

DIE BEFREIUNG

VON INGO MÜLLER

MARKIERUNGEN FÜR DIE ZWEI SEILE UND IHRE INSGESAMT VIER ENDEN

Seil 1:

Seilende links oben = Raum links oben

Seilende rechts unten = Raum rechts unten

Seil 2:

Seilende links unten = Raum links unten

Seilende rechts oben = Raum rechts oben

200

190

180

170

160

150

140

130

120

110

100

Dein Name

200

190

180

170

160

150

140

130

120

110

100

Dein Name

200

190

180

170

160

150

140

130

120

110

100

Dein Name

200

190

180

170

160

150

140

130

120

110

100

Dein Name

200

190

180

170

160

150

140

130

120

110

100

Dein Name

200

190

180

170

160

150

140

130

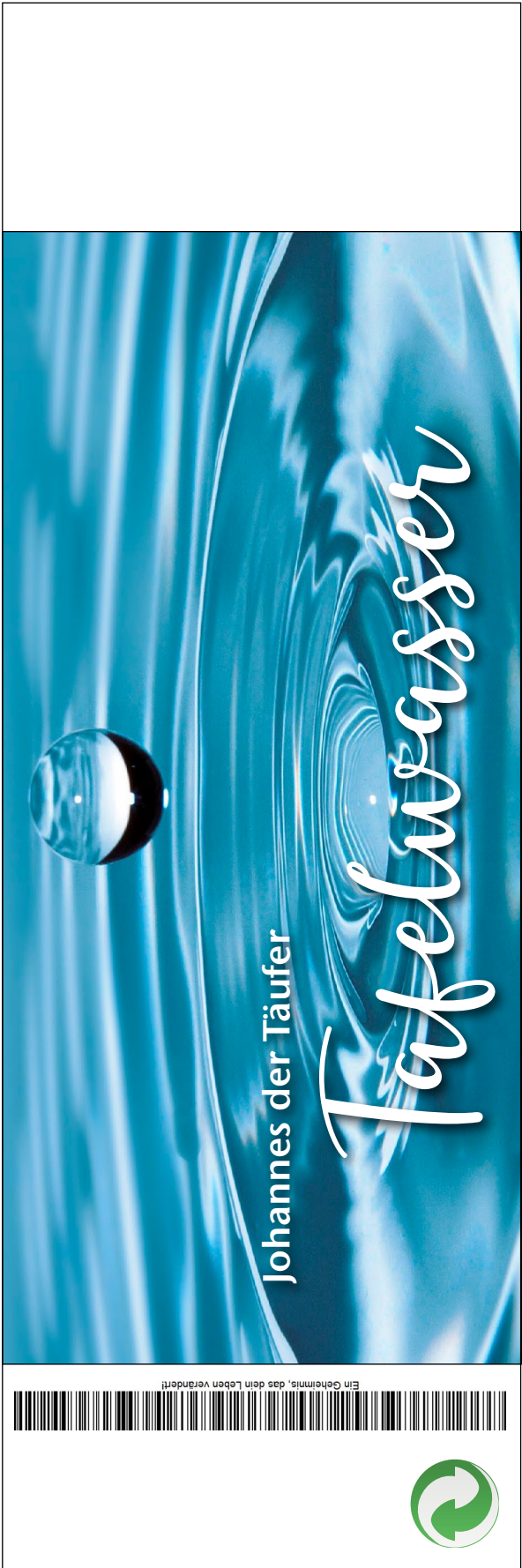
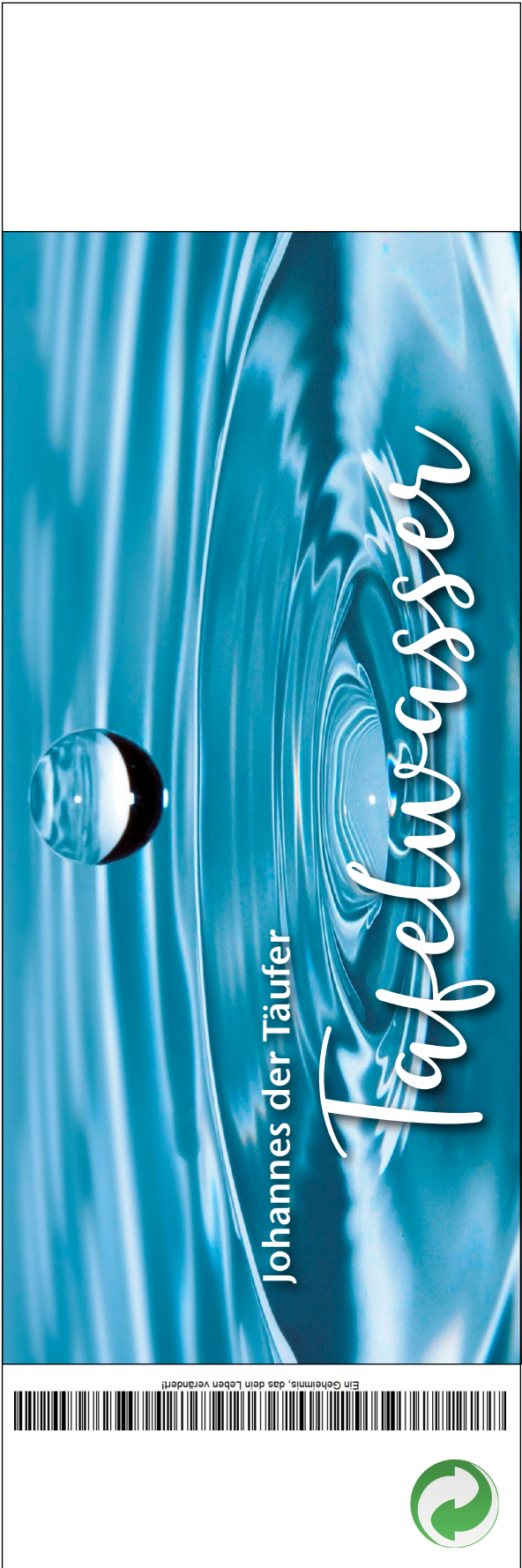
120

