

ESCAPE ROOMS UND BREAKOUTS

Seit Jahren erfreuen sich sogenannte Escape Rooms – auch Exit Games oder Exit Rooms genannt – in vielen Großstädten weltweit einer immer größeren Beliebtheit.

Bei diesem Spiel wird eine Gruppe aus mehreren Personen für eine bestimmte Zeit – in der Regel zwischen 45 und 90 Minuten – in einem Raum eingeschlossen. Um die Mission zu erfüllen bzw. rechtzeitig aus dem Raum zu entkommen, müssen Hinweise gefunden, verschiedene Rätsel gelöst, Gegenstände manipuliert und Schlösser, Geheimgänge und -türen geöffnet werden. Je besser man dabei als Team zusammenarbeitet, Aufgaben verteilt und miteinander kommuniziert, umso höher ist die Wahrscheinlichkeit, erfolgreich zu sein. Problemlösendes Denken und Teamwork stehen im Vordergrund. In der Regel wird dabei jedes Team über Kameras beobachtet, sodass die Spielleiterin oder der Spielleiter gegebenenfalls eingreifen und Hinweise geben kann.

Die Grundidee der Escape Rooms kann in abgewandelter und angepasster Form auch auf das Klassenzimmer übertragen werden – natürlich ohne die Schüler*innen im Klassenzimmer einzusperren. Man spricht dann von einem (Edu)Breakout, das seinen Ursprung in den USA hat.

Breakouts können durchaus unterschiedlich gestaltet sein, das zugrundeliegende Prinzip entspricht jedoch immer der Grundidee der Escape Rooms: Die Schüler*innen verfolgen in ihren Teams ein gemeinsames Ziel, das hier letztlich darin besteht, sich durch das erfolgreiche Lösen des Breakouts, das sich aus verschiedenen Aufgaben und Rätseln zusammensetzt, von einer anderen Aufgabe zu befreien. Die Lösung der anderen Aufgabe verbirgt sich in einer mit einem Zahlenschloss gesicherten Schatzkiste. Diesen Code gilt es zu knacken.

AUFBAU EINES BREAKOUTS

Das Breakout beginnt mit einer **Rahmengeschichte** bzw. einem **Einstieg**, der eine doppelte Funktion hat. Zum einen sollen die Schüler*innen zum Thema hingeführt werden, zum anderen definiert der Einstieg eine Lücke, die es zu schließen gilt: Entweder durch das Erledigen einer für die Schüler*innen meist eher „unangenehmen“ (Haus-)Aufgabe oder aber durch das Lösen der verschiedenen Aufgaben und Rätsel des entsprechenden Breakouts.

So kann als Einstieg beispielsweise der Anfang einer Geschichte oder ein lateinischer Text gewählt werden, deren Ende man als Hausaufgabe recherchieren oder selbst schreiben bzw. den man übersetzen muss. Von dieser Aufgabe können sich die Teams „befreien“, indem sie die Aufgaben und Rätsel des Breakouts erfolgreich meistern. Knacken die Schüler*innen auch den letzten Code, erfahren sie, wie die Geschichte ausgeht, bzw. erhalten sie die Übersetzung des Textes.

Die Idee der „Befreiung“ von (Haus-)Aufgaben ist dem Grundgedanken der Escape Rooms und der Befreiung daraus geschuldet. Natürlich sollte dies aber nur als kleiner Anreiz gelten. Die Grundmotivation der Schüler*innen sollte schon allein aus der Rätselspannung sowie gegebenenfalls dem Wettbewerb entstehen.

Im Anschluss an den Einstieg erhält jedes Team jeweils alle **Rätselblätter** sowie **Hinweiskarten** als Kopie (z. B. in einem geschlossenen Umschlag).

Die Teams beginnen mit dem **Starträtsel**, dem Rätselblatt, dem als Einzigen kein Code zugeordnet ist. Das Starträtsel ist verhältnismäßig leicht zu lösen und will so den Schüler*innen ein erstes Erfolgserlebnis verschaffen und ihre Motivation erhöhen.

Beim Starträtsel – wie auch bei allen anderen Rätselblättern – geht es darum, einen **Code** zu ermitteln, durch den das nächste Rätselblatt identifiziert werden kann. Der Code ist auf den Rätselblättern jeweils oben rechts angegeben.

Um ein Rätselblatt zu lösen, wird in manchen Fällen zusätzlich eine **Hinweiskarte** benötigt. Natürlich können auch weitere Materialien und Gegenstände eingesetzt werden.

Neben den analogen Aufgaben gibt es auch **digitale Rätsel**, die mit einem Tablet oder Smartphone über den **QR-Code** aufgerufen werden können. Die digitalen Aufgaben sind in der Regel leichter als die anspruchsvolleren analogen Rätsel und das Finden des Codes geht schneller. Damit ist nicht nur eine Binnendifferenzierung innerhalb des Breakouts gewährleistet, sondern auch allgemein ein flexiblerer Einsatz möglich.

Den Code für die Schatzkiste, den **Abschlusscode**, erhält man allerdings nur, wenn man das **vorletzte** und das **letzte Rätsel** gelöst hat. Um diesen Code zu bekommen, benötigt man nämlich neben der Lösung des letzten Rätsels eine Information aus dem vorletzten Rätsel, die man natürlich nur dann erhält, wenn es gelöst wurde.

Die Lösung des letzten Rätselblattes ist wiederum ein dreistelliger Code. Mit diesem kommt man nun an die gesuchten Informationen, mit welchen die Lücke des Einstiegs geschlossen werden kann (z. B. das Ende der Geschichte oder die Übersetzung des Einstiegstextes). Diese Informationen sind in einer **Schatzkiste** (entweder eine Schatzkiste je Team oder eine Kiste für die ganze Klasse) hinterlegt, die mit einem dreistelligen **Zahlenschloss** gesichert ist, das jedoch mit dem Abschlusscode des letzten Rätselblattes geöffnet werden kann.

Durch dieses Prinzip wird nicht nur sichergestellt, dass die Rätselblätter in der vorgesehenen, den Schüler*innen jedoch nicht bekannten Reihenfolge jeweils im Team gemeinsam bearbeitet werden, auch das Überwachen des ganzen Ablaufs wird so für die Lehrkraft um ein Wesentliches leichter, da sie jederzeit den Überblick hat, wo ein Team steht und welchen Weg ein Team noch in welcher Zeit zurückzulegen hat.

Tipp: Damit dieses Prinzip gewährleistet ist und die Schüler*innen nicht schon anhand der fortlaufenden Seitenzahlen erkennen, welches Rätsel das jeweils nächste ist, müssen die Seitenzahlen beim Kopieren der Rätselblätter entsprechend abgedeckt werden.

EINSATZ IM UNTERRICHT

Breakouts sind weniger als Methode, sondern stärker als Motivationsmittel und Anwendungsform zu verstehen. Sie eignen sich deshalb auch besonders gut als **Einführung in neue Unterrichtsthemen** sowie als **abschließende Festigung** oder **Wiederholung**.

Neben dem Erwerb und der Festigung bzw. Wiederholung von fachspezifischem Wissen geht es bei dieser Unterrichtsidee vor allem um **Kommunikation** und **Kooperation im Team**, aber auch um logisches und problemlösendes Denken, Durchhaltevermögen, Selbstreflexion und zielorientiertes Handeln.

Breakouts werden, wie zuvor bereits erwähnt, in **Teams** von mindestens drei bis maximal sechs Schüler*innen bearbeitet. Die Schüler*innen knobeln gemeinsam, sie beraten sich, sie denken um die Ecke und sie müssen es auch aushalten, die Lösung nicht immer direkt präsentiert zu bekommen.

Wie bei anderen Gruppenarbeiten auch wird es sich nicht verhindern lassen, dass sich einzelne Schüler*innen stärker, andere dagegen weniger einbringen. Grundsätzlich aber steigen die

Chancen, die Rätsel schnell und erfolgreich zu lösen, wenn sich auch wirklich alle Schüler*innen beteiligen und ihr Wissen bzw. ihre Überlegungen einbringen. Deshalb, und natürlich auch wegen des möglichen Wettbewerbscharakters, kann sich auch eine andere Gruppendynamik entwickeln – ein Aspekt, den es bei der Gruppenzusammensetzung zu beachten gilt.

Für die **Durchführung des ersten Breakouts** in einer Klasse ist großzügig Zeit einzuplanen, da sich die Schüler*innen zunächst mit dem Vorgehen und der Arbeitsform vertraut machen müssen. Von der Lehrkraft sollten so wenig Hinweise wie nötig gegeben werden. Teamwork ist gefragt. Sind dennoch **Hilfestellungen** von Seiten der Lehrkraft notwendig, so sollte darauf geachtet werden, dass die Lernmotivation und Anstrengungsbereitschaft der Schüler*innen unterstützt wird, die Teams aber gleichzeitig das Gefühl haben, die Aufgabe selbstständig und kooperativ lösen zu können.

Im Idealfall sollten tatsächlich alle Teams das Breakout erfolgreich absolvieren und den Abschlusscode knacken, sodass die Schüler*innen aufgrund ihres Erfolgserlebnisses auch zukünftige Breakouts motiviert angehen.

Die Teams werden für das Breakout **unterschiedlich viel Zeit** benötigen. Die Lehrkraft sollte sich daher bereits im Vorfeld überlegen, wie die Gruppen weiter beschäftigt werden können, die vielleicht schon zehn oder fünfzehn Minuten vor den anderen Teams den Abschlusscode gefunden und die Schatzkiste geöffnet haben. So könnten die Schüler*innen beispielsweise angehalten werden, schwächere Teams, die die Rätsel noch nicht gelöst haben, mit Tipps zu unterstützen.

