



Das Schmugglerversteck

Ein Escape-Spiel für die ganze Familie

Du hast einen rätselhaften Plan mit vier Objekten und geheimnisvollen Zeichen gefunden – in der Mitte ist das Flensburger Schifffahrtsmuseum abgebildet. Was mag das wohl für eine Karte sein? Du bist fest entschlossen, das herauszufinden. Gemeinsam mit deinen Freunden schleichst du dich an einem Ruhetag ins Museum.

Das Escape-Spiel „Alleine im Museum: Das Schmugglerversteck“ des Flensburger Schifffahrtsmuseums nimmt euch mit auf eine spannende Mission. Eurer Ziel: Das Versteck zu finden und das wohl gehütete Geheimnis zu lüften. Viel Glück dabei!





Und so funktioniert's:

Anleitung

Das Prinzip ist einfach – die Rätsel hoffentlich nicht.

Bevor es los geht: Die Vorbereitung

- 1 Einige der Seiten dieser PDF müssen ausgedruckt werden, damit ihr das Escape-Rätsel lösen könnt. Dabei ist es wichtig, dass ihr die PDF-Seiten in ihrer tatsächlichen Größe ausdruckt. Ein Schwarz-Weiß-Ausdruck reicht. Folgende Seiten müssen ausgedruckt werden: 5, 7, 9 und 12.
- 2 Haltet Papier, farbige Stifte und Schere bereit.

Lasst die Spiele beginnen: Der Spielablauf

Es gibt vier Rätsel zu lösen, die alle einen 4-stelligen Zahlencode offenbaren. Zu jedem Rätsel gibt es einen Text. Lest euch diesen ganz genau durch, denn in ihm verbergen sich hilfreiche Hinweise – manchmal viele, manchmal nur wenige.

Scheut euch nicht, die ausgedruckten Seiten zu zerschneiden, zu bemalen oder sie auf eine andere Weise zu verändern, denn nur so könnt ihr den Code knacken.

Sollten euch die Ideen zum Lösen eines Rätsels ausgehen, findet ihr auf unserer Website bis zu sieben Hinweise pro Rätsel. Hier müsst ihr auch den Code eingeben (Bei der Eingabe muss Folgendes beachtet werden: Es müssen immer zwei * vor und nach den Zahlen stehen. Das Eingabeformat sieht also so aus ****XXXX****). Ist er falsch, bekommt ihr eine zweite Chance. Ist er richtig, gehts zum nächsten Rätsel.

Wir wünschen euch ganz viel Spaß!

ÜBRIGENS: Das Spiel findet digital auf unserer Website statt. Die PDF dient nur als Übersicht und als Druckvorlage.

Hier geht's zum digitalen Spiel:

Einfach QR-Code scannen und los geht's!



Aufmerksam lesen!



Genau hinschauen!



Logisch denken!



Code entschlüsseln!



Die geheimnisvolle Karte

Findet das Schmugglerversteck

Jeder weiß, dass es in alten Häusern geheime Räume gibt, längst vergessene Schätze auf dem Dachboden schlummern oder unerklärliche Dinge vor sich gehen. Als ihr eine mysteriöse Zeichnung im Küchenschrank eurer Oma findet, ist euch schnell klar, dass ihr etwas ganz Besonderes in Händen haltet: eine Karte mit Hinweisen, die auf etwas Verborgenes hindeuten. Ihr erkennt sofort das Gebäude. Das ist das alte Zollpackhaus am Hafen. Heute befindet sich in den Räumen das Flensburger Schifffahrtsmuseum. Offensichtlich gab es hier ein Schmugglerversteck. Ob das Versteck noch immer da ist? Die eigenartigen Kritzeleien am Rand der Karte lassen es vermuten, denn sie scheinen auf Ausstellungsstücke zu verweisen.

