszahl brauchst du zum Finden des nächsten Buches.

Wenn du die Zahl weißt, geh in die Abteilung „Fantasy“ und zähle dort, von links oben beginnend, alle Bücher bis zur Lösungszahl. In diesem Buch findest du auf Seite 40 das nächste Rätsel.





»» RÄTSEL 7:

In diesem Buch befinden sich mehrere Hinweise. Du musst nach der jeweiligen Lösung immer wieder hierher, auf Seite 40, zurückkehren.

Lies den gesamten Text 5 „Das Mobiltelefon“! Nimm nun die erste Zahl, die im Text vorkommt und zähle sie zur Zahl jener Seite, auf der du gerade bist. Dort findest du das erste Rätsel. Die Buchstaben, die auf der dort eingelegten Seite markiert sind, ergeben eine Zahl. Notiere sie!

2. Frage zum Text: Wann wurde das erste praktisch verwendbare Mobiltelefon auf den Markt gebracht? Addiere die Ziffern 2 + 3 der Jahreszahl miteinander und zähle dann die Summe zur Seitenzahl 40, dort ist das zweite Rätsel. Wieder ergeben die eingekreisten Buchstaben eine Zahl! Notiere auch diese!

Geh nun von Seite 57 um die zuletzt errätselte Zahl zurück im Buch! Dort ist das dritte Rätsel. Du hast es sicher schon erraten, auch diese markierten Buchstaben ergeben eine Zahl. Du hast nun von allen drei eingelegten Blättern jeweils eine Zahl notiert. In der richtigen Reihenfolge ergibt das einen dreistelligen Code. Den brauchst du zum Öffnen eines Gegenstandes, zu dem dich folgendes Rätsel führt. Du findest es, wenn du einmal umblätterst.



»» RÄTSEL 8:

Löse folgendes Rätsel!

Kennst du mich, so freut es dich.
Kennst du mich nicht, so suche mich.
Du findest mich ganz sicherlich.
Ich bin des Rätsels Lösung.

Zwei Löcher hab' ich,
zwei Finger brauch ich.
So mach ich Langes und Großes klein
und trenne, was nicht beisammen soll sein.

Such nun den Gegenstand und zwar in jener Abteilung, in der du Bücher zum kreativen Arbeiten (Werken/Basteln) findest. Um des Rätsels Lösung näher zu kommen, verwende am gesuchten Gegenstand den dreistelligen Code, den du bereits notiert hast.

Der Gegenstand beinhaltet den nächsten Hinweis. Untersuche ihn genau. Der versteckte Buchtitel führt dich zu einem Buch, das „NEU in der Bibliothek“ ist. Du weißt, wo das in der Bibliothek zu finden ist. Schlag das Buch auf, dort wartet das nächste Rätsel auf dich!



»» RÄTSEL 9:

Lies den gesamten Text 6 „Das Smartphone“! Was ist das wichtigste Merkmal eines Smartphones?

Das Lösungswort führt dich zu einem Weltrekord, den du im Buch auf der Seite „Technik im Alltag“ findest.

TIPP 1: Verwende das Inhaltsverzeichnis!

TIPP 2: Rubrik Gesellschaft

TIPP 3: Es handelt sich um den 3. Rekord in der 1. Spalte.

Wie heißt die – in der Beschreibung genannte - Spielshow? Nimm das 2. Wort und notiere die Zahlen, die den Buchstaben im Alphabet entsprechen. Zähle nun alle 5 Zahlen zusammen und du erhältst den Hinweis auf die Seite, auf der du das nächste Rätsel findest.

Verbinde die markierten Buchstaben und du erhältst zwei Lösungswörter.

Such den entsprechenden Gegenstand in der Bibliothek und erkunde ihn genau.

TIPP 4: Du findest den Gegenstand dort, wo „Buchobjekte“ ausgestellt sind.



