

MORSE-ALPHABET

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

Zusatzmaterial

ETIKETTEN FÜR DIE UMSCHLÄGE ZU RÄTSEL 2

Vorbereitung der Umschläge:

Bitte die Felder ausschneiden und je einen Umschlag mit einem Etikett bekleben.



RÄTSEL 2

Erst aufmachen, wenn ihr das Symbol  im Spiel findet

5

RÄTSEL 2

Erst aufmachen, wenn ihr das Symbol  im Spiel findet

6

RÄTSEL 2

Erst aufmachen, wenn ihr das Symbol  im Spiel findet

7

RÄTSEL 2

Erst aufmachen, wenn ihr das Symbol  im Spiel findet

8



Zusatzmaterial

KARTEN FÜR DIE UMSCHLÄGE ZU RÄTSEL 2

Vorbereitung der Umschläge:

Bitte die Felder ausschneiden und den entsprechenden Umschlag bestücken.

Rätsel 2 / Umschlag 5



LEIDER FALSCH!

Diese Zahl bringt euch nicht ans Ziel.
5 ist **weniger** als ihr braucht.

>>> Kehrt zurück und denkt nochmal nach ...



Rätsel 2 / Umschlag 6



Glückwunsch, richtig!

Nun habt ihr alle Problemcookies gesehen. Doch einen Cookie gibt es, der bleibt bestehen. Er hilft euch beim Surfen, verursacht kein Leid, nur dieser eine Cookie ist von Notwendigkeit.

>>> **SCHNAPPT EUCH DIE SECHS, DIE IHR ZUVOR GESEHEN, UND FÜLLT ALLE LÜCKEN, DANN WIRD'S GESCHEHEN:**



T			H				C	H		R
			C	O	O	K	I	E		

Dies ist der einzige Cookie, der euch beim Surfen hilft.

>>> **ERMORST DIE LÖSUNG UND ZÄHLT DIE „---“ IN DEN ZWEI WORTEN!**



CODE-Zahl #2: >>>

Rätsel 2 / Umschlag 7



LEIDER FALSCH!

Diese Zahl bringt euch nicht ans Ziel.
7 ist **zu groß** und passt nicht ins Spiel.

>>> Kehrt zurück und denkt nochmal nach ...



Rätsel 2 / Umschlag 8



LEIDER FALSCH!

Diese Zahl bringt euch nicht ans Ziel.
8 ist **zu groß** und passt nicht ins Spiel.

>>> Kehrt zurück und denkt nochmal nach ...