Fest entschlossen, das Geheimnis zu lüften, macht ihr euch auf den Weg zum Museum. Doch die Türen sind zu. Es ist Montag und somit Ruhetag im Museum. Das hattet ihr total vergessen! Enttäuscht wolltet ihr euch gerade auf den Heimweg machen, als plötzlich das linke Tor aufgeht: Es ist der griesgrämige Hausmeister. Er stellt eine Leiter an die Fassade und verschwindet noch einmal um die Ecke. Das ist eure Chance. Ohne zu überlegen, schleicht ihr euch hinein.





Rätsel A

Das Votivschiff

Euer Weg führt euch **zuerst** ins Hinterhaus. Glücklicherweise ist die Tür nicht abgeschlossen und ihr **kommt** ohne Probleme in das alte Treppenhaus. Da **seht** ihr es schon von unten: das Schiff aus dem Plan mit dem Namen Hans Detlefsen am Schiffsrumpf! Es handelt sich um das alte Votivschiff URANIA.

Ein Votivschiff ist kein Schiffstyp, sondern der Name für eine bestimmte Art von Modellschiff, das einer Kirche **gestiftet** wurde. Man schenkte es der Kirche aus Dankbarkeit, wenn man **z.B.** in einen schweren Sturm geraten war oder eine andere **gefährliche** Situation auf See **überlebt hatte**.

Als der Schiffer Hans Detlefsen (1667–1726) im Jahr 1709 in **schwere** Seenot geriet und **diese** überlebte, **schenkte** er zum Dank dieses Votivschiff an seine Heimatkirche. Den Namen URANIA bekam das Schiff erst zu Beginn des 19. Jahrhunderts.



Blick in unser Treppenhaus





Detailansicht des Votivschiffes



Das Votivschiff begeistert euch – besonders die vielen Details. Aber wie findet man hier einen 4-stelligen Code? Wenn ihr ihn entschlüsselt habt, könnt ihr ihn auf unserer Internetseite eingeben.



**ENTSCHLÜSSELT DEN
4-STELLIGEN CODE!**



Rätsel B

Knotenkunde

Nach längerem Überlegen erkennt ihr die nächste Kritzelei als Knoten. Ihr macht euch daher auf den Weg über den Hof in die Abteilung TAUWERK & TAKELAGE, denn da wird auf jeden Fall geknotet. Auch hier ist die Tür unverschlossen. Ihr tretet ein und seht euch um. Gleich fällt euch eine knallrote Installation mit Knoten und Geräten ins Auge. Auf dem Tisch davor liegt festgeklebt eine Postkarte mit der gleichen Knotenfolge wie auf eurem Plan. Das muss das nächste Rätsel sein!

Auf einem Segelschiff werden Masten und auch Segel u.a. mit Tauen gehalten. Das gesamte Mast- und Tauwerk eines Segelschiffes wird als Takelage oder Rigg bezeichnet. An Bord eines großen Segelschiffes brauchte man hunderte Meter von Tau. Zur alltäglichen Arbeit gehörte die Kontrolle und Instandhaltung des Tauwerks. Außerdem musste man rund dreißig verschiedene Knoten beherrschen. Besonders für Seemannsknoten ist, dass sie unter allen Umständen stabil und dennoch jederzeit wieder leicht zu lösen sein müssen.