AUFSCHRIFT SMARTPHONE (mehrfach – 1x für jedes abgegebene Handy):

Wenn du schon mal hier bist,
nimm dir doch gleich ein Buch
zum Lesen mit! 😊

Wenn du schon mal hier bist,
nimm dir doch gleich ein Buch
zum Lesen mit! 😊

Wenn du schon mal hier bist,
nimm dir doch gleich ein Buch
zum Lesen mit! 😊

Wenn du schon mal hier bist,
nimm dir doch gleich ein Buch
zum Lesen mit! 😊

Wenn du schon mal hier bist,
nimm dir doch gleich ein Buch
zum Lesen mit! 😊

Wenn du schon mal hier bist,
nimm dir doch gleich ein Buch
zum Lesen mit! 😊

Wenn du schon mal hier bist,
nimm dir doch gleich ein Buch
zum Lesen mit! 😊

Wenn du schon mal hier bist,
nimm dir doch gleich ein Buch
zum Lesen mit! 😊



Variante BIBLIOTHEKAR*IN
ESCAPE THE LIBRARY

KARTE

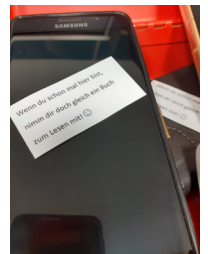
10



Du hast das letzte Rätsel gelöst. Dafür musstest du ganz schön viel lesen, schnell denken, einiges rechnen und kombinieren.

Sammele alle verwendeten Bücher und Materialien ein und gehe damit zu deiner Bibliothekarin/deinem Bibliothekar.

Vergiss den Schlüssel nicht! Nur dieser öffnet den „Tresor“!



Variante LEHRER*IN
ESCAPE THE LIBRARY

KARTE

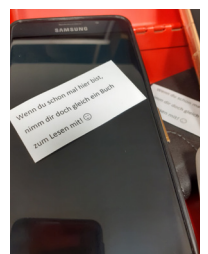
10



Du hast das letzte Rätsel gelöst. Dafür musstest du ganz schön viel lesen, schnell denken, einiges rechnen und kombinieren.

Sammele alle verwendeten Bücher und Materialien ein und gehe damit zu deiner Lehrerin/deinem Lehrer.

Vergiss den Schlüssel nicht! Nur dieser öffnet den „Tresor“!





► LÖSUNG RÄTSEL 1:

Hundert Sachen (vollständiger Buchtitel = „100 Sachen, die Geschichte machten“ von Patrick Henßler)

LINK MORSE-CODE-GENERATOR:

<https://gc.de/gc/morse/>



► LÖSUNG RÄTSEL 2:

1837

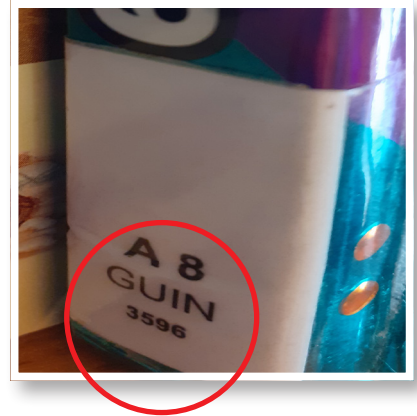
3596

1. Ziffer + 2 ($1+2=3$), 2. Ziffer - 3 ($8-3=5$), 3. Ziffer + 6 ($3+6=9$) und 4. Ziffer - 1 ($7-1=6$)

1837

94

1. + 2. Ziffer ($1+8=9$), 4. - 3. Ziffer ($7-3=4$)



► LÖSUNG RÄTSEL 3:

Das Pferd frisst keinen Gurkensalat.

