



EXIT-GAME

WICHTIGE SYMBOLE:



V er schieb e



K am er a

Für das E IT G ame braucht

ihr: E inen Z ettel und einen

Stift



Deine Tante Maria ist verreist und hat dich gebeten auf ihrem Hof nach dem Rechten zu sehen.

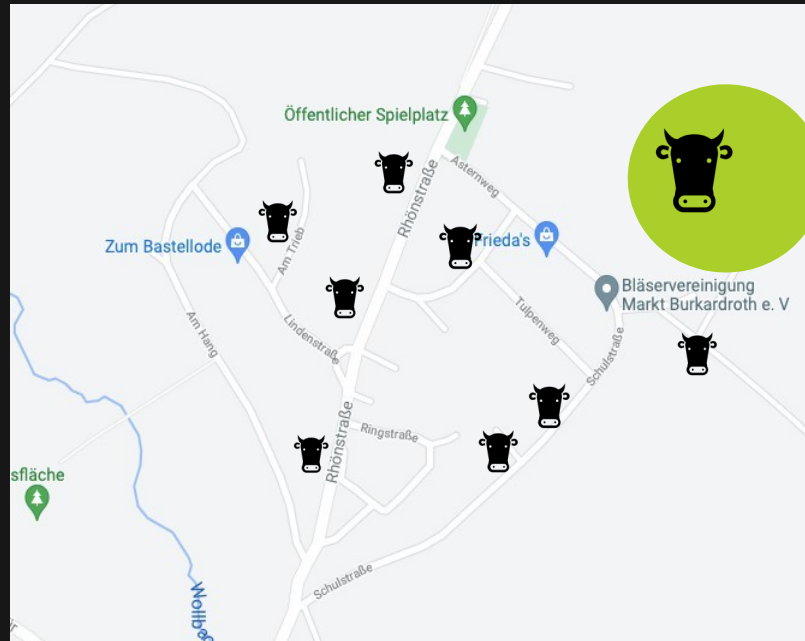
Du machst dich mit deinen Freunden und Freundinnen auf den Weg. Da du schon lange nicht mehr dort warst, hat dir Tante Maria eine Wegbeschreibung mitgegeben.

Blättere auf die nächste



Der Hof von Tante Mirjam:

Hoppla,
da ist wohl
was
verrutscht...



Die gelbe Linie führt euch zum Haus und zur Kuhweide. Findet ihr die richtige Straße? erschreibt die Linie auf die passende Stelle in der Karte.

Der Name der Straße:

Kapitel 1: "Die Weide der Toten"

Als ihr auf der Weide von Tante Mirjam am ankommt, könnt ihr euren
Atem kaum trauen... Hier liegen vier tote Rinder.

Was ist nur passiert? Sucht nach den lila Hinweisen auf den Seiten 1-5
und schreibt sie euch auf.



Welche Hinweise habt ihr gefunden?



Hinweis von der Deckseite:

Hinweis Seite 3:

Hinweis Seite 4:

Hinweis Seite 5:

Hinweis Seite 6:

Woran sind die Kühe gestorben?



Klickt doppelt in den Kasten und löst das Mysterium



Kapitel 2 : “Ein Unwetter droht”



Das nächste Gewitter

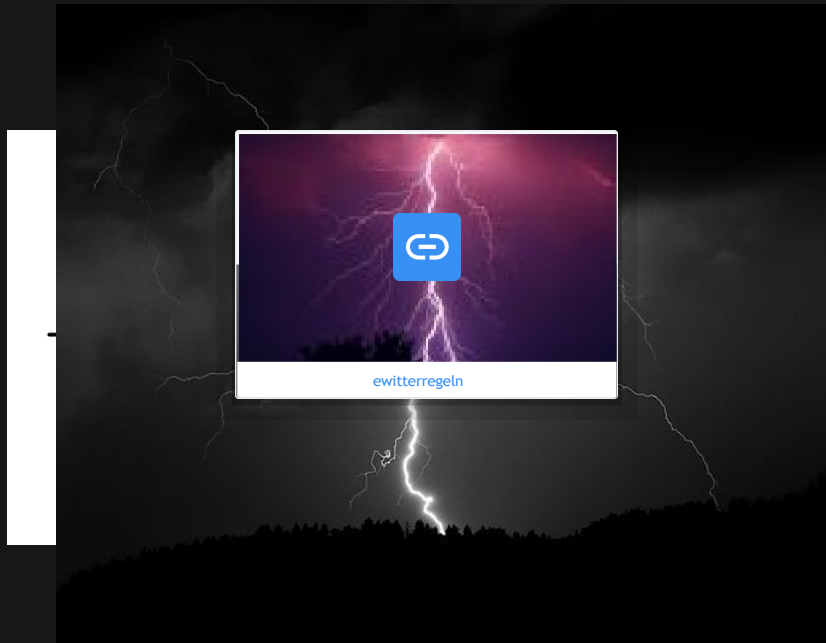
Wie könnt ihr euch vor einem Blitzschlag

Schützt euch das Video an und blättert dann auf die nächste



Wisst ihr noch alle Regeln?

Klickt doppelt in den blauen Kasten!

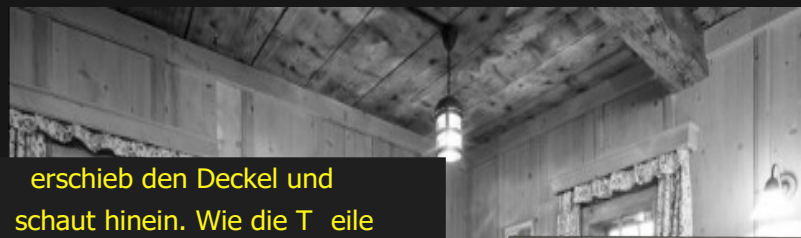


Kapitel 3: "Das dunkle Bauernhaus"

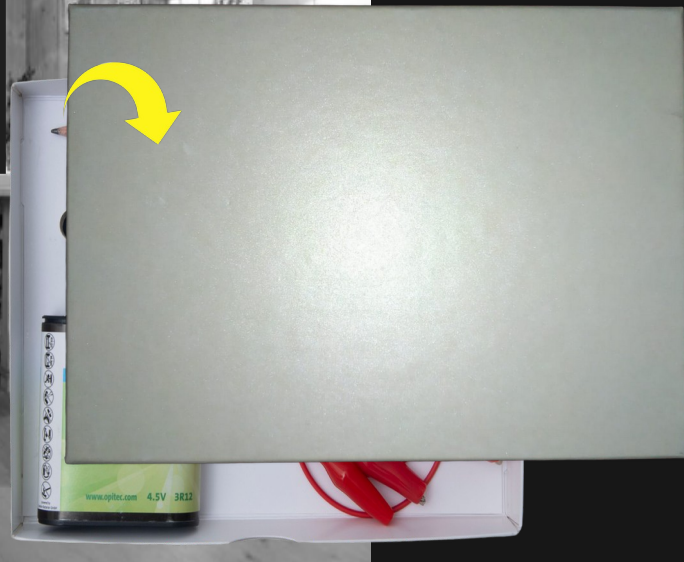


Als ihr das Haus betretet ist es stockdunkel, denn auch hier hat der Blitz eingeschlagen.

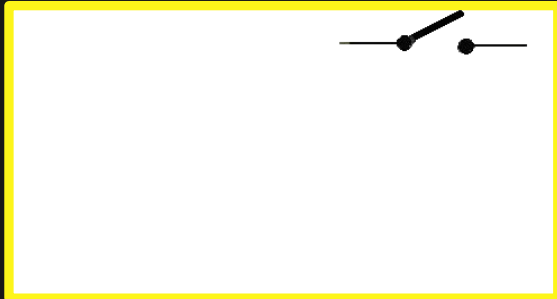
Im Schrank unter dem Fernseher befindet sich eine geheimnisvolle Box. Blättert schnell auf die nächste Seite, um sie euch anzusehen.



erschieb den Deckel und
schaut hinein. Wie die Teile
in der Box heißen, könnt
herausfinden, wenn ihr
umblättert.



Kennt ihr alle Teile? Schiebt die Bilder in die richtigen



Kabel mit Krokodilklemme





L E

Fassung (hier kein Sy



Batterie

Auf die Kiste, fertig, los!

Holt euch die Box und nehmt **nur d
ie B atter ie und eine L ED**
heraus.

Schafft ihr es, die LE D so an die Batterie zu
halten, dass sie leuchtet?

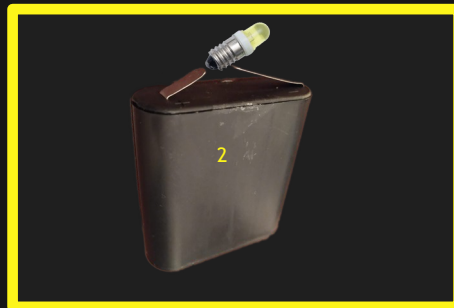
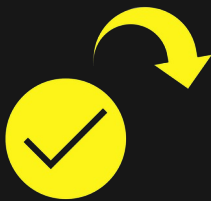
A chtung:

Wenn d ie G lü hb ir ne leuchtet, haltet sie
nur k ur z an d ie B atter ie!



Wann leuchtet die Glühbirne?

Schiebt das Häkchen zur richtigen Lösung.



Warum leuchtet die L E



Wie ihr selbst herausgefunden habt, leuchtet die L E D nur, wenn sie mit beiden P olen der Batterie verbunden ist.

E rst dann fl ießt Strom vom P luspole der Batterie durch die Lampe zum M inuspole der Batterie. Der



LED = Leuchtdiode

LEDs können unterschiedlich aussehen. Aber der Stromfluss ist immer gleich.

L = Light (Licht)
E = Emitting (aussenden)
D = Diode

Leuchte mit LED-Chip
hier wird das Licht erzeugt.

Schwarzes Kabel
Hier fließt der Strom von der **LED zum Minuspol der Batterie** zurück.

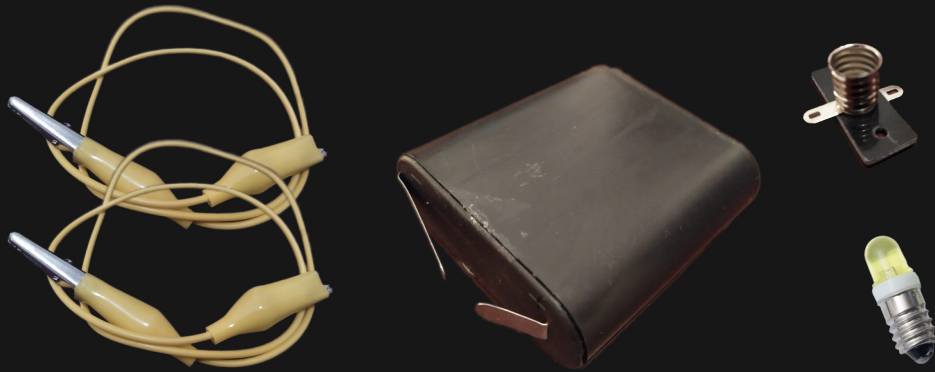
Rotes Kabel:
Hier fließt der Strom vom **Pluspol der Batterie zur LED**.



Löst das Rä



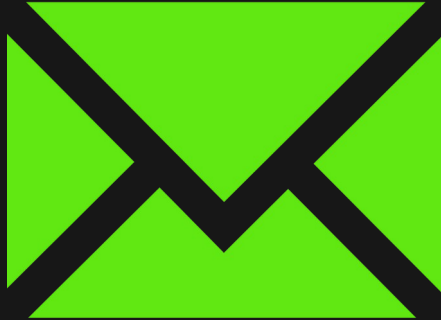
Jetzt braucht



Aufgabe:

Die Glühlampe soll wieder leuchten, aber diesmal müssen zwischen der Glühlampe und der Batterie Kabel gesteckt sein. Probier es aus.

Wenn eure LED leuchtet,
könnt ihr euch einen grünen Briefumschlag



Öffnet ihn und löst das Rä

Macht ein Foto von eurem Puzzle und fügt es auf dieser Seite



Platz für euer Foto

EXPERT*INNEN-WISSEN

So eine Zeichnung von einem Stromkreis nennt man Schaltplan

Nehmt euch jetzt den Schalter und noch ein Kabel aus der Box und baut beides in euren Stromk



Können ihr die Lampe jetzt an und ausschalten? Ja? Dann:

Wichtig: Baut eure Schaltung noch nicht auseinander, ihr braucht sie später noch!

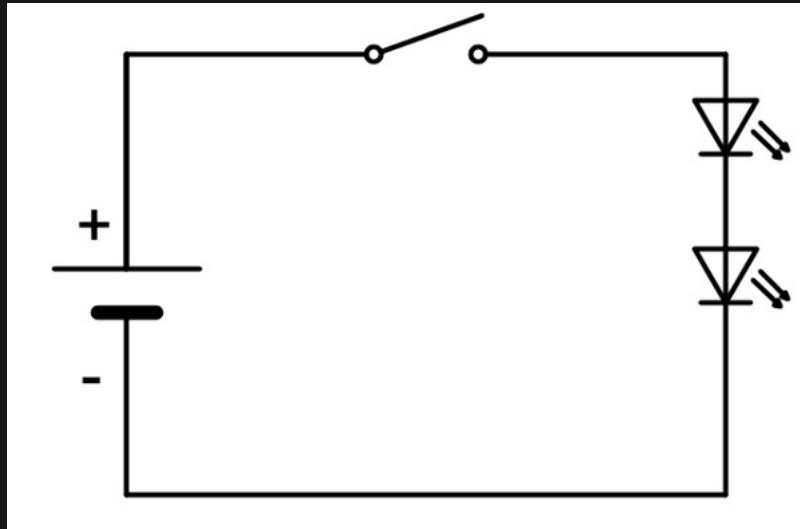


Macht ein Foto von eurem Schaltplanpuzzle mit Schalter und fügt es auf dieser Seite ein.



Platz für euer Foto

Und jetzt nehmt euch noch eine LED, eine Fassung und ein Kabel und baut alles in eure



EXPERT*INNEN-WISSEN:

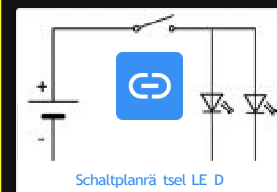
Ihr habt eine **Reihenschaltung** gebaut. Diese heißt so, weil die LED s in einer Reihe

Auf den ersten Buchseiten ist irgendwo das Bild von einer Parallelschaltung versteckt. Könnt ihr es finden?

Schneidet es aus und fügt es auf diese Seite ein.

Macht dann das Rätsel unten rechts.

Parallelschaltung



Kapitel 5: "Der richtige Schalter"



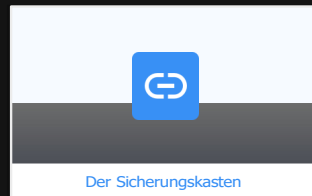
Bei einem Blitzeinschlag fließt viel Strom durch unsere Hausleitungen. Das ist gefährlich!

Damit wir vor Stromunfällen geschützt sind, gibt es Sicherungen.

Diese schalten den Strom im Haus bei Gefahr aus.

Wenn die Gefahr vorüber ist, können wir den Strom im Sicherungskasten wieder einschalten. Dafür müssen wir den Schutzschalter umlegen.

Können ihr ihn finden?



E

S



Wow, ihr habt es geschafft!
Das Licht brennt wieder. Super!
Ihr geht zum Fenster, seht hinaus und....



Ach du Schreck, vom Weidezaun fehlt ein Stück!
Bevor alle Kühe weglaufen, rennt ihr schnell nach draußen. Holt
euch die kleine Dose ab.



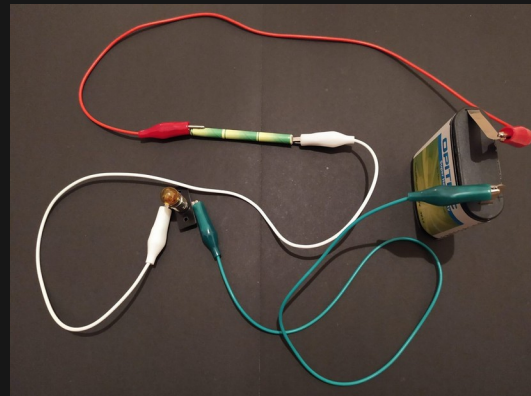
Kapitel 6: "Der kaputte Weidezaun"



Mit welchen Materialien aus der Dose könnt ihr den Zaun reparieren? Um das herauszufinden, baut die Teams **nacheinander** in euren Stromkreis ein.

Wenn die Lampe leuchtet, dann leitet das Material den Strom. Ihr könnt damit den Zaun reparieren.

Merkt euch, was ihr könnt.



Leiter oder Nichtleiter (I



Es ist fast geschafft.

Ihr müsst nur noch ein weiteres Rätsel, das gut versteckt ist, finden. Es heißt **EXITm**
G a

Das letzte Rätsel.

Ihr habt es geschafft, alle Rätsel sind gelöst

G

Aber vergesst



Experimentiert niemals alleine mit
Es kann lebensgefährlich



Arnfried
und
Hannelore
Meyer-Stiftung



ijf

Initiative junge Forscherinnen
und Forscher e.V.

made by Juliane Dylla

Audiospuren: Dr. Mirjam Fölge