Blick in die Ausstellung TAUWERK & TAKELAGE

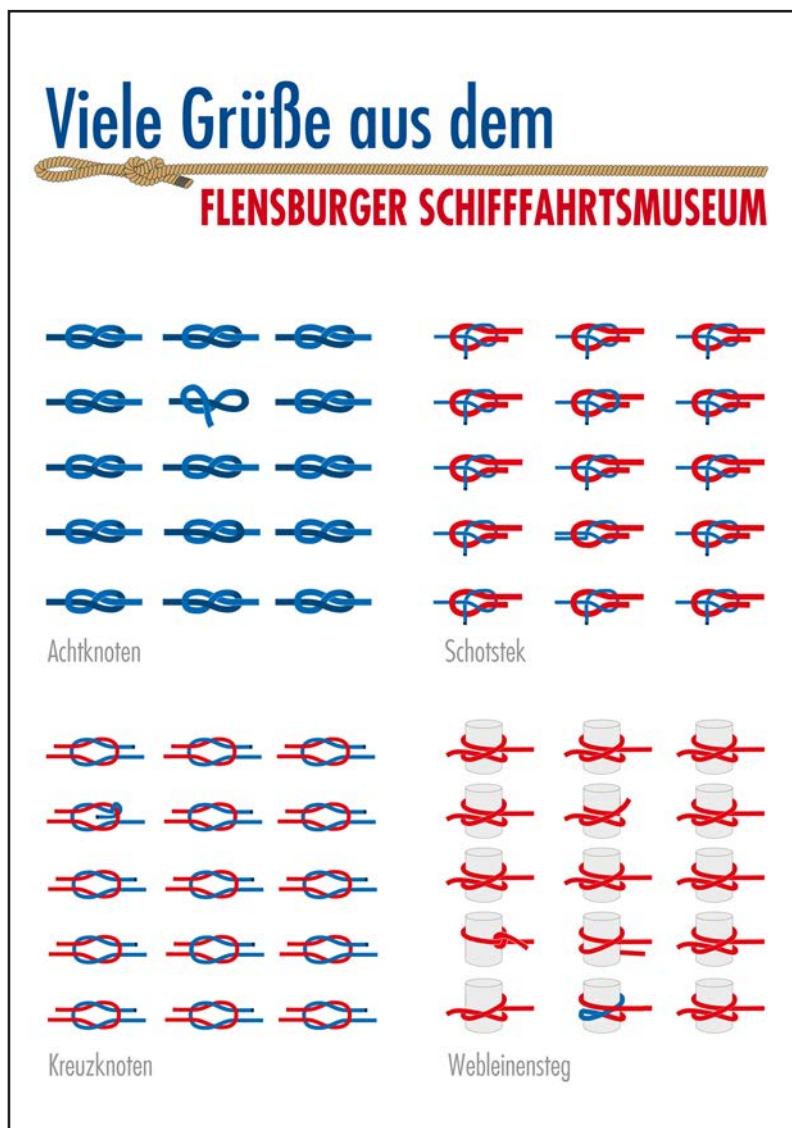




Die festgeklebte Postkarte

Ihr schaut euch die festgeklebte Postkarte ganz genau an. Wo versteckt sich hier wohl der 4-stellige Code? Findet es heraus!

Tipp: Um alle Details erkennen zu können, schau dir das Bild auf der Internetseite an.



Lösungscode entschlüsselt?

Einfach QR-Code mit dem Handy scannen und den Code eingeben.





Rätsel C

Schritt für Schritt zum fertigen Schiff

Die nächste Skizze auf der Karte zeigt, wie ein Schiff früher gebaut wurde. Das habt ihr hier im Museum schon einmal gesehen. Euer Weg führt euch ins alte Zollpackhaus. Die Tür steht offen. Ihr jagt die Treppe hoch. Dort findet ihr sofort das gesuchte Modell. Auf der Glashaube liegen zwei Blatt Papier. Sie müssen etwas mit der Lösung des Rätsels zu tun haben. Schiffe sind wahre High-Tech-Fahrzeuge und zeigen den Stand der Technik zu der Zeit, in der sie gebaut worden sind. Um ein Schiff zu bauen, mussten auch damals viele Menschen zusammenarbeiten. Damit jeder wusste, wofür und wo ein Bauteil benötigt wurde, gab es Markierungen – z.B. ein Pfeil nach oben, der die Position festlegte. Das Modell zeigt, dass Holzschiffe an einem ganz bestimmten Platz auf der Werft gebaut wurden – am Helgen. Dieser hatte eine Neigung von 4-5 Grad zum Wasser. Das Schiff lag auf Holzelementen – den sogenannten Stapeln. War ein Schiff nahezu fertig gebaut und wassertauglich, schlug man die Stapel weg und das Schiff rutschte dank der Neigung des Helgen ins Wasser. Deshalb nennt man es Stapellauf, wenn ein Schiff das erste Mal ins Wasser kommt.

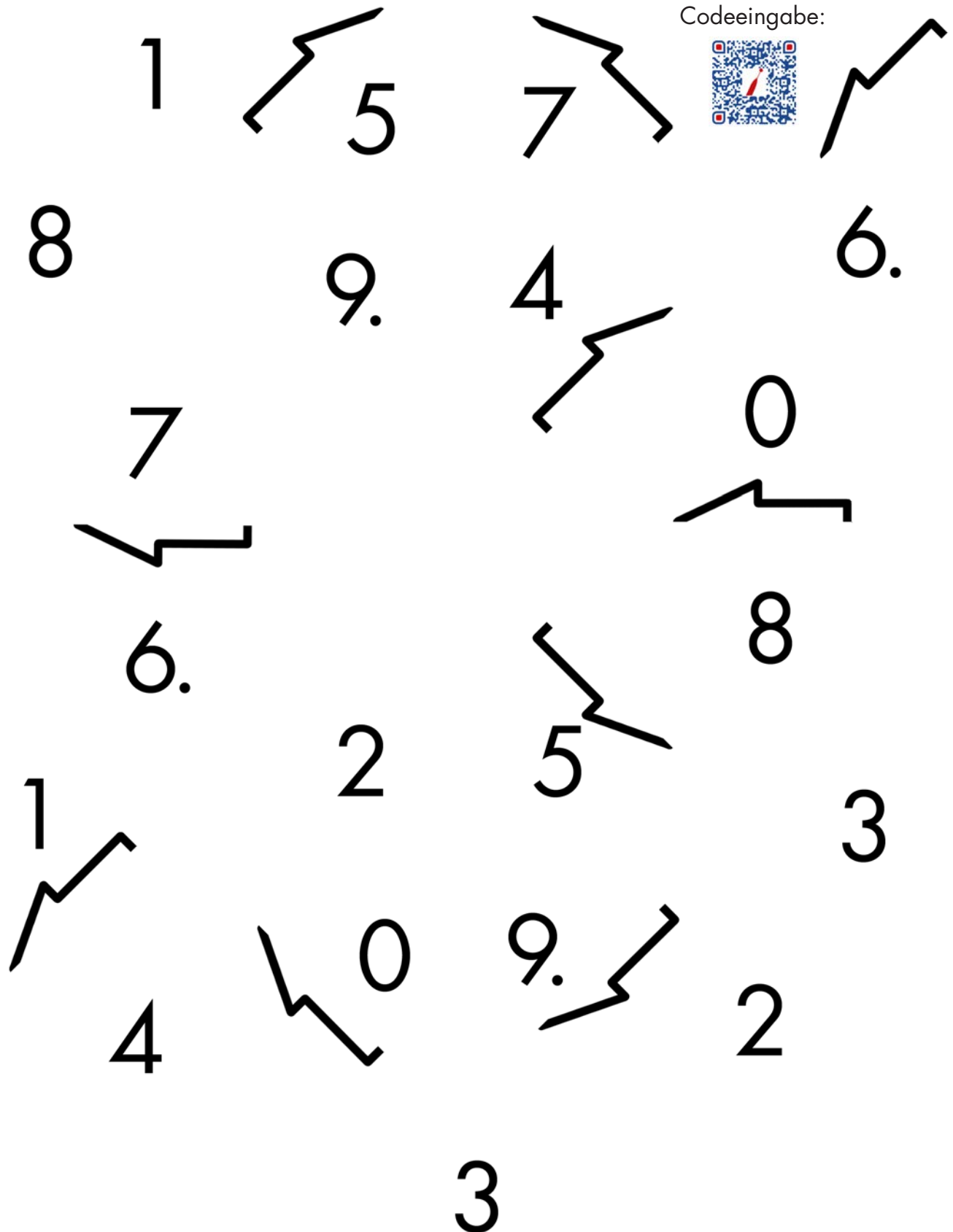


Blick in die Ausstellung HAFEN & HÖFE





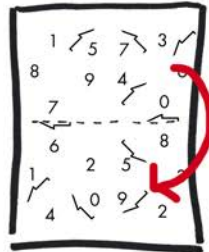
Das gefaltete Schiff



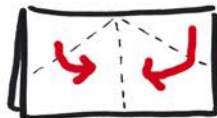


Faltanleitung

1.
Lege das DIN-A4-Blatt
im Hochformat vor dich
und falte es in der Mitte
nach unten.



2.
Falte die oberen Ecken
zur Mitte. Die Ecken
müssen sich auf der
Mittellinie berühren.



3.
Falte den unteren Rand
nach oben. (Achtung: nur
den obenliegenden!)



4.
Falte die beiden Ecken
des hochgefalteten
Randes nach hinten.



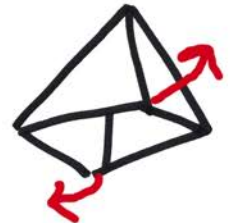
5.
Drehe das Papier um
und falte auch den an-
deren Rand nach oben.



6.
Falte die beiden Ecken
des anderen Randes
nach hinten.



7.
Öffne das gefaltete
Dreieck von der Mittel-
line aus und lege die
Ecken aufeinander.



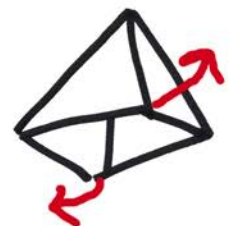
8.
Falte die untere Ecke
nach oben. (Achtung:
nur die obenliegende
Ecke!)



9.
Drehe das Papier um
und falte auch die an-
dere Ecke nach oben.



10.
Öffne das Dreieck von
der Mitte aus und lege
die Ecken aufeinander.



11.
Ziehe das Papier an
der Spitze auseinander.



12.
Fertig!





Rätsel D

Kurs Nord

Nun zum letzten Rätsel: Ihr geht ans andere Ende der **Ausstellung** zur Abteilung Walfang. Die Kacheln findet ihr schnell, aber sie sind alle **durcheinander**!

