

FLUXVISION / 01

Die Dinosaurier-Rettung

Kleine Schritte. Große Mission.

Alter 5–7 · 20 Min. · 2–6 Spieler

Für die Spielleitung · separat halten

Druckt Seiten 3–10 pro Team. Seite 12 verstecken. Stifte geben und Seite 3 vorlesen. Rätsel 1–6 beliebig lösen; jede Antwort ist eine Ziffer. Auf Seite 10 nach Nummer eintragen. Erst Hinweise, dann Lösungen. Keine Schlösser oder Schere nötig.

Alter und Zeiten sind Richtwerte. Jüngere Kinder brauchen Hilfe beim Lesen.

Für Haushalt oder eigene Klasse. Nicht weiterverkaufen oder verteilen. Bilder mit GPT. Erstausgabe; Alter und Dauer nicht durch Kindertests bestätigt.

Eure Mission

Der Leuchtturm der Insel ist erloschen. Folgt den Spuren und findet sechs Hinweise, um die Dinosaurier vor Sonnenuntergang ans sichere Ufer zu bringen.

Findet sechs Ziffern und ordnet sie nach Rätselnummer, um die Mission zu erfüllen.



01 / Die fehlende Folge

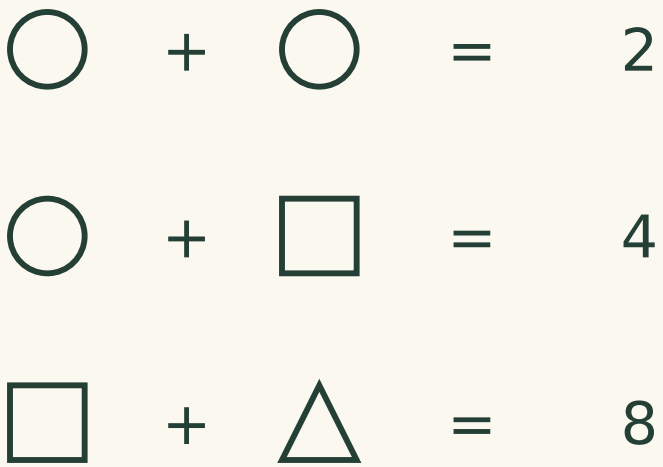
Findet die fehlende Zahl. Jeder Schritt folgt derselben Regel.

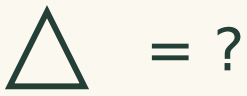


Deine Ziffer

02 / Die Waage des Wächters

Gleiche Formen haben gleiche Werte. Wie viel ist das Dreieck wert?





Deine Ziffer

03 / Der versteckte Ort

Der Buchstabe wählt die Spalte, die Zahl die Zeile. Lest die Ziffer im passenden Feld.

	A	B	C	D
1	9	5	8	2
2	5	3	4	7
3	9	2	1	8
4	2	3	9	8

B 3

Deine Ziffer

04 / Der geheime Weg

Startet bei S. Pro Pfeil ein Feld gehen, im Gitter bleiben. Die Ziffer am Ziel ist die Antwort.

→ → ↓ ← ↓ →

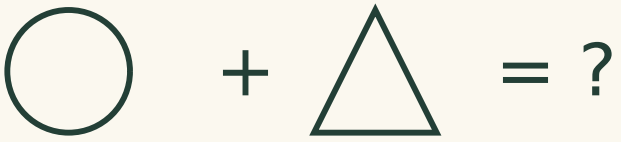
S	9	3	8
4	8	7	7
1	9	9	3
1	9	1	1

Deine Ziffer

05 / Eine Symbolnachricht

Ersetzt Symbole mit der Tabelle. Addiert die beiden Zahlen der Nachricht.





Deine Ziffer

06 / Die letzte Anordnung

Ordnet Karten nach Ergebnis, klein nach groß. Die Ziffer unter der mittleren Karte ist die Antwort.

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

Deine Ziffer

Der Abschlusscode

Findet sechs Ziffern und ordnet sie nach Rätselnummer, um die Mission zu erfüllen.

1	2	3	4	5	6

Lasst den Code prüfen. Stimmt er, ist die Mission erfüllt: Der Weg ist offen, alle kommen heim. Erzählt vom Lieblingshinweis.

Urkunde der Neugier

Für ein Team, das gemeinsam erkundet, zuhört und löst.

Die Dinosaurier-Rettung

Teamname

Datum

Hinweise und Lösungen · Spielleitung

1. Die fehlende Folge → 3

Vergleicht den Abstand benachbarter Zahlen.

2. Die Waage des Wächters → 5

Beginnt mit der Kreiszeile und setzt bekannte Werte ein.

3. Der versteckte Ort → 2

Vom Buchstaben nach unten, von der Zeilenzahl zur Seite.

4. Der geheime Weg → 9

Markiert jeden Schritt. Pfeile von links nach rechts lesen.

5. Eine Symbolnachricht → 5

Erst Formen zuordnen, dann addieren.

6. Die letzte Anordnung → 3

Erst Ergebnisse berechnen, nicht nach den kleinen Ziffern sortieren.

Der Abschlusscode: 352953