Ist den Schüler*innen die Arbeitsform bekannt, kann auch mit **Zeitvorgaben** gearbeitet und das Breakout als **Wettbewerb** gestaltet werden. Die Gruppe, die das Zahlenschloss als Erstes knackt, erhält einen zusätzlichen Preis (z. B. eine Urkunde/Auszeichnung oder einen Gutschein). Teams, die nicht innerhalb der Zeitvorgaben zum Abschluss kommen, müssen die restlichen Arbeitsblätter als Hausaufgabe bearbeiten. Darüber hinaus können zusätzlich Zeitstrafen eingeführt werden. So könnte beispielsweise jede eingeforderte Hilfestellung eine Zeitstrafe nach sich ziehen. Hier sind unterschiedliche Varianten und Spielformen denkbar.

Im Idealfall sollten die Rätsel **nach der Durchführung des Breakouts** inhaltlich nachbesprochen werden. Dies gilt im Besonderen für die Rätsel, bei denen der Lösungsweg stark durch das jeweilige Rätselement gesteuert ist, man also beispielsweise die Lösung (nur deshalb) gefunden hat, weil man die Silben eines Wortes richtig zusammengesetzt oder eine kleine Rechnung richtig gelöst hat.

Die Lehrkraft sollte nach Regeln bzw. Inhalten fragen, die mutmaßlich noch nicht allen Schüler*innen geläufig sind. Darüber hinaus sollten die Inhalte durch weitere Anwendungen gefestigt werden – auch bei den Breakouts, die auf Wiederholung bzw. Festigung zielen.

Je nach Klasse und Durchführungssituation kann außerdem eine Reflexion der Gruppenarbeit sinnvoll sein.

Da die reine Spieldauer bei den Breakouts in diesem Band auf 45 Minuten angesetzt ist, empfiehlt es sich, stets eine Doppelstunde zur Verfügung zu haben. So wird sichergestellt, dass eventuelle Fragen geklärt werden können und auch langsamere Gruppen zum Ziel kommen.

GESTALTUNG EIGENER BREAKOUTS

Breakouts können im Grunde für nahezu alle Unterrichtsfächer und Klassenstufen erstellt und eingesetzt werden. Im Lateinunterricht können sie eine willkommene Abwechslung bei der **Einübung** bzw. auch der **Wiederholung** verschiedenster **Grammatikthemen** bilden. Die klassischen

„Einschleifübungen“ lassen sich in Breakouts ansprechend verpacken und dürften somit für Schüler*innen einen größeren Aufforderungscharakter haben. Auch im Bereich der **Realienkunde** können Breakouts den Unterricht auflockern. Da heute praktisch jede Schülerin bzw. jeder Schüler ein Smartphone besitzt oder an den Schulen mobile Endgeräte zur Verfügung stehen, lassen sich auch Elemente der informationstechnischen Grundbildung (z. B. Internetrecherchen zu aktuellen Artikeln bzw. Homepages, Links zu Trailern, Animationsfilme usw.) leicht einbauen.

Breakouts können jedoch auch **komplett digital** vorbereitet und durchgeführt werden. So gibt es verschiedene Webtools, wie z. B. learningapps.org oder h5p.org, mit denen **digitale Rätsel** bzw. **interaktive Lerninhalte** erstellt werden können, die dann mit einem Tablet oder Smartphone über einen QR-Code direkt aufgerufen und bearbeitet werden können. Im schulischen Kontext kommt meist eine Mischform aus analogen und digitalen Rätseln zum Einsatz.

Breakouts müssen dabei keineswegs immer von der Lehrkraft erstellt werden. Ist das Format einmal eingeführt, kann die **Gestaltung eines Breakouts**, vor allem in höheren Jahrgangsstufen, durchaus auch eine **Gruppenhausaufgabe** sein. Die Schüler*innen erhalten die Aufgabe, in Vierer- oder Fünfergruppen für ihre Mitschüler*innen innerhalb von drei oder vier Wochen ein Breakout zu einem zuvor festgelegten Thema und im vereinbarten Umfang zu entwickeln.

CHECKLISTE ZUR VORBEREITUNG UND DURCHFÜHRUNG EINES BREAKOUTS



Benötigte Materialien:

- ☐ Schatzkiste (ggf. je Team)
- ☐ dreistelliges Zahlenschloss mit verstellbarer Kombination (ggf. je Team)
- ☐ ggf. Smartphone/Tablet (je Team)
- ☐ ggf. Umschlag für die Hinweiskarten und Rätselblätter (je Team)
- ☐ ggf. Taschenrechner (je Team)
- ☐ „Belohnung“ für das schnellste Team

- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____

Kopiervorlagen (je Team):

- ☐ ggf. Einstieg
- ☐ Starträtsel
- ☐ Rätsel _____
- ☐ Rätsel _____
- ☐ Rätsel _____
- ☐ Rätsel _____
- ☐ Rätsel _____
- ☐ Abschlussrätsel
- ☐ Lösung des Einstiegs für die Schatzkiste

LEITFRAGEN REFLEXIONSRUNDE



Mögliche Leitfragen:

- ★ Wie habt ihr als Team zusammengearbeitet?
- ★ Wie habt ihr die Aufgaben in eurem Team aufgeteilt?
- ★ Warum seid ihr beim Breakout (nicht) erfolgreich gewesen?
- ★ Wie sieht gute Teamarbeit aus?
- ★ Was habe ich über mich und mein Team beim Breakout gelernt?
- ★ Was würde ich beim nächsten Breakout wieder genauso machen, was würde ich anders machen?
- ★ Welche Aufgabe(n) war(en) für mich besonders leicht, welche war(en) besonders schwer? Begründe.
- ★ Was habe ich inhaltlich während des Breakouts gelernt? Fasse den Inhalt in fünf Sätzen zusammen.
- ★ Welche Erfahrungen aus dem Breakout könnt ihr auch auf andere Situationen übertragen?

HINWEISE FÜR DIE LEHRKRAFT

- ★ Niveau: leicht
- ★ Dauer: 1 Unterrichtsstunde
- ★ Einführung (Kennenlernen des antiken Rom)
- ★ Vorkenntnisse: keine besonderen Vorkenntnisse erforderlich

Didaktische Situierung

Das Breakout zur Stadt Rom dient dem Kennenlernen des antiken Rom.

Die Schüler*innen bekommen in diesem Breakout einen Überblick über den Aufbau der Stadt und die Lage wichtiger Gebäude bzw. Einrichtungen (z. B. Circus Maximus, Kapitol).

Außerdem erfahren sie am konkreten Beispiel Rom Grundlegendes über die Anlage einer römischen Stadt im Allgemeinen.

Da es sich um ein realienkundliches Thema handelt, sind die Rätsel so gestaltet, dass sie ohne Lateinkenntnisse gelöst werden können. Benötigt wird kombinatorisches Denken und Allgemeinwissen, das Bezug zu Latein hat.

Daneben dienen die Materialien zu den Rätseln als Fundus für das benötigte Wissen.

Das Breakout kann gut eingesetzt werden, um den Schüler*innen die Stadt Rom näherzubringen. Es eignet sich auch für den Einsatz in Vertretungsstunden, da die Dauer auf eine Stunde angesetzt ist und das Thema in sich geschlossen ist bzw. kein Vorwissen erfordert.

Übersicht über die Rätsel und Lösungen

DAS ANTIKE ROM: STARTRÄTSEL

Kurzbeschreibung	Die Schüler*innen lernen Lukas kennen, der oft sehr ungeduldig ist, wenn er etwas zu erledigen hat. Er verliert dann die Lust, weiterzumachen oder sich intensiver mit etwas zu beschäftigen. Aus diesem Grund hat er von einem Unbekannten eine Schatzkiste bekommen, in der eine sehr wichtige Botschaft für ihn versteckt sein soll. Natürlich interessiert ihn brennend, was das für eine Botschaft sein soll. Da er schon wieder die Lust zu verlieren droht, bittet er um Hilfe, damit es schneller geht. Diese Hilfe sollen die Schüler*innen leisten. Das Starträtsel ist ein Lückentext über die Gründung Roms und das Wachstum der Stadt, in den die passenden Wörter eingesetzt werden müssen. Addiert man die Zahlen der verbleibenden Wörter, ergibt sich der Code für das nächste Rätsel.
benötigte Materialien	★ Starträtsel ★ ggf. Taschenrechner
Lösung	Lösungswörter in der einzufüllenden Reihenfolge: Ei (42), Romulus (18), Mars (13), Latiner (12), Handel (9), sieben (55) verbleibende Wörter: Apollo (54), Bacchus (98), fünf (43), Gebäude (99), Griechen (84), Nest (42), Romadur (76), Romuald (36) Rechnung: $54 + 98 + 43 + 99 + 84 + 42 + 76 + 36 = 532$

DAS ANTIKE ROM: CODE 532

Kurzbeschreibung	Auf einem Stadtplan des antiken Rom sollen die Schüler*innen verschiedene markante Gebäude finden. Dabei sind vier unterschiedliche Routen zu absolvieren. Im Plan sollen die Schüler*innen die Gebäude in der vorgegebenen Reihenfolge mit einer Linie verbinden. Dabei entstehen Formen, die an Buchstaben erinnern. Ziel ist es, diese Buchstaben herauszufinden und so zu sortieren, dass das passende Lösungswort herauskommt und damit der nächste Code ermittelt werden kann.
benötigte Materialien	★ Rätsel Code 532 ★ Hinweiskarte 1 ★ ggf. Taschenrechner
Lösung	1. R (18), 2. O (15), 3. M (13), 4. A (1) → Roma Addition der Positionszahlen: $18 + 15 + 13 + 1 = 47$ Rechnung: $47 \cdot 3 = 141$

DAS ANTIKE ROM: CODE 141

Kurzbeschreibung	In diesem Rätsel werden den Schüler*innen verschiedene Gebäude aus dem antiken Rom vorgestellt. Den Beschreibungen ist der passende Name des Gebäudes zuzuordnen. Die Summe der Zahlen bei den richtigen Namen ergibt den nächsten Code. Digitale Alternative Über den QR-Code ist eine vereinfachte Version dieses Rätsels abrufbar: Den Gebäudebeschreibungen sind die richtigen Namen zuzuordnen (Auswahl aus vier Namen).
benötigte Materialien	★ Rätsel Code 141 ★ ggf. Taschenrechner ★ ggf. Smartphone oder Tablet (für die digitale Variante)
Lösung	Colosseum (44) – Pantheon (15) – Circus Maximus (87) – Tempel der Vesta (8) Rechnung: $44 + 15 + 87 + 8 = 154$

DAS ANTIKE ROM: CODE 154

Kurzbeschreibung	In diesem Rätsel sollen die Schüler*innen im Stadtplan von Rom die sieben klassischen Hügel Roms finden und von Nord nach Süd sortieren. Um überhaupt zu wissen, was die sieben klassischen Hügel sind, müssen die Schüler*innen auf das Starträtsel zurückgreifen, in dem die Hügel genannt werden. Die richtige Reihenfolge in der Auswahl zeigt den nächsten Code an.
------------------	--

BREAKOUT: DAS ANTIKE ROM

	Digitale Alternative Über den QR-Code ist eine vereinfachte Version dieses Rätsels abrufbar: Die Schüler*innen müssen die Namen der sieben Hügel Roms erraten.
benötigte Materialien	★ Rätsel Code 154 ★ Starträtsel ★ Hinweiskarte 1 ★ ggf. Smartphone oder Tablet (für die digitale Variante)
Lösung	2. Quirinal – Viminal – Esquilin – Kapitol – Palatin – Caelius – Aventin Code: 222

DAS ANTIKE ROM: CODE 222

Kurzbeschreibung	Die Schüler*innen lernen in diesem Rätsel das <i>Forum Romanum</i> als zentralen Ort der Stadt näher kennen, an dem sich das öffentliche Leben abspielte. Sie sollen mithilfe eines kurzen Textes über das Forum sowie eines Übersichtsplanes heute noch erkennbare Gebäude auf dem Forum richtig benennen.
benötigte Materialien	★ Rätsel Code 222 ★ Hinweiskarten 2 und 3 ★ ggf. Taschenrechner
Lösung	1. Kurie (12), 2. Tempel des Castor (41), 3. Tempel der Vesta (54), 4. Tempel des Saturn (97), 5. <i>Rostra</i> (84) Addition der Lösungszahlen: $12 + 41 + 54 + 97 + 84 = 288$ Zahl der Hügel von Süd nach Nord: 444 Rechnung: $288 + 444 = 732$ Der Abschlusscode lautet also 732 . Mit dem Abschlusscode 732 lässt sich schließlich die Schatzkiste öffnen, in der sich die Botschaft für Lukas befindet.

Für die Schatzkiste

Hallo Lukas,
 sehr schön, dass du durchgehalten und alle Rätsel gelöst hast, um zu dieser Nachricht zu gelangen.

Der wichtigste Satz, passend zu den Themen der Rätsel, lautet:

Auch Rom wurde nicht an einem Tag erbaut!

Große Dinge benötigen eben viel Zeit und damit auch Geduld! Dann kann aber wirklich Beeindruckendes entstehen!

Also, lass – egal wobei – nicht zu früh locker und beiße dich durch! Es lohnt sich!

Lukas ist ein ganz normaler Junge. Er spielt mit seinen Freunden gerne Fußball und tobt sich dabei oft richtig aus. Beim Fußballspielen hat Lukas echt Ausdauer. Leider hat er diese Ausdauer nicht immer. Vor allem, wenn in der Schule oder auch bei den Hausaufgaben mal schwierigere Aufgaben zu lösen sind, verlässt Lukas schnell die Motivation und er hat keine Lust mehr weiterzumachen. Richtig wütend kann er sogar werden, wenn etwas nicht gleich klappt oder nicht so schnell geht, wie er das gerne hätte.

Als er vor ein paar Tagen von der Schule nach Hause kam, wartete eine Überraschung auf ihn. Mit der Post war ein Paket gekommen. Es war an ihn adressiert, trug aber keinen Absender. Im Paket fand Lukas einen Stapel Papiere und einen handgeschriebenen Zettel. Darauf las Lukas in großen Buchstaben: LÖSE ALLE RÄTSEL UND DU WIRST EINE SEHR WICHTIGE BOTSCHAFT FÜR DICH BEKOMMEN!

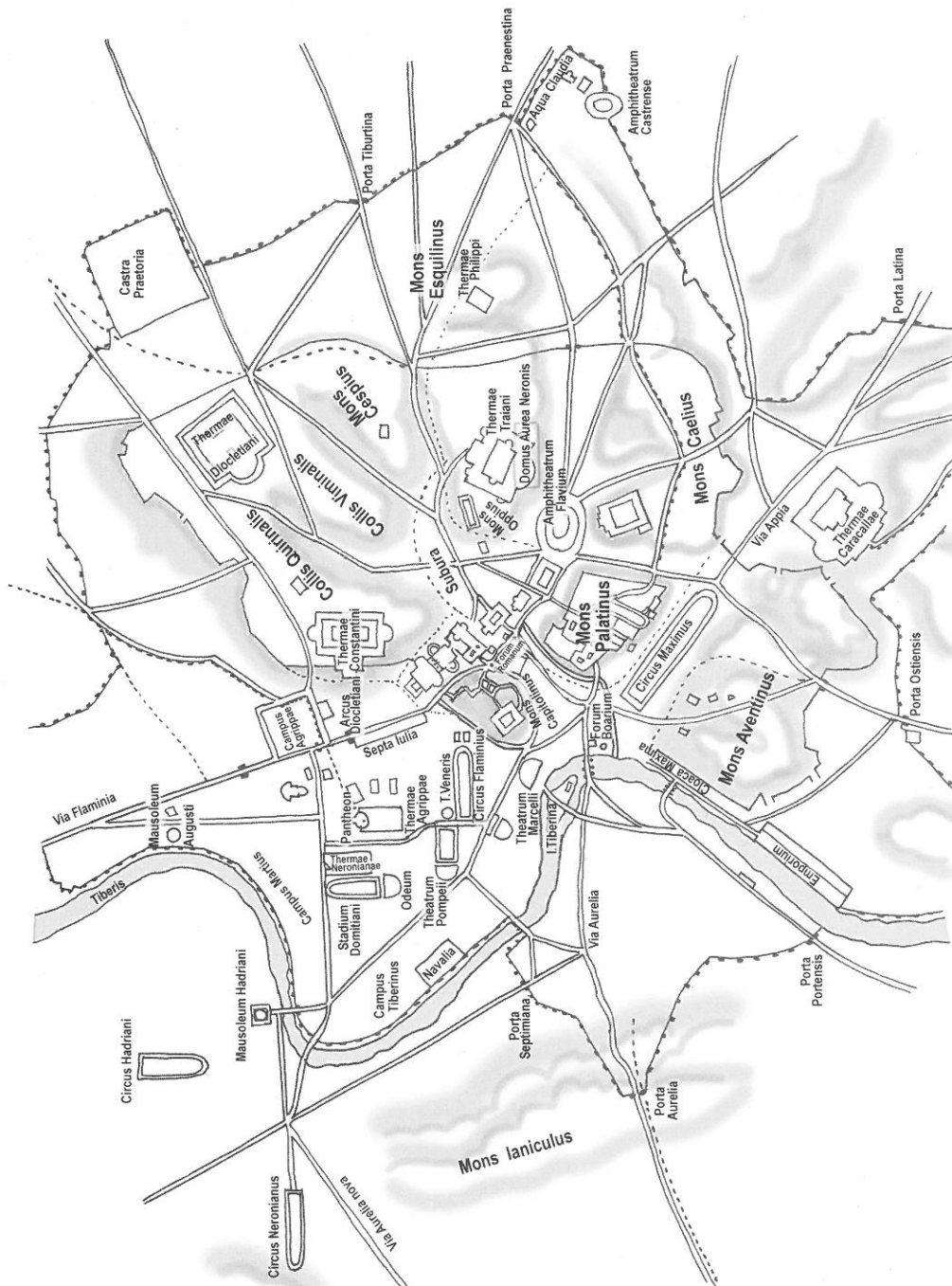
Das klang spannend! Aber Rätsel zu lösen klang nach viel Arbeit! Lukas wollte sich mit seinen Freunden an die Aufgaben machen und wartete das Wochenende ab. Wenn dieses Paket wirklich eine wichtige Botschaft für ihn enthielt, dann musste er herausfinden, was diese Botschaft war – und am besten halfen ihm seine Freunde dabei ...

Lukas braucht also dringend Unterstützung, um an diese Botschaft zu kommen. Am besten fangt ihr gleich damit an, die folgenden Rätsel zu lösen! Am Ende erhaltet ihr einen Abschlusscode, mit dem sich die Schatzkiste mit der Botschaft für Lukas öffnen lässt.



DAS ANTIKE ROM: HINWEISKARTE 1

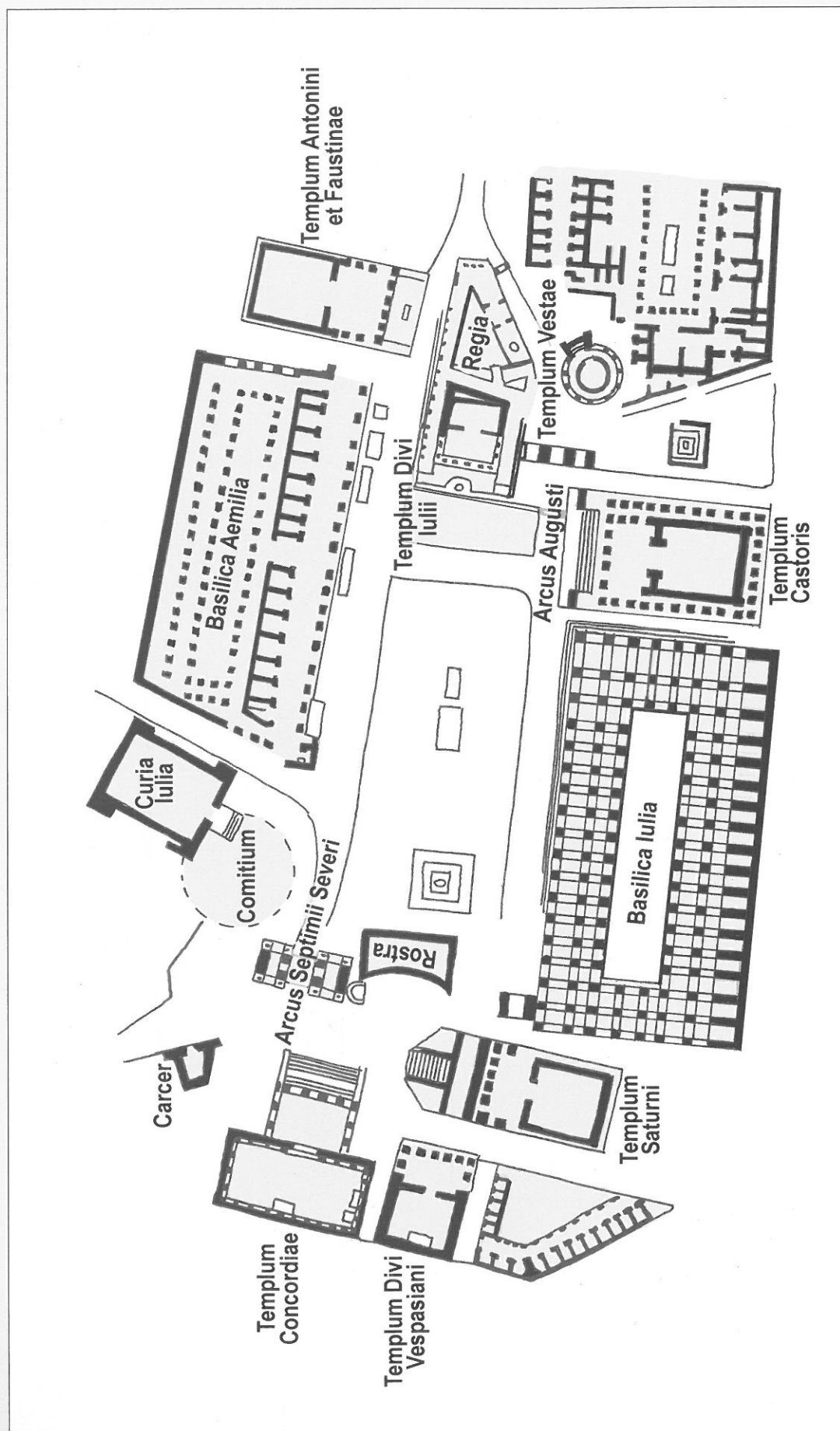
Stadtplan des antiken Rom





DAS ANTIKE ROM: HINWEISKARTE 2

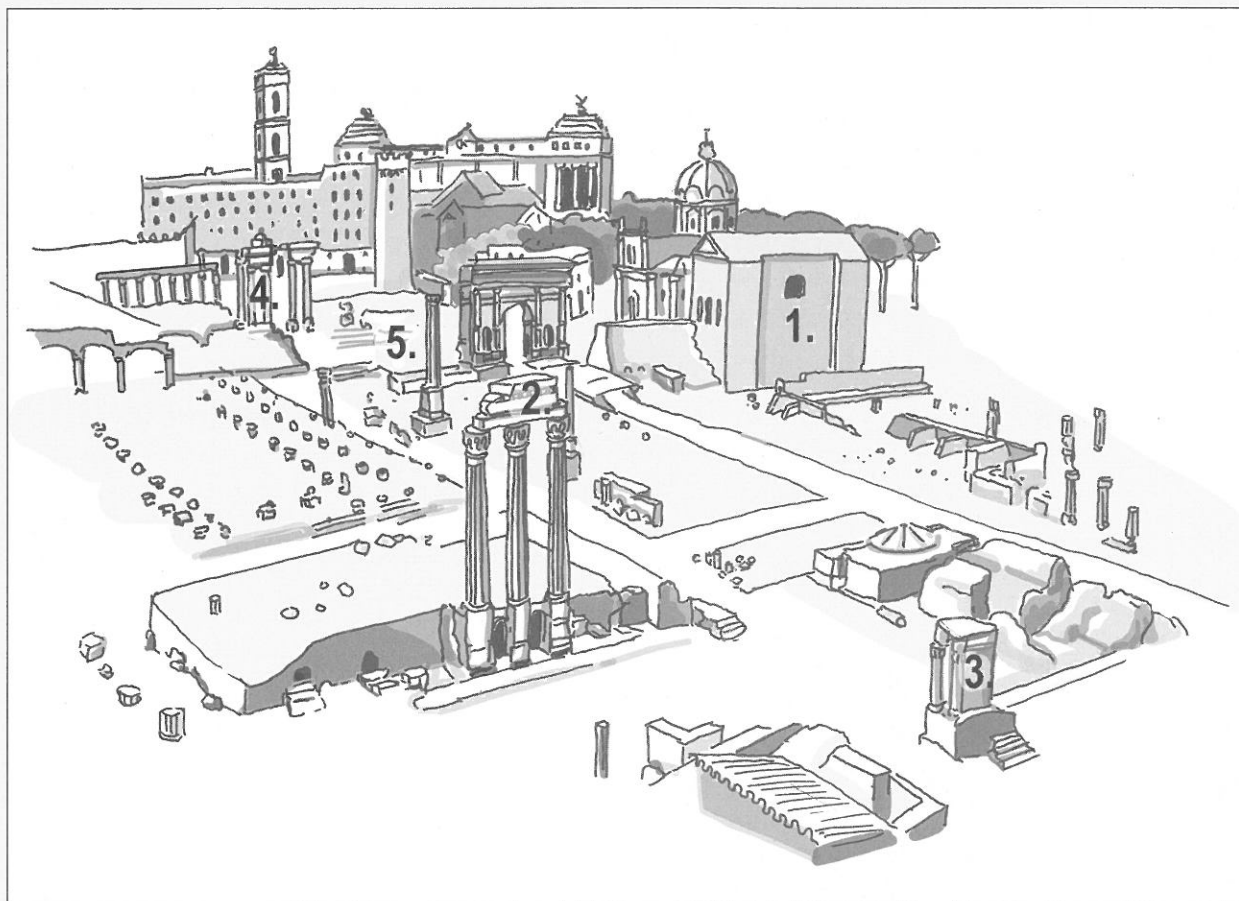
Übersichtskarte des Forum Romanum



DAS ANTIKE ROM: HINWEISKARTE 3



Das Forum Romanum heute



DIGITALE ALTERNATIVE
RÄTSEL CODE 141



DIGITALE ALTERNATIVE
RÄTSEL CODE 154





STARTRÄTSEL

Der folgende Text enthält Informationen über die Gründung und das Wachstum der Stadt Rom. Allerdings sind darin einige Lücken.

Schritt 1: Entscheide, welche Wörter aus der unten stehenden Auswahl in die Lücken eingesetzt werden müssen.

Schritt 2: Nimm die Zahlen der verbleibenden Wörter aus der Auswahl und addiere sie. Dann erhältst du den Code für das nächste Rätsel.

Apollo (54)	Bacchus (98)	Ei (42)	fünf (43)	Gebäude (99)
Griechen (84)	Handel (9)	Latiner (12)	Mars (13)	Nest (42)
Romadur (76)	Romuald (36)	Romulus (18)	sieben (55)	

Rom

Der Sage nach soll die Stadt Rom im Jahr 753 v. Chr. entstanden sein. Dazu gibt es den Merkreim „7 – 5 – 3, Rom schlüpft aus dem _____.“ Ihren Namen hat die Stadt von _____ erhalten, der die Stadt gegründet haben soll. Allerdings steht am Anfang Roms eine grausame Tat, da Romulus im Streit seinen Bruder Remus erschlagen hat, nachdem dieser seinen Bruder verspottet hatte und über eine kleine Mauer gesprungen war. Der Vater von Romulus und Remus soll der Kriegsgott _____. gewesen sein, was die Römer als Berechtigung dafür sahen, andere Völker militärisch zu unterwerfen.

Die Geschichte um Romulus und Remus ist jedoch wohl in das Reich der Legenden zu zählen.

Tatsächlich zeigen Funde jedoch, dass die Gegend von Rom schon um 1000 v. Chr. besiedelt gewesen ist. Dabei handelte es sich um kleine Siedlungen der _____. Durch die für _____ und zur Verteidigung günstigen Lage wuchsen diese Siedlungen durch ihren erworbenen Wohlstand bald heran und entwickelten sich nach und nach zur Weltstadt Rom. Die kleinen Siedlungen befanden sich auf Anhöhen über sumpfigem Gelände. Diese Anhöhen sind unter anderem die sprichwörtlichen _____ Hügel, auf denen Rom erbaut ist: Aventin, Caelius, Esquilin, Kapitol, Palatin, Quirinal, Viminal.

Rechnung: _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____ = _____



CODE 532

Dir liegt eine Karte der Stadt Rom (Hinweiskarte 1) vor. Verschaffe dir mithilfe dieser Karte einen Überblick über Rom.

Schritt 1: Finde im Stadtplan die Bauwerke bzw. markanten Stellen der Stadt, die unten genannt sind.

Schritt 2: Verbinde dann die Gebäude mit Linien. Halte dabei die Routen ein. Nur Gebäude aus einer Route sollen miteinander verbunden werden und auch nur in der genannten Reihenfolge. Auf diese Weise ähneln die Verbindungsstrecken der Gebäude Buchstaben.

Schritt 3: Bringe die gefundenen Buchstaben in die richtige Reihenfolge und du erhältst das Lösungswort, mit dem du den nächsten Code bekommst. Finde dazu heraus, an welcher Stelle im Alphabet die jeweiligen Buchstaben des Lösungswortes stehen und addiere diese Zahlen. Um den Code zu erhalten, multipliziere diese Summe mit 3.

Route 1:

Theater des Pompeius – Circus des Nero – Circus des Hadrian – Mausoleum des Hadrian – Mausoleum des Augustus

Route 2:

Palatin – Kapitol – Thermen des Constantin – Trajansthermen – Amphitheater der Flavii – Palatin

Route 3:

Circus Maximus – Thermen des Agrippa – Subura – Diokletiansthermen – Trajansthermen

Route 4:

Stadttor nach Ostia – Stadion des Domitian – Forum Boarium (Abstecher entlang der *Cloaca maxima* und wieder zurück) – Caracalla-Thermen

entstehende Buchstaben: _____

Lösungswort: _____

Addition der Position im Alphabet: _____ + _____ + _____ + _____ = _____

Multiplikation: _____ · 3 = _____



CODE 141

Im Folgenden erfährst du etwas über markante Gebäude in Rom. Die Beschreibungen der Gebäude geben dir Hinweise, um welches Gebäude es sich jeweils handelt.

Schritt 1: Lies dir die Beschreibungen der Gebäude aufmerksam durch.

Schritt 2: Entscheide dich, um welches Gebäude es sich jeweils handelt, und trage die entsprechenden Bezeichnungen ein.

Schritt 3: Die Addition der Zahlen hinter den passenden Gebäudenamen ergibt den nächsten Code.

Tabularium (3) Thermen des Caracalla (6) Colosseum (44)
 Tempel des Saturn (9) Circus Maximus (87) Tarpejischer Felsen (14) Pantheon (15)
 Forum des Trajan (21) Tempel der Vesta (8) Theater des Marcellus (36)

Gebäude 1: _____ Zahl: _____

Eigentlich heißt dieses Gebäude *Amphitheatrum Flavium*, benannt nach dem Geschlecht der Erbauer, den Flaviern. Bekannt wurde es aber unter einem anderen Namen, den es von einer riesigen Statue des Kaisers Nero bekam, die direkt daneben aufgestellt worden war. Das Gebäude diente der Durchführung von sog. *ludi*, spektakulären Kampfszenierungen zur Unterhaltung der Bevölkerung. Zahlreiche Gladiatoren, aber auch wilde Tiere mussten in dieser Arena kämpfen. Über das ganze römische Reich verteilt gab es ähnliche Bauwerke.

Gebäude 2: _____ Zahl: _____

Bei diesem Gebäude handelt es sich um einen Tempel, der wörtlich übersetzt für alle Götter da sein soll. Heute beherbergt das Gebäude, das zu den besterhaltenen antiken Bauten der Welt zählt, eine christliche Kirche. Beeindruckend sind die Dimensionen des Gebäudes, das über eine Kuppel von fast 44 Metern Durchmesser verfügt. Am höchsten Punkt dieser Kuppel ist eine Öffnung von neun Metern Durchmesser, sodass vom Inneren der Himmel gesehen werden kann und Licht ins Innere fällt.

Gebäude 3: _____ Zahl: _____

Dieses Gebäude bzw. Bauwerk war der Austragungsort spektakulärer Wagenrennen. Dem Namen nach war es das größte seiner Art. Leider ist heute nicht mehr allzu viel von dieser Wagenrennbahn zu sehen.

Gebäude 4: _____ Zahl: _____

Hierbei handelt es sich um einen Tempel für die Göttin des Herdfeuers, der am Forum Romanum den zentralen Platz einnimmt. Der Tempel sollte mit seiner runden Form an die ersten Hütten im Gebiet Roms erinnern. Für die Römer war dieser Tempel sehr wichtig, und die Priesterinnen dieses Tempels hatten eine besondere Stellung. So waren sie zu ewiger Keuschheit verpflichtet. Begegnete ein zum Tode verurteilter Häftling auf dem Weg zur Hinrichtung zufällig einer solchen Priesterin, war er von seiner Strafe befreit.

Addition der Lösungszahlen: _____ + _____ + _____ + _____ = _____



CODE 154

In diesem Rätsel geht es um die die sieben klassischen Hügel von Rom. Aus dem Starträtsel kannst du entnehmen, welche Hügel dazu gezählt werden.

Schritt 1: Entnimm dem Starträtsel, welches die sieben klassischen Hügel Roms sind.

Schritt 2: Finde die Hügel im Stadtplan von Rom (Hinweiskarte 1) und sortiere ihre deutschen Namen von Nord nach Süd.

Schritt 3: Entnimm dann der unten stehenden Auswahl, welche Zahl mit der richtigen Nord-Süd-Sortierung verbunden ist. Dies ist der Code des nächsten Rätsels. In der Auswahl stehen jeweils nur die Anfangsbuchstaben der Hügel.

Mögliche Reihenfolgen der Hügel:

1. VQEK PAC (101)
2. QVEK PCA (222)
3. PCQVE KA (333)
4. ACPKEVQ (444)

Rätsel-Code: _____



CODE 222

In diesem Rätsel lernst du das *Forum Romanum* etwas näher kennen.

Schritt 1: Sieh dir die Übersichtskarte zum *Forum Romanum* (Hinweiskarte 2) und die Abbildung mit dem heutigen Aussehen des Forums (Hinweiskarte 3) genau an. Lies dir zudem den unten stehenden Text zum Forum durch.

Schritt 2: Ordne den Nummern auf Hinweiskarte 3 die Namen der Gebäude zu.

Schritt 3: Addiere die Zahlen hinter den richtigen Namen. Addiere zudem aus dem vorhergehenden Rätsel die Zahl der Reihenfolge, die eine Sortierung der Hügel von **Süd nach Nord** anzeigt. Damit erhältst du den nächsten Code.

Kurie (12)	Bogen des Septimius Severus (23)	<i>Tabularium</i> (25)
Tempel des Castor (41)	Tempel der Vesta (54)	Tempel des Saturn (97)
<i>Rostra</i> (84)	<i>Basilica Iulia</i> (46)	<i>Basilica Aemilia</i> (32)

Das Forum Romanum

Dieser Platz war das Zentrum des öffentlichen Lebens im antiken Rom. Hier traf man sich, um aktuelle Nachrichten zu bekommen. Auf der Rednertribüne, den sog. *rostra*, traten Politiker auf, um Wahlkampf zu machen oder Neuigkeiten zu verkünden. Auch Gerichtsverhandlungen wurden dort durchgeführt. Vom antiken Forum sind großteils nur noch Ruinen erhalten. Die Kurie allerdings, der Versammlungsort des römischen Senates, sieht noch heute wie ein intaktes Haus aus. Zwischen der Rednertribüne und der Kurie sieht man noch heute den Triumphbogen des Septimius Severus. Derart gut erhaltene Bauwerke vermitteln einen Eindruck, wie prachtvoll und monumental das *Forum Romanum* in der Antike gewesen sein muss. Die Rednertribüne ist dem Tempel des Saturn leicht vorgelagert. Heute sieht man von diesem Tempel, in dem der Staatsschatz verwahrt wurde, leider nur noch einige Säulen in den Himmel ragen. Am nordwestlichen Ende und oberhalb des Forums befindet sich das Kapitol mit dem *Tabularium*, dem Staatsarchiv. Ebenfalls nur als Ruine erhalten ist der Tempel des Castor, von dem sogar noch weniger Säulen zu sehen sind als vom Tempel des Saturn, nämlich nur drei. Beim Tempel der Vesta kann man noch erkennen, dass es sich um einen Rundbau gehandelt hat, in dem das heilige Herdfeuer gehütet wurde. Im Vergleich zum Tempel des Castor wirkt der Tempel der Vesta sehr klein. Fast nur noch an den Grundmauern zu erkennen sind die *Basilica Aemilia* und die *Basilica Iulia*, die den Freiplatz vor der Rednertribüne einrahmen.

1. _____ 3. _____ 5. _____

2. _____ 4. _____

Addition der Lösungszahlen: _____ + _____ + _____ + _____ + _____ = _____

Zahl der Hügel von Süd nach Nord: _____

Gesamtsumme: _____ + _____ = _____

HINWEISE FÜR DIE LEHRKRAFT

- ★ Niveau: leicht
- ★ Dauer: ca. 1 Unterrichtsstunde
- ★ Einführung
- ★ Vorkenntnisse: keine besonderen Vorkenntnisse erforderlich

Didaktische Situierung

Neben dem Erwerb von sprachlichen Fähigkeiten spielt im Lateinunterricht die Realienkunde eine große Rolle. Für viele Schüler*innen ist die Aussicht, etwas über das Leben in der Antike zu erfahren, sogar ein Hauptgrund, überhaupt Latein zu wählen. Das vorliegende Breakout verschafft – ohne dass hierfür Vorkenntnisse vonnöten wären – einen Einblick in ausgewählte Themen des römischen Alltags in der Antike.

Da keine Sprachkenntnisse benötigt werden, kann das Breakout auch in Vertretungsstunden in Nicht-Lateinklassen eingesetzt werden.

Übersicht über die Rätsel und Lösungen

ALLTAGSLEBEN IN DER ANTIKE: STARTRÄTSEL

Kurzbeschreibung	Mit einer Zeitmaschine werden die Schüler*innen in die römische Antike zurückversetzt. Dort angekommen stellt sich ihnen das Problem, wie sie an Nahrung für den Tag kommen sollen. Da sie gar nicht wissen, was ein Römer in der Antike überhaupt gegessen hat, stehen sie vor einem großen Problem. Zum Glück begegnen sie im Einstiegstext einem Kaufmann, der sie ausbilden und auch verköstigen möchte. Besonders wichtig für einen Kaufmann ist der Umgang mit Zahlen, sodass sich das erste Rätsel ganz um die römischen Zahlzeichen dreht. Das Starträtsel ist sehr leicht zu lösen. Die Schüler*innen müssen lediglich eine einfache Rechnung mit lateinischen Zahlen in unser Zahlensystem übersetzen, um den Code für das nächste Rätsel zu erhalten.
benötigte Materialien	★ Starträtsel ★ ggf. Taschenrechner
Lösung	$6 + 14 + 29 + 40 + 65 - 2 + 101 + 244 = 497$

ALLTAGSLEBEN IN DER ANTIKE: CODE 497

Kurzbeschreibung	In kaufmännischen Berufen geht es oft um die Einhaltung von Terminen. Daher müssen die Schüler*innen auch das römische System erlernen, wie das Datum angegeben wird. Aus römischen Datumsangaben müssen die Schüler*innen erschließen, um welches heutige Datum es sich handelt. Die Quersumme der Einzelzahlen der Datumsangaben in unserer Schreibweise (TT.MM.) muss mit der Quersumme der Quersumme multipliziert werden, um den nächsten Code zu erhalten. Digitale Alternative Über den QR-Code ist eine vereinfachte Version dieses Rätsels abrufbar: Die Schüler*innen müssen die römischen Daten in heute übliche Datumsangaben „übersetzen“. Dann erscheint sofort der richtige Code.
benötigte Materialien	★ Rätsel Code 497 ★ ggf. Taschenrechner ★ ggf. Smartphone oder Tablet (für die digitale Variante)
Lösung	a) Idibus Ianuarii: 13.01. b) Kalendis Maii: 01.05. c) a. d. XVIII Kalendas Octobres: 14.09. d) pridie Idus Iulias: 14.07. e) a. d. III Nonas Iunias: 03.06. f) pridie Idus Februarias: 12.02. Addition der Quersummen der Daten: $4 + 1 + 1 + 5 + 5 + 9 + 5 + 7 + 3 + 6 + 3 + 2 = 51$ Quersumme davon: 6 Rechnung: $51 \cdot 6 = 306$

ALLTAGSLEBEN IN DER ANTIKE: CODE 306

Kurzbeschreibung	Neben dem Datum ist die Zeitmessung ein wesentlicher Aspekt, um Geschäfte machen zu können. Daher wird in diesem Rätsel vorgestellt, wie die Zeitmessung bei den Römern erfolgte. Einem kurzen Informationstext können Angaben hierzu entnommen werden. Die drei abschließenden Fragen liefern die Zahlen für den Code zum nächsten Rätsel.
benötigte Materialien	★ Rätsel Code 306
Lösung	1. a) Trage dich für die Nachtwache am 21. Juni ein, da sind die Stunden der Nachtwache am kürzesten. (3) 2. b) 21.03. (Frühjahrs-Tag-und-Nacht-Gleiche) (8) 3. b) Es handelt sich um die Abkürzung, die die Stunden am Nachmittag kennzeichnet. (9) Lösungszahl: 389

ALLTAGSLEBEN IN DER ANTIKE: CODE 389

Kurzbeschreibung	In diesem Rätsel begegnen die Schüler*innen einem römischen Kind, das ihnen erzählt, welche Spiele es gern spielt. Diese Spiele werden im vorliegenden Rätsel kurz vorgestellt. Um den Code für das nächste Rätsel zu erhalten, sollen die Schüler*innen mit Strichen zuordnen, welches Hilfsmittel bei welchem Spiel benötigt wird. Wird alles richtig verbunden, zeigen die Linien den nächsten Code an. Digitale Alternative Über den QR-Code ist eine vereinfachte Version dieses Rätsels abrufbar: Die Schüler*innen sollen durch geschicktes Kombinieren teils unbekannte Wörter aus einer Auswahl passend in einen Lückentext einfügen.
benötigte Materialien	★ Rätsel Code 389 ★ ggf. Smartphone oder Tablet (für die digitale Variante)
Lösung	Nüsse (<i>Delta, Nuces Castellatae, Omilla</i>) Würfel (<i>Aperire-Claudere</i>) Ball (<i>Harpastum, Ballmikado, Trigon</i>) Lösungszahl: Die entstehenden Zahlen ergeben 317 als Code.

ALLTAGSLEBEN IN DER ANTIKE: CODE 317

Kurzbeschreibung	Ein wesentlicher Bestandteil im römischen Alltag war der Aufenthalt in den Thermen. Im Rätsel erfahren die Schüler*innen, wie eine Thermenanlage aufgebaut war und wie ein Besuch dort abgelaufen ist. Die Schüler*innen sollen aus der Übersicht der Caracalla-Thermen die Räume finden, die mit den Beschreibungen gesucht werden. Die Nummern, die die Räume im Plan haben, sollen addiert werden. Zudem soll aus dem Rätsel Code 389 das Spiel herausgesucht werden, das in den Thermen am Sportplatz mit vielen Leuten wohl gerne gespielt wurde. Die Zahl der Buchstaben dieses Spiels ist zu der Summe der Raumzahlen zu addieren, um den Code für die Schatzkiste zu erhalten.
benötigte Materialien	★ Rätsel Code 317 ★ Hinweiskarte 1 ★ ggf. Taschenrechner
Lösung	a) Apodyterium (6) b) Raum für Gespräche (9) c) Tepidarium (11) d) Sudatorium (19) e) Palaestra (20 + 28) f) Bibliothek (27) g) Mithraeum (34)

Summe der Raumnummern:

$$6 + 9 + 11 + 19 + 20 + 28 + 27 + 34 = 154$$

Spiel: *Harpastum* (aus Rätsel Code 389) → 9 Buchstaben

Rechnung: $154 + 9 = 163$

Der Abschlusscode lautet also **163**.

Mit dem Abschlusscode 163 lässt sich schließlich die Schatzkiste öffnen, in der sich Informationen zu den römischen Mahlzeiten befinden.

Alternative: Die Schatzkiste könnte (zusätzlich) auch mit Datteln, Feigen, Nüssen usw. befüllt werden, sodass die Schüler*innen auch tatsächlich mit etwas Essbarem belohnt werden.



Für die Schatzkiste

Jetzt habt ihr euch euer Essen verdient!

Im antiken Rom sah ein Tagesspeiseplan etwa so aus:

Ientaculum (Frühstück): einfacher Dinkelfladen, evtl. mit Salz oder dem sog. *moretum*, einem Kräuterkäse

Prandium (Mittagessen): einfaches Brot, Oliven, Datteln, Nüsse, Feigen

Cena (Abendessen): zentrale Mahlzeit für die Römer mit *puls*, einem schlichten Brei aus Dinkel oder Gerste, Salz und Öl. Evtl. gab es dazu Gemüse, Eier oder Käse.

In höheren Schichten wurde das Abendessen gerne auch sehr reichhaltig gestaltet, mit durchaus ausgefallenen und üppigen Speisen.

So gestärkt, wie ihr jetzt seid, könnt ihr getrost die Heimreise antreten!

Das war eine ganz schön turbulente Reise! Kreuz und quer durch Raum und Zeit hat es euch da gewirbelt!

Zum Glück habt ihr alles wohlbehalten überstanden und es geht euch jetzt gut.

Nur, wo seid ihr denn da gelandet? Und vor allem in welcher Zeit? Schließlich habt ihr euch ja in eine Zeitmaschine begeben. Dummerweise ist die Maschine gestartet, bevor ihr euch über die genaue Benutzung ausreichend informieren konntet. Irgendwas ist da schiefgelaufen – da ist wohl jemand an einen Schalter gekommen, der nicht hätte gedrückt werden sollen ...

Aber egal. Jetzt seid ihr irgendwo (und irgendwann) gelandet und müsst das Beste daraus machen. Langsam bekommt ihr auch Hunger – Zeitreisen macht ordentlichen Appetit!

Wenn ihr euch umschaut, kommt es euch vor, als hättet ihr die Stadt, in der ihr seid, schon einmal gesehen. Und auch die Leute tragen Kleidung, die euch irgendwie bekannt vorkommt. Na klar, das sind Tuniken und Togen, die die Leute da tragen! Und der Platz, auf dem ihr seid, ist bestimmt das Forum in Rom – so viel ist euch aus dem Geschichtsunterricht hängengeblieben.

