



Mathieu Quénée

Escape Games - Löse die Rätsel! Level 1 (rot) 10 Escape Games ab der 4. Klasse ★★★★★

aus dem Englischen von Gesa Mattiesch

EMF 2021 · 80 S. · 5,99 · ab 9 · 978-3-7459-0363-8

Escape Games kennen die meisten wahrscheinlich heute in der Form von Escape Rooms – das ist ein Spiel, in dem eine Gruppe von Leuten innerhalb einer bestimmten Zeit Rätsel lösen muss, um aus einem geschlossenen Raum zu entkommen. In Buchform haben Escape Games kein Zeitlimit, aber sie haben die Rätsel und eine Story, die das Lösen für den Spieler spannend macht. In diesem Heft gibt es fünf große Escape Games und fünf Mini-Games. Die großen Kapitel erzählen dabei in mehreren Rätseln eine Geschichte, in der der Spieler zum Beispiel in eine Botschaft einbrechen muss, um einen Spion zu befreien. Oder man muss eine künstliche Intelligenz aufhalten, die die Menschheit versklaven will.

Die Rätsel selbst fordern die rechnerischen Fähigkeiten, wie Addition und Multiplikation, aber auch etwas Geometrie und anderen Kompetenzen wie Berechnung von Geschwindigkeit oder Fassungsvermögen. Für das Alter von 9 bis 10 Jahren fand ich die Rätsel knifflig, aber nicht zu schwer. Wer nicht weiterkommt, kann immer in den Lösungen auf den letzten Seiten des Hefts nachschlagen. Die Rätsel sehen manchmal etwas komplex aus, aber sie werden durch klare Anleitungen so erläutert, dass man immer weiß, was zu tun ist.

Am schönsten finde ich das Design der Seiten. Sie haben alle einen schwarzen Hintergrund, sind aber bunt illustriert und hängen farblich so miteinander zusammen, dass die Kapitel ein einheitliches Aussehen haben und man auch Abwechslung hat, wenn man ein Game beendet hat und zum nächsten gehen kann. Die Rätsel sind alle bebildert und spannend zu lösen. Die Lösungen trägt man immer in Felder auf der Rätselseite ein und am Ende eines Kapitels kommt dann die große Auflösung, in der man mit den erarbeiteten Lösungscodes arbeiten und so das letzte Rätsel lösen muss. Dadurch, dass die Rätsel aufeinander aufbauen, fühlt es sich gut an, ein Escape Game zu beenden und man fühlt sich, als hätte man etwas erreicht und nicht nur Aufgaben gerechnet. Wer sowieso Mathe gern hat, wird dieses Buch lieben. Aber dadurch, dass es Matheaufgaben in einem spannenden, kurzweiligen Rahmen präsentiert, kann es mathematische Kompetenzen auch den Schülern näher bringen, die es sich sonst mit dem Rechnen schwertun.