110

100

Dein Name

Bitte 3x ausdrucken!



SPITZMAUS – CODE X-8-X

Klasse: Säugetier
Gewicht: 15 – 19 g
Lebenserwartung: ca. 3 Jahre
Länge: 8,2 cm
Nahrung: Fleischfresser: z. B. Regenwürmer, Insekten, Heuschrecken,
wilden Honig, Larven, Kröten
Lebensweise: Bodenbewohner

FUCHS – CODE 3-X-X

Klasse: Raubtier
Gewicht: 2,2 – 14 kg
Lebenserwartung: 2 – 5 Jahre
Länge: 45 – 90 cm
Nahrung: Allesfresser: z. B. Früchte, Wildmäuse, Hühner,
wilden Honig, Heuschrecken, Feldhase
Lebensweise: Raubtier mit Erdbau

WILDSCHWEIN – CODE X-X-0

Klasse: Paarhufer, gehört zur Familie der Schweine
Gewicht: 75 – 100 kg
Lebenserwartung: 3 – 6 Jahre
Länge: 90 – 200 cm
Nahrung: Allesfresser: Wurzeln, Würmer, Mäuse, Schnecken, Pilze,
Heuschrecken, wilden Honig, Früchte, Eichen und Buchen
Lebensweise: durchwühlendes Wildtier

BRAUNBÄR – CODE 2-X-X

Klasse: Säugetier
Gewicht: 80 – 600 kg
Lebenserwartungen: 20 – 35 Jahre
Länge: 1,4 – 2,8 m
Nahrung: Fleischfresser, wilder Honig
Lebensweise: eins der größten an Land lebenden Raubtiere

VOGELSPINNE – CODE X-7-X

Klasse:	Wegspinne
Gewicht:	ca. 150 g
Lebenserwartung:	15 – 25 Jahre
Länge:	12 – 28 cm
Nahrung:	Allesfresser: z. B. Heuschrecken, Insekten, Echsen, Grillen, Skorpione
Lebensweise:	Krabbeltier mit Netzbau

KUH – CODE X-X-6

Klasse:	Hausrind
Gewicht:	500 – 1740 kg
Lebenserwartung:	12 – 20 Jahre
Länge:	ca. 2 m
Nahrung:	Wiederkäuer: z. B. Gras, Klee, Kräuter, Heu, Stroh, Karotten
Lebensweise:	Nutztier

