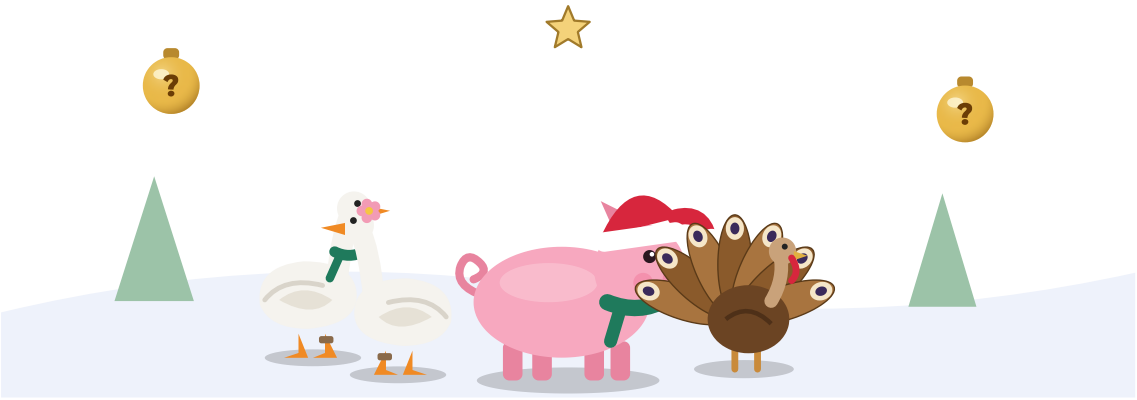
NVSINO · SCHLACHTHAUS ESCAPE · WEIHNACHTSEDITION

Operation Festbraten

Ein Weihnachts-Escape zum Ausdrucken für Familien ab 8 Jahren



So bereitet ihr das Spiel vor

1. Druckt alle acht Seiten aus. In Farbe sieht es schöner aus, schwarz-weiß klappt es aber auch.
2. Steckt die Seiten 2 bis 7 in sechs Umschläge und schreibt die Nummern 1 bis 6 drauf. Ohne Umschläge: Seiten einmal falten und umgedreht stapeln.
3. Legt einen Stift, Buntstifte und eine Schere bereit.
4. Die letzte Seite mit den Lösungen nimmt ein Erwachsener an sich, ohne sie anzuschauen.

So spielt ihr

1. Öffnet Umschlag 1 und lest die Geschichte laut vor. In jedem Umschlag steckt ein Rätsel.
2. Habt ihr eine Lösung, prüft sie mit dem Handy auf der Lösungsseite. Dort gibt es auch drei Tipps pro Rätsel, falls ihr nicht weiterkommt.
3. Stimmt die Lösung, dürft ihr den nächsten Umschlag öffnen. Umschlag 6 öffnet ihr erst ganz am Schluss.
4. Kein Handy zur Hand? Dann vergleicht ein Erwachsener eure Lösung mit der letzten Seite.

Lösungsseite
schlachthaus-escape.netlify.app/weihnachten/loesung

Lieber am Bildschirm? Das Spiel gibt es auch im Browser: schlachthaus-escape.netlify.app/weihnachten

Am Hoftor

In der Nacht vor Heiligabend, kurz vor drei Uhr. Auf dem Lebenshof schlafen alle. Nur Rosalinde nicht.

Am Nachmittag hat sie am Zaun etwas aufgeschnappt. Auf dem Gänsehof Brätling, gleich hinter dem Wald, sind vier Gänse, eine Pute und ein Karpfen eingesperrt. Um sechs Uhr früh kommt der Laster. Sie sollen Festbraten werden.

Rosalinde war selbst einmal eingesperrt. Sie weiß noch genau, wie sich das angefühlt hat.

Sie zieht ihre rote Mütze über die Ohren und läuft los. Helft ihr. Ihr habt Zeit bis zum Morgen.

Der Schnee knirscht unter Rosalindes Hufen. Vor ihr steht das Tor zum Gänsehof, mit einem dicken Zahlenschloss. Am Bauernhaus leuchtet die Weihnachtsdeko, drinnen ist alles dunkel. Im alten Schlitten neben der Hundehütte liegt eine Taschenlampe. Rosalinde steckt sie ein, die wird sie noch brauchen.





