

RÄTSELBLOCK

ab 12 Jahre, Band 2



Mit
2 digitalen
Escape-
Abenteuern!



gemeinsam
wachsen lernen
hauschkaverlag

Entwickelt,
gestaltet
und gedruckt
in Deutschland



Dieser Block gehört

Dein Name

Hier findest du verschiedene Rätsel, die deine Logik, Kreativität und dein Allgemeinwissen herausfordern: Labyrinth, Zahlen- und Rechenrätsel, Sudokus, Kreuzworträtsel, Logicals, Quiz, Zahlen- und Buchstabencodes, digitale Escape-Games und vieles mehr.



Aufgaben mit einer Krone sind ein bisschen schwieriger.

Lösungen gibt's am Ende des Blocks.

Viel Spaß beim Knobeln!





Lies die Aussagen mehrfach und notiere im Gitterfeld an der passenden Stelle: + = stimmt; - = stimmt nicht.

Sophie geht an 4 Tagen in der Woche jeweils einem anderen Hobby nach. Die Unternehmungen beginnen jeweils zu einer anderen Uhrzeit. Zu jeder Aktivität nimmt sie eine andere Freundin mit.

Achtung: Alle Namen, Hobbys, Wochentage und Uhrzeiten stehen in der Tabelle.

- ★ Mit Jana ist Sophie um 16 Uhr unterwegs.
- ★ Am Dienstag hat sie Geigenunterricht.
- ★ Jana sieht sie nicht am Montag.
- ★ Elena sieht sie entweder um 15 Uhr oder um 18 Uhr.
- ★ Der Geigen- und Tanzunterricht ist jeweils entweder um 15 Uhr oder um 16 Uhr.
- ★ Jana und Romi sieht sie jeweils entweder Montag oder Mittwoch.
- ★ Mit Elena singt sie im Chor.

	Mo	Di	Mi	Do	Lia	Jana	Romi	Elena	15 Uhr	16 Uhr	17 Uhr	18 Uhr
Geige												
Handball												
Tanzen												
Chor												
15 Uhr						-						
16 Uhr					-	+	-	-				
17 Uhr						-						
18 Uhr						-						
Lia												
Jana												
Romi												
Elena												



Freundin	Hobby	Tag	Uhrzeit
Lia			
Jana			
Romi			
Elena			

ESCAPE ROOM – ANTIKER TEMPEL

Hast du Lust auf ein Videospiel? Lies die Texte auf dieser Seite, scanne den Code und starte das Browsergame.

Tipps und Lösungen findest du auf der Rückseite.



Tief im dichten Dschungel stößt du auf einen geheimnisvollen Tempel. Im Inneren liegt ein wertvoller Schatz – verborgen und geschützt seit langer Zeit. Es heißt, wer die Rätsel löst, dem offenbart sich der Schatz. Mutig läufst du durch die schwere Steintür und betrittst das Innere des Tempels. Vor dir erstreckt sich ein Raum mit seltsamen Altaren, Tafeln und Gerätschaften. Während du den Raum noch fasziniert betrachtest, knallt plötzlich die schwere Steintür zu. Du bist gefangen! Schaffst du es, die Rätsel zu lösen, den Schatz zu finden und den Tempel wieder zu verlassen?

REGELN & TIPPS

- ▶ Spiele durch Anklicken, kein Drag & Drop.
- ▶ Klicke alles an, um die Rätsel zu finden.
- ▶ Die Rätsel hängen zusammen: Wenn du einmal nicht weiterweißt, mach mit einem anderen weiter. Vielleicht fehlt dir noch ein Gegenstand oder Hinweis.
- ▶ Manchmal musst du zu einem Rätsel zurückkehren, wenn du ein anderes gelöst hast.
- ▶ Willst du am PC spielen? Mit einem Rechtsklick erscheint ein Cursor.





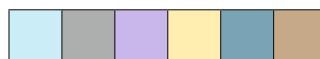
Kreise die 12 versteckten Begriffe zum Thema Raumfahrt ein. Sie können waagrecht → oder senkrecht ↓ verlaufen.

Trage die Begriffe anschließend ins Kreuzworträtsel ein. Die Ziffern zeigen dir, wie lang das entsprechende Wort sein darf.

Tipp: Beginne mit den Wörtern, deren Länge nur einmal vorkommt.

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

Trage die Buchstaben in den bunten Kästchen hier ein:





Kai hat für seine Freunde verschiedene Geschenke für deren Geburtstage gekauft, die jeweils in einem anderen Monat liegen. Die Geschenke haben alle unterschiedliche Preise.

Achtung: Alle Namen, Geschenke, Geburtsmonate und Preise stehen in der Tabelle.

- ★ Hans bekommt das Videospiel. Er hat im November Geburtstag.
- ★ Das Videospiel kostet weniger als das Geschenk für die Person, die im Januar Geburtstag hat. Es kostet mehr als das März-Geschenk.
- ★ Das Armband ist nicht für Ole und war nicht am teuersten.
- ★ Die Tasche war am günstigsten. Sie ist nicht für die Feier im März.
- ★ Cem feiert im Mai, Ole im Januar.
- ★ Das Geburtstagskind im Juni bekommt das Shirt. Es kostet nicht genau 25 €.
- ★ Kens Geschenk kostet 20 €. Das November-Geschenk kostet 30 €.
- ★ Ein Geschenk kostet genau 5 € mehr als Sams. Es ist nicht Kens.

	Ken	Ole	Cem	Sam	Hans	15 €	20 €	25 €	30 €	35 €	Jan	März	Mai	Juni	Nov
Buch															
Videospiel															
Armband															
Shirt															
Tasche															
Jan															
März															
Mai															
Juni															
Nov															
15 €															
20 €															
25 €															
30 €															
35 €															

Freund	Geschenk	Monat	Preis
Ken			
Ole			
Cem			
Sam			
Hans			

Verbinde die Punkte von 1 bis 400.



Hast du Lust auf ein Videospiel? Lies die Texte auf dieser Seite, scanne den Code und starte das Browsergame.

Tipps und Lösungen findest du auf der Rückseite.



Du bist auf einer Nachtwanderung unterwegs. Der Weg ist dir eigentlich vertraut, doch heute wirkt alles anders. Dein Handy? Kein Empfang. Plötzlich zieht dichter Nebel auf und du kannst kaum noch etwas erkennen. Da entdeckst du schemenhaft eine alte, verlassene Hütte – seltsam, die ist dir hier noch nie aufgefallen.

„Ich warte dort den Nebel ab.“ Du nährst dich und klopfst. Keine Antwort, doch die Tür gibt mit einem Knarren nach. Zögernd trittst du ein. KNALL! Erschrocken wirbelst du herum. Die Tür ist zugefallen. Vor ihr erhebt sich ein riesiges Monster – reglos, aber es versperrt dir den Ausgang. Du bist gefangen. Wie kommst du wieder heraus?

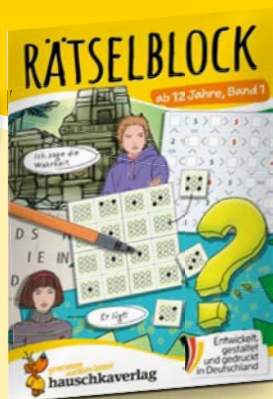
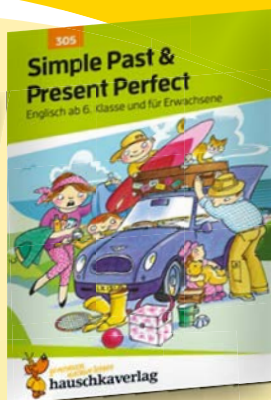
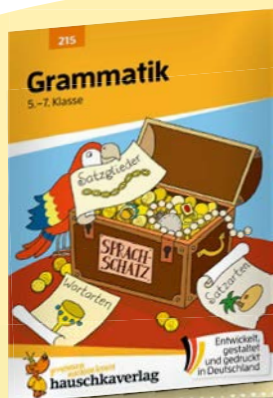
REGELN & TIPPS

- ▶ Spiele durch Anklicken, kein Drag & Drop.
- ▶ Klicke alles an, um die Rätsel zu finden.
- ▶ Die Rätsel hängen zusammen: Wenn du einmal nicht weiterweißt, mach mit einem anderen weiter. Vielleicht fehlt dir noch ein Gegenstand oder Hinweis.
- ▶ Manchmal musst du zu einem Rätsel zurückkehren, wenn du ein anderes gelöst hast.
- ▶ Willst du am PC spielen? Mit einem Rechtsklick erscheint ein Cursor.



Scanne den Code.

Üben, lernen und Spaß haben mit weiteren Titeln aus dem Hauschka Verlag:



ab 5. Klasse

Quellenverzeichnis Fotos (AdobeStock):

- S. 1: Ceramic jars © artitwpd
- S. 6, 8, 49: Zettel © hanahal
- S. 13: wood background © sorrapongs
- S. 15: rost © refresh(PIX)
- S. 17: Paint by numbers © ksenyasavva
- Steamship or ship © oleon17
- S. 22, 43: Old paper texture © daboost
- S. 23: Parrot/ara/peru © photocech
- Flock of red parrot in flight. © Ji
- red ginger flower, © goldnetz
- colorful red flower © Cavan
- S. 24: weiße Notizzettel © hanahal
- S. 29: Pflaster © Andre Bonn
- honey © Warakorn
- glue © Ionescu Bogdan
- chewing gum © OlegDoroshin
- Bär | Braunbär © Harald Schindler
- Soccer Ball © Alberto Masnov
- bunny rabbit hand © Kat Ka
- violoncello © vetkit
- peinture © Frog 974
- Male of cockchafer © Vitalii Hulai
- sticky notes © Aspi13
- butter © zljajphoto

- S. 29: Würfel Fünf © yalapeak
- spotlight lamp © Anterovium
- Retro fridge © vadarshop
- Rasenmaeher © Birgit Reitz-Hofmann
- Modern table lamp © ValentinValkov
- GORRA BASEBALL © Fernando
- Computer screen © Can Yesil
- Opened blue umbrella © wolfelarry
- S. 38: Leaning Tower of Pisa © hungry_herbivore
- Antico tempio - Atene © BrunoBarillari
- Paris Eiffel tower © Markus Mainka
- Big Ben and westminster bridge © sborisov
- S. 39: Adobe Photoshop, Adobe Firefly (KI), 2026
- S. 47: The birch bark texture © Majji Vladimir
- peeling tree bark © Alfribeiro

Weitere Quellen:

- S. 8, 49: Fotos Experimente © Alexa Loggen, München
- S. 22, 43: Escape Rooms: Programmierung, Bilder & Gestaltung: Lukas Jessen, MitiMiti Productions; Rästel: Joshua Schulz, Hauschka Verlag GmbH; Lukas Jessen, MitiMiti Productions
- S. 32: Koboldenhai, © Animal Stock, Alamy

Hauschka Rätselblöcke, Block 657

© 2026 Hauschka Verlag GmbH

Lilienthalstr. 1, 82178 Puchheim

Telefon +49 89 8940667-0

Fax +49 89 8940667-69

E-Mail: info@hauschkaverlag.de

www.hauschkaverlag.de

Verfasser: Joshua Schulz, Gröbenzell

Lektorat: Joshua Schulz, Gröbenzell

Illustrationen: Katrin Merle, Berlin; Birgit Maier, München; Alexa Loggen, München; Gisela Specht, Wessling

Gestaltung und Layout: Alexa Loggen, München

Druck: PASSAVIA Druckservice GmbH & Co. KG, Passau

Printed in Germany. Alle Rechte vorbehalten.

ISBN 978-3-88100-657-6

ID Nr. 2020227

Rätselblock ab 12 Jahre

- abwechslungsreiche Rätsel, die Logik, Kreativität und Allgemeinwissen herausfordern
- unterschiedlichste Rätselformate: Fehlersuchbilder, Labyrinth, Sudokus, Kreuzworträtsel, Logicals, Zahlen- und Buchstabencodes und vieles mehr
- enthält zwei digitale Escape-Abenteuer
- vielseitige, farbige Illustrationen
- ideal für zuhause und unterwegs
- mit Lösungen