TIGER – CODE 9-X-X

Klasse:	Großkatze
Gewicht:	65 – 310 kg
Lebenserwartung:	16 – 18 Jahre
Länge:	70 – 120 cm
Nahrung:	Fleischfresser: z. B. Hirsche, Wildrinder, Wildschweine, Hasen, Kaninchen, Vögel, Reptilien, Krokodile
Lebensweise:	Jagdtier, das meist in der Dämmerung aktiv ist

SCHAF – CODE X-5-X

Klasse:	Das Hausschaf ist die gezähmte Form des Mufflons.
Gewicht:	45 – 160 kg
Lebenserwartung:	10 – 12 Jahre
Länge:	1,3 m
Nahrung:	Wiederkäuer: Gras, Heu, Stroh, Laub und Rinde von Laubgehölzen
Lebensweise:	Nutztier als Milch-, Fleisch- und Wolllieferant

SCHIMPANSE – CODE X-X-1

Klasse:	Menschenaffe
Gewicht:	34 – 60 kg
Lebenserwartung:	40 – 50 Jahre
Länge:	1,2 m
Nahrung:	Allesfresser: Nüsse, Früchte, Insekten, Fledermäuse, Blätter, Blüten, Samen
Lebensweise:	auf dem Boden oder auf Bäumen

KÄNGURU – CODE X-4-X

Klasse:	Säugetier
Gewicht:	3 – 28 kg
Lebenserwartung:	bis zu 24 Jahre
Länge:	54 – 100 cm
Nahrung:	Gräser, Kräuter, Blätter, Samen, Früchte, Knollen, Zwiebeln und sogar Edelpilze
Lebensweise:	Die einzelnen Arten haben sich an unterschiedliche Lebensräume wie Steppen, Busch- und Grasland, Wüsten, Gebirge und Regenwälder angepasst

Benutze die Schaufel dort, wo die zwei Seile sich kreuzen!

Welches Tier isst wilden Honig und Heuschrecken wie Johannes der Täufer?

Wer von euch Johannes der Täufer ist, findet ihr heraus durch eine geheime Notiz auf dem entsprechenden Namensschild.

Versucht euch mit einem kleinen Trick aus der gefesselten Situation zu befreien!

Fesselhinweis:

- Ihr müsst euch dafür nicht wild bewegen!
- Ihr müsst nur eure Hände, Finger und das Seil bewegen, um euch zu befreien!

Lösungsbeschreibung:

1. Führe einen Teil deines Seiles durch die Handschlaufe deiner Partnerin / deines Partners.
 2. Öffne nun die durchgezogene Schlaufe und ziehe diese über die Hand deiner Partnerin / deines Partners.
 3. Nun ziehst du deinen Strick wieder aus der Handschlaufe deiner Partnerin / deines Partners heraus.
-

Spielziel:

Befreit Johannes den Täufer – denn er wird sonst getötet/enthauptet!!!
Wenn ihr die Tür geöffnet habt, bringt Johannes (die anderen Gefangenen sind zweitrangig) schnell zum Startpunkt (Ort der Einführung) und damit in Sicherheit, ohne dass die Wärterinnen und Wärter Johannes erwischen und ihn wieder einsperren.

Benutze das Licht u. a. dort, wo die zwei Seile sich kreuzen!

Welches Tier isst wilden Honig und Heuschrecken wie Johannes der Täufer?

Wer von euch Johannes der Täufer ist, findet ihr heraus durch eine geheime Notiz auf dem entsprechenden Namensschild.

Fesselhinweis:

- Ihr müsst euch dafür nicht wild bewegen!
- Ihr müsst nur eure Hände, Finger und das Seil bewegen, um euch zu befreien!

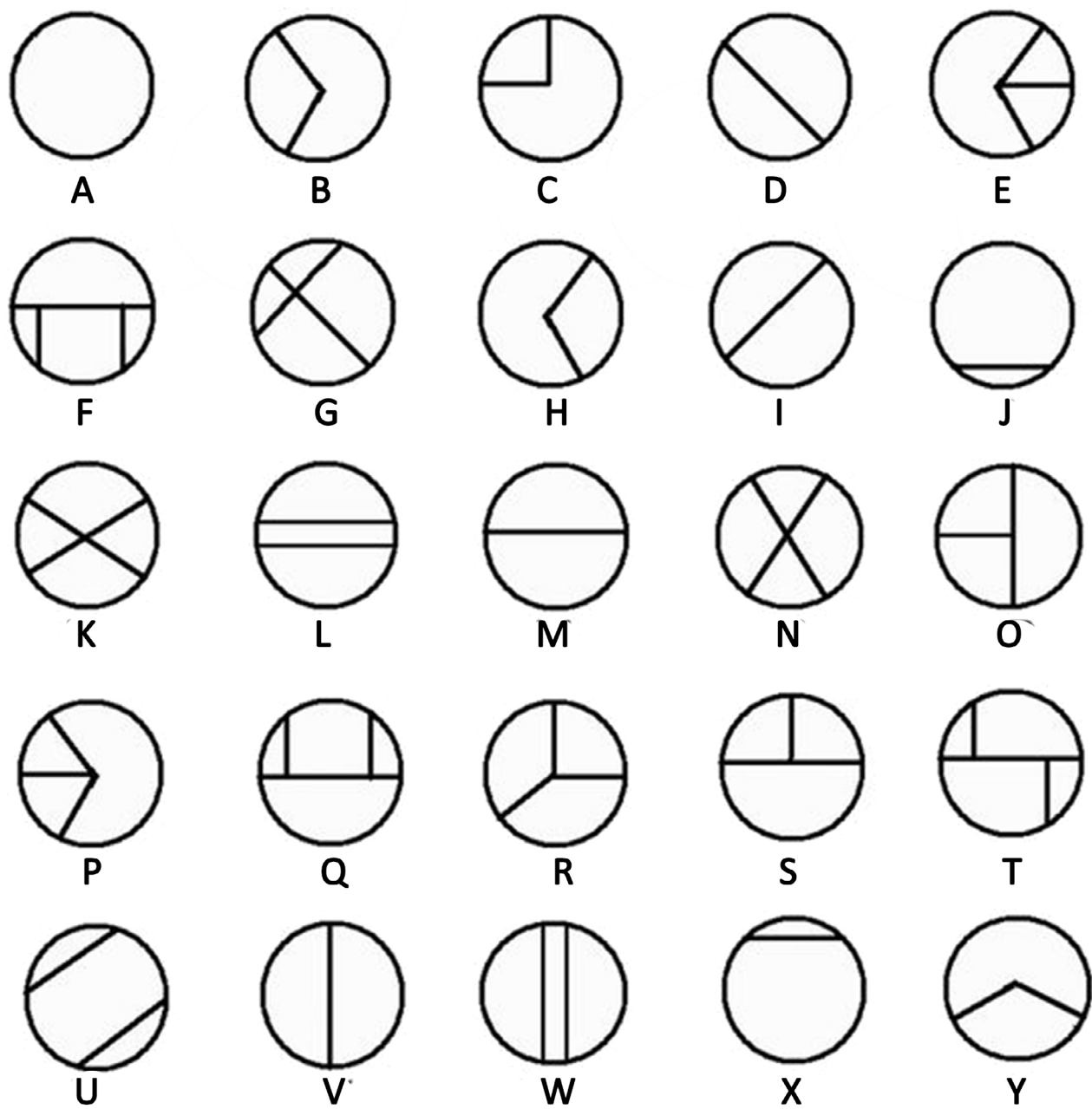
Lösungsbeschreibung:

1. Führe einen Teil deines Seiles durch die Handschlaufe deiner Partnerin / deines Partners.
 2. Öffne nun die durchgezogene Schlaufe und ziehe diese über die Hand deiner Partnerin / deines Partners.
 3. Nun ziehst du deinen Strick wieder aus der Handschlaufe deiner Partnerin / deines Partners heraus.
-

Spielziel:

Befreit Johannes den Täufer – denn er wird sonst getötet/enthauptet!!!
Wenn ihr die Tür geöffnet habt, bringt Johannes (die anderen Gefangenen sind zweitrangig) schnell zum Startpunkt (Ort der Einführung) und damit in Sicherheit, ohne dass die Wärterinnen und Wärter Johannes erwischen und ihn wieder einsperren.

ZEICHENALPHABET



Raum links oben

Raum rechts oben

Raum links unten

Raum rechts unten

Finde den Live Escape Game-Raum
und befreie Johannes den Täufer
aus dem Gefängnis!

Koordinaten:

