Die drei ??? und der seltsame Wecker

1. Brief

Zwischen Rhein und Flughafen.	1. Wort: _____
Eitle Vögel könnens so gut wie übermütige Akrobaten.	2. Wort: _____
Im Namen des alten Jägers verwisch die Blutspur.	3. Wort: _____
Nicht Moll – bis aufs i-Tüpfelchen.	4. Wort: _____
Wann? Dann. Warum? Darum. Also: Was?	5. Wort: _____
Such es im Wald, wenn die Nacht zum Tag wird.	6. Wort: _____
Eine Festung – schnell, sags laut!	7. Wort: _____

Lösungssatz

_____

2. Brief

Frag nur nach dem Ort.	1. Wort: _____
1 und 1000 mit zwei Zeichen.	2. Wort: _____
1 gegen 4, Kopf und Fuss verlier. Neuen Kopf – was gilts? Ri-Ra-Rumpelstilz!	3. Wort: _____
So bunt sind die Bäume im Herbst, Laura, bunt! Nimmt der Wind den zwei letzten das Laub – was bleibt?	4. Wort: _____
Schwur im Spiegel.	5. Wort: _____
Ebbe und Flut – zwischen taG und Nacht.	6. Wort: _____

Lösungssatz

_____

ZKM©

Die drei ??? und der seltsame Wecker **Lösungen 1**

1. Brief

Zwischen Rhein und Flughafen. 1. Wort: **Mein**

Zwischen dem Rhein und dem Rhein-Main-Flughafen von Frankfurt liegt der Main.

Eitle Vögel könnens so gut wie übermütige Akrobaten. 2. Wort: **Ratschlag**

Vögel und Akrobaten können Rad schlagen.

Im Namen des alten Jägers verwisch die Blutspur. 3. Wort: **Nimm**

Es gab einen Jäger namens Nimrod. Verwisch die Blutspur heisst, verwische (streiche) «Rod (Rot)» für Blut, übrig bleibt Nim.

Nicht Moll – bis aufs i-Tüpfelchen. 4. Wort: **Dir**

Nicht Moll, dann muss es Dur sein. Es muss aber ein i-Tüpfelchen haben.

Wann? Dann. Warum? Darum. Also: Was? 5. Wort: **Das**

Die Antwort auf die Frage «Was?» ist die Lösung.

Such es im Wald, wenn die Nacht zum Tag wird. 6. Wort: **Buch**

Eichen sollst du meiden, Buchen sollst du suchen.

Etwas, das man suchen soll ähnlich wie Buchen.

Eine Festung – schnell, sags laut! 7. Wort: **Vor (For)**

Ein anderes Wort für Festung lautet «Fort». Wenn man das Wort ausspricht, lässt man das «t» weg.

Lösungssatz

«Mein Ratschlag: Nimm dir das Buch vor.»

ZKM©

Die drei ??? und der seltsame Wecker **Lösungen 2**

2. Brief

Frag nur nach dem Ort. 1. Wort: **Wo**

Die Frage nach einem Ort lautet so.

1 und 1000 mit zwei Zeichen. 2. Wort: **Im**

Die 1 als römische Zahl ist ein I. Die 1000 ist ein M.

1 gegen 4, Kopf und Fuss verlier.

Neuen Kopf – was gilts? Ri-Ra-Rumpelstilz! 3. Wort: **Raume**

Mit «Einer» ist der Daumen gemeint, gegen die vier anderen Finger. Wenn man beim Wort «Daumen» den Kopf (das «D») und den Fuss (das «n») wegnimmt, bleibt «aume». Das «R» ist der neue Kopf.

So bunt sind die Bäume im Herbst, Laura, bunt!

Nimmt der Wind den zwei letzten das Laub – was bleibt? 4. Wort: **Raunt**

Die letzten zwei (Wörter) sind «Laura» und «bunt». Nimmt man «Laub» weg, bleibt das Lösungswort übrig.

Schwur im Spiegel. 5. Wort: **Die**

Ein anderes Wort für «Schwur» ist «Eid». Die Lösung ist spiegelverkehrt.

Ebbe und Flut – zwischen taG und Nacht. 6. Wort: **Zeit**

Ebbe und Flut sind die Gezeiten. Das «G» und das «N» sind speziell geschrieben. Dazwischen ist das Lösungswort.

Lösungssatz

«Wo im Raume raunt die Zeit».

ZKM©

Die drei ??? – Labyrinth der Götter

Fülle die folgende Tabelle aus.

Griechischer Gott	**Planet**	**Römischer Gott**
Hermes		
Aphrodite		
Ares		
Zeus		
Chronos		
Uranos		
Poseidon		
Hades		

Tipp
Nur der 3. Planet von aussen ist nach einem griechischen Gott benannt.
Alle anderen Planeten sind nach römischen Göttern benannt.

Frage
Wie hängen nun die Götterstatuen im Labyrinth und die Planeten im Planetarium, die man bewegen kann, zusammen?

_____

_____

_____

_____

ZKM©

Die drei ??? – Labyrinth der Götter **Lösungen**

Fülle die folgende Tabelle aus.

Griechischer Gott	Planet	Römischer Gott
Hermes	**MERKUR**	**MERKUR**
Aphrodite	**VENUS**	**VENUS**
Ares	**MARS**	**MARS**
Zeus	**JUPITER**	**JUPITER**
Chronos	**SATURN**	**SATURN**
Uranos	**URANUS**	**JUPITER (?)**
Poseidon	**NEPTUN**	**NEPTUN**
Hades	**PLUTO**	**PLUTO**

Tipp
Nur der 3. Planet von aussen ist nach einem griechischen Gott benannt.
Alle anderen Planeten sind nach römischen Göttern benannt.

Frage
Wie hängen nun die Götterstatuen im Labyrinth und die Planeten im Planetarium, die man bewegen kann, zusammen?

Die Götterstatuen im Labyrinth sind fest im Boden verankert.

Die Planeten im Planetarium hingegen sind beweglich.

Da es auf dem Boden ein Labyrinthmuster hat, muss man die Planeten so bewegen, dass sie auf den entsprechenden Gott zu liegen kommen.

Zum Schluss muss die Erde, die keinen Gott im Labyrinth hat, solange um die eigene Achse gedreht werden, bis es «klick!» macht.

ZKM©

Die drei ??? – Der geheime Schlüssel

So lautet das Rätsel

«Ihr sucht den Pfad, der dorthin führt, wo Schwarz gewinnt und Weiss verliert. Doch brauchts den Schlüssel, brauchts die Zahl, die richtet und verbiegt den Stahl. Nehmt eins von zwei und zwei von drei und gleich danach die drei von zwei. Nehmt fünf von sechs und eins von neun, ihr werdets sicher nicht bereuen. Von fünfzehn nehmet nun die drei, oder von achtzehn einerlei. Die zwei von dreiundsechzig jetzt, das Werk sich in Bewegung setzt, wenn ihr noch nehmt von zwei die vier. Die sieben da oder auch hier, einmal von zehn, das andere Mal von achtzehn, das ist ganz egal. Nehmt zwei von vier und zwei von sieben, wo ist nur das Licht geblieben? Fünf oder auch sechs von zehn. Hat jemand unseren Zug gesehen? Vom allerletzten nehmt die zwei, dann ist die Rätseljagd vorbei. Ihr findet, das sei euch gesagt, ganz sicher den verborgenen Pfad.»

Lösung des Rätsels

ZKM©

Die drei ??? – Der geheime Schlüssel **Lösungen**

So lautet das Rätsel

«Ihr **s**u**ch**t d**e**n P**f**ad, der dort**h**in f**ü**hrt, wo **S**chwarz gewi**n(n)t** und Weiss verliert.
Doch br**a**uchts den Schlüssel, br**(a)**uch**(t)**s die Zahl, die richtet und verbiegt den Stahl. Nehmt eins von zwei und zwei von drei und gleich danach die drei von zwei. Nehmt fünf von sechs und eins von neun, ihr werdets sicher nicht bereuen. Von fünfzehn nehmet nun die drei, oder von a**c**htzehn einerlei. Die zwei von dreiundsechzig jetzt, das Werk sich in Bewegung setzt, wenn ihr noch nehmt von zwei die vier. Die sieben da oder auch hier, einmal von zehn, das andere Mal von achtzehn, das ist ganz egal. Nehmt zwei von vier und zwei von sieben, wo ist nur das Licht geblieben? Fünf oder auch sechs von zehn. Hat jemand unseren Zug gesehen? Vom allerletzten nehmt die zwei, dann ist die Rätseljagd vorbei. Ihr findet, das sei euch gesagt, ganz sicher den verborgenen P**f**ad.»

Lösung des Rätsels

«Nehmt eins von zwei» bedeutet, nehmt den 1. Buchstaben des 2. Wortes, also das «s». Der 2. Buchstabe des 3. Wortes ist ein «e» etc.

Folglich lautet die Lösung: **Sechs, Acht, Fünf.**

ZKM©