Abteilung: Biologie – Tiere – Haustiere

31 Buchstaben = Seite 31





➤ LÖSUNG RÄTSEL 4:

Graham Bell Erfinder

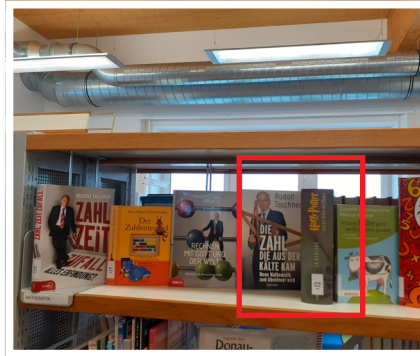
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

G = 7. Stelle im Alphabet

B = 2. Stelle im Alphabet

E = 5. Stelle im Alphabet

725



➤ LÖSUNG RÄTSEL 5:

Der Nummernschalter, über den man nun eine Rufnummer direkt wählen konnte, wurde über eine Wählscheibe bedient.

Die Wählscheibe entspricht einem Kreis.

Quadrat

letzter Buchstabe = t = 20. Stelle im Alphabet
 $x 5 = 100$

neue Seite = 825

➤ LÖSUNG RÄTSEL 6:

Es sind 40 Quadrate

die kleinen Quadrate = 16

+ die beiden kleinen Quadrate in der Mitte = 18

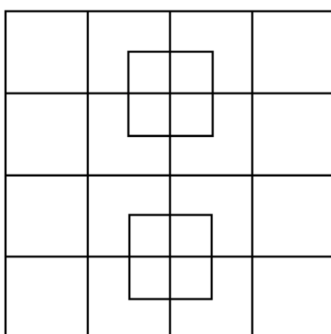
+ die Mini-Quadrate im Inneren der kleinen Quadrate in der Mitte (+ $2 \times 4 = 8$) = 26

+ die 4 Quadrate oben links, dann die 4 Quadrate oben Mitte, die 4 Quadrate oben rechts, die 4 Quadrate unten links, die 4 Quadrate unten Mitte, die 4 Quadrate unten rechts = jeweils 1 größeres Quadrat, insges. 6, dann noch die jeweils 4 Quadrate links/Mitte/rechts aus 2.+3. Reihe = 3, also insges. 9 = 35 gesamt

+ 9 kleine Quadrate zus. oben links, oben rechts, unten links, unten rechts = 4 zus. = 39 gesamt

+ die gesamte äußere Form = 1 großes Quadrat = 40 gesamt

<https://www.schnatterente.net/fundstuecke/wie-viele-quadrate-sind-das>





➤ LÖSUNG RÄTSEL 7:

Die erste Zahl, die im Text vorkommt, ist 20.
Seite 40 + 20 = Seite 60

Auf der eingelegten (alten Buch-)Seite sind die Buchstaben S I E B E N markiert und miteinander verbunden.

Das erste praktisch verwendbare Mobiltelefon wurde 1983 auf den Markt gebracht.
Die Summe der Ziffern aus der Jahreszahl Ziffer 2+3 (9+8=17);
Seite 40 + 17 = Seite 57

Auf der eingelegten (alten Buch-)Seite sind die Buchstaben V I E R markiert.

Vier Seiten zurück = Seite 53. Auf der eingelegten (alten Buch-)Seite sind die Buchstaben Z W E I markiert.

(Code = 7 - 4 - 2)

einmal umblättern = Seite 42



➤ LÖSUNG RÄTSEL 8:

Schere

Abteilung Werken/Basteln

dreistelliger Code = 742

Hinweis auf der Schnittfläche der Schere =
Guinness 2020 – bei den Neuerscheinungen in der Bibliothek



➤ LÖSUNG RÄTSEL 9:

Das wichtigste Merkmal eines Smartphones ist der berührungsempfindliche **Bildschirm**, über den alle Funktionen gesteuert werden.

Technik im Alltag – siehe Inhaltsverzeichnis „Gesellschaft“ – Seite 138 //
der 3. Rekord berichtet vom größten Touchscreen-Display,
auf dem **Candy Crush** gespielt wurde.

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

CRUSH = 3, 18, 21, 19, 8 = 69

Auf einer alten Buchseite wurden die Buchstaben A L T E S B U C H markiert. In der Bibliothek befindet sich ein altes Buch, in das ein Loch geschnitten wurde, in dem sich ein Schlüssel für eine Schatztruhe befindet.