Ab 1722 fuhren Schiffe aus Flensburg nach Grönland und Spitzbergen, um Wale und Robben zu jagen. Aus dem Speck der Wale wurde **Tran** gewonnen, **der** als Lampenöl benutzt wurde. Robben wurden wegen ihrer Felle ge**ja**gt. Es war gar nicht so leicht, das Schiff sicher **zu** den **F**angorten zu navigieren. Man musste auf Einiges achten. Hilfe bekam man von gefiederten Freun**de**n. War die Gegend unbekannt, orientierte man **sich** an **de**n Vögeln. Sammeln sich See**v**ögel z.B. abends, dann ist davon auszugehen, dass das Land noch fern ist. Sammeln sie sich nicht und sind noch in der Nacht zu hören, dann ist Vorsicht geboten, denn diese **V**ögel schlafen gerne an Klippen. Das kann Sandbänke und eine flache Wassertiefe bedeuten. 1863 wurden die letzten Flensburger Walfänger aus dem Ver**ke**hr gezogen. Der Walfang hatte nie eine große Bedeutung für die Stadt.



Blick in die Ausstellung HAFEN & HÖFE

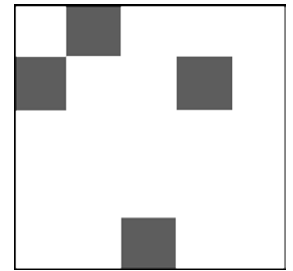




Das Kachelbild



Hier ist etwas durcheinander geraten. Bringt es in Ordnung, entschlüsselt den Code und gebt ihn auf unserer Internetseite ein.



**ENTSCHLÜSSELT DEN
4-STELLIGEN CODE!**