Drei Rädchen mit Bildern: Glocke, Stern, Kerze. Darunter hat jemand eingeritzt: „Alles, was am Haus hängt oder im Fenster steht.“

Schreibt den Code in die Kästchen:

Lösung gefunden? Prüft sie auf der Lösungsseite. Stimmt sie, öffnet Umschlag 2.

schlachthaus-escape.netlify.app/weihnachten/loesung

UMSCHLAG 2

Im Gänsestall

Klack! Das Schloss springt auf. Im Schnee vor dem Tor glänzt etwas: eine goldene Weihnachtskugel mit einem E darauf. Rosalinde nimmt sie mit.

Im Stall ist es stockdunkel. Rosalinde sieht ihre eigene Schnauze nicht. Ohne Licht findet sie hier nichts. Zum Glück hat Rosalinde die Taschenlampe aus dem Schlitten dabei. Im Stall ist es warm. Stroh raschelt, dann hört Rosalinde ein leises, aufgeregtes Schnattern.

IHR HABT GEFUNDEN



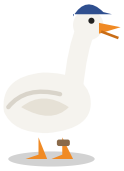
✂ ausschneiden und aufheben



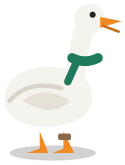
Gisela: Du bist Rosalinde? Von dir haben die Spatzen erzählt! Ich bin Gisela. Auf der Schlafstange sitze ich immer ganz außen. Links zieht es mir zu sehr.



Greta: Ich bin Greta. Ich sitze direkt neben Gisela, wir sind beste Freundinnen. Mein Ring ist gelb.



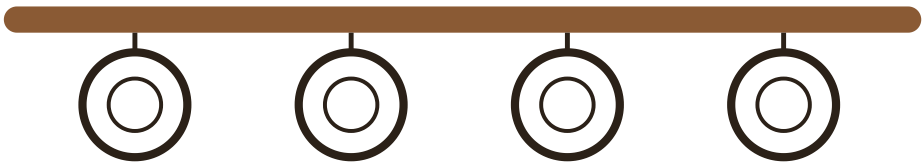
Gustav: Gustav mein Name. Mein Ring ist rot. Ganz links sitze ich nie, da kommt der kalte Wind durch die Ritze.



Gundula: Ich bin Gundula. Mein Ring ist blau. Der Wind von links? Der macht mir nichts aus.

Das Gatter hat ein Schloss mit vier Ringen. Darüber steht: „Ringfarben wie auf der Schlafstange, von links nach rechts.“ Die Gänse tragen Ringe in Blau, Rot, Gelb und Weiß, aber die Ringe sind voller Matsch.

Malt die Ringe in der richtigen Farbe aus, so wie die Gänse auf der Schlafstange sitzen. Den weißen Ring lasst ihr einfach frei:



← links Ringfarben: Blau, Rot, Gelb, Weiß rechts →

Lösung gefunden? Prüft sie auf der Lösungsseite. Stimmt sie, öffnet Umschlag 3.

schlachthaus-escape.netlify.app/weihnachten/loesung

UMSCHLAG 3

In der Bauernküche

Das Gatter schwingt auf. Vier Gänse watscheln heraus und schnattern durcheinander. An Giselas Flügel klebt etwas Goldenes: die zweite Kugel, mit einem R. „Paula, die Pute, ist in der Scheune eingesperrt“, sagt Gisela. „Und Kuno, der Karpfen, schwimmt seit drei Tagen in der Badewanne vom Bauern. Ohne die beiden gehen wir nicht.“

Rosalinde quetscht sich durch Bellos Hundeklappe ins Haus. In der Küche riecht es nach Plätzchen. Die Uhr über dem Herd zeigt 3:40 Uhr. Unter der Spüle findet Rosalinde einen Eimer und nimmt ihn mit.

IHR HABT GEFUNDEN



✂ ausschneiden und aufheben

WUNSCHZETTEL AM KÜHLSCHRANK

Lieber Weihnachtsmann,

ich wünsche mir dieses Jahr keine Geschenke. Ich wünsche mir nur, dass Papa meine beste Freundin nicht verkauft.

Sie heißt 7 · 19 · 3 · 12 · 19

Ich schreibe ihren Namen in meiner Geheimschrift, damit Papa ihn nicht lesen kann. Wie man sie liest, steht hinter den Türchen.

Deine Mila, 9 Jahre

PS: Papa hat ihren Namen als Code für den Schlüsselkasten genommen. Er denkt, das weiß ich nicht.

Hinter jedem Türchen von Milas Adventskalender steht ein Buchstabe:

13 K	5 T	21 Z	9 R	17 B	2 E
8 H	24 ★	3 U	15 I	11 D	19 A
1 N	18 C	7 P	22 V	6 O	12 L
20 F	10 M	16 G	4 S	23 J	14 W

Ein kleiner Metallkasten mit fünf Buchstabenrädchen. Mila hat verraten, welches Wort Papa benutzt.

Lösung gefunden? Prüft sie auf der Lösungsseite. Stimmt sie, öffnet Umschlag 4.

schlachthaus-escape.netlify.app/weihnachten/loesung

UMSCHLAG 4

Im Badezimmer

Der Kasten geht auf. Drin hängt ein großer Schlüssel mit dem Anhänger „Scheune“. Daneben baumelt die dritte goldene Kugel, mit einem I.

Im Bad brennt ein Nachtlicht. In der Badewanne dreht ein Karpfen seine Runden, immer im Kreis. „Hallo, ich bin Kuno“, blubbert der Karpfen. „Ich muss zum Bach hinter dem Hof, der friert nie zu. Aber wie soll ein Schwein einen Fisch tragen?“ Zum Glück hat Rosalinde den Eimer aus der Küche dabei. Kuno schwimmt hinein.

IHR HABT GEFUNDEN



✂ ausschneiden und aufheben

Zeichnet den Weg von der Haustür (unten links) zum Bach (oben rechts). Ihr dürft nur nach oben, unten, links oder rechts gehen, nicht schräg. Die Buchstaben auf eurem Weg ergeben das Lösungswort.





Lösungswort:

☐☐☐☐☐☐

🚪 = Haustür (Start)

〰 = Bach (Ziel)

Lösung gefunden? Prüft sie auf der Lösungsseite. Stimmt sie, öffnet Umschlag 5.

schlachthaus-escape.netlify.app/weihnachten/loesung

UMSCHLAG 5

Vor der Scheune

Platsch! Kuno gleitet in den Bach und macht vor Freude einen Salto. Am Ufer liegt die vierte goldene Kugel im Schnee, mit einem F.

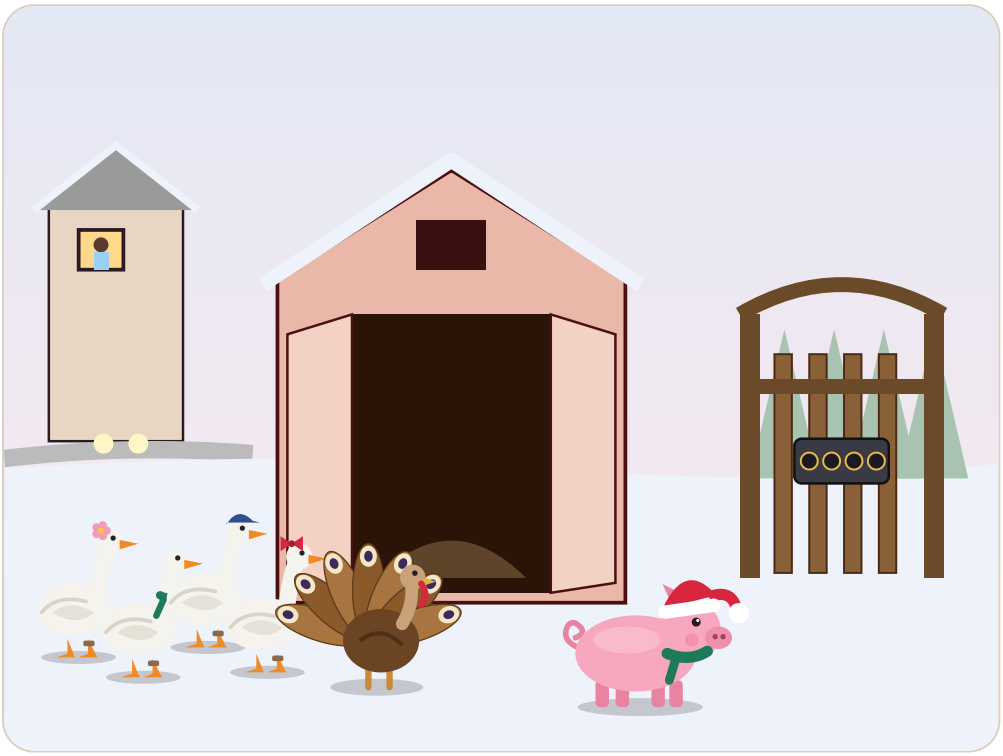
Auf der Landstraße tauchen in der Ferne Scheinwerfer auf. Ist das etwa schon der Laster?

Der Schlüssel passt. In der Scheune sitzt eine große Pute mit zerzausten Federn. „Du musst Paula sein“, flüstert Rosalinde. „Mila hat dich lieb.“ Paula plustert sich auf und stolziert hinaus zu den anderen.

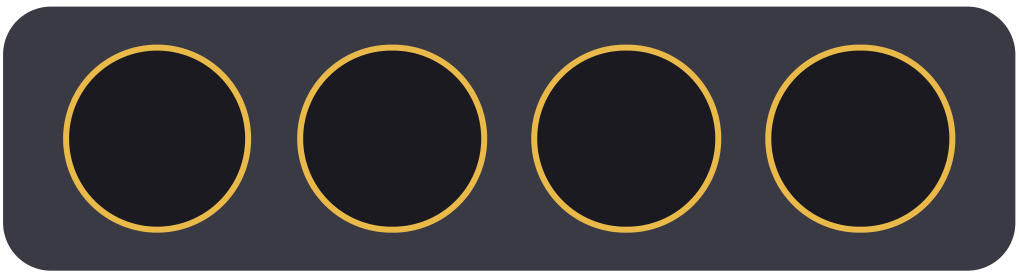
IHR HABT GEFUNDEN



✂ ausschneiden und aufheben



Vier runde Mulden, genau so groß wie eure goldenen Kugeln. Schneidet eure vier goldenen Kugeln aus den Umschlägen 2 bis 5 aus und legt sie in der richtigen Reihenfolge in die Mulden.



Lösung gefunden? Prüft sie auf der Lösungsseite. Stimmt sie, öffnet Umschlag 6.

schlachthaus-escape.netlify.app/weihnachten/loesung

UMSCHLAG 6 · ERST ÖFFNEN, WENN DAS HINTERTOR OFFEN IST!

Das Ende

Das Hintertor springt auf. Rosalinde läuft voraus durch den verschneiten Wald, hinter ihr vier schnatternde Gänse und eine Pute, die sich ständig umdreht. Kuno schwimmt im Bach nebenher. Der fließt direkt am Lebenshof vorbei.

Um 6:02 Uhr hält der Laster am Gänsehof. Die Ställe sind leer. Beim Frühstück erzählt Mila ihrem Papa alles. Erst ist er ziemlich sauer. Dann gibt er zu, dass er Paula eigentlich auch gern hatte.

Am Weihnachtsmittag sitzen alle zusammen auf dem Lebenshof. Es gibt Rotkohl, Klöße und Plätzchen. Am Zaun steht Mila und winkt. Paula winkt zurück, so gut eine Pute eben winken kann.

NVSINO · SCHLACHTHAUS ESCAPE · WEIHNACHTSEDITION

Urkunde



Hiermit wird bestätigt, dass

_____

Team

an Heiligabend zusammen mit Rosalinde vier Gänse, eine Pute und einen Karpfen vor dem Festbraten gerettet hat.

Datum: _____ Zeit: _____

Lösungen für Erwachsene

Auf dem Kopf gedruckt, damit niemand aus Versehen spickt.

Umschlag 1

264

2 Glocken an der Tür, 6 Strohsterne und 4 Kerzen in den Fenstern. Der Stern auf der Tanne zählt nicht.

Umschlag 2

Blau · Rot · Gelb · Weiß

Von links: Gundula, Gustav, Greta, Gisela.

Umschlag 3

PAULA

7 = P, 19 = A, 3 = U, 12 = L, 19 = A.

Umschlag 4

WASSER

Der einzige Weg zum Bach führt über W, A, S, S, E, R.

Umschlag 5

FREI

Die Kugeln E, R, I und F ergeben FREI.

„Stille Nacht“ als Spieluhr im Browserspiel: Franz Xaver Gruber (1818), gemeinfrei.