Inzwischen versammeln sich auch schon einige Leute um euch und bestaunen euch und eure Zeitmaschine. Ein vornehm wirkender Herr spricht euch sogar an: „*Salvete! Quis estis? Unde venitis et quid hic vultis?*“ Das war Latein! Das habt ihr erkannt. Schnell euren Übersetzer auf Latein gestellt, damit ihr mit den Leuten hier sprechen könnt und sie auch versteht: „Seid begrüßt! Wer seid ihr? Woher kommt ihr und was wollt ihr hier?“ Zum Glück gibt es dieses Hilfsmittel, sonst wärt ihr aufgeschmissen.

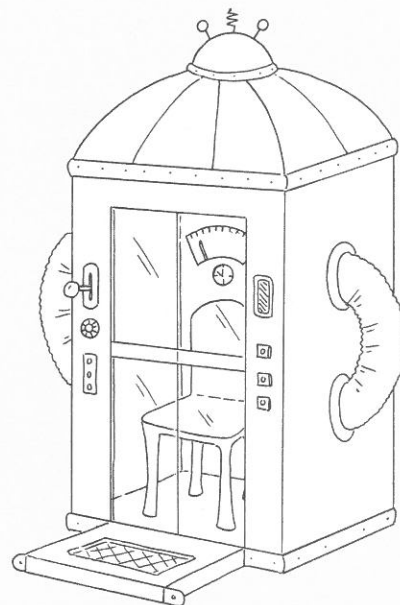
Mit dem netten Herrn fangt ihr ein Gespräch an, und es stellt sich bald heraus, dass ihr tatsächlich in Rom im 3. Jahrhundert n. Chr. zur Zeit des Kaisers Caracalla gelandet seid.

Ihr fragt den Herrn, der sich als Quintus Terentius Albus vorgestellt hat, ob er für euch etwas zu essen hat. Da macht er euch ein spannendes Angebot. Da er ein einflussreicher Kaufmann ist, braucht er ständig gute Mitarbeiter. Er möchte euch ausbilden und euch auch Kost und Logis anbieten, wenn ihr für ihn arbeitet.

Diese Chance wollt ihr euch nicht entgehen lassen, und außerdem ist das für euch im Moment die einzige Chance, wie ihr an etwas zu essen gelangen könnt. Ihr wisst ja nicht einmal, was die Römer überhaupt normalerweise so verspeist haben.

Quintus will euch auch bald etwas geben, doch zuerst möchte er prüfen, ob ihr überhaupt brauchbar für ihn seid. Nur ein paar Aufgaben trennen euch von einem römischen Mahl – so verspricht es zumindest Quintus.

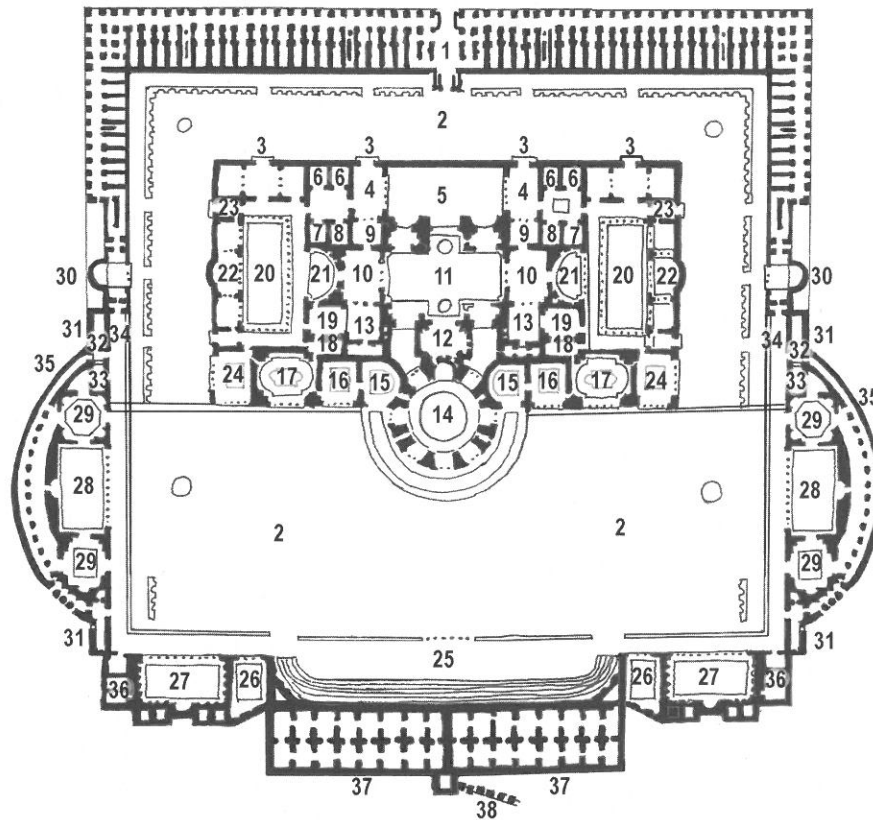
Na dann, los!



ALLTAGSLEBEN IN DER ANTIKE: HINWEISKARTE 1



Plan der Caracalla-Thermen



- | | | |
|--|---|---|
| 1. Haupteingang | 14. Caldarium (Heißwasserbad) | 27. Bibliothek |
| 2. Großer Hof | 15. Durchgangshalle | 28. Palaestra (Sportplatz) |
| 3. Eingang zum Hauptgebäude | 16. Durchgangshalle | 29. Diskussionshalle |
| 4. Vestibulum (Vorhalle) zum Frigidarium (Kaltwasserbad) | 17. Offene Halle für Sportler | 30. Exedra (Nische für Philosophen, Redner und Schüler) |
| 5. Frigidarium (Kaltwasserbad) | 18. Durchgangsraum | 31. Treppenhaus |
| 6. Apodyterium (Umkleideraum) | 19. Sudatorium (Schwitzbad) | 32. Vorhalle |
| 7. Conisterium (Lagerraum von Sand für die Ringer) | 20. Palaestra (Sportplatz) | 33. Conisterium (Lagerraum von Sand für die Ringer) |
| 8. Eleotesium (Raum zum Einölen der Ringer) | 21. Exedra (Nische für Philosophen, Redner und Schüler) | 34. Mithraeum (Raum für den Mithraskult) |
| 9. Raum für Gespräche | 22. Ephebeum (Umkleideraum) | 35. Portikus (Säulengang) für Gymnastiklehrer |
| 10. Saal für Ringer und Zuschauer | 23. Nebeneingang | 36. Treppenhaus |
| 11. Tepidarium (Wärmeraum) | 24. Lutron (Kaltbad) | 37. Wasserreservoir |
| 12. Vestibulum (Vorhalle) des Tepidariums (Wärmeraum) | 25. Xystum (offener Platz für Gymnastik usw.) | 38. Zufluss des Aquädukts |
| 13. Raum für Bäderdienste | 26. Offene Halle | |

DIGITALE ALTERNATIVE
RÄTSEL CODE 497



DIGITALE ALTERNATIVE
RÄTSEL CODE 389





STARTRÄTSEL

Quintus Terentius Albus möchte zuerst wissen, ob ihr die römischen Zahlen beherrscht. Schließlich ist der Umgang mit Zahlen für einen Kaufmann absolut wichtig und unverzichtbar.

Schritt 1: Übersetze die römischen Zahlen in unsere arabischen Zahlen.

Schritt 2: Löse dann die Rechenaufgabe. Das Ergebnis der Rechnung ist der Code für die nächste Aufgabe.

Die römischen Zahlen

Die Zahlzeichen:

- a) 1, 2, 3 werden mit Strichen angezeigt: I, II, III.
- b) Die 5 wird als V geschrieben (eine Hand hat fünf Finger und zwischen Daumen und Zeigefinger ist ein V zu erkennen).
- c) Die 10 wird als X geschrieben (zweimal ein V, mit den Spitzen aneinander).
- d) Die 50 wird als L geschrieben, 100 als C (das lateinische Wort für hundert lautet *centum*, das C ist also hierfür die Abkürzung, und die untere Hälfte kann man sich als L vorstellen).
- e) 500 wird als D geschrieben, 1000 als M (das lateinische Wort für tausend lautet *mille*, das M ist also hierfür die Abkürzung, und die Hälfte eines M ist fast ein D).

Regeln zur Zahlenbildung:

- a) Es dürfen nicht mehr als drei gleiche Zeichen nebeneinanderstehen.
- b) Die Zahlzeichen werden von links nach rechts in abnehmender Größe aufgeschrieben und addiert.
- c) Steht ein kleineres Zeichen links von einem größeren, wird es abgezogen.

Beispiele: XX: 20 VIII: 8 IX: 9

Rechenaufgabe:

$$VI + XIV + XXIX + XL + LXV - II + CI + CCXLIV = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$\underline{\hspace{1cm}} + \underline{\hspace{1cm}} + \underline{\hspace{1cm}} + \underline{\hspace{1cm}} + \underline{\hspace{1cm}} - \underline{\hspace{1cm}} + \underline{\hspace{1cm}} + \underline{\hspace{1cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$$



CODE 497

Ebenfalls sehr wichtig für einen Kaufmann ist die Vereinbarung von Terminen. Dazu ist es unerlässlich, sich mit dem Datumssystem der Römer auszukennen.

Schritt 1: Informiere dich im Text darüber, wie die Römer das Datum angezeigt haben.

Schritt 2: „Übersetze“ dann die römischen Datumsangaben in unser System (TT.MM., z. B. 15.09.).

Schritt 3: Bilde für alle Einzelzahlen der Datumsangaben jeweils eine Quersumme. Addiere alle 12 Quersummen. Multipliziere diese Zahl mit ihrer eigenen Quersumme. So erhältst du den nächsten Code.

Das römische Datum

Die Römer hatten in jedem Monat drei feste Tage, mit deren Hilfe sie das Datum festlegten. Diese Tage waren die **Kalenden** (1. Tag des Monats), die **Nonen** (5. oder 7. Tag des Monats) und die **Iden** (13. oder 15. Tag des Monats).

Normalerweise waren die Nonen am 5. und die Iden am 13. Tag des Monats. In den „MILMO-Monaten“ (März, Mai, Juli, Oktober) verschoben sie sich aber auf den 7. bzw. 15. Tag. Sollte das Datum eines solchen Fixtages genannt werden, wurde einfach dieser Tag genannt, z. B. *Idibus Martiis* – die/an den Iden des März (15.03.).

Bei allen anderen Tagen wurde auf den nächsten Fixtag hochgezählt. Dabei zählte das gewünschte Datum und der Fixtag mit. Der 27.03. war also der 6. Tag vor den Kalenden des April – auf Latein: *a. d. VI Kalendas Apriles* (die Abkürzung *a. d.* steht für *ante diem* – vor dem Tag).

Der Tag vor einem Fixtag wurde mit *pridie* + Fixtag angegeben: *pridie Kalendas Ianuarias* – 31.12.

Die Römer mussten also ganz schön viel zählen, wenn sie ein Datum angeben wollten.

a) *Idibus Ianuariis*

→ _____

b) *Kalendis Maiis*

→ _____

c) *a. d. XVIII Kalendas Octobres*

→ _____

d) *pridie Idus Iulias*

→ _____

e) *a. d. III Nonas Iunias*

→ _____

f) *pridie Idus Februarias*

→ _____

Quersumme der Datumsangaben: _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____ = _____

Quersumme der Quersumme: _____

Rechnung: _____ · _____ = _____



CODE 306

Ein Kaufmann muss nicht nur das Datum im Blick haben, sondern auch die Zeit. Auch wenn es bei den Römern noch keine Uhren gab, wie wir sie heute kennen, hatten sie doch Möglichkeiten, die Uhrzeit anzugeben.

Schritt 1: Lies dir den Informationstext zur Zeitmessung durch.

Schritt 2: Beantworte mithilfe des Textes die drei Fragen. Kreuze die jeweils richtige Antwort an.

Schritt 3: Die Zahlen hinter den richtigen Lösungen ergeben entsprechend ihrer Abfolge den nächsten Code.

Die Zeitmessung in der Antike

Die Römer unterteilten sowohl den Tag als auch die Nacht in zwölf Stunden. Gemessen wurde von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang. Ein solches System hatte zur Folge, dass eine Stunde im Verlauf des Jahres immer unterschiedlich lang war, abhängig von der Länge des Tages bzw. der Nacht.

Zudem wurden die Stunden des Tages in vier Abschnitte zu je drei Stunden eingeteilt: Morgen (*mane*), Vormittag (*ante meridiem*), Nachmittag (*post meridiem*), Abend (*vesper*). Diese gröbere Einteilung ermöglichte es auch ohne Uhr, nach dem ungefähren Stand der Sonne Termine zu vereinbaren.

1. Was würdest du einem sehr faulen Legionär in der römischen Armee raten, wenn es um die Eintragung für die Nachtwachen im Lager geht?
 - a) Trage dich für die Nachtwache am 21. Juni ein, da sind die Stunden der Nachtwache am kürzesten. (3)
 - b) Trage dich für die Nachtwache am 21. Dezember ein, da sind die Stunden der Nachtwache am kürzesten. (5)
 - c) Trage dich für die Nachtwache am 10. Oktober ein, da sind die Stunden der Nachtwache am kürzesten. (6)
2. Entscheide, an welchem der Tage aus der folgenden Auswahl die römischen Stunden der Länge unserer Stunden entsprachen.
 - a) 21.12. (Wintersonnenwende) (7)
 - b) 21.03. (Frühjahrs-Tag-und-Nacht-Gleiche) (8)
 - c) 21.06. (Sommersonnenwende) (9)
3. Leite dir ab, was die Abkürzung „p. m.“ im Englischen bedeutet.
 - a) Es handelt sich um eine Abkürzung für die Pause am Mittag. (4)
 - b) Es handelt sich um die Abkürzung, die die Stunden am Nachmittag kennzeichnet. (9)
 - c) Es handelt sich um die Abkürzung, mit der Postsendungen versehen werden. (8)

Lösungszahlen: _____



CODE 389

Nach all den wichtigen Dingen für den Kaufmannsberuf habt ihr euch eine kleine Pause verdient. Da begegnet euch ein kleines Kind und erzählt euch, welche tollen Spiele es den ganzen Tag über so spielt:

„Spielen mag ich sehr gerne, vor allem mit meinen Freunden. Oft spielen wir *Harpastum*, wenn wir genug Leute sind. Es ist so lustig, zu versuchen den Ball in der Luft zu halten oder ihn vom Gegner zu holen. Um zu bestimmen, welche Mannschaft anfangen darf, spielen wir oft *Omilla*. Dabei versucht man aus einer bestimmten Entfernung eine Nuss in einen Kreis, den man am Boden gezeichnet hat, zu werfen. Das ist gar nicht so einfach, dass die Nuss dort wirklich liegen bleibt.

Manchmal, vor allem wenn wir gerade keine Nüsse oder Steinchen zur Hand haben, nehmen wir auch das *Morra*-Spiel, um den Ballbesitz festzulegen. Zwei Spieler treten dabei gegeneinander an und zeigen gleichzeitig einen bis fünf Finger einer Hand an. Im selben Moment ruft jeder eine Zahl von zwei bis zehn. Wer die richtige Summe an gezeigten Fingern errät, gewinnt.

Wenn wir nur zu dritt sind und einen Ball haben, dann spielen wir *Trigon*. Dabei wirft man sich den Ball im Dreieck zu und muss ihn fangen. Wer das nicht schafft, bekommt eine Strafe. Geschickt muss man beim Ballmikado sein. Aber dafür braucht man ganz schön viele Bälle. Die wirft man alle in ein Netz und muss dann versuchen, die Bälle nacheinander herauszuholen, wobei sich kein Ball bewegen darf, außer der, den man holen möchte.

Gerne spiele ich auch das *Delta*-Spiel. Das heißt so, weil auf den Boden der griechische Buchstabe Delta gezeichnet wird, der wie ein Dreieck aussieht. In dem Dreieck sind verschiedene Felder eingezeichnet, die unterschiedlich viele Punkte geben, wenn man mit einer Nuss hineintrifft.

Das Spiel mit den gestapelten Nüssen, *Nuces castellatae*, mag ich auch. Da kann man so viele Nüsse gewinnen. Aber es ist ganz schön schwierig, einen Nussturm zu treffen. Da ist *Aperire-Claudere* schon viel einfacher – nur Geduld und etwas Würfelglück braucht man dafür. Mit Würfeln versucht man Zahlen zu würfeln, die man dann abdecken darf. Das dauert manchmal richtig lang!

Schritt 1: Lies die Erzählung des Kindes genau durch und verschaffe dir einen Überblick, wie die Spiele funktionierten.

Schritt 2: Verbinde die unten stehenden Namen der Spiele mit dem jeweiligen Gegenstand, den man dafür brauchte.

Schritt 3: Hast du die Verbindungen richtig gezogen, erscheint der nächste Code durch die Linien.

<i>Delta</i>	Würfel	<i>Harpastum</i>	Ball
<i>Nuces Castellatae</i>	Nüsse	Ballmikado	
<i>Omilla</i>	<i>Aperire-Claudere</i>	<i>Trigon</i>	

Lösungszahlen: _____



CODE 317

Als Überraschung lädt euch Quintus Terentius Albus zum Baden in die frisch eröffneten Caracalla-Thermen ein. Für einen Römer gehörte es zum Alltag, in die Thermen zu gehen. Dort wurde nicht nur gebadet. Vielmehr glichen die römischen Thermen einem Freizeitzentrum.

Schritt 1: Verschaffe dir einen Überblick über den Aufbau einer Thermenanlage mithilfe des Planes (Hinweiskarte 1).

Schritt 2: Finde heraus, welche Räume der Thermen mit den Umschreibungen gemeint sind, und addiere die zugehörigen Nummern.

Schritt 3: In den Thermen war ein Mannschaftsspiel mit Ball sehr beliebt. Lies im vorhergehenden Rätsel nach, welches Spiel dies wohl war, und addiere die Anzahl der Buchstaben des Spielnamens zu der Summe der Raumzahlen.

a) Direkt nach dem Eintreten sollte man dorthin, um sich passend zu kleiden:

_____ (_____)

b) Zwischendurch zieht man sich für eine gute Unterhaltung dorthin zurück:

_____ (_____)

c) Heute würde man wohl Bio-Sauna dazu sagen: _____ (_____)

d) Wenn man richtig Schweiß vergießen will, geht man dorthin:

_____ (_____)

e) Leibesertüchtigung jeder Art findet auf diesen Freiflächen statt:

_____ (_____) und _____ (_____)

f) Guten Lesestoff findet man hier: _____ (_____)

g) Auch Kulthandlungen können in den Thermen ausgeführt werden:

_____ (_____)

Addition der Zahlen:

_____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____ = _____

Mannschaftsspiel für die Thermen (aus vorhergehendem Rätsel):

_____ (_____)

Rechnung: _____ + _